

# GAMEBLAST

W W W . E B L A S T . C O M . B R

MARVEL

# SPIDER-MAN



#41  
AGO  
2018



**TOP 10:  
SPIDER MAN**  
LISTAMOS OS MELHORES  
GAMES DO HOMEM-ARANHA

**MOBILE BLAST:  
JOGOS DA NITROME**  
JOGOS GRÁTIS E DIVERTIDOS  
PARA JOGAR EM QUALQUER LUGAR

**SHADOW OF THE  
TOMB RAIDER:**  
GAME QUE PROMETE ENCERRAR  
A HISTÓRIA DA ORIGEM DE LARA

## Balançando pelos prédios de Nova York

O próximo jogo do **Homem-Aranha** está muito próximo de seu lançamento, e contamos tudo que você precisa saber sobre a nova aventura do “Amigo da Vizinhança” e sobre a sua desenvolvedora, a **Insomniac Games**. Aproveitamos o *hype* e listamos **os 10 melhores jogos do “Cabeça de teia”** — será que o seu favorito está entre eles? —, analisamos o jogo de corridas em mundo aberto **The Crew 2**, apresentamos um embate entre **Fortnite e PUBG**, a prévia do terceiro jogo do reboot de **Tomb Raider**, indicamos diversos jogos indies e ainda falamos sobre os divertidos e casuais jogos mobile da **Nitrome**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



	<b>PRÉVIA</b> Shadow of the Tomb Raider (Multi)	<b>04</b>
	<b>PRÉVIA</b> Marvel's Spider-Man (PS4)	<b>12</b>
	<b>ANÁLISE</b> The Crew 2 (Multi)	<b>20</b>
	<b>ANÁLISE</b> Detroit Become Human (PS4)	<b>26</b>
	<b>TOP 10</b> Os melhores jogos do Homem-Aranha	<b>37</b>
	<b>15 ANOS STEAM</b> Steam: Há quinze anos revolucionando	<b>49</b>
	<b>BLAST BATTLE</b> PUBG X FORTNITE: Um duelo de gigantes	<b>59</b>
	<b>DEVELOPERS</b> Insomniac Games: a casa das ideias geniais	<b>66</b>
	<b>MOBILE BLAST</b> Conheça cinco jogos da Nitrome grátis	<b>74</b>
	<b>INDIE BLAST</b> Recomendações de jogos indies	<b>81</b>

## GAME BLAST

### DIRETOR GERAL

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

### PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

### DIRETOR EDITORIAL

Alberto Canen

### DIRETOR DE PAUTAS

Francisco Camilo  
Gilson Peres  
Vinícius Veloso  
Vitor Tibério

### DIRETOR DE REVISÃO

Sérgio Estrella

### DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

### REDAÇÃO

Farley Santos  
Francisco Camilo  
Gilson Peres  
Luís Antônio Costa  
Matheus Senna de Oliveira

### REVISÃO

Ana Krishna Peixoto  
Arthur Maia  
João Telhada  
Marília Carvalho

### ILUSTRAÇÃO

S. Carlos

### DIAGRAMAÇÃO

Daniel Andrade  
Leandro Alves  
Luca Giacaglia  
Lucas Gallego  
Marília Carvalho  
Stefan Ramos  
Tácio Alexandria  
Yury Trindade

### CAPA

Leandro Alves

## HQ Blast

"Meu incrível poder!" por S. Carlos

EU SOU O ARANHA-HOMEM  
E MEU INCRÍVEL  
SUPER PODER É: FICAR EM  
PÉ.



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

POR S.CARLOS

FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**  
DA REVISTA GAMEBLAST!

