

# GAMERBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

# RESIDENT EVIL VII biohazard

#27  
JAN  
2017



**CRÔNICA**  
**GRAVITY RUSH:**  
*SAINDO DO CHÃO E VIRANDO  
MEU MUNDO DE PONTA-CABEÇA*

**BLAST FROM THE TRASH**  
**OS PIORES JOGOS DE 2016:**  
*AS GRANDES TRAGEDIAS ELETRÔNICAS  
QUE QUERÍAMOS ESQUECER*

# O terror se esconde em cada canto...

Mais um ano começa e nossa querida **revista GameBlast** inicia seus trabalhos de 2017 com destaque para o assustador **Resident Evil VII**, contando todos os detalhes sobre essa nova entrada na franquia, as inovações e nossas expectativas. Também aproveitamos o tema de terror para explorar em matérias especiais os melhores games que nos deram calafrios na sétima geração e relembrar a **trajetória de Resident Evil** desde o seu início até o sucesso da quarta entrada da série. Também contamos com uma crônica sobre como é jogar **Gravity Rush** e o que esperar do próximo game, e uma análise fantástica sobre o incrível **Final Fantasy XV**. Tudo isso e muito mais para começarmos um novo ano com o pé direito! – **Luís Antônio Costa**

## BLAST FROM THE TRASH

Os piores jogos de 2016

**04**

**PRÉVIA**  
Resident Evil VII (Multi)

**15**

**ANÁLISE**  
Final Fantasy XV (PS4/XBO)

**ANÁLISE**

99 Vidas: O Jogo (PC)

**21**

**ANÁLISE**

**TOP 10**  
Os jogos de terror  
da sétima geração

**40**

**CRÔNICA**

Como Gravity Rush  
virou meu mundo

**46**

**DISCUSSÃO**

Sonic 3D

**52**

**INDIE BLAST**

16 jogos indie  
essenciais de 2016

**67**

**ANÁLISE**

Steep (Multi)

**ONLINE**

**ANÁLISE**

Rise & Shine (PC/XBO)

**ONLINE**



**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Luís Antônio Costa

**DIRETOR DE PAUTAS**

Ana Krishna Peixoto  
Pedro Vicente  
Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Vitor Tibério

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**

Juni Chaves  
Karen K. Kremer  
Luís Antônio Costa  
Manoel Siqueira  
Pedro Vicente  
Renan Greca  
Vinícius Veloso

**REVISÃO**

Ana Krishna Peixoto  
Arthur Maia  
Bruno Alves  
Vitor Tibério

**ILUSTRAÇÃO**  
S. Carlos

**DIAGRAMAÇÃO**

Bruno Carneiro  
Emanuel Neves  
Guilherme Lima  
Ítalo Lourenço  
Leandro Alves  
Peterson Barros  
Vanessa Manso Bueno  
Vinicius Borges

**CAPA**

Leandro Alves

## HQ Blast

"FEIJOADA" por S. Carlos



FAÇA SUA ASSINATURA

# GRÁTIS

ASSINAR!

DA REVISTA GAMEBLAST!



por Vinicius Veloso

Revisão: Bruno Alves

Diagramação: Emanuel Neves

# OS PIORES JOGOS DE 2016

É simplesmente horrível quando passamos meses ansiosos pelo lançamento de determinado jogo e quando, finalmente, colocamos as mãos no game, ele se mostra uma verdadeira tragédia. Campanhas de marketing exageradas, promessas descumpridas pelos desenvolvedores ou títulos que não entregam a experiência esperada são alguns dos motivos que resultam em projetos fadados ao fracasso. Em 2016, tivemos vários jogos que se encaixam nesse perfil, e chegou o doloroso momento de relembrarmos quem se destacou negativamente no ano que está terminando.



## ALEKHINE'S GUN (MULTI)

Produzido pelo estúdio Maximum Games e lançado para PS4, XBO e PC, o título prometia colocar o jogador em meio a uma empolgante trama que se desenrola durante a Guerra Fria. Assumindo o papel do russo Alekhine, o objetivo é auxiliar agentes da CIA em uma operação secreta envolvendo o assassinato do presidente norte-americano John F. Kennedy. Entretanto, a enorme quantidade de problemas acaba reduzindo o enredo a pó, e a história é a última coisa em que prestamos atenção. Logo de cara, é possível perceber que a direção artística deixa muito a desejar, com jogos de luz e sombras que fazem doer os olhos e gráficos que mais parecem da geração passada.

A jogabilidade é totalmente travada, com controles pouco responsivos e constantes quedas de frame rates que atrapalham qualquer movimento, ainda mais levando em consideração que a missão tem muitos elementos de stealth. Como se já não fossem pontos negativos suficientes, a câmera acaba sendo outro inimigo a ser derrotado. No final, Alekhine's Gun acabou sendo considerada uma cópia de Hitman mal-executada e finalizada. Os fãs do assassino 47 devem ficar bem longe de Alekhine para não passarem raiva.

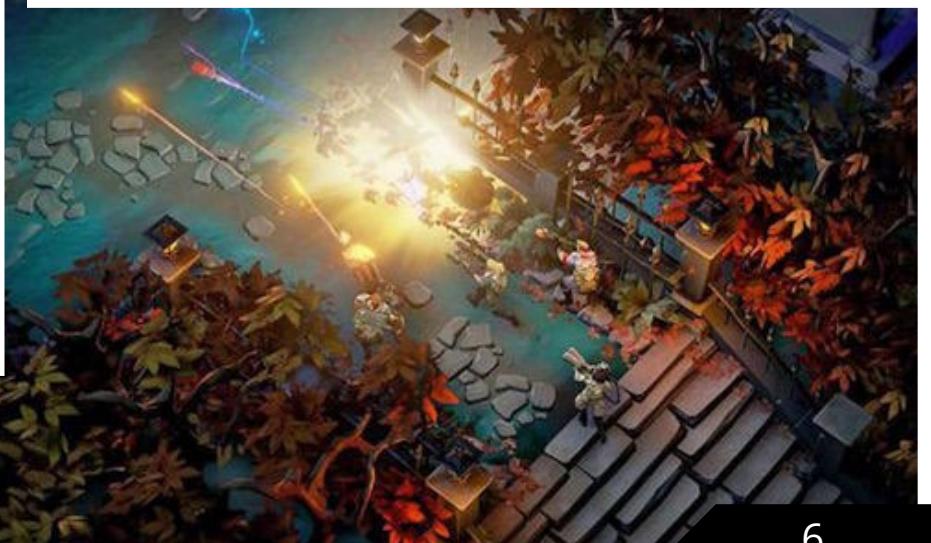




## GHOSTBUSTERS (MULTI)

O ano de 2016 marcou o retorno do clássico 'Os Caça-fantasmas' para as salas de cinema. Se a nova versão do longa-metragem dividiu opiniões, o game lançado para acompanhar o hype pelo filme é uma unanimidade negativa. Desenvolvido pela Activision, Ghostbusters chegou para PS4, XBO e PC trazendo uma nova equipe de combatentes de fenômenos paranormais. Entretanto, os gráficos cartoonizados deixaram tudo bastante estranho e fica difícil identificar se os personagens jogáveis realmente são seres humanos ou criaturas com movimentos tão deformados que parecem ter vindo diretamente do além.

Com multiplayer para até quatro pessoas, a aventura acontece em cenários constantemente escuros e pouco atrativos. O objetivo é vasculhar cada fase e acabar com os inimigos fantasmagóricos. Porém, os estágios são totalmente repetitivos e enjoativos. Após terminar o segundo, dificilmente estamos motivados ou animados para continuar com a jornada. Bastam alguns poucos minutos com esse título para ter a certeza que se trata somente de um caça-níquel que pretendia fazer algum lucro às custas do filme.





## STREET FIGHTER V (PS4/PC)

Enquanto elaborava essa lista, realmente fiquei em dúvidas sobre colocar ou não Street Fighter V. Após o período conturbado de lançamento, aos poucos, o jogo foi tomando forma através das atualizações e, hoje, até apresenta conteúdo interessante. Acabei optando por incluir o mais recente capítulo da consagrada franquia de luta devido à decepção daqueles que adquiriram o game logo na primeira semana em que chegou às prateleiras. A explicação da Capcom para ter disponibilizado o game tão cedo foi atender ao pedido dos jogadores profissionais que queriam tempo para treinar antes das competições oficiais, como a EVO.

Porém, a falta de personagens, modos de jogo limitados e problemas com os servidores causaram um tremendo mal-estar na comunidade que estava ansiosa para disparar alguns Hadoukens na nova geração. O cenário foi se ajustando aos poucos, com conteúdo novo sendo liberado frequentemente e a promessa do estúdio de que o game receberá suporte total até 2020. Nesse caso, faltou uma comunicação mais clara da Capcom com seus consumidores. Se todas as informações sobre o título tivessem sido divulgadas ao público de maneira clara, a primeira impressão negativa teria sido facilmente evitada.





## WEEPING DOLL (PS4)

A realidade virtual é uma novidade na geração atual de consoles e alguns desenvolvedores ainda procuram a melhor maneira de aproveitar a tecnologia. Seja qual for o melhor caminho a se seguir, certamente, não é aquele escolhido pelo estúdio Oasis Games Limited e seu projeto Weeping Doll, lançado para PlayStation VR. O jogo deveria funcionar como uma experiência de terror interativa; no entanto, logo no início, o narrador já revela tantos detalhes sobre a trama que o clima de mistério é totalmente destroçado. O título conta a história de uma empregada que acabou de ser contratada para trabalhar em uma enorme mansão, porém coisas estranhas acontecem na casa.

Em vez de dar liberdade ao jogador para explorar os ambientes em busca de respostas, o game te coloca automaticamente nos cômodos que precisam ser analisados. A resolução dos quebra-cabeças passa pela interação com objetos espalhados pelos cenários, porém, esses itens sempre apresentam uma resolução baixíssima em relação aos demais elementos presentes na tela. Com isso, o nível de desafio é quase inexistente, já que o próprio game joga na sua cara o que deve ser feito na sequência. Com cerca de uma hora de duração, o final é tão mal trabalhado que só percebemos que realmente o fim chegou quando começam a subir os créditos.

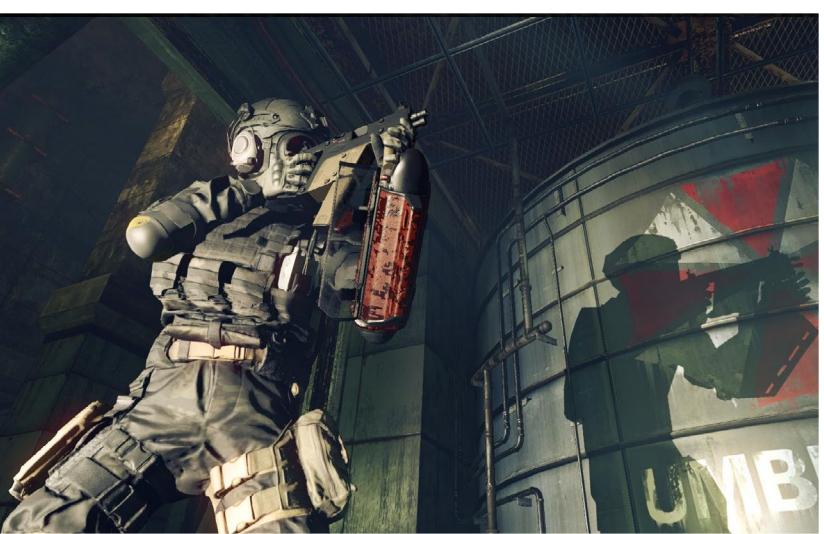




## UMBRELLA CORPS (PS4/PC)

Que Resident Evil saiu dos trilhos há algum tempo, não é nenhuma novidade. Porém, entre os mais recentes capítulos da franquia, nenhum é tão bizarro quanto o spin-off Umbrella Corps. Em um mundo infestado de zumbis, fica difícil de acreditar que o trabalho de um soldado seria tão entediante quanto aquilo que foi mostrado no jogo. O único ponto positivo do título é seu fator nostalgia, já que muitos dos cenários visitados remetem a ambientes conhecidos pelos fãs da série. Mas todo o encanto logo desaparece após sermos obrigados a percorrer o mesmo local diversas vezes para concluir as missões.

Já o modo multiplayer funciona como uma cópia barata de Counter-Strike. Outro problema constante de Umbrella Corps é a enorme quantidade de bugs. Com poucas armas e personagens extremamente genéricos, esse é um claro exemplo de game que os fãs da franquia vão querer esquecer o mais rápido possível.





## SLAIN! (MULTI)

Quando Slain! estava sendo desenvolvido, muito se falava que o título seria um sucessor espiritual de Castlevania. Porém, após diversos adiamentos anunciados pelo estúdio Wolf Brew Games, o jogo acabou frustrando muitos daqueles que acompanharam todo o processo de produção. A pressa em entregar o projeto acabou se revelando um inimigo cruel e fez com que o game fosse disponibilizado com aspecto de inacabado. A experiência tem péssima mecânica de combate, inimigos desinteressantes e movimentação truncada. Tudo isso fez com que todo o potencial fosse jogado no lixo.

O único ponto positivo de Slain! é sua trilha sonora toda trabalhada em heavy metal. Como um título que se propunha a ser um ótimo hack 'n' slash para PS4, XBO e PC, acaba funcionando sómente como um CD de rock para se ouvir algumas poucas vezes e depois deixá-lo pegando pó no fundo mais escuro da estante.

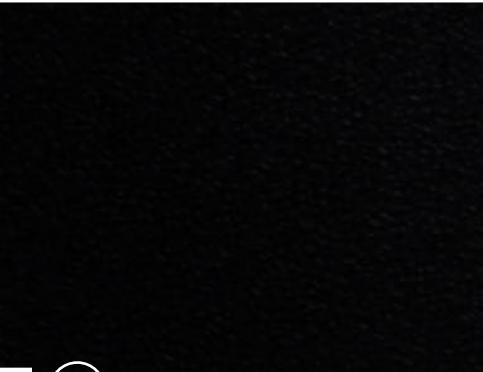
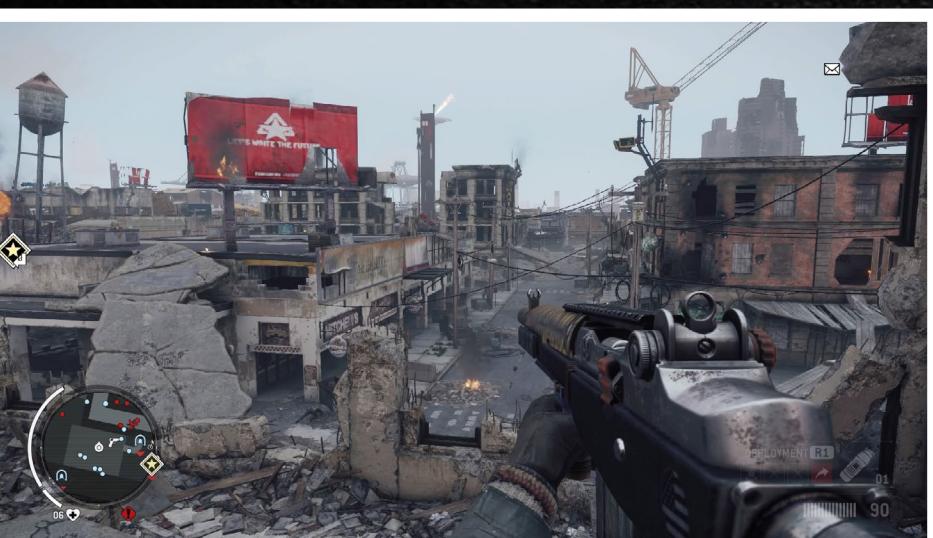




## HOMEFRONT: THE REVOLUTION (MULTI)

Desenvolvido pela Crytek e Dambuster Studios, *Homefront: The Revolution* tropeça nos vícios do gênero FPS. Disponível em versões para PS4, Xbox One e PC, o jogo é apenas mais do mesmo e que não traz nenhuma novidade que o faça ser relevante ou interessante. A falta de ousadia em inovar acaba estragando até o enredo, que demonstrava certo potencial. A trama se desenvolve em uma realidade alternativa em que a Coreia do Norte é o país mais poderoso do mundo e está sitiando os Estados Unidos, por sua vez afundado em uma crise econômica causada pelo péssimo governo de George W. Bush.

Basta alguns poucos minutos de jogatina para que surja a dúvida de como os asiáticos conseguiram tamanho domínio; afinal, a inteligência artificial é fraquíssima e qualquer inimigo se transforma em alvo fácil de ser abatido. Pelo menos, esse quesito acaba se balanceando com a jogabilidade medonha. Em um ano que recebemos ótimos títulos do gênero FPS, *Homefront: The Revolution* se mostra um game totalmente dispensável e irrelevante.

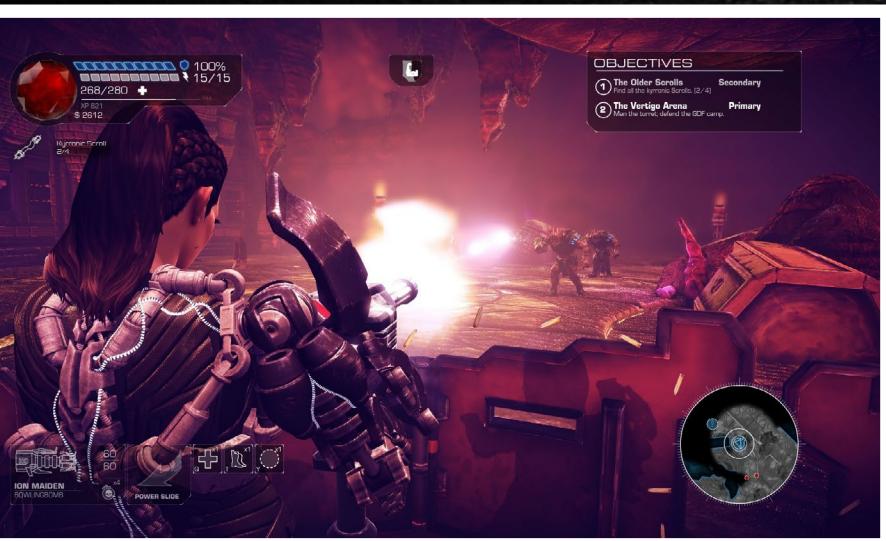




## BOMBSHELL (MULTI)

Responsável pelos ports dos primeiros Duke Nukem, o estúdio Interceptor Entertainment resolveu se aventurar por conta própria e apostar em um projeto totalmente autoral. Assim nasceu Bombshell, porém teria sido melhor se os desenvolvedores continuassem focados nos títulos do loiro mulherengo. O game acaba carregando mais de Duke Nukem do que deveria, trazendo uma protagonista durona, alienígenas malvados, tiroteios, explosões e frases de efeito. Os problemas começam com a visão isométrica, semelhante com a que temos em Diablo. Esse posicionamento da câmera é péssimo devido aos cenários mal acabados, que deixam tudo muito confuso. O excesso de luzes ou cores que se misturam com a dos inimigos fazem com que seja praticamente impossível entender o que está acontecendo na tela.

O nível de desafio praticamente não existe, sendo que a jogatina se resume a simplesmente sair atirando nos extraterrestres. Bastante repetitivo e maçante, Bombshell ainda sofre com a enorme quantidade de bugs, que de tão graves podem, inclusive, travar o game, forçando o jogador a ter a dura e tediosa missão que repetir todos os passos que acabou de executar.





## MIGHTY NO. 9 (MULTI)

Produzido pelo estúdio Maximum Games e lançado para PS4, XBO e PC, o título prometia colocar o jogador em meio a uma empolgante trama que se desenrola durante a Guerra Fria. Assumindo o papel do russo Alekhine, o objetivo é auxiliar agentes da CIA em uma operação secreta envolvendo o assassinato do presidente norte-americano John F. Kennedy. Entretanto, a enorme quantidade de problemas acaba reduzindo o enredo a pó, e a história é a última coisa em que prestamos atenção. Logo de cara, é possível perceber que a direção artística deixa muito a desejar, com jogos de luz e sombras que fazem doer os olhos e gráficos que mais parecem da geração passada.

A jogabilidade é totalmente travada, com controles pouco responsivos e constantes quedas de frame rates que atrapalham qualquer movimento, ainda mais levando em consideração que a missão tem muitos elementos de stealth. Como se já não fossem pontos negativos suficientes, a câmera acaba sendo outro inimigo a ser derrotado. No final, Alekhine's Gun acabou sendo considerada uma cópia de Hitman mal-executada e finalizada. Os fãs do assassino 47 devem ficar bem longe de Alekhine para não passarem raiva.

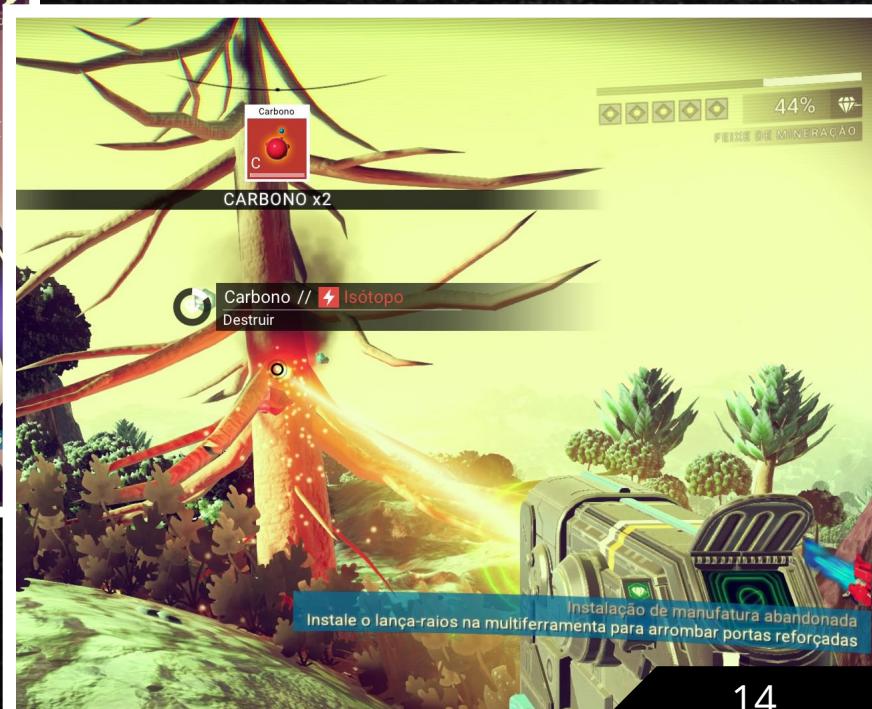


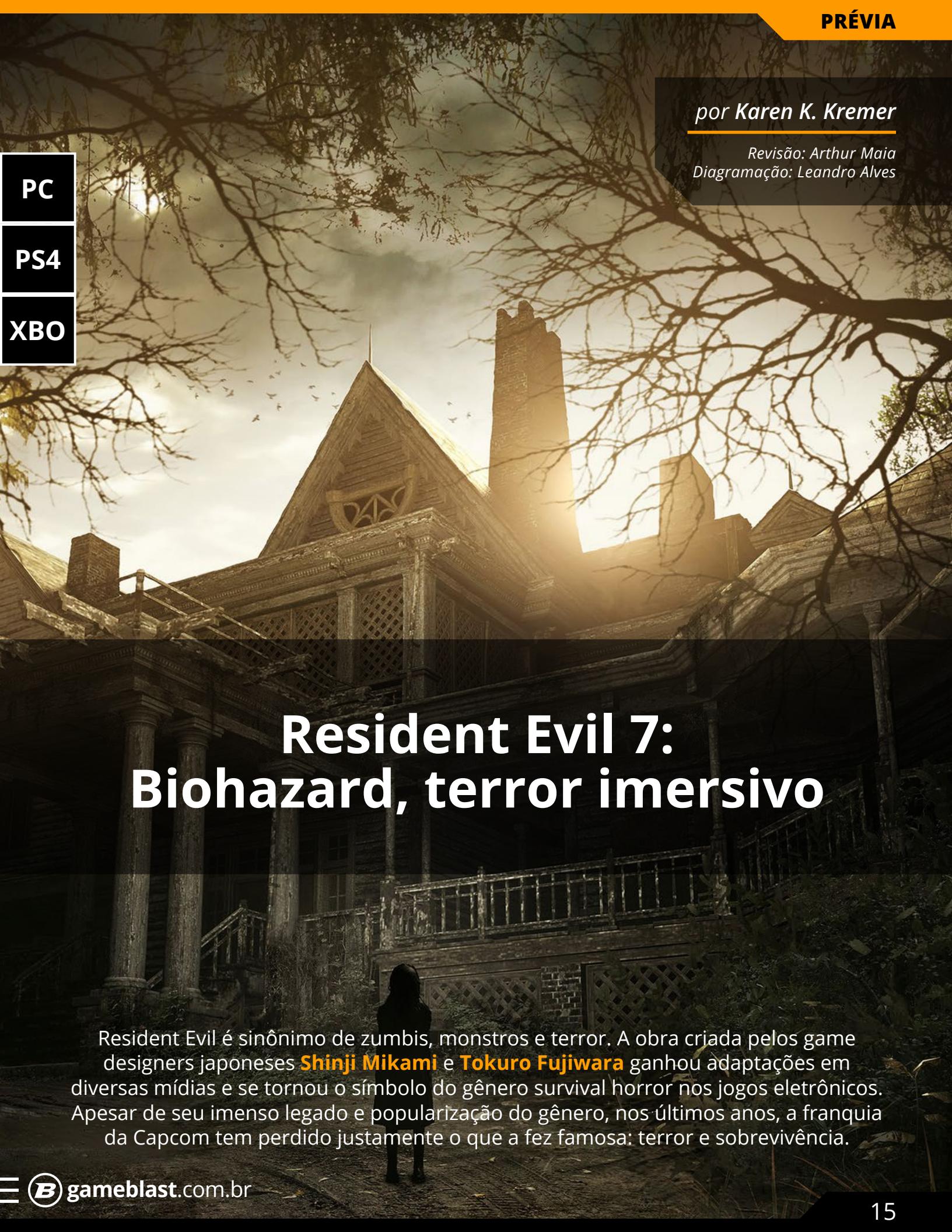


## NO MAN'S SKY (PS4/PC)

O troféu de decepção do ano vai para a Hello Games e seu projeto No Man's Sky. Ocupando um lugar entre os mais aguardados de 2016, o hype para aventura espacial era enorme. O jogo era tão importante que ocupou bons minutos durante a apresentação da Sony na E3 de 2015. A promessa era de uma jornada infinita, com uma quantidade incontável de planetas a serem explorados. Mas, o título ficou somente nisso... Mundos e mais mundos para visitarmos, porém sem nenhum grande objetivo a ser cumprido.

O game era ambicioso demais e derrapou nas promessas vazias. Os jogadores esperavam ter recebido algo bem diferente daquilo que realmente foi lançado. A raiva foi tamanha que não demorou muito para que alguns fãs processassem o estúdio por propaganda enganosa; a justiça, no entanto, considerou a denúncia improcedente. No final, No Man's Sky se revelou tão vazio quanto a infinidade do escuro universo. **B**





por Karen K. Kremer

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Leandro Alves

PC

PS4

XBO

# Resident Evil 7: Biohazard, terror imersivo

Resident Evil é sinônimo de zumbis, monstros e terror. A obra criada pelos game designers japoneses **Shinji Mikami** e **Tokuro Fujiwara** ganhou adaptações em diversas mídias e se tornou o símbolo do gênero survival horror nos jogos eletrônicos. Apesar de seu imenso legado e popularização do gênero, nos últimos anos, a franquia da Capcom tem perdido justamente o que a fez famosa: terror e sobrevivência.

Seguindo o rumo dos jogos de ação desde **Resident Evil 5** (Multi), de 2009, Resident Evil têm sofrido críticas de jogadores e especialistas ao longo dos anos. O principal motivo é o afastamento da série do *survival horror*, em favor de tiroteios frenéticos e ação desenfreada, deixando de lado o medo e o suspense, principais características dos primeiros jogos da franquia, como a trilogia clássica **Resident Evil** (PC/PS1), **Resident Evil 2** (Multi) e **Resident Evil 3: Nemesis** (Multi), lançados entre 1996 e 1999. Contudo, a Capcom prometeu mudar esse cenário com o lançamento de **Resident Evil 7: Biohazard** (Multi). Mas será que o game retornará ao gênero clássico que o fez tão famoso?

## Biohazard, uma nova fase do *survival horror*

Resident Evil é conhecido como **Biohazard** no Japão, terra natal do jogo. A inclusão do termo no sétimo título principal da franquia não é por acaso, mas marca o novo discurso da Capcom: o retorno às origens. É justamente a isso que se propõe Resident Evil 7: Biohazard, retomar sua identidade como jogo de terror, trazendo uma nova fase da franquia com os pés nas raízes que a fizeram crescer como nome máximo do *survival horror*.



A demo **Resident Evil 7 Teaser: Beginning Hour** (Multi) deu aos jogadores uma prévia do que esperar da versão completa do jogo. Com a mecânica em primeira pessoa, ausência de HUD e uma casa macabra criada com uma arte tridimensional realista e assustadora, Resident Evil 7 Teaser: Beginning Hour é uma amostra e um prólogo à história principal de Resident Evil 7: Biohazard, fazendo um excelente trabalho ao introduzir o jogador no contexto do novo título da franquia da Capcom. Resident Evil 7: Biohazard se passa após os eventos de Beginning

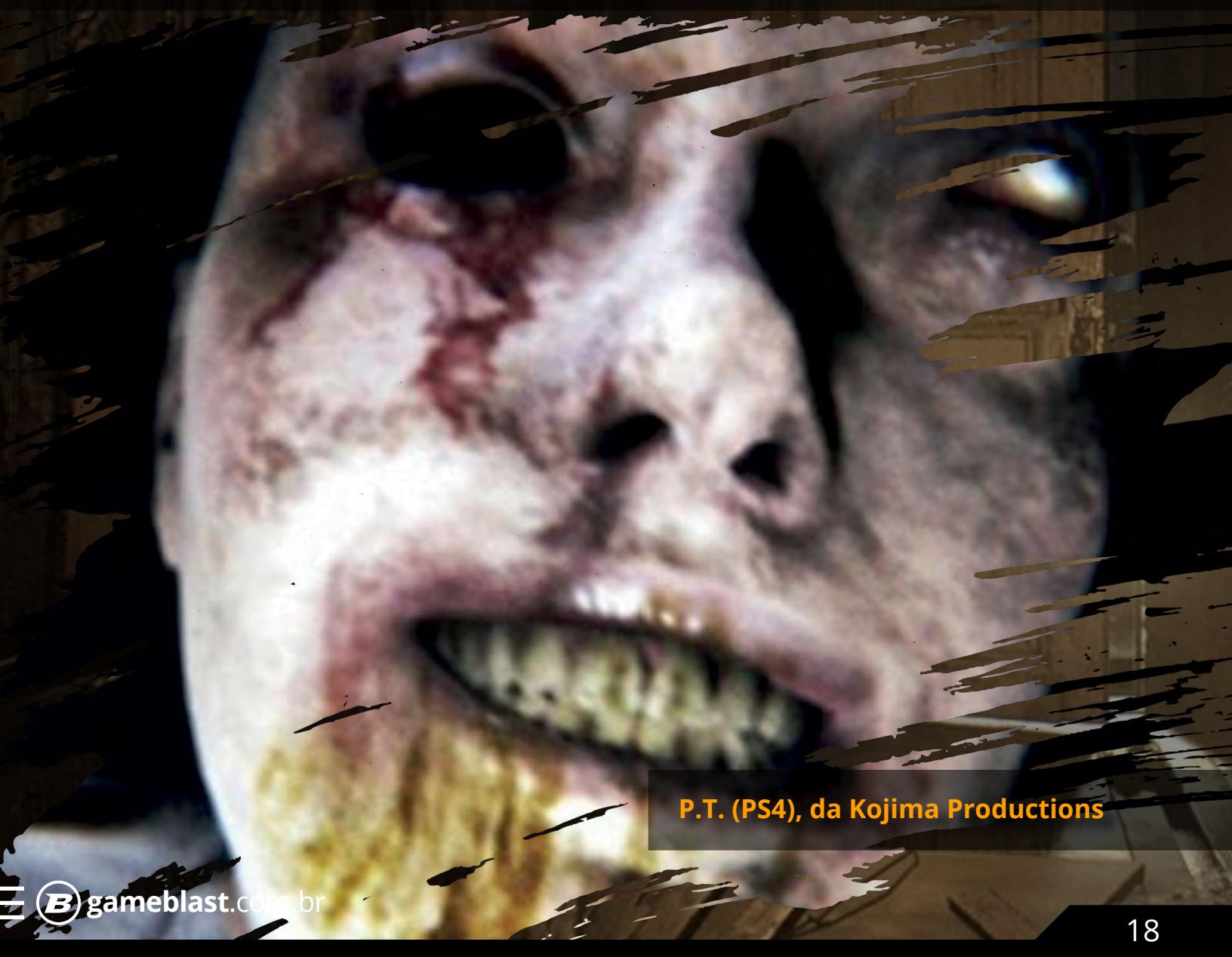
Hour, em Dulvey, Louisiana, onde se localiza uma casa mal-assombrada, antes pertencente à família Baker, desaparecida em 2014. No jogo, assumimos o comando de Ethan Winters em 2017, quando ele recebe a ligação de uma mulher que diz ser sua falecida esposa Mia. Assim, ele vai para Dulvey em busca de respostas e se depara com a misteriosa fazenda da família Baker e seus monstros sanguinários.