**ASSINAR!**



por *Francisco Camilo*

Revisão: Ana Krishna Peixoto

Diagramação: Lucas Gallego

PS4

XBO

PC

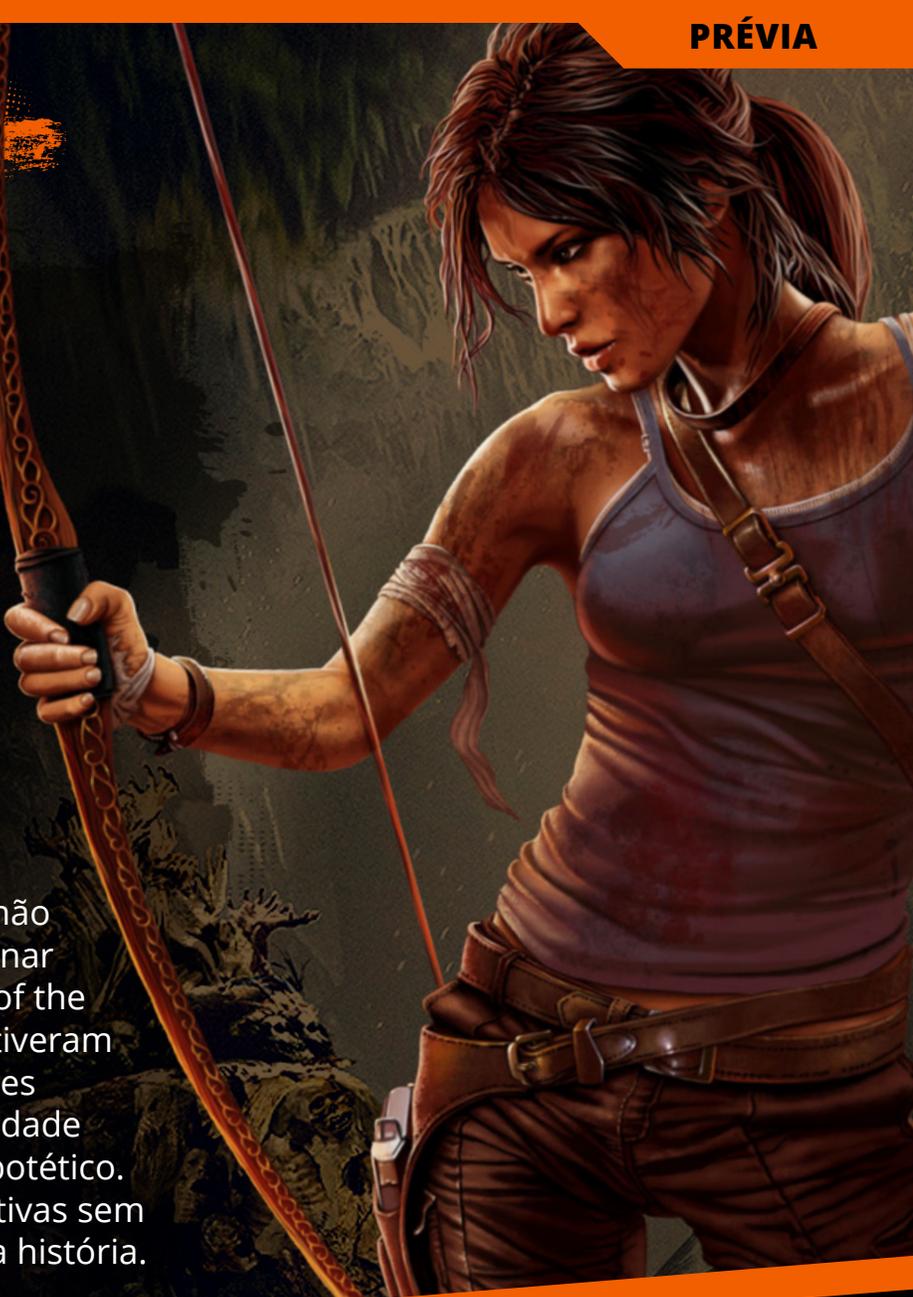
# SHADOW OF THE TOMB RAIDER

## AQUILO QUE PRECEDE A LENDA

**Shadow of the Tomb Raider (Multi)** é o desfecho da nova trilogia de Lara Croft, iniciada em 2011 com o reboot da franquia, **Tomb Raider (Multi)**. Shadow promete ser uma evolução ainda maior de tudo o que vimos até agora, e finalmente mostrar Lara se tornando a exploradora lendária como a conhecemos.

## Uma fusão de Culturas

A história principal de *Shadow of the Tomb Raider* levará Lara até a cidade perdida de Paititi, que é uma fusão das culturas Maia e Inca, escondida da civilização e forçada a viver nas sombras por conta da dominação de um culto, e onde ela irá explorar, conhecer e lutar para impedir um apocalipse Maya. Há uma perspectiva mais humana sobre as ações de Lara desta vez, mostrando que a protagonista deve lidar diretamente com o caos causado por algumas de suas escolhas, já que não é uma heroína imune a erros. Para tornar todo o cenário e contexto de *Shadow of the Tomb Raider* críveis, os produtores estiveram em contato constante com historiadores para que pudessem manter uma fidelidade às culturas utilizadas neste cenário hipotético. É uma forma de tomar liberdades criativas sem desrespeitar aquilo que está escrito na história.



“Shadow of the Tomb Raider levará Lara até a cidade perdida de Paititi”

Trazendo as fundações estabelecidas tanto por **Tomb Raider (Multi)** quanto por **Rise of the Tomb Raider (Multi)**, Shadow contará com ambientes completamente abertos à exploração. Será possível buscar artefatos, descobrir segredos e explorar tumbas enquanto seguimos com missões primárias e secundárias. E dando maior variedade à essa exploração, teremos áreas submersas para que Lara exercite seus pulmões, com o jogador precisando ficar atento aos níveis de oxigênio da protagonista. Elementos de RPG seguem presentes e ganhamos experiência por nossas ações à medida que progredimos no jogo, evoluindo a exploradora de acordo com nosso estilo.

As tumbas estão ainda mais em foco, sendo muito mais do que apenas locais secretos que expandem as horas de jogo e a exploração. Agora, muitas delas estão ligadas a pessoas que Lara encontra em sua jornada, e que fornecem informações sobre a história das tumbas, construindo uma mitologia rica e repleta de detalhes, despertando, assim, a curiosidade e o interesse do jogador. As tumbas contarão com diversos desafios e em diversos formatos, exigindo a conclusão de quebra-cabeças e o cuidado na hora de se enfrentar as armadilhas letais presentes dentro delas.



O reboot da franquia trouxe uma habilidade muito útil para Lara Croft, chamada Instinto de Sobrevivência. Com o Instinto ativo, elementos de interesse do cenário se tornam mais perceptíveis e destacados, dando ao jogador uma direção mais definida. O conceito ainda existe, mas poderá ser ajustado de acordo com o nível de interesse do jogador. Indo muito além do Instinto de Sobrevivência, Shadow of the Tomb Raider permitirá que as dificuldades dos quebra-cabeças, da exploração e dos combates sejam ajustadas de forma independente, dando maior liberdade ao jogador de configurar o jogo de acordo com a experiência desejada.

**Instinto de Sobrevivência ajuda a encontrar o “caminho”**



## Uma pitada de RAMBO

Enfrentar uma selva cheia de perigos, incluindo animais selvagens e armadilhas imprevisíveis e letais não será o único desafio de Lara. Encarar inimigos armados em tiroteios intensos tem sido parte fundamental do reboot da franquia, e aqui teremos a presença de diversos armamentos de fogo para permitir que Lara se defenda da melhor maneira possível. Rifles automáticos e pistolas dividirão espaço com os já famosos arco e flecha, dando maior variedade ao arsenal da protagonista.