## Inspiração de Hideo Kojima e Guillermo del Toro

Não tem como falar de Resident Evil 7: Biohazard e não se lembrar do teaser jogável **P.T.** (PS4), da **Kojima Productions**, uma prévia ao *survival horror* cancelado **Silent Hills** (PS4). O novo jogo da Capcom possui fortes influências da famosa *demo* do jogo abandonado de **Hideo Kojima** e **Guillermo del Toro**, como arte digital realista e forte uso de sombras em um sistema de luzes com bastante opacidade num ambiente claustrofóbico. O *gameplay* em primeira pessoa e a casa mal-assombrada que muda de

acordo com os avanços do jogador é claramente inspirado no *game* cancelado do **PlayStation 4**, onde, conforme o protagonista avançava, interagia ou descobria novos itens, mudanças ocorriam no cenário, em personagens e mesmo em objetos. Uma mecânica inteligente e que convida o jogador a concluir várias vezes o jogo para descobrir novos segredos da história. Do mesmo modo, a mecânica de finais diferentes sugere um possível jogo de finais ramificados.



**P.T. (PS4), da Kojima Productions**

## A volta dos mortos-vivos

O retorno de Resident Evil aos moldes clássicos foi aguardado por anos pelos jogadores e pela indústria de jogos eletrônicos. Resident Evil 7: Biohazard tem tudo para cumprir as promessas e corresponder às expectativas, sendo composto por uma jogabilidade inovadora, a volta dos puzzles, uma história macabra, monstros horripilantes e um *gameplay* imersivo e assustador, dando até a possibilidade de jogar o jogo do começo ao fim no **PlayStation VR** para os usuários de PS4. A Capcom não deixará ninguém dormir com o lançamento de Resident Evil 7: Biohazard, seja por madrugar em jogatinas ou por pesadelos com a história. **B**



Resident Evil 7: Biohazard (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor** Capcom

**Gênero** Survival Horror

**Lançamento** 24 de janeiro de 2017

Expectativa

5

# Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 anos de aventuras

[www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br)

Não  
perca!



**Belas ilustrações mais um  
super papel de parede exclusivo!**



por Pedro Vicente

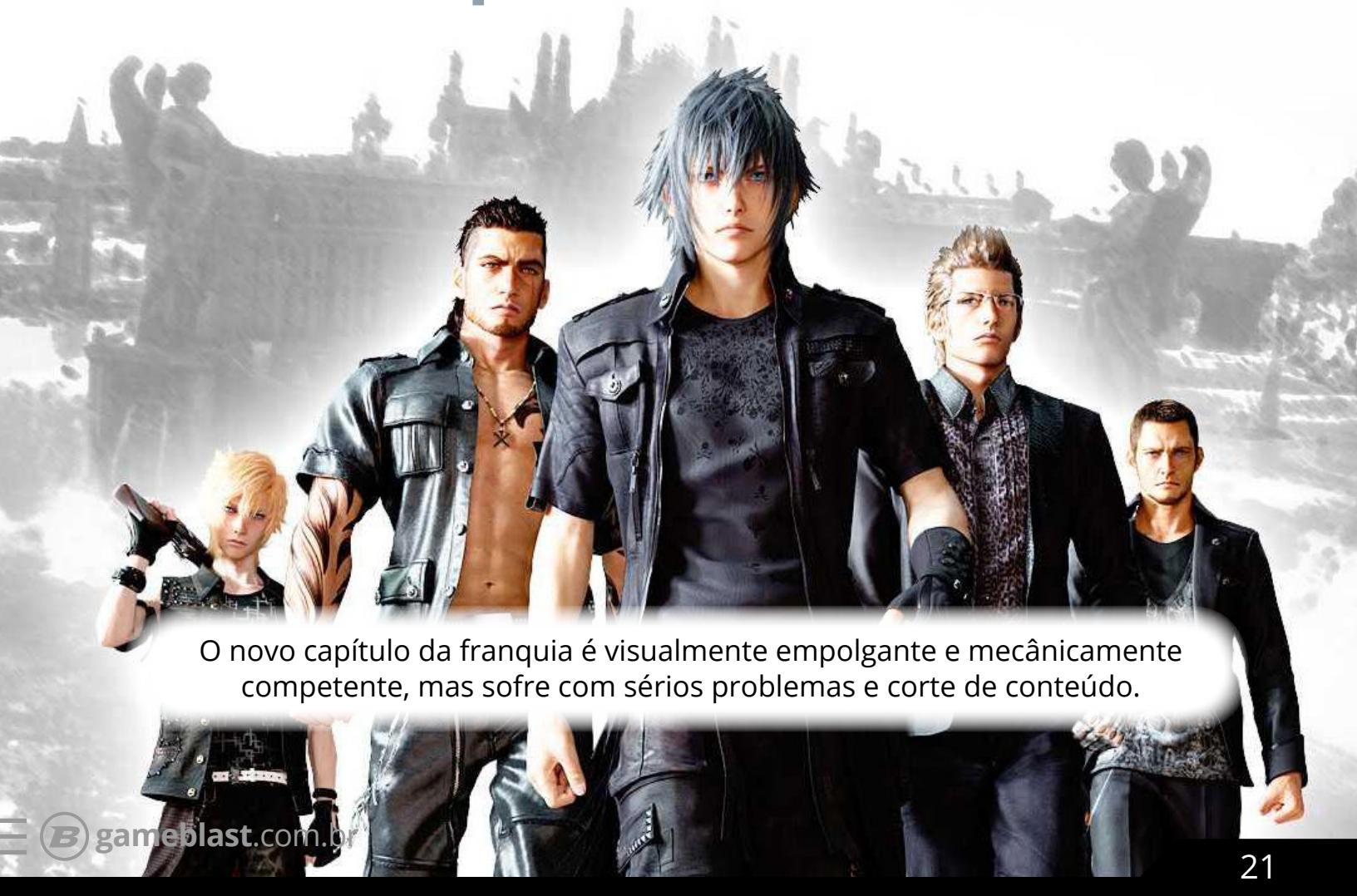
Diagramação: Guilherme Lima

PS4

XBO

# FINAL FANTASY XV

delícias e tristezas  
pela estrada



O novo capítulo da franquia é visualmente empolgante e mecânicamente competente, mas sofre com sérios problemas e corte de conteúdo.

A primeira informação que vemos ao ligar **Final Fantasy XV** é um frase simples e direta: "Um Final Fantasy para os fãs e para os iniciantes na série". A questão é que tanto fãs quanto iniciantes na série não são grupos homogêneos. Eu, por exemplo, sou bastante fã da série, que talvez seja minha favorita, e pertenço a um grupo de jogadores de Final Fantasy que gosta de ver mudanças, novas proposições, que até não se importaria se a série por acaso acabasse (franquias podem, e muitas devem, morrer, isso deveria ser natural). Tento entender o que o jogo se propõe a ser, e a partir daí vou tendo minha experiência com ele.

Esse representa apenas um dentre os vários tipos de fãs, e existem ainda mais tantos estilos diferentes de ser um iniciante na série, alguém que não era fã até o momento. Final Fantasy XV é um produto que pretende ser o mais massificado possível. Não é uma característica individual e específica, já que dificilmente jogos AAA desse calibre podem se dar ao luxo de não buscarem o que há de popular para atingir uma maior fatia do mercado.



Mesmo com indícios de saturação, algo muito popular já há alguns anos é o mundo aberto. O tal *sandbox* que em tese permite que o jogador explore e realize tarefas em seu ritmo, com um espaço grande para se movimentar e procurar atividades. Esse espaço de exploração aberta de Final Fantasy XV funciona bem. Um dos fatores que tornam a exploração agradável é o visual do jogo. É latente, a todo momento, a ideia de uma fantasia baseada na realidade, e todos os locais que vemos transbordam isso de uma maneira competente.

Um resort na região litorânea remete à ambientes de luxo de nosso próprio mundo, mesmo que exista uma grande ave como um Zu e outros monstros rondando o local. Postos de gasolina

e restaurantes de beira de estrada são próximos do que podemos ver em determinados países, mas servem comidas intimamente ligadas aos produtos do universo do jogo, além de nos trazerem os cartazes de caça dos animais fantásticos.

A cidade inspirada em Veneza, por exemplo, possui uma identidade visual única que te faz pensar que essa “realidade” só poderia existir mesmo em uma grande fantasia. Se tornou uma das minhas cidades preferidas da série, do ponto de vista visual. Pena que as interações e situações que ela traz não se destacam tanto assim. Final Fantasy XV traz lugares belíssimos, e a região de Lucis, onde está o mapa aberto, é um lugar absolutamente diverso e interessante.



Você sente a diferença entre seus sistemas, climas e locais. Há muito a se ver na área, e ainda que grande parte dos pontos de interesse não traga nada que seja muito útil, do ponto de vista do enredo ou dos sistemas de jogo, existe um trabalho bem feito com a construção dos espaços. As *dungeons* são ligadas diretamente ao mapa, e cada uma delas traz algo de diferente e interessante, sendo momentos agradáveis do jogo.



MAP

The Wastelands  
The Three Valleys  
Lungwater Peak  
Hammerhead  
Ostium Gorge  
Crestholm Channels

1 TENT  
Return to the spot where you last rested.

Move Zoom Mark Menu

Se em um lugar deslizamos com a corrente para baixo, em outro precisamos escalar uma montanha. São os locais mais interessantes e que trazem batalhas empolgantes. As *hunts* também cumprem esse papel.

Pegamos o cartaz de um monstro ou grupo de inimigos e partimos para o combate.

É um esquema que casa muito bem com o tipo de exploração proposta, e de fato é gerador de confrontos memoráveis.

Existem, entretanto, dois grandes pecados em relação às caçadas. O primeiro é que elas são muito repetitivas, e dentre o grande número delas, apenas algumas trazem monstros e confrontos realmente interessantes. O segundo, e mais sério, é que não é possível ativar mais de uma *hunt* ao mesmo tempo. Em tese, isso deveria ajudar na imersão, já que você iria até o local, preparia a comida certa em um acampamento, e só então iria enfrentar aquele monstro específico.



Realizar atividades corriqueiras, entretanto, costuma ser um dos grandes equívocos quando se traz a ideia de imersão. Não poder lotar de *hunts*, ir fazendo todas em um ritmo mais direto, me faz justamente quebrar esse ritmo de exploração e combate e me lembrar que estou em um jogo que cria sistemas sem sentido, travando um dos fatores centrais da experiência: a exploração e a movimentação pelo cenário.

As missões paralelas também patinam. Por um lado elas te guiam para pontos e condensam atividades em série,

ou seja, você vai fazer missões para um mesmo personagem, de forma a criar uma cadeia de quests. Isso é interessante, pois te faz ter contato direto com algum NPC. O triste é que muitas dessas missões são sem graça, a história do que está acontecendo não é bem conduzida, e acaba-se perdendo tempo com personagens extremamente secundários, quando mesmo os principais não são muito bem desenvolvidos. Missões secundárias que nos ligassem mais aos três amigos, de alguma forma à Luna, Aranea e Ardyn, seriam muito mais interessantes.



Muito do que sabemos sobre Luna vem do filme Kingsglaive.

Mesmo com esses contratempos à atividade de explorar, Final Fantasy XV entrega um mundo aberto com muitos méritos. De seu visual à forma como os locais abrigam atividades, da maneira como passeamos a pé, com chocobos, com o Regalia normal ou voador, muita coisa é bem feita. Mesmo no caso do carro, que é restrito na sua direção (inclusive voando), é interessante ver como a viagem é usada para mostrar o mundo, os personagens interagindo e ouvirmos as músicas dos antigos jogos.

É bem legal como a relação entre os quatro protagonistas se dá através da progressão das habilidades do grupo, no geral, e de cada um em particular. Conforme você evolui e passa mais tempo com seus companheiros, mais você vai sentir que uma boa conexão entre o grupo é fundamental para as batalhas, ou pelo menos a melhor forma de encarar diversos desafios. Há uma preocupação em fazer com que a relação deles não exista apenas em cenas fechadas, mas durante nossa passagem pelas batalhas, menus e árvores de habilidade.



Já o enredo do título é muito mais simples do que parecia. A impressão é que faltou tempo de desenvolvimento para que a narrativa fosse melhor conduzida. Existem ótimos momentos, e muito bonitos, na história do jogo, mas a noção que tenho é que falta lastro para muitas cenas. Falta um maior desenvolvimento dos personagens, faltam mais pedaços desse enredo. Felizmente, mesmo com essa negativa, as cenas conseguem cativar até um certo ponto. O final, em especial, mesmo sem esse lastro, tem ótimas ideias que consagram parte

dos sistemas do jogo, além de dar um impactante encerramento para a história.

Algo que o título faz muito bem, e que conecta enredo aos principais sistemas, são as relações entre os quatro amigos durante a batalha, as viagens e acampamentos. O grande destaque fica para Prompto e sua habilidade de tirar fotos. Parece algo inútil em se comparado à habilidade de sobrevivência de Gladiolus e aos pratos feitos por Ignis, mas as imagens capturam boa parte do sentimento da jornada.



Filme existencialista italiano Fantasy XV.

Também ajuda o fato que explorar habilidades em conjunto e as técnicas de combate individuais de seus amigos é central para se dominar o sistema de batalha. Final Fantasy XV traz um sistema de batalha muito voltado para ação, já que as principais atividades consistem em dar parry, desviar, buscar os flancos do inimigo e, sobretudo, alternar armas para bater como se não houvesse amanhã (principalmente quando ativamos o apelão Armiger).