Muito além de trazer o que já está estabelecido nos jogos anteriores, *Shadow of the Tomb Raider* busca encorpar a furtividade oferecida durante os encontros com os inimigos. Além de buscar cobertura em elementos do cenário, poderemos cobrir a protagonista de lama e a camuflar no cenário, fazendo-a ser um fantasma letal e feroz em meio às adversidades. A selva será uma das maiores aliadas de Lara nesta nova aventura, visto que ela se encontra em desvantagem em praticamente todos os aspectos. Dominar o ambiente será fundamental para completar seus objetivos.

Coletar artefatos, desvendar segredos, evoluir Lara e completar missões secundárias são formas de trazer um excelente conteúdo pós-jogo. A ideia aqui é ampliar aquilo que foi visto em Rise of the Tomb Raider, mantendo o que deu certo e corrigindo detalhes pontuais para tornar a experiência mais aprazível.

## Todo o poder da atual geração de hardwares

O visual de Shadow of the Tomb Raider está lindo, de acordo com aquilo que pudemos ver nos trailers liberados até o momento. Cenários ricos em detalhes e bastante variados, fortemente inspirados e fiéis às culturas Maia e Inca; abertos e repletos de oportunidades de exploração, dão liberdade ao jogador de encarar desafios de diferentes formas. Os personagens estão lindos, com expressões faciais realistas e que passam credibilidade àquilo que estamos vendo.

“Cenários ricos em detalhes e bastante variados”

Espera-se que o game tire grande proveito das versões mais robustas dos consoles atuais, o Xbox One X e o PS4 Pro, assim como que entregue visuais de outro patamar em configurações mais potentes nos PCs. Ainda não se sabe de uma possível versão para Nintendo Switch, que não foi anunciada até o momento e dificilmente chegará ao console.

## Passe de Temporada

Assim como a grande maioria dos jogos atuais, *Shadow of the Tomb Raider* receberá um Passe de Temporada, que contará com sete novas aventuras chamadas de "Caminhos", (Paths, em inglês). Cada "Caminho" contará com novas narrativas, missões, armas, roupas e habilidades, assim como novas Tumbas de Desafios e uma função cooperativa já na primeira Tumba de Desafio. É a maneira que a Eidos-Montréal encontrou de expandir as horas de jogatina e oferecer conteúdo novo e recente aos jogadores que decidirem adquirir o Passe de Temporada.

**Shadow of the Tomb Raider (Multi)** promete ser um dos melhores jogos da franquia, elevando a qualidade já estabelecida pelos seus antecessores. É a conclusão do novo arco de Lara Croft e de sua evolução como exploradora e ser humano. Variedade de missões, cenários e muita exploração e combates darão aos jogadores razão suficiente para que encarem este capítulo final. 





Shadow of the TOMB RAIDER (PS4/XBO/PC)

**Desenvolvedor** Eidos-Montréal

**Gênero** Ação e Aventura

**Lançamento** 14 de setembro de 2018

Expectativa

5

PS4

MARVEL

*por Francisco Camilo**Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Leandro Alves*

# SPIDER-MAN



## e a esperança de um bom jogo da Marvel

**Marvel's Spider-Man (PS4)** é um dos grandes exclusivos do console da Sony. Projetado como um retorno à boa-forma nos jogos do Amigão da Vizinhaça, é também uma das maiores esperanças dos fãs da Marvel de finalmente verem um jogo de qualidade com o selo da editora. E ao que tudo indica, os fãs podem ter muita fé e confiança no trabalho que a Insomniac está realizando.

## Uma história totalmente nova

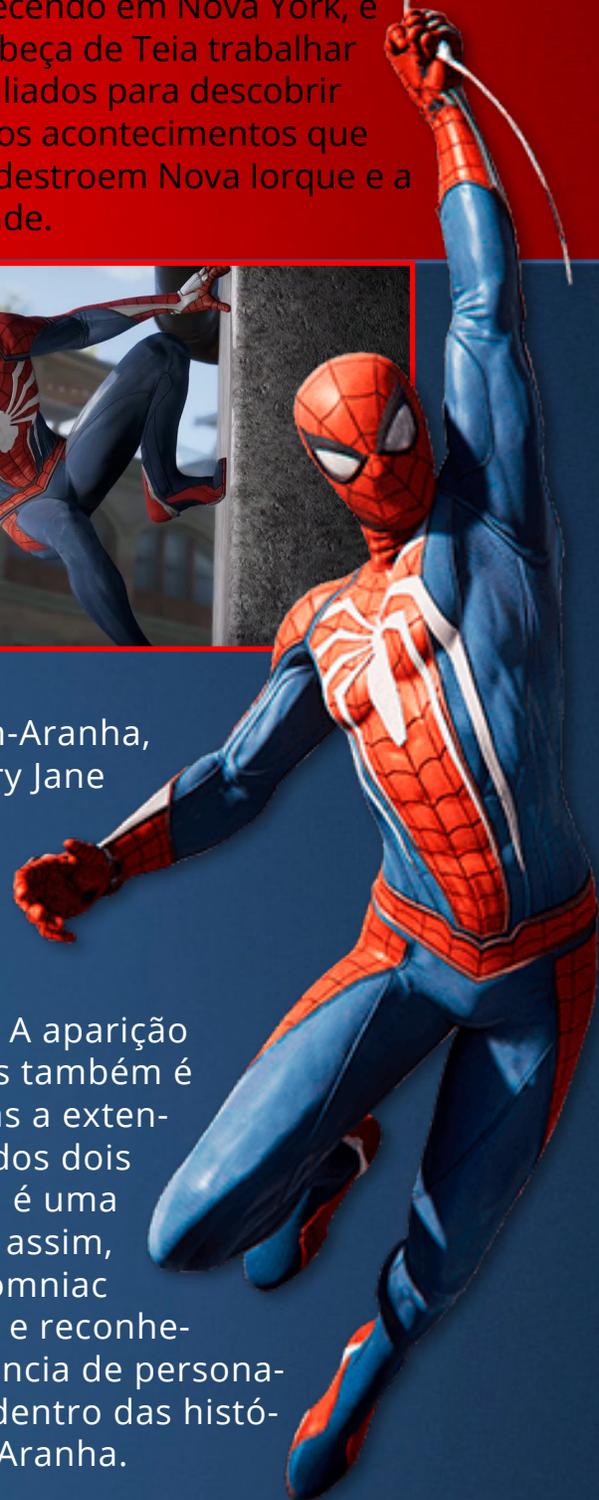
**S**pider-Man irá contar uma história totalmente nova e a parte das histórias em quadrinhos ou filmes lançados até hoje. De acordo com a Insomniac, o time decidiu criar um universo muito próprio e particular, e tanto a Marvel quanto a Sony abraçaram a ideia. Desta forma, teremos um Peter Parker que já vem sendo o Homem-Aranha há oito anos, e se encontra no auge de sua carreira como super-herói, tendo dominado diversas de suas habilidades e que utiliza de forma eficaz sua inteligência para criar novos equipamentos para

o combate ao crime.

Contaremos com a presença de inúmeros personagens clássicos das histórias do Homem-Aranha, como Mary Jane, Miles Morales e vilões icônicos como Rei do Crime, Shocker e Escorpião. Algo grande está acontecendo em Nova York, e cabe ao Cabeça de Teia trabalhar com seus aliados para descobrir a origem dos acontecimentos que assolam e destroem Nova Iorque e a paz na cidade.



Além do Homem-Aranha, sabe-se que Mary Jane será uma personagem jogável, e que terá um papel importante dentro da história do jogo. A aparição de Miles Morales também é uma certeza, mas a extensão da atuação dos dois no enredo ainda é uma incógnita. Ainda assim, é bom ver a Insomniac dando destaque e reconhecendo a importância de personagens tão fortes dentro das histórias do Homem-Aranha.