O resultado é um espetáculo visual, sobretudo quando já dominamos esses passos o suficiente. O sistema é agradável, ainda que por horas seja muito repetitivo, já que você provavelmente irá realizar as mesmas etapas para vencer distintos tipos de inimigos. O esquema de *warp* é, também, muito competente, além de visualmente e mecanicamente estiloso.



O sistema e mecânica de magia, entretanto, beira o absurdo. Toda e qualquer uma das poucas magias disponíveis se dá em forma de granada, e por mais que também traga um baita espetáculo visual e gere mudanças no campo de batalha, é um dos grandes pontos negativos do jogo. Acaba sendo um *gimmick* descolado do resto do confronto, e um que joga fora, inclusive, muitas possibilidades para uma batalha em tempo real.

As invocações também deixam à desejar. Elas vêm em um número baixo, e costumam ser bem chatas de ativar. Também propiciam um empolgante momento visual (temos um padrão aqui) e funcionam para maravilhar, principalmente na primeira vez. Mas é um sistema mecanicamente sem graça e que também parece descolado do resto da batalha.



De tudo que foi dito, resta a forte impressão de que Final Fantasy XV é um jogo que precisava de mais tempo de desenvolvimento para atingir seu grande potencial. Esse título que foi entregue provavelmente está sendo desenvolvido há bem menos tempo do que acreditamos. Fica latente que tanto na exploração quanto no desenvolvimento de personagens e do enredo, o jogo se valeria de adições. Mas é um jogo muito mais sobre possibilidades perdidas, do que efetivamente ruim. Ele passa longe disso, inclusive. É um jogo bom, que traz aspectos muito bem trabalhados, e outros que se sustentam mesmo com as falhas.

Um mundo convidativo e bem criado, cuidado na construção dos cenários e da exploração, sistemas e mecânicas que levam em consideração a ideia da amizade dos quatro protagonistas,

uma batalha agradável e que gera momentos de forte apelo visual, trechos tocantes de uma história simples e pouco desenvolvida, se unem a um conteúdo pós-fim vasto, ainda que também repetitivo (as dungeons extra, por exemplo, possuem o mesmo layout, só alternando os inimigos), para entregar uma experiência satisfatória.

Consigo ver FF XV agradando um vasto número de jogadores, de fãs à novatos na franquia. E acredito que esse título seja um bom apontador de caminhos, um primeiro capítulo de uma nova fase da série. Há muito coisa competente no jogo, tantas outras que patinam, e algumas que precisam de sérias mudanças. No fim das contas, Final Fantasy XV é, sobretudo, mais um importante e competente jogo da série, talvez o primeiro de muitas pessoas, e com certeza não o meu último. 





## Prós

- Mundo com uma bela identidade visual;
- É agradável a exploração pelo mapa;
- Sistema de batalha é competente e visualmente impactante;
- Ligação entre os personagens durante batalha, exploração e enredo;
- *Dungeons* interessantes;
- História traz momentos tocantes.



## Contras

- Enredo e personagens são pouco desenvolvidos;
- Há uma sensação de que faltam mais áreas exploráveis e que isso afeta o ritmo do enredo;
- Sistema de magia e *summons* desaponta;
- Missões paralelas são sem graça do ponto de vista narrativo.

Final Fantasy XV (PS4/XBO)

**Desenvolvedor** Square Enix

**Gênero** Role-playing game

**Lançamento** 29 de novembro de 2016

8.0

Nota

PC

por Renan Greca

Revisão: Bruno Alves

Diagramação: Vanessa Manso bueno



# 99 VIDAS O JOGO

## 99Vidas: O Jogo - traz quatro podcasters bons de briga

Os desafios deste game farão você desejar ter 99 vidas.

**C**omo seria um jogo do BlastCast? Envolveria eu, o Yuri e o Felipe batendo em meliantes enquanto passávamos por cenários familiares de Curitiba e Porto Alegre? Não sei, mas, como produtor de um podcast, fiquei intrigado pela proposta de 99Vidas: O Jogo (atualmente PC, com lançamento previsto para PS4, XBO, PS Vita, iOS e Android). Como o título implica, é baseado no popular podcast 99Vidas, protagonizando seus participantes Jurandir Filho, Izzy Nobre, Evandro de Freitas e Bruno Carvalho em um beat-'em-up à moda dos anos 1990.



Quando a campanha para o jogo foi lançada no Catarse, fiquei um pouco apreensivo com a proposta. Afinal, adaptar um podcast para videogame é um conceito no mínimo inusitado, e, apesar de jogadores de longa data, os criadores do programa não tinham experiência alguma com o desenvolvimento de games. Felizmente, após o sucesso da campanha, foi recrutado o talento e a experiência da QuByte Interactive, desenvolvedora indie nacional baseada em São Paulo. Juntando as piadas internas do podcast, muitas referências a jogos antigos, algumas ideias clássicas, outras criativas e uma boa equipe de desenvolvimento, o resultado é um produto muito competente e divertido, com algumas falhas que o deixam pouco aquém da excelência.



Quando a campanha para o jogo foi lançada no Catarse, fiquei um pouco apreensivo com a proposta. Afinal, adaptar um podcast para videogame é um conceito no mínimo inusitado, e, apesar de jogadores de longa data, os criadores do programa não tinham experiência alguma com o desenvolvimento de games. Felizmente, após o sucesso da campanha, foi recrutado o talento e a experiência da QuByte Interactive, desenvolvedora indie nacional baseada em São Paulo. Juntando as piadas internas do podcast, muitas referências a jogos antigos, algumas ideias clássicas, outras criativas e uma boa equipe de desenvolvimento, o resultado é um produto muito competente e divertido, com algumas falhas que o deixam pouco aquém da excelência.



Uma das primeiras coisas que o jogo faz questão de observar é que, apesar do título, os personagens começam com apenas cinco vidas. Com 94 vidas abaixo do prometido, a próxima coisa que jogadores percebem é que o jogo é difícil. Joguei a maior parte do game com dois amigos, Douglas e André, em co-op local (jogos assim são raros hoje em dia, então foi bacana). Enquanto na primeira fase podíamos atribuir a dificuldade à nossa falta de familiaridade com as mecânicas e controles, nas seguintes começamos a perceber que o jogo realmente não estava de brincadeira. Ao enfrentar ondas volumosas de inimigos resistentes e agressivos, aquelas cinco vidas de cada jogador vão embora bem rápido.



A medida que fomos conhecendo alguns detalhes do jogo, além de melhorar os socos e chutes de Izzy, Juras e Evans com upgrades, as coisas começaram a se encaixar mais, mas ainda sentimos que, em certas ocasiões — como o chefe Harddy e a manada da tigrada —, a dificuldade do jogo era um tanto artificial e injusta. Quase todos os chefes assustam à primeira vista, mas começam a fazer sentido após observar bastante seus padrões de movimento (apesar de todos chamarem capangas, algo que detesto em qualquer jogo), mas o Harddy em particular continuava imprevisível e irritante, com pouquíssimo espaço para puni-lo, mesmo após enfrentá-lo e derrotá-lo três ou quatro vezes. Acabamos ganhando dele na força bruta, pois éramos três com algumas vidas cada, em vez de estratégia.



Além de ser fácil perder nossas vidas, 99Vidas ainda conta com um estado de “game over” permanente. Após o jogador perder suas vidas, ele é eliminado do jogo para sempre, mesmo após passar para outra fase. Para um jogo cooperativo moderno,

isso é difícil de engolir. Quem quer ficar sentado assistindo os amiguinhos jogarem em vez de jogar junto? Nossa solução foi sempre voltar ao menu principal e escolher a opção “seleção de fases” em vez de “continuar”, permitindo que cada jogador voltasse com as cinco vidas. Isso seria justificável se fosse razoável e sensato obter vidas dentro do game, mas não é — elas custam 2000 pontos cada na loja, valendo mais a pena gastá-los em upgrades permanentes em vez de vidas que inevitavelmente vamos perder.

## GAME OVER

Conseguimos, enfim, enfrentar o último boss após repetir várias das fases procurando estratégias de sucesso. A principal estratégia foi manter um quarto controle por perto, permitindo que um jogador falecido retornasse à partida nos pés do Player 4. Estranhando bastante a curva de dificuldade do jogo na dificuldade “Normal” (que não é impossível mas é realmente pesada), resolvi experimentá-lo na dificuldade “Izzy”. Meu personagem permaneceu com suas melhorias e, com inimigos mais fracos e em menor quantidade, a diferença de dificuldade foi enorme. Então, minha sugestão para quem quiser se desafiar, mas de uma forma menos agressiva, é jogar primeiro na dificuldade mais baixa para melhorar um os personagens e então enfrentar as dificuldades mais altas preparado. Isso funciona; me fez pensar se é assim que o jogo queria ser jogado.



Mas, mesmo em nossos momentos de frustração, não deixamos de rir de alguns momentos de humor do jogo. Entre piadas internas do podcast, referências a videogames em geral e brincadeiras com aspectos da cultura brasileira e nordestina, posso garantir que gargalhadas foram dadas, mas não sei quanto desse humor passaria batido por alguém que desconhece o 99Vidas. Um pouco desse humor pode incomodar, como inimigos estereotipados chamados de “sujinho”, “cheiroso” ou “tetinha”, mas não deixa de ser fiel ao espírito dos anos 1990, para bem e para mal.



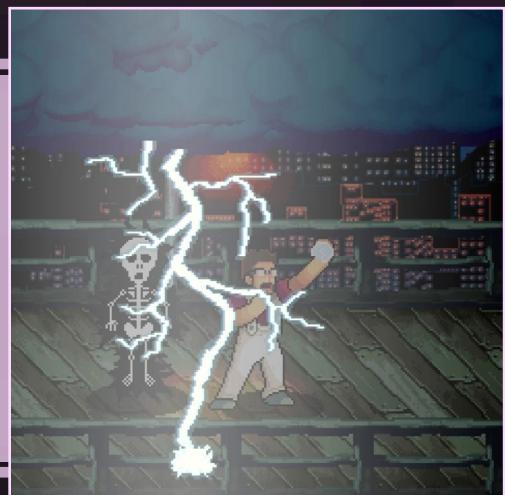
Os maiores destaques do game são, sem dúvida, os visuais e a trilha sonora. Os cenários são meticulosamente desenhados e renderizados em 16-bits, enquanto os personagens têm esquemas de cores distintos que contrastam com o fundo. Claro, referências ao grande Brasilzão podem ser vistas em todas as fases, que incluem as obrigatórias Locadora e Feira dos Pássaros. Os desenhos e as animações dos personagens também contam com sua série de referências, às vezes muito sutis, às personas de seus protagonistas.

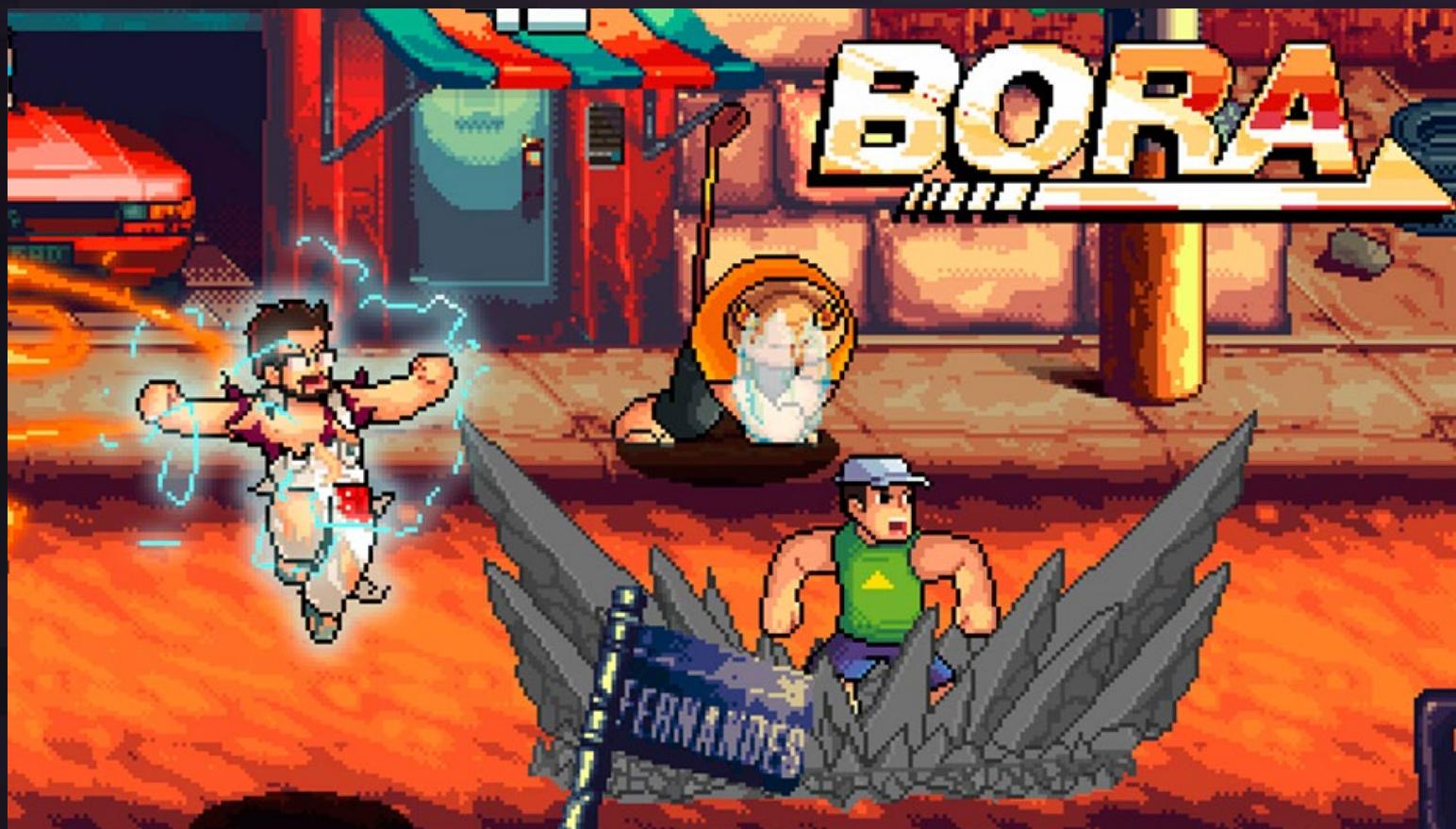


Já a trilha sonora é uma surpresa a parte: na tela de título e em cada fase e cada cutscene, a música é divertida e combina com a situação. Ela é inspirada, mas não limitada, pelas trilhas sonoras de games antigos, preservando uma estética sonora retrô, mas incluindo uma variedade de sons que não seria possível em hardware antigo. Espero que a trilha sonora seja

disponibilizada em breve. Infelizmente, nem toda a produção de som é no mesmo nível. Alguns efeitos sonoros são estranhamente contrastantes com o restante, e as dublagens foram passadas por um “filtro 16-bits” que tenta remeter aos jogos antigos, mas acabam parecendo que foram gravadas com microfones baratos.

Os criadores do podcast e os desenvolvedores da QuByte prometeram atualizações futuras para balancear e aprimorar o jogo. Esses ajustes podem ser cruciais para elevar o jogo de “bom” a “ótimo”. No estado atual, sem dúvidas é um jogo divertido, com toques de brilhantismo, e um ótimo representante do cenário brasileiro de games. E talvez seja o primeiro jogo baseado diretamente em um podcast, quem diria? **B**





## Prós

- Estética visual que remete tanto ao Brasil quanto a jogos antigos;
- Trilha sonora impecável;
- Bom senso de humor, especialmente para quem já acompanhou o podcast;
- Dificuldade nos faz ter que pensar em estratégias alternativas para progredir.