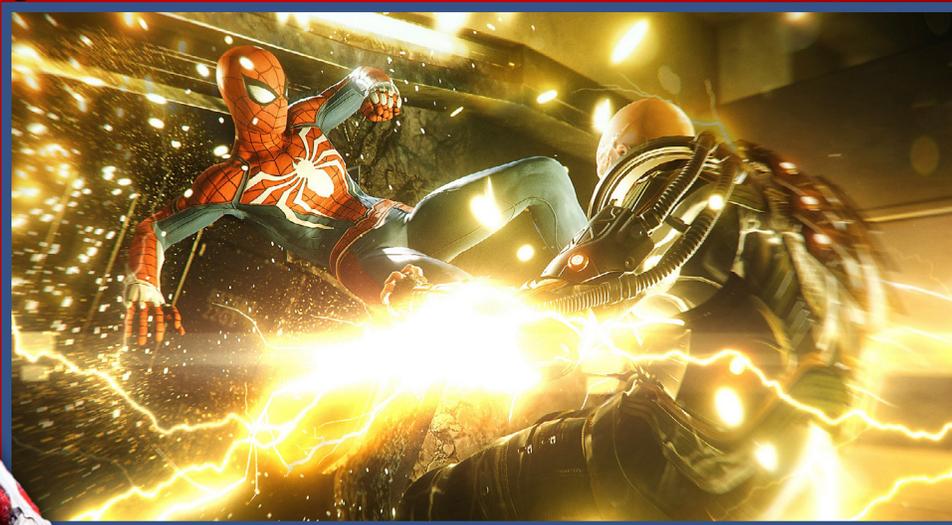


Nova York será também uma importante personagem dentro do game. Muito mais do que servir de cenário e *playground* para as aventuras do herói, a cidade terá vida própria, com pedestres, carros e diversos eventos em tempo real, aos quais o Homem-Aranha poderá interagir livremente. É um caminho de tornar a imersão do jogador ainda maior. Andar pelas ruas permite interagir com civis, tirando fotos, acenando e trocando palavras. Missões secundárias poderão ser encontradas a todo momento durante os momentos de exploração livre.



## Spider-Man Arkham

É inevitável comparar o sistema de combate de Spider-Man com o sistema da série **Batman Arkham**, da Rocksteady. E isso soa mais como um elogio do que qualquer outra coisa. Diferentemente do Cruzado Encapuzado, cujos movimentos são friamente calculados graças aos treinamentos que recebeu, temos um herói cuja principal marca é a improvisação. Os movimentos do Aranha são fluidos e acrobáticos, incorporando saltos e teias ao seu arsenal de combate, assim como a utilização de diversos elementos do cenário durante as lutas. O Sentido Aranha, que avisa ao herói sobre perigos próximos, funciona como um reflexo especial que deixa o game em câmera lenta momentaneamente, permitindo que ele se esquive com maior facilidade das investidas inimigas.



Além das porradas mano a mano, o Aranha possui um arsenal completo de equipamentos especiais, com diversos tipos de teias, podendo usá-los para atacar inimigos um a um ou atingi-los em grupo. É uma variedade de movimentos e opções muito bem-vindas, e que torna os combates ainda mais dinâmicos e diferentes. Teremos também, em certos momentos, a opção de encarar inimigos de forma furtiva. Isso amplia o leque de ações do jogador e explora de maneira ampla as habilidades do Teioso, que pode se esgueirar por paredes e pelo teto de maneira furtiva e surpreender os inimigos distraídos.



O game contará com diversos momentos grandiloquentes, que mostrarão cenas e momentos de cair o queixo e que irão exigir uma boa dose de reflexo por conta dos jogadores, que terão *Quick-Time Events* na tela e deverão pressionar o botão correto no momento exato. A única ressalva com relação aos *QTEs* é o quanto eles irão aparecer e influenciar durante a aventura.