## Contras

- Nem todo inimigo é bem acertado dentro da curva de dificuldade;
- Alguns efeitos sonoros não soam tão bem quanto deveriam;
- Politicamente incorreto;
- Título enganoso (são só cinco vidas).

99Vidas: O Jogo (PC)

**Desenvolvedor** QUByte Interactive

**Gênero** Ação, Indie

**Lançamento** 23 de dezembro de 2016

Nota **7.5**

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



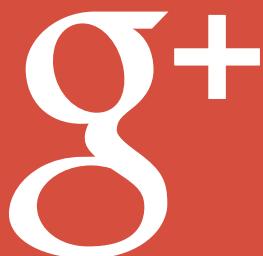
[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



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

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrirver-se**



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

**Inscrirver-se**



por Manoel Siqueira

Revisão: Arthur Maia

Diagramação: Peterson Barros

# Jogos de terror da sétima geração

Às vésperas do lançamento de Resident Evil 7 (Multi), um dos jogos de terror mais aguardados dos últimos tempos, e começando o ano com uma sexta-feira 13, nada melhor do que falarmos sobre alguns dos melhores e mais assustadores títulos do gênero.

Vários jogos fantásticos e memoráveis marcaram presença na geração passada e, mesmo se eu quisesse, seria incapaz de abordá-los todos neste artigo. Sendo assim, nessa seleção, por predileção, dei preferência para aqueles que contêm elementos investigação, terror psicológico e drama.

## 10 - Outlast

Juntamente com os jogos da série **Amnesia** e **Slender** (PC), **Outlast** (Multi) contribuiu para aquilo que, aos poucos, está se tornando um novo subgênero, que chamaremos aqui de “terror passivo”. Neste subgênero você raramente será capaz de confrontar seus inimigos cara a cara, logo sua única opção é fugir e se esconder. Essa impotência torna as partidas ainda mais amedrontadoras.



Como se as coisas ainda não pudessem ficar mais assustadoras, o sanatório e os casos de crimes por insanidade presentes no jogo são inspirados em fatos reais, ou seja, qualquer similaridade com mundo real não é mera semelhança.

Infelizmente, *Outlast* não foi lançado para os consoles da sétima geração, apenas para PC, mas atualmente o jogo já está disponível para PS4 e Xbox One, então preparem suas fraldas.

## 9 - Alan Wake

**Alan Wake** (Xbox 360/PC) é uma verdadeira obra-prima do terror. Na época de seu lançamento, seus gráficos eram considerados simplesmente fantásticos e, apesar de todas as inovações que houveram desde então, ele continua sendo um jogo visualmente bonito.

Sua narrativa também não deixa para menos, rebuscada e cheia detalhes, faz com que você se

sinta personagem de um romance de Stephen King. Pena que desde então a Remedy cancelou *Alan Wake 2* e parece não ter planos de um novo jogo do gênero.



## 8 - Dead Island



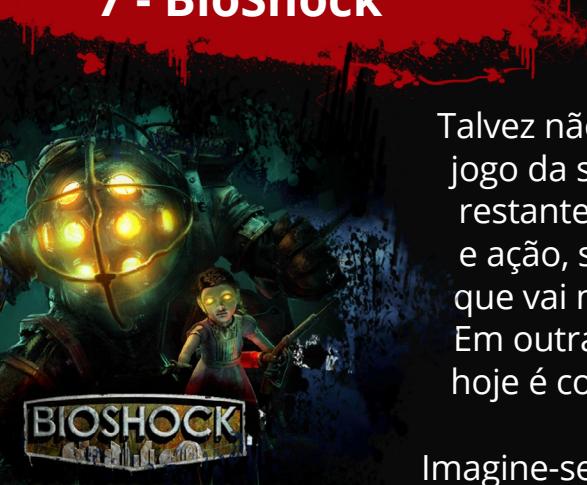
Quando Walking Dead ainda não era uma HQ tão popular e os zumbis não tinham voltado a ser o foco dos holofotes, surgia Dead Island (Multi), um jogo que mostra que são nos momentos mais críticos que as pessoas revelam sua verdadeira natureza.

O jogo chamou a atenção por ser um dos poucos jogos de mundo aberto envolvendo mortos-vivos. Dead Island, no entanto, não se limitou isso, já que suas músicas melancólicas e side quests irreverentes fizeram dele um dos títulos mais vendidos daquele período.



Pouco tempo depois, o mercado ficou saturado de obras desse subgênero fazendo com que Dead Island fosse apagado com o passar tempo, mas seu sucessor espiritual, Dying Light, ainda mantém a chama dos jogos de zumbi da Techland acessa.

## 7 - BioShock



Talvez não seja do conhecimento de todos, mas o primeiro jogo da série BioShock (Multi) tem um clima bem diferente do restante da série. Ele não é simplesmente focado em aventura e ação, sua trama coloca o jogador em um desconforto que vai muito além do que se poderia imaginar até então. Em outras palavras, ambientação é ponto forte deste, que hoje é considerado um grande clássico dos games.

Imagine-se na década de 60, quando em meio a uma viagem aérea, seu avião cai no oceano. Em meio aos destroços, você nada em direção a um estranho farol e descobre que na verdade ele é a porta de entrada para uma cidade subaquática construída com uma tecnologia que você sequer imaginava existir. O problema é que o local está tomado pelo caos. Em Rapture, os monstros são pessoas, e suas principais armas são a ciência e a insanidade.

Mais do que uma história de ficção científica, você não sabe o que esperar dos ensandecidos cidadãos dessa misteriosa Atlantis, e sua única maneira de tentar escapar é com o auxílio de um estranho, chamado Atlas. Mas será que realmente é possível confiar em alguém?



## 6 - Dead Space

O espaço é frio e silencioso, lá ninguém te ouvirá gritar. Esse é o clima de *Dead Space* (Multi), um dos poucos jogos de gênero a ser ambientado no espaço. Você é Isaac Clarke, um engenheiro a bordo de uma nave de mineração espacial chamada USG Ishimura. Seu desafio é sobreviver à infestação provocada por um vírus alienígena, que transforma humanos em terríveis criaturas chamadas Necromorphs.

Um dos grandes destaques do jogo é o combate contra esses monstros, que envolve um sistema único de estratégia chamado strategic dismemberment (desmembramento estratégico), que consiste em mutilar cada tipo de Necromorph de uma maneira específica, para assim derrotá-los.

Para isso você conta com arsenal composto majoritariamente de armas improvisadas feitas a partir de ferramentas de mineração, como plasma cutter e a hydrazine torch, que serve como uma espécie de lança-chamas. Nunca as habilidades de um engenheiro foram tão vitais!



## 5 - Fatal Frame IV: Mask of the Lunar Eclipse

*Fatal Frame IV: Mask of the Lunar Eclipse* (Wii) é um dos melhores jogos da série, pois consegue, com sucesso, resgatar e aprimorar os principais elementos da franquia. Para aqueles que não estão familiarizados com a franquia, *Fatal Frame* é uma série de jogos de survival horror que consiste em resolver mistérios relacionados às antigas superstições japonesas, envolvendo principalmente fantasmas.

O jogo se destaca no gênero pelo modo como você encara esses desafios. Tanto para a resolução de puzzles e exploração quanto para capturar e pacificar os espíritos, você precisará usar uma Camera Obscura, que funciona semelhante a uma máquina fotográfica, lhe permitindo capturar e deter inimigos através de fotos.

Dentro da franquia, *Mask of the Lunar Eclipse* se sobressai devido à profundidade de seus personagens, tanto protagonistas quanto coadjuvantes, e pela complexidade da trama do qual eles fazem parte.

Infelizmente, devido a alguns desentendimentos entre a Nintendo e suas desenvolvedoras, Tecmo Koei e Grasshopper, o título nunca foi lançado fora das terras nipônicas. Mas calma, não há motivo para se lamentar. Já está disponível uma tradução feita por fãs que exerce o papel que a Tecmo resolveu não cumprir.



## 4 - Resident Evil: Revelations



Que depois de Resident Evil 4 (Multi) a série deixou o terror de lado e se focou quase que inteiramente na ação, isso não é novidade para ninguém. Desde então, os fãs imploram para que a Capcom desenvolvesse um jogo resgatasse a essência da série, eis que em 2012 foi lançado o spin-off, Resident Evil Revelations (Multi).

Da mesma maneira que os primeiros jogos da série, Revelations volta a ser um survival horror, deixando o jogador com suprimentos e munição limitados, além de se focar mais na resolução de puzzles e exploração de cenário do que em conflitos.

O jogo foi lançado originalmente como um exclusivo para Nintendo 3DS, utilizando a segunda tela para manipular o inventário e acessar o mapa, o que deixou o jogo bastante dinâmico, evitando a necessidade de ter que parar sua jogatina para usar itens ou descobrir o caminho correto. Posteriormente, sua versão remasterizada chegou aos consoles da geração passada: Wii U, PS3, Xbox 360 e PC.



## 3 - Silent Hill: Shattered Memories

Muito mais do que um simples remaster, Silent Hill: Shattered Memories (Multi) é a reimaginação do primeiro jogo da série. Da mesma maneira que na história original, você é Harry Mason, um pai que procura desesperadamente por sua filha, Cheryl, que sumiu após um acidente de carro próximo a misteriosa cidade de Silent Hill.

O grande diferencial do jogo é o modo como a trama se desenrola. Ela alterna entre suas desventuras na cidade e sua consulta com o Dr. K na clínica psiquiátrica Lighthouse, na qual você responde a alguns testes psicológicos. O interessante é que as suas respostas influenciam sua jornada em diversos aspectos, como a presença ou ausência de determinados personagens, suas ações e vestimentas.



## 2 - The Secret World



Esse, com certeza, é um dos melhores e mais difíceis MMORPG já criados e, ao mesmo tempo, um dos poucos jogos do gênero que abrangem a temática terror. Infelizmente, ele é também o título menos conhecido desta seleção, e não é para menos. Até o momento o título só está disponível para PC e, mesmo assim, é difícil de ser adquirido no Brasil. Apesar de ter chegado a Steam há alguns anos, por algum motivo que não ficou muito claro, ele não está disponível para nossa região.

Quando The Secret World (PC) foi lançado, em meados de 2012, seus gráficos já estavam ultrapassados até mesmo para um MMORPG, gênero que não é conhecido por seu visual arrojado. Seu enredo e missões desafiadoras, no entanto, conseguem superar sua aparência. As missões geralmente envolvem investigação e resolução de quebra-cabeças. Alguns, inclusive, exigem conhecimento básicos de história, arte e código Morse por parte do jogador. Até por isso foi implementado um navegador dentro do jogo, para que você possa realizar pesquisas na internet durante as suas jogatinas.

## 1 - Deadly Premonition

Nesse jogo você encarna o agente especial do FBI, Francis York Morgan, que investiga o misterioso assassinato de Anna, uma garota de 18 anos cujo corpo foi encontrado em circunstâncias estranhas. Ao chegar à cidade, o agente York sofre um acidente inesperado e se depara com criaturas fantasmagóricas, chamadas They (Eles). O interessante é que em quase todas as ocasiões nas quais esses seres aparecem, o agente está sozinho ou mesmo arruma uma maneira de se afastar dos demais, levando o jogador a pensar na possibilidade de que esses seres sejam apenas uma fantasia da mente de York.

Ao combinar mecânicas de investigação com um clima de terror e mistério de um modo ímpar, Deadly Premonition (Multi) se tornou rapidamente um clássico cult. Isso se deve principalmente ao carisma e a excentricidade dos personagens que habitam a cidade fictícia de Greenvale.

Além disso, o jogo lembra também o famoso seriado de TV, Twin Peaks, que também possui personagens bastante estranhos, uma história complexa, repleta de surrealismo, mistério e terror psicológico. 



# Como Gravity Rush virou meu mundo de ponta-cabeça

por Luís Antônio Costa

Revisão: Vitor Tibério

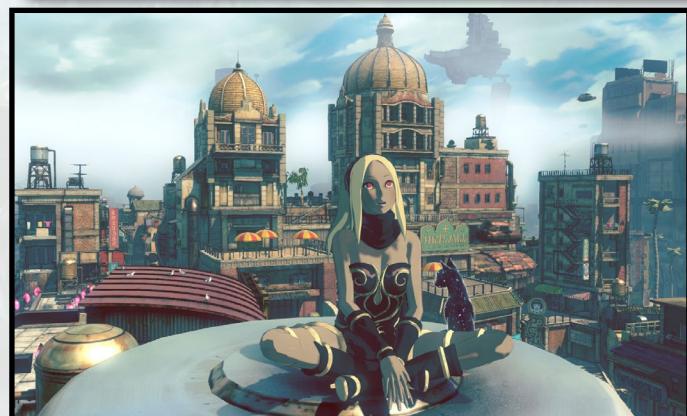
Diagramação: Ítalo Lourenço

Quando foi lançado em 2012 para o PS Vita, Gravity Rush foi considerado um dos melhores games do portátil (um feito não muito relevante, considerando o histórico do console e sua pequena biblioteca). O estilo do game lembra muito as animações japonesas do Studio Ghibli e sua mecânica de manipulação de gravidade é inovadora. Como eu não tinha perspectivas de comprar um PS Vita, a notícia de que o game seria remasterizado para o PS4 era o oportunidade perfeita para descobrir tudo que o mundo surrealista de Gravity Rush tinha para me oferecer.

## A rainha da gravidade

**D**e tudo que eu poderia esperar de Gravity Rush, certamente o que surpreendeu na minha primeira impressão com o game, foi o quanto carismática a protagonista Kat podia ser. Mesmo sem pronunciar uma só palavra do início até o fim da aventura, a jovem consegue conquistar seu coração com sua vontade de fazer o bem e ajudar as pessoas, mesmo sem entender direito de onde vem seus poderes para manipulação da gravidade. Mesmo sendo chamada por todos como a “rainha da gravidade”, Kat consegue ser simples sem perder a majestade. Ela é apenas uma garota que quer viver uma vida sossegada e está disposta a enfrentar qualquer desafio para conseguir isso.

A única coisa que senti de esquisito com Kat era sua relação com o misterioso gatinho Dusty, de onde seus poderes vinham. Em um certo momento da trama, Dusty fica doente e Kat perde seus poderes. Além de tentar forçar o jogador a se aventurar pelo mundo sem os poderes de gravidade e mostrar que Kat consegue se virar sozinha, o game não conseguiu criar nenhuma afinidade entre mim e o pobre Dusty. O que é estranho, já que gosto de gatos. Para mim parecia que esse personagem era apenas uma adição desnecessária na história e seu potencial como companheiro de aventuras era desperdiçado. Minha esperança fica para que a relação entre os dois personagens seja mais explorada na continuação afinal, Dusty pode guardar as respostas sobre o passado misterioso da heroína.



Felizmente esse desapego quanto a Dusty não se repete com os outros personagens que Kat conhece ao longo de sua aventura pela cidade flutuante de Hekseville. Consegi me afeiçoar facilmente por cada pessoa que Kat encontrava e precisava ajudar com seus poderes. Além disso, a forma como os diálogos eram exibidos como se estivesse lendo uma história em quadrinhos a absorver melhor as histórias e perceber como cada missão da heroína era importante para construir seu caráter e mostrar como ela desenvolve sua relação com os habitantes da cidade.

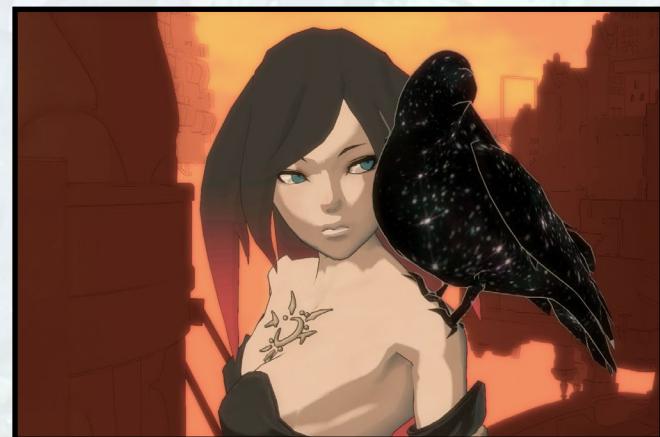


dinâmica, me ajudava

## A dupla dinâmica

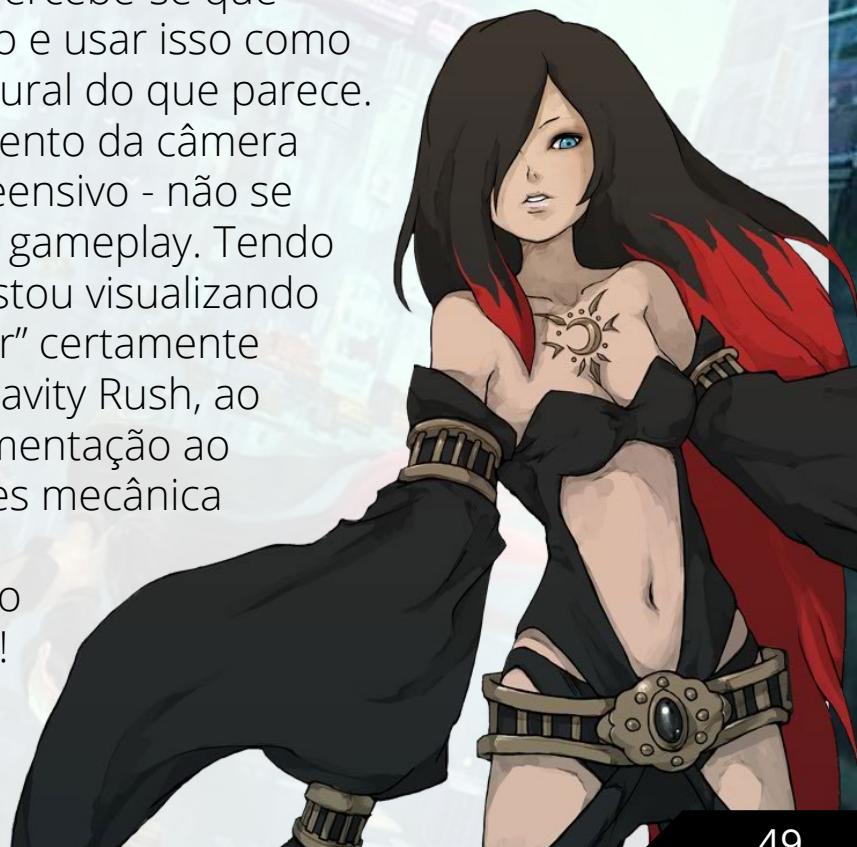
Desde o primeiro instante que eu vi Raven, a outra jovem que também pode manipular a gravidade e parecia ser o completo oposto da personalidade de Kat, eu considero ela uma ótima adição na história e gameplay. Imaginei que Raven seria ótima tanto como uma inimiga constante de Kat como sua parceira de combate. Afinal, o jeito “marrento” da jovem poderia criar uma ótima estória tanto em termos de vilã ou parceira. Fiquei muito contente como a forma do game se desenrolou para que Raven se aproximasse aos poucos de Kat e percebesse que juntas, as duas poderiam realmente fazer a diferença na batalha contra os Nevi.

Estou ansioso para ver como será a participação mais constante de Raven na história do segundo game.



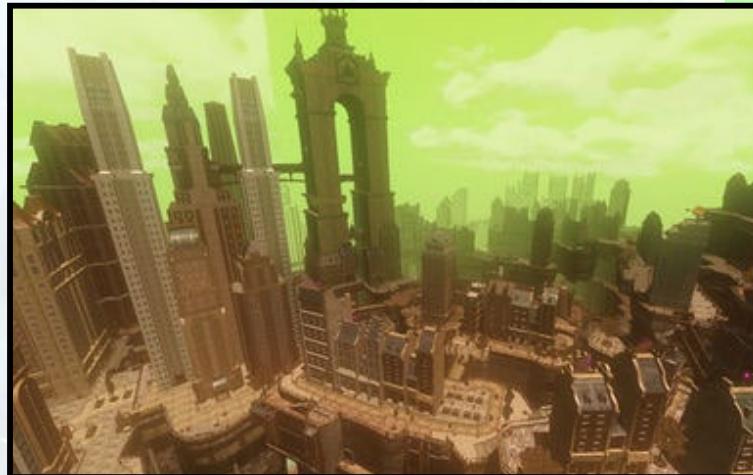
Ter uma outra personagem podendo manipular a gravidade é a chance perfeita para criar combates únicos, além de combos fantásticos que somente as duas “rainhas” da gravidade poderiam realizar. Além disso, com Raven mais presente na trama do game, espero que várias questões que ficaram em aberto no primeiro título sejam respondidas. Não acredito que Gravity Rush tenha fôlego para um terceiro segmento, portanto o segundo título é a oportunidade que os criadores têm de levar Kat e Raven ao seu máximo e não tentar deixar a história mais de “ponta-cabeça” do que ela já é.

Confesso que antes da primeira vez que flutuei do chão e parei na parede oposta, fiquei preocupado se a mecânica de controlar a gravidade seria muito complexa. Felizmente, depois dos primeiros combates percebe-se que controlar a sua posição no espaço e usar isso como vantagem no combate é mais natural do que parece. Mesmo a questão do posicionamento da câmera - outro fator que me deixava apreensivo - não se mostrou um obstáculo durante o gameplay. Tendo completo controle sobre o que estou visualizando e a direção para onde eu vou “cair” certamente é um dos maiores atrativos de Gravity Rush, ao permitir tanta liberdade de movimentação ao jogador. Trabalhar em cima desses mecanicas consolidada e adicionar novas funcionalidades é o caminho certo para a sequência ser um sucesso!



## Uma cidade nos céus

Pelo que eu pude ver de alguns vídeos de gameplay do game original no PS Vita, a equipe de desenvolvimento fez um belo trabalho ao adaptar o mundo flutuante de Kat para o PS4. Hekseville é uma cidade repleta de desafios para jogar e pessoas para conhecer. Mesmo grande em tamanho, a cidade não parece muito “viva” em certos momentos, com várias seções de prédio da mesma cor e com texturas sólidas que não criam um ambiente muito convidativo à exploração (exceto quando se está procurando por gemas para melhorar seus poderes, como eu). Além disso, a trama do game conseguiu me enganar a imaginar essa cidade, que é dividida em quatro distritos, como um imenso mundo aberto. Mas a situação é o contrário. Hekseville é um ambiente muito linear, em que você pode viajar de distrito para distrito rapidamente usando seus poderes gravitacionais.



Ainda bem que, pelo que pude observar nos trailers da sequência e também na bela animação desenvolvida para explicar o que acontece entre os dois títulos, o mundo de Kat cresceu e está mais belo do que nunca. Ele possui mais cores, mais movimento, mais vida. Afinal de contas, cidades flutuantes precisam de seu charme, pois, de que outra forma monstros oriundos de tempestades gravitacionais teriam motivos para destruí-la? A expansão do universo de Gravity Rush permite sequências de combate mais emocionantes e com certeza irá me incentivar a explorar o ambiente com mais cuidado, catando cada gema que eu conseguir.

Gravity Rush mudava minhas perspectivas de gameplay a todo o momento (literalmente) e me deu o controle completo sobre uma personagem extremamente charmosa e carismática. Adicionar Raven a receita de sucesso do primeiro título é o caminho certo para uma sequência que promete ser tão alucinante quanto seu predecessor. A trama precisa se aprofundar um pouco mais se quiser construir um relacionamento consistente entre as duas heroínas da gravidade e as pessoas que elas estão tentando proteger, além de responder várias dúvidas que eu ainda tenho na cabeça e não posso simplesmente fazê-las saltar para fora da minha cabeça como Kat consegue fazer com tantos objetos quando está no fervor do combate. **B**



por *Juni Chaves*

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Vinicius Borges



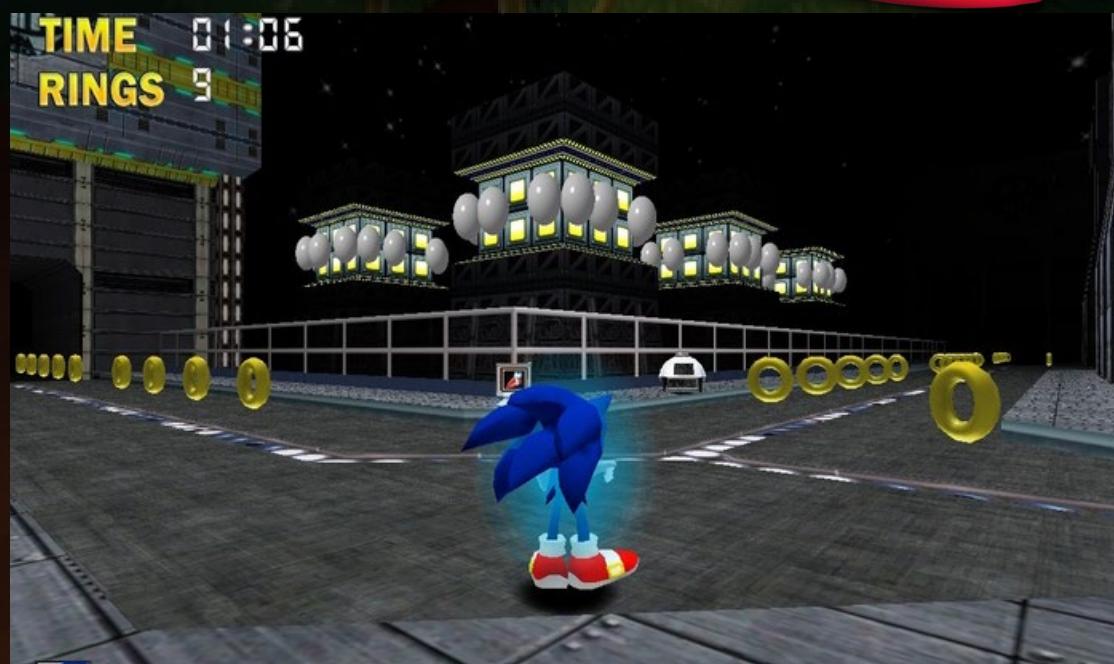
## Por que nunca deu certo?

De todas as clássicas franquias de jogos que fizeram parte de nossas infâncias, poucas contam com lançamentos regulares de qualidade. Algumas outras têm lançamentos ocasionais ou passam por relançamentos de seus jogos clássicos em ocasiões especiais, enquanto outras foram simplesmente esquecidas ou deixadas de lado. Se me perguntassem, diria que cada um desses fins é digno; tanto se tornar uma franquia regular como Mario, quanto se consolidar como uma ainda agradável memória, como Mega Man, por exemplo. Poucas franquias, no entanto, tiveram um destino tão triste quanto Sonic.

Sonic virou sinônimo de decadência e de jogos de baixa qualidade de alguns anos para cá. Aquele que era visto como a grande arma da Sega contra o poderio da Nintendo se tornou um motivo de piada constante em tentativas sucessivas — muitas vezes desastrosas — de ressurgir após cada fracasso.



Mas por quê? O que impediu Sonic, durante esses anos, de funcionar em 3D enquanto tantas outras franquias tiveram uma transição de muito mais sucesso? O primeiro passo para entender o fracasso das adaptações pode ser entender melhor a obra original, então gostaria de começar com outra pergunta.



## O quanto bom Sonic realmente era?

Esse é sempre um assunto complicado... Até mesmo para mim. Sonic foi o primeiro jogo que eu joguei e o único por uma quantidade razoável de tempo, e tive ótimos momentos com ele. Se tivesse começado com um jogo terrível, talvez sequer estivesse aqui escrevendo sobre jogos hoje em dia, e sou de certa forma grato à franquia. Levando tudo isso em consideração, continua sendo imensamente importante olhar para trás e reavaliar a qualidade de Sonic, pois mesmo os jogos antigos da série definitivamente não passam sem defeitos, e alguns bem graves.



O conceito central dos jogos surgiu quando Yuji Naka jogava Super Mario Bros. ainda no NES, tentando passar pela primeira fase o mais rápido possível; o levando a pensar sobre como seria um jogo focado em velocidade com um personagem ainda mais rápido. Parece que eu estou falando o óbvio gastando um parágrafo para dizer que o conceito central de Sonic é velocidade, mas é importante lembrar disso ao analisar ao jogo, porque é ao tentar reforçar esse conceito que o jogo constantemente falha.



Múltiplos são os problemas de Sonic quando se trata de respeitar seu conceito central. Muitos jogos antigamente utilizavam-se de técnicas de behaviorismo, como reforço positivo e punição para gerar um comportamento esperado no jogador, e Sonic não foi exceção; no entanto, o que Sonic queria reforçar sempre foi meio confuso. Apesar da velocidade, Sonic sempre decidiu focar em pequenos elementos exploração como uma forma de concorrer mais diretamente com Mario, e ao tentar conciliar esses dois aspectos, acabou nunca cobrindo nenhum deles de forma satisfatória.

Power ups constantemente estão fora do caminho otimizado para Sonic, tendo que desviar de seu caminho original mais rápido para ganhá-los. Mesmo problema com os anéis. Inimigos, espinhos e até molas que empurram o jogador na direção contrária se encontram no caminho que deveria ser o mais rápido. Quando eu reclamo disso, muitas pessoas acham que eu queria que o jogo fosse mais fácil; mas não é esse o ponto. O problema é que tanto os obstáculos quanto as recompensas de Sonic nos incentivam muito mais a desacelerar do que a ir rápido como o esperado.



Ao pegar Mario, por exemplo, moedas mostram a trajetória ideal do pulo, enquanto alguns obstáculos desafiam o timing do jogador e power ups incentivam o jogador a tentar estratégias mais arriscadas e ousadas; enquanto em Sonic tudo isso está lá aparentemente com o motivo de te fazer desacelerar. Até as batalhas contra chefes nos três primeiros jogos são basicamente “espere e bata”. Fases de água te fazem esperar, além de plataformas móveis que ocasionalmente te fazem esperar.



Em primeiro olhar, parece que Sonic sairia a frente de Mario nesses termos. Mario trabalha em cima, unicamente, da diversão e usa das mais diversas técnicas para proporcionar isso ao jogador, sendo muito abstrato e por muitas vezes muito complexo entender os mais diversos elementos que dão consistência a série. Sonic tem um conceito central muito mais forte e sólido, mas por sua vez, mais difícil de trabalhar.



Nada disso seria tão ruim se não fosse um jogo baseado em velocidade, tanto que dos primeiros jogos, meu preferido é a versão do Master System, por ser até possível esquecer dessa premissa de velocidade e aproveitá-lo como um jogo tradicional de plataforma, em que ele é bem mais competente. Sonic trata a velocidade como uma recompensa, e não como um comportamento a ser incentivado, e isso é problemático.





Ao se trabalhar com velocidade, se exige agilidade do jogador, se exige da máquina e se exige do jogo. Longos cenários são necessários e por muitas vezes maiores distâncias, para que o jogador possa ver o que vem pela sua frente em alta velocidade; outro aspecto que Sonic foi afetado por sua própria época. Sprites grandes e complexos demonstravam a capacidade do hardware, mas atrapalhavam em dar uma visão mais ampla do jogo. Não é à toa que apesar de Sonic surgir da ideia de um personagem mais rápido que Mario, proporcionalmente ele era mais lento que o encanador do primeiro jogo.