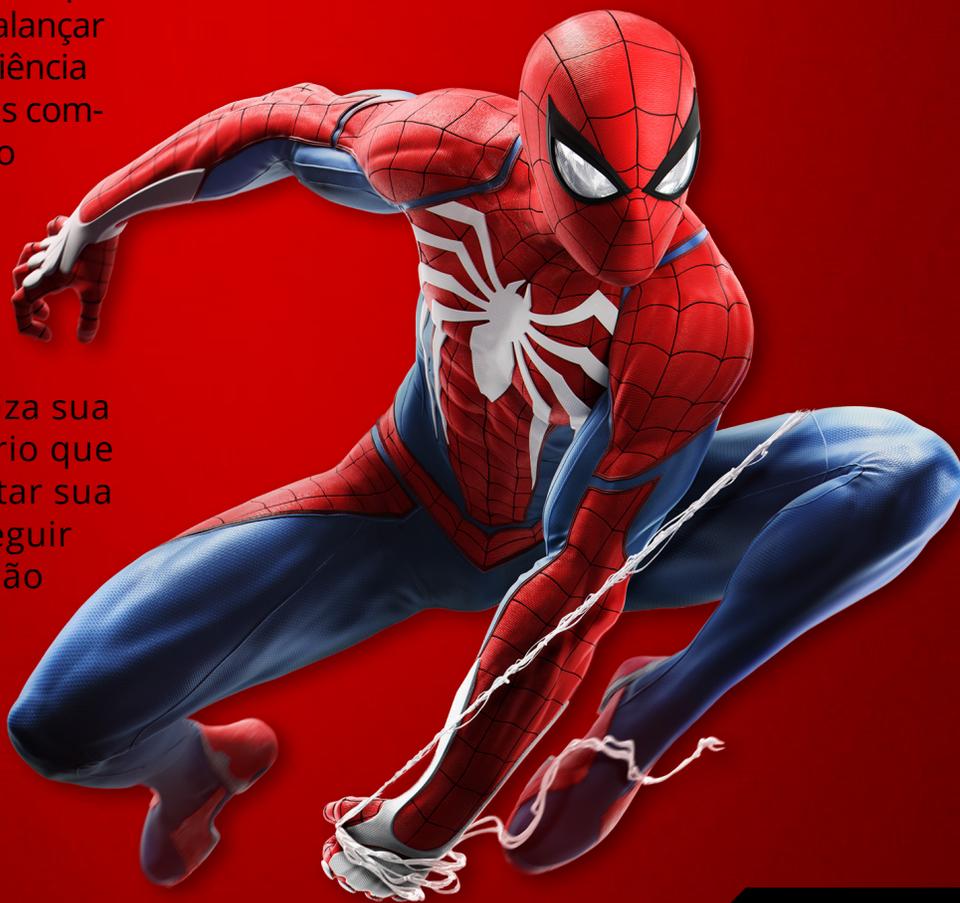


## Balançando por Nova York em um uniforme muito estiloso

Uma das maiores preocupações do time da Insomniac era a construção de um sistema de locomoção que transparecesse toda a experiência do Homem-Aranha com relação às suas habilidades acrobáticas. Não bastava apenas trazer uma cidade totalmente aberta à exploração e contar com um sistema de locomoção que não funcionasse ou agradasse aos jogadores. Buscaram, então, incorporar um sistema simples no qual se balançar entre os prédios se torna uma experiência bonita, divertida e fluida. Com poucas combinações de botões, é possível fazer o Homem-Aranha seguir seu percurso sem perder seu "momentum", independentemente da direção que o jogador precise seguir.

Ao apertar o botão X, o herói utiliza sua teia em algum elemento do cenário que o irá auxiliar a manter ou aumentar sua velocidade e deixará o jogador seguir seu caminho. É como uma evolução do sistema utilizado pela Beenox nos games anteriores, **The Amazing Spider-Man (Multi)** e **The Amazing Spider-Man 2 (Multi)**.