Mas por que os problemas dos primeiros jogos influenciam tanto nos jogos seguintes? A questão é que se jogos com conceitos centrais muito bem trabalhados como Mario tiveram uma transição complicada para 3D (ao meu ver, só alcançando o mesmo nível de seus jogos 2D no Wii em Mario Galaxy), imagine um jogo com tantos problemas em trabalhar conceitos centrais que ainda não estava completamente resolvido em 2D. Essa transição é tão complicada que alguns jogos como Megaman tiveram que se apoiar em conceitos de outros jogos (no caso, Zelda), e alguns mais inconsistentes como Castlevania tiveram uma transição que deixou muito a desejar em um momento inicial, e isso não foi diferente com Sonic.



## A transição

De certo modo, acho que tudo que isso que falei de Sonic acaba o tornando um jogo um pouco impressionante. Apesar de tudo, Sonic “funciona”. Ou funcionava pelo menos.

Aquilo que em design era destoante do tema do jogo, em outros termos harmonizava. A música era empolgante. Os cenários detalhados e a genial ideia dos quadriculados como identidade visual ajudavam a dar a impressão de velocidade; o próprio Sonic é um personagem carismático, e tudo isso ajudava a deixar o jogo mais divertido, apesar de suas falhas conceituais.

Porém, nem tudo se mantém tal qual em uma transição dessa, e aí surgem problemas iniciais.

Começando com o primeiro Sonic 3D de verdade, Sonic Adventure (contar Sonic 3D Blast como primeiro Sonic 3D é como contar Mario RPG como primeiro Mario 3D).

Sonic Adventure é a primeira mostra de como o time não estava preparado para essa transição começando com o que eu considero um dos maiores fortes no primeiro jogo: qualidade gráfica. É mais do que uma questão de tecnologia, os cenários de Sonic Adventure são ruins e falham em tudo que os primeiros jogos tinham sucesso, como em detalhes, cores e um excelente trabalho conceitual, que estão totalmente ausentes nesta nova entrada da série.





Os problemas não se resumem apenas ao visual, sendo os problemas de design ainda mais graves, evidenciando o que já não ia bem na franquia. Batalhas lentas, cenários enganosos que não guiam o jogador, sem contar os novos problemas técnicos de controles e câmera e a desastrosa tentativa de uma narrativa mais elaborada. Problemas antigos se manifestam de forma mais forte, como a exploração dos cenários que interrompe agora de uma maneira incrivelmente mais clara o fluxo do jogo; ainda mais agora que o Sonic 3D ocupa um espaço ainda maior na tela. Novamente, por mais que Sonic se mova rápido, tudo parece estar lá para lhe tirar do caminho, desde elementos do cenário até power ups, tudo isso em um ar muito mais “amador” do cenário de 3D, que apesar de ainda engatinhar, já contava com jogos com muito mais maturidade de design em 1998.

Sonic Adventure 2 segue o padrão dos Sonics antigos: “Melhora mas não resolve”. Os mesmos problemas estão lá, mas um pouco menos, tirando alguns trechos que são simplesmente incompreensíveis, como a ideia de fazer Sonic correr em direção a câmera sem poder ver o que vem pela frente. Já havia trechos no primeiro, mas eles eram quase “automáticos”, enquanto na sequência é exigido que o jogador reaja rapidamente a sabe-se o que. A partir desse momento, decisões incompreensíveis se tornam cotidiano na franquia.





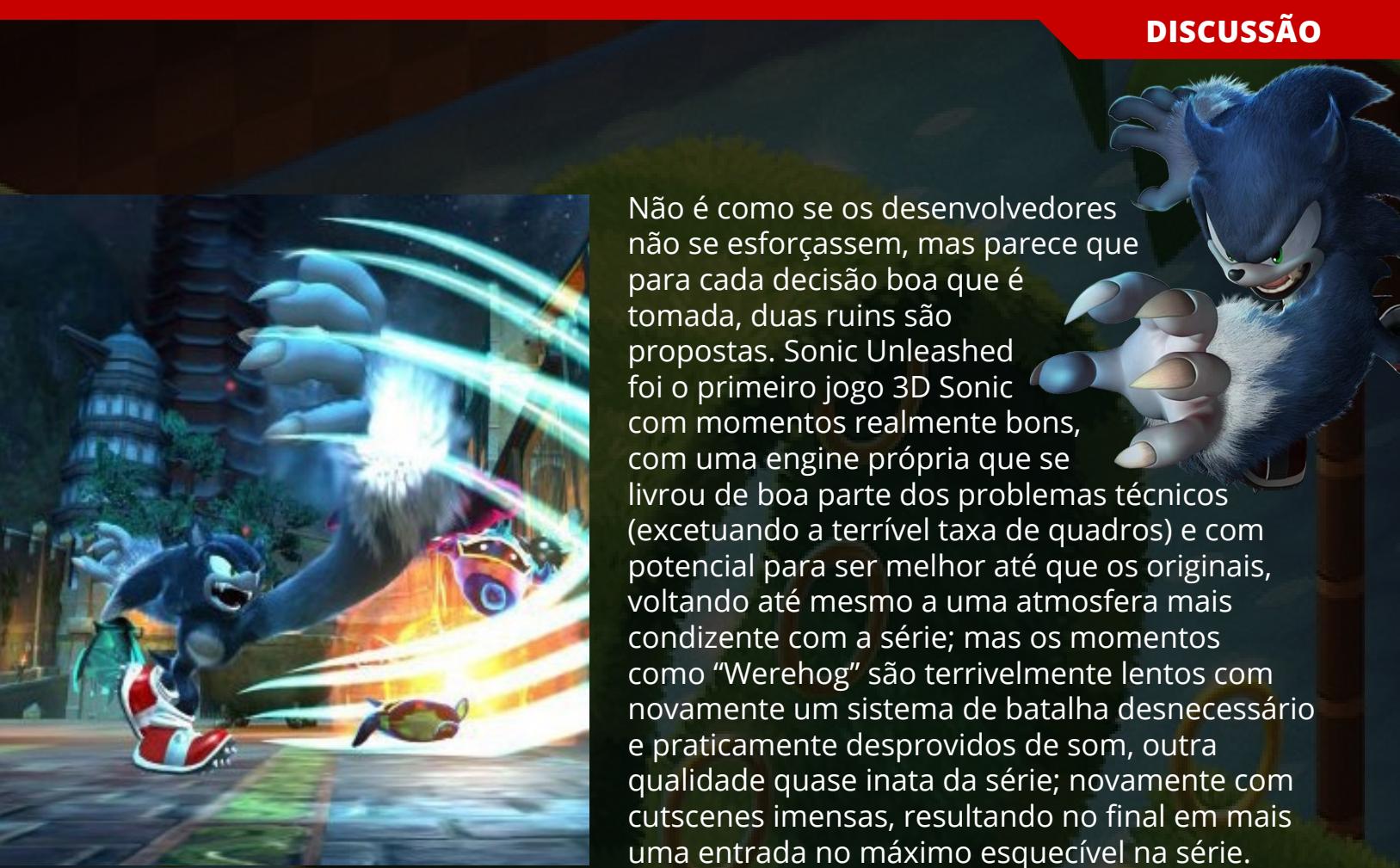
Sonic Heroes decide abordar com mais foco um sistema de batalha que constantemente interrompe o progresso rápido do jogador, como se os obstáculos dos jogos passados não fossem o bastante, e que ainda estão lá, com itens e moedas posicionados de maneira, no melhor dos casos, arbitrária; apesar de avanços técnicos claros quanto aos outros jogos e fases um pouco mais bem pensadas que propõem pelo menos momentos plausíveis de velocidade (embora constantemente interrompidos). Shadow the Hedgehog é o ápice de como a habilidade de decisão da Sega se tornou duvidosa em certo ponto, pois o jogo agora decide elaborar ainda mais no sistema de combate, que é algo que acredito que jamais deveria ter entrado na série em primeiro lugar.

Além do combate, o jogo agora foca em “coletar coisas”; o que mais uma vez não só desvia o foco da velocidade, como vai para o sentido exatamente oposto. Os cenários muitas vezes terríveis, mal lembram a identidade visual bem formulada dos primeiros jogos. O jogo perdeu a cor para se tornar mais “sério”, com os mesmos personagens cartunizados. É como botar o modelo atual do Mario em um Call of Duty — não faz sentido.



Enquanto fazia esse texto, pensava se as comparações constantes com Mario não eram injustas; mas Sonic se propôs a isso, a concorrer com Mario, e nunca conseguiu atingir o mesmo padrão. Em 2006 Sonic viu um reboot que chega a ser difícil de comentar sobre o design dado a quantidade de falhas técnicas. Talvez os piores controles vistos na série até o momento, glitches terríveis e estranhas decisões de manter apenas o pior do primeiro Sonic Adventure (leia-se cutscenes enormes e anéis e itens completamente fora do caminho natural da fase, incentivando uma exploração muitas vezes inútil). Os únicos momentos em que é possível dizer que o jogo quase funciona são nos momentos em que Sonic corre automaticamente pela fase, que justificadamente não são poucos. Nesse momento, fica claro que o objetivo não é mais fazer bons jogos do Sonic e, sim, apenas ter o que lançar.





Não é como se os desenvolvedores não se esforçassem, mas parece que para cada decisão boa que é tomada, duas ruins são propostas. *Sonic Unleashed* foi o primeiro jogo 3D Sonic com momentos realmente bons, com uma engine própria que se livrou de boa parte dos problemas técnicos (excetuando a terrível taxa de quadros) e com potencial para ser melhor até que os originais, voltando até mesmo a uma atmosfera mais condizente com a série; mas os momentos como "Werewolf" são terrivelmente lentos com novamente um sistema de batalha desnecessário e praticamente desprovidos de som, outra qualidade quase inata da série; novamente com cutscenes imensas, resultando no final em mais uma entrada no máximo esquecível na série.

Sonic 4 é uma lembrança que os problemas da série são maiores do que a adaptação para 3D. Sonic é lento, e quando é rápido, algo o para, tal qual nos originais, mas muito mais notável em 2010 quando já haviam jogos que sabiam explorar o conceito de velocidade melhor. *Sonic Colors* outro "quase" atrapalhado por momentos lentos, dessa vez plataformas tradicionais, sendo desconexa do resto do jogo.



Sonic Generations mais uma vez passa perto com puzzles repetitivos e mais trabalhosos do que inteligentes; apesar de pela primeira vez ter cuidado com alguns defeitos presentes desde os primeiros jogos, como se preocupar com o tempo de reação do jogador e apesar do level design ser às vezes questionável nos mesmos aspectos. Lost Worlds joga todas as conquistas de Generations fora em uma tentativa de “imitar” Mario Galaxy, que é desnecessário mencionar o quanto errado pode dar.



Por fim temos Sonic Boom, o último desastre, que jogou fora absolutamente tudo que os jogos passados fizeram certo e mantiveram apenas o que há de pior em cada um destes jogos.

Animações ruins, trilha ruim, level design que não leva em consideração velocidade e mais e mais gimmicks desconexos de exploração, puzzle, luta e um minigame sem sentido, problemas técnicos e momentos que a interação do jogador mais atrapalha que ajuda. Sonic Boom junta absolutamente todos os erros mencionados até o momento. Depois de toda essa ponderação, chega o momento de perguntar o que fazer...



## O problema e como resolver

O problema inicial de Sonic acaba sendo sua própria fama. Sonic por muito tempo funcionou e gerou lucro apenas por ser o Sonic, ainda sendo um símbolo reconhecido não só pelo público dos jogos como pelo público externo; e a Sega se aproveitou disso enquanto pôde. Porém, sua imagem manchada depois de tantos fracassos parece estar mudando o destino da franquia, com o recém anúncio de Sonic Mania, uma volta ao 2D, que sinceramente me traz sentimentos divididos.



Embora a volta ao 2D pareça uma oportunidade de corrigir problemas centrais do jogo que sempre estiveram presentes para depois ser possível seguir em frente, ainda acho extremamente mais provável que o jogo seja apenas uma tentativa de se redimir com o público apelando para a nostalgia, e tentando “culpar” o 3D pelo fracasso, quando o fracasso de Sonic tem outro motivo.



A solução para Sonic é simples: abrir os olhos. Reconhecer os erros, investir nos acertos e se dispor a aprender com os avanços da própria indústria. O que precisa ser compreendido é que o problema não está no 3D, ou em como se faz jogos hoje em dia; e sim na falha em se entender a própria série. Não é um gimmick ou apelo nostálgico que pode salvar o ouriço, mas sim trabalho duro e pesado, para recuperar todos os anos que foram perdidos. **B**

Por vários anos, Sonic se recusou a ver os avanços que a própria série fez e que outras séries fizeram, numa constante busca por uma identidade perdida. Em 2006, New Super Mario Bros. mostrou como era possível juntar velocidade e plataforma com soluções simples como as moedas vermelhas, temporárias. Em 2008, Burnout Paradise se tornou o melhor exemplo possível sobre como combinar velocidade e exploração. Atualmente temos inclusive diversos indies resolvendo problemas que Sonic nunca conseguiu, como Clustertruck, em incentivar o jogador a ir rápido, ou até mesmo mostrando a diferença que faz afastar um pouco a câmera, como em Speedrunners.



por Pedro Vicente

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Bruno Carneiro

# 16 jogos indie essenciais de 2016



Em 2016, muitas pessoas viram alguns de seus ídolos morrerem; o mundo e o Brasil acompanharam diversas situações e eventos perturbadores e imagino que a vida não esteja lá muito fácil para a maioria das pessoas. Mas 2016 foi, ao mesmo tempo, um incrível ano para os videogames, com excelentes títulos AAA e mais um punhado de grandes jogos independentes. Hoje vamos celebrar os 16 jogos indies essenciais do ano que passou.

## The Witness (Multi)

**N**ão apenas resolver um problema, mas ter que descobrir qual a regra de solução para o problema é um dos aspectos centrais do que é proposto em *The Witness*. Desenvolvido por Jonathan Blow, o criador do importante **Braid**, o título ainda flerta com diferentes áreas da percepção, tendo *puzzles* mais conectados ao raciocínio lógico, enquanto outros estão mais ligados ao uso da percepção artística e espacial. A ilha é tanto o campo de exploração, quanto o ponto de observação e entendimento dos problemas — os quais precisamos descobrir as regras antes de partir para a solução. Também é um espaço de desenvolvimento narrativo na medida em que o próprio enredo também pressupõe a agência do jogador ao descobrir os elementos que o compõem. *The Witness* não é apenas um dos jogos mais importantes de 2016, mas também da história da mídia.



## Stardew Valley (Multi)

O aspecto inconcebível e o violento da vida urbana é algo que muitos de nós temos que lidar diariamente. Entre escapismos nas artes, em viagens e em outras atividades, a ideia do campo bucólico e de uma vida mais calma, conectada com valores (imaginados) antigos é algo que chama a atenção. Stardew Valley resgata o período de ouro de Harvest Moon e entrega uma experiência polida e competente, cheia de conteúdo — que vai do cuidado com a fazenda e sua economia à relação com as pessoas da vila e interesses românticos. Mecanicamente ele agrada, visualmente ele acalma e, no fim das contas, traz uma jornada aparentemente simples, mas toda especial.