Em ambos os games, temos um sistema em que podíamos grudar a teia em certos locais do cenário para nos locomovermos com mais agilidade e precisão mas que, na prática, era um tanto quanto lento e travado. A Insomniac evoluiu esse sistema, tornando-o mais dinâmico e simples.



E o que seria do Homem-Aranha sem sua icônica roupa em azul e vermelho? Embora o *design* atual com a aranha em branco possa soar estranho em um primeiro momento, há fundamentos por trás de tal *design*. As partes em azul são feitas de materiais próprios para atletas, que dão maior flexibilidade e agilidade ao herói; as partes em vermelho são mais espessas e servem como proteção estratégica; e as partes em branco são feitas de fibras de carbono, e são voltadas para os momentos de combate e impacto. Tudo foi pensado de maneira lógica, tornando crível a aparência de nosso querido Cabeça de Teia. E além da roupa original feita para o jogo, contaremos também com inúmeros outros uniformes para o herói, que contarão com habilidades únicas ao serem usadas durante a aventura.

A gama de habilidades do Homem-Aranha não será dada de mão beijada para os jogadores. Será preciso ganhar experiência para desbloquear novas habilidades, dando ainda mais razão para que os jogadores busquem completar missões secundárias e explorar tudo aquilo que Nova Iorque terá a oferecer. Elementos do combate serão customizáveis e darão maior variedade aos jogadores na hora dos combates.



## Conteúdo pós-lançamento e microtransações

Sabemos que o game contará com um Passe de Temporada. Tal Passe trará novas histórias, missões, roupas e habilidades para o Teioso. Além disso, os desenvolvedores já afirmaram que não há microtransações dentro do jogo, o que é uma notícia muito bem-vinda em tempos atuais, e que reforça o comprometimento da Insomniac em deixar o jogador saber aquilo que terá disponível para ele em seu jogo.

Com lançamento previsto para 7 de setembro de 2018, **Marvel's Spider-Man (PS4)** pode vir a ser um dos maiores exclusivos do console da Sony. Muito se espera do game, mas há grande confiança na Insomniac, que trabalhou em grandes jogos com **Ratchet & Clank**, **Spyro** e **Sunset Overdrive**. Mal podemos esperar para balançarmos por Nova York na pele do herói. 



PS4 Pro and 4K display device required for 4K feature.

Marvel's Spider-Man (PS4)  
**Desenvolvedor** Insomniac Games  
**Gênero** Aventura/Mundo Aberto  
**Lançamento** 07 de setembro de 2018

Expectativa

 **5**

# Guia G-Blast

## The Witcher 3: Wild Hunt. (Multi)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



EDIÇÃO COMUM  
**GRÁTIS**



EDIÇÃO DE  
COLECCIONADOR  
**R\$2,90**



BAIXAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play

PC

PS4

XBO

THE

CREW

2

por *Francisco Camilo*  
Revisão: João Telhada  
Diagramação: Marília Carvalho

## The Crew 2 (Multi) opta por um clima leve e oferece bastante variedade de conteúdo

**The Crew (Multi)** chegou em 2014 e tinha uma premissa interessante: ser um MMO de carros em um mundo gigantesco. Porém, a ambição da Ivory Tower e da Ubisoft foi grande demais e a execução não foi das melhores, resultando em um produto sem alma e com progressão limitada e lenta. **The Crew 2 (Multi)** consegue, em grande parte, corrigir as falhas de seu antecessor e, de alguma maneira, ter alma e identidade próprias.

## The Crew: Horizon

É inevitável não comparar The Crew 2, ao menos em sua superfície, com a série Forza Horizon. O game opta por seguir um caminho mais leve, deixando de lado o tema sério de vingança de seu antecessor. Aqui, somos um(a) corredor(a) anônimo(a) buscando nosso lugar ao sol.

Para isso, devemos competir em diversas modalidades de eventos e ganhar seguidores e fãs nas redes sociais. Ser o rei