## Darkest Dungeon (Multi)

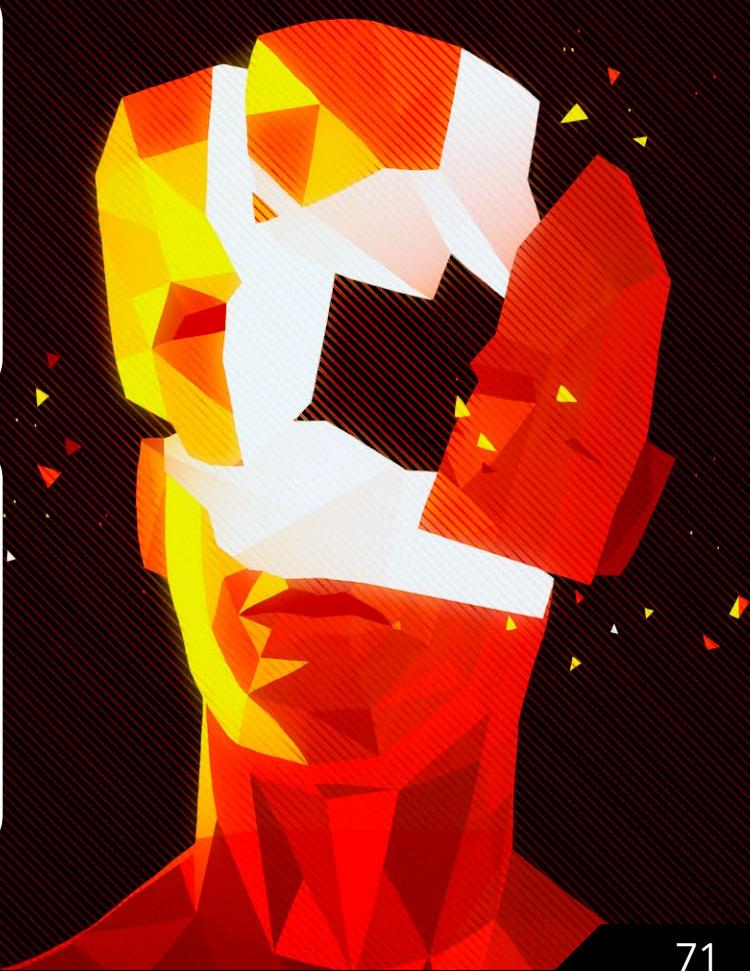
Darkest Dungeon irrita, estressa, e não cansa de causar tensão. Dinheiro e tempo estão diretamente envolvidos em cada incursão pelos diferentes calabouços e um passo em falso ou um ataque inimigo podem acabar com sua (temporária) alegria. Errar um ataque com 95% de chance de acerto, seguido por morrer em um golpe inimigo com 20% de chance é apenas uma das situações que causa elevação da pressão arterial. Mas fosse ele apenas um jogo difícil, cheio de sistemas e mecânicas que precisam ser dominadas, ele não estaria nessa lista. Com uma proposta narrativa e mecânica brilhante — além de HP nossos personagens tem uma barra de estresse, e ao atingir 100 pontos nela cada personagem reage de maneira distinta. Soma-se os sistema sólidos, as diferentes classes, o uso da luz como fator essencial e agencial na exploração, o estilo visual empolgante e muito mais, e temos o melhor RPG por turnos de 2016.



## **SUPERHOT (PC/XBO)**

Outro que traz uma novidade que é o grande elefante na sala: SUPERHOT é um FPS no qual o tempo só se move quando o jogador se move. Na verdade o tempo fica muito lento, criando uma série de situações que colocam o jogador de frente com uma nova experiência. Minimalista, porém estiloso em seu visual, SUPERHOT talvez leve pela pouca variação de desafios e estágios pensados para a mecânica central.

# SUPERHOT



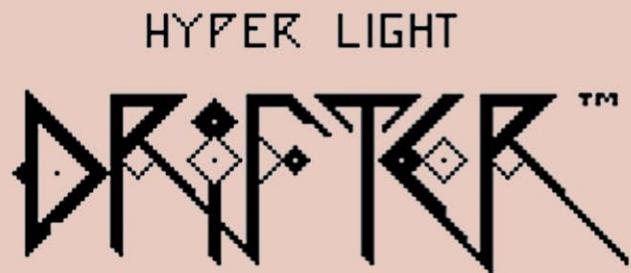
## VA-11 Hall-A (PC)

Este sensível e intimista jogo cyberpunk possui apenas uma mecânica, apenas uma forma do jogador interagir com o título: misturar as bebidas e entregá-las ao cliente. Entretanto, essa simples atividade esconde uma proposta narrativa empolgante, já que a bebida servida, e a quantidade de álcool que o cliente ingere, levam a conversa para diferentes caminhos, culminando em alguns finais distintos e uma variedade de interações que não podem ser assistidas em uma única *playthrough*. Mas além dessa mecânica, VA-11 Hall-A conta uma história bem bonita, expondo e trazendo diferentes personagens que tentam viver em um mundo distópico. Há toda uma desgraça da porta do bar para fora, mas VA-11 Hall-A é sobre as pequenas tristezas e alegrias de pessoas vivendo vidas difíceis. Com um *cast* de personagens memoráveis e muito sentimento na coisa toda, o título do pequeno estúdio Venezuelano rodou o mundo e conquistou vários fãs.



## Hyper Light Drifter (Multi)

Pense em uma aventura com a liberdade de exploração de um típico Zelda, um belo visual em *pixel art* que busca referências estranhas, modernas e crípticas, e um estilo de combate rápido, difícil e recompensador. Hyper Light Drifter é uma dessas aventuras inesquecíveis, bastante diferente, mas ao mesmo tempo bem “videogameisca”. A mecânica do Dash é essencial tanto no combate quanto na exploração, fazendo com que o gameplay de HLD seja coesa e muito bem pensado em termos de design dos estágios, dos inimigos e dos combates.



## Oxenfree (Multi)

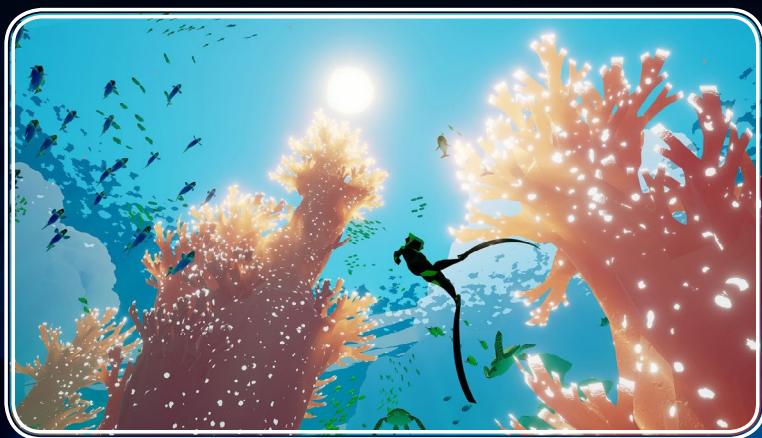
Uma aventura sobrenatural de jovens aprontando diversas confusões em uma ilha abandonada. A sinopse pode parecer a mais tonta possível, mas Oxenfree é inteligente e elegante o tempo todo. Com um visual chamativo, uma história que se desenvolve de maneira coesa, personagens jovens instigantes, uma boa dose de tensão e mistério na exploração e no desenvolvimento da narrativa, o título chamou atenção. O que talvez seja sua maior contribuição, é o cuidado com os diálogos. Podemos escolher diferentes respostas com nossa personagem principal e podemos, sobretudo, escolher quando responder. É possível interromper alguém que está falando bobagem ou sendo ofensivo, e também é possível esperar as pessoas terminarem suas falas. Além disso, os diálogos vão guiando os caminhos da trama e as relações dos jovens.



O X E N F R E E

## Abzû (PC/PS4)

Este não é um simulador de mergulho, mas sim uma experiência simbólica da atividade. Sendo assim, Abzû é muito mais sobre contemplação do que sobre realismo. A experiência é rápida e reminiscente de **Journey** e **Flower**, mas faz valer as horas que passamos nesse mar de espetáculos visuais e exploração.

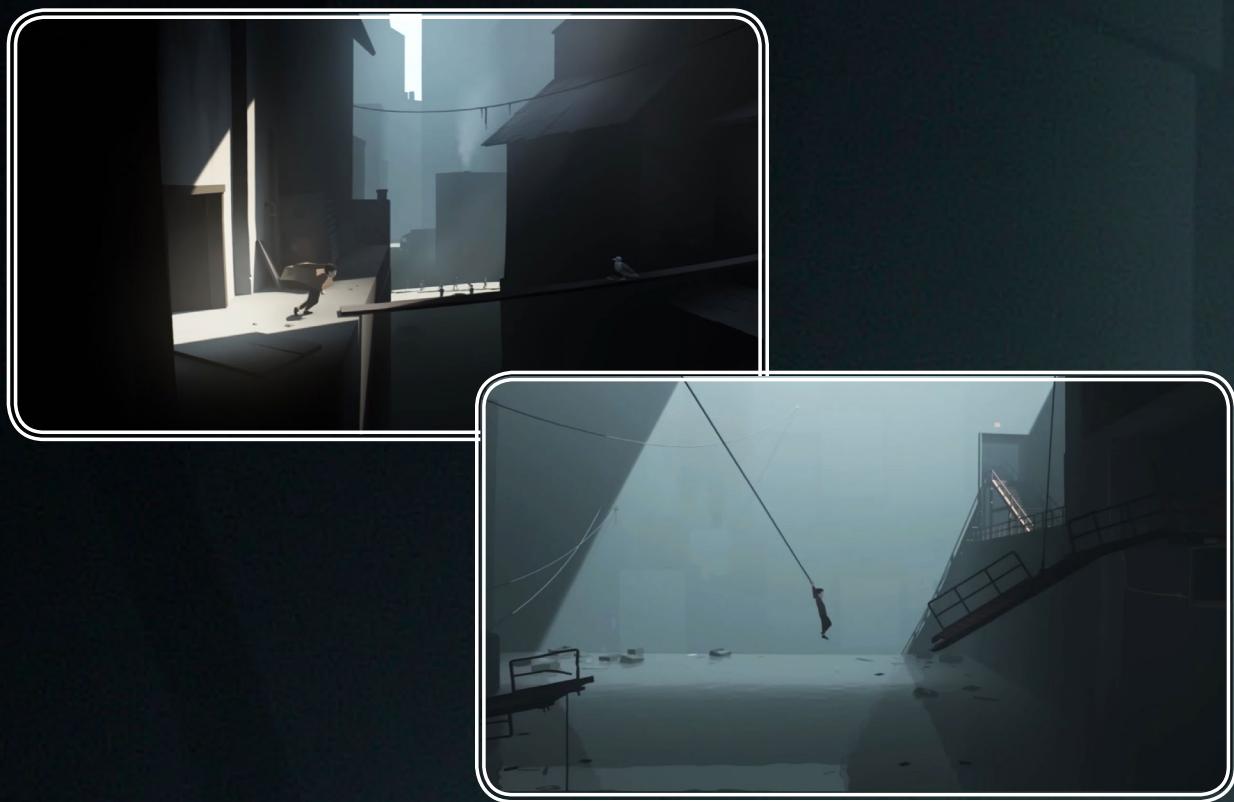


# ABZÛ



## Inside (Multi)

Inside é um título que compõe toda a experiência a partir do que está acontecendo na tela e do que faz o jogador. Seu trabalho com a luz — e como ela expõe o personagem ao invés de protegê-lo — serve como metáfora de tempos difíceis, nos quais as liberdades são interpeladas e destruídas com facilidade. Para além disso, o visual é muito bem composto, assim como os trechos de *puzzle* e de plataforma. É um dos títulos mais importantes do ano, e mais um desses que vai ser lembrado em futuras edições encadernadas da história da mídia.



# INSIDE

## Owlboy (PC)

Desenvolvido ao longo dos últimos nove anos, Owlboy transpira esse cuidado em cada pixel e cada estágio. O visual é de tirar o fôlego e as propostas mecânicas e de design que dialogam com as habilidades do personagem principal são mais que inteligentes. Carregar outros companheiros é a forma central de se vencer os obstáculos do caminho, o que também traz alguma originalidade para o belo jogo. Owlboy também tem carisma, simpatia e tantas outras qualidades menos objetivas que o fazem um título essencial.





## The Banner Saga 2 (Multi)

Esta é uma trilogia que vem me agradando muito. O primeiro título colocou as bases narrativas e mecânicas e este segundo traz uma boa quantidade de novidades, sendo, além de uma continuação direta do enredo, uma iteração honesta. Uma nova raça de guerreiros fará parte dos combates, e os inimigos também trarão novas ameaças em suas fileiras. O enredo continua competente, com seus cativantes personagens e acontecimentos. Fica o destaque para o caminho da Alette, que além de lidar com a romaria de sua caravana, ainda precisa se firmar como uma mulher comandante. As escolhas de empoderamento costumam gerar melhores cenários, fazendo com que seja uma atividade mecânica e narrativa fortalecer a personagem.



## Firewatch (Multi)

Outro que traz boas propostas narrativas, Firewatch também conta com um visual bastante competente e um ritmo de exploração interessante. O enredo vai se desenvolvendo através da conversa por *walkie talkie* dos personagens, criando uma narrativa que parte da interação direta entre as partes, além da movimentação que fazemos com o personagem. 2016 foi um ano de excelentes propostas narrativas nos títulos independentes, que pena que elas tenham sido tão escassas nos jogos AAA.



## Tyranny (PC)

Após o excelente Pillar of Eternity, a Obsidian resolveu desenvolver um RPG no qual controlamos personagens tiranos. Com desenvolvimento de alguns sistemas vistos em PoE, Tyranny ainda nos mostra um mundo muito bem construído. Mais um importante título do ano que deve ser experimentado por todo fã de RPG.



## Thumper (PC/PS4)

O título de “violência rítmica” impressiona por sua força e velocidade. Sendo um jogo de ritmo, Thumper nos guia sobre trilhos, não dando tanta agência para o movimento do jogador. Mas ele introduz novidades a cada momento de uma forma tão fluida que cada *level* é completo mesmo quando o jogador é guiado por trilhos. Se você tem acesso a um aparelho VR (Realidade Virtual), saiba que Thumper é uma das melhores experiências que podemos experimentar.



THUMPER

## Quadrilateral Cowboy (PC)

Outro título *cyberpunk* e, de alguma forma, também intimista. Quadrilateral Cowboy nos guia por alguns estágios, que representam roubos, e nos coloca na pele de *hackers*. Nosso principal companheiro é um pequeno Dock (um tipo de PC), no qual podemos conectar portas, alarmes e câmeras, e dar os comandos para controlarmos o ambiente. Cada estágio traz um novo equipamento e uma nova mecânica, culminando nos dois últimos brilhantes estágios. Entre um *heist* e outro ainda entramos em contato com uma história bem sutil e personagens carismáticos, a quem compreendemos sem ouvir uma palavra.

## QUADRILATERAL COWBOY



## Salt & Sanctuary (PS4/PC)

Dark Souls se tornou, em um espaço de cinco anos, um dos títulos mais influentes da mídia. Algumas de suas ideias chegaram a outros AAA, e muitos desenvolvedores independentes bebem diretamente da importante franquia da From Software. Mas fazer um novo Dark Souls não é algo tão simples, tanto pela saturação que a própria série foi, de certa forma, submetida, quanto pelo fato de que desenvolver um *level design* competente que comporte inimigos, desafios, narrativa e exploração, não é lá algo muito simples. O mérito de S&S é justamente transportar de forma competente o “*Soulslike*” para um ambiente 2D, e fazer isso buscando outras boas referências, como a série Castlevania. Pode parecer que o título não tem originalidade, mas ele consegue imprimir uma cara e um ritmo a essa mistura de referências.

# Salt and Sanctuary



Grandes títulos que, talvez, fiquem para a posteridade e se firmem dentre os grandes da mídia. 2016 foi muito bom, de fato, no que diz respeito a games, e games independentes sobretudo. Que sejam dicas de bons jogos para você em 2017 (e que devem estar mais baratos agora). Que venha o próximo ano! **B**

# Revista Nintendo Blast 88

Neste mês, a revista Nintendo Blast nos traz o Blast Awards 2016!



Ainda temos Prévia do jogo mais fofo do nosso amado portátil, Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS), os jogos que não podem faltar no seu Wii U e 3DS, as novas habilidades e Z-moves de PokéMon Sun/Moon e mais!

## Baixe já a sua!

# **GAMEBLAST**

Confira outras edições em:

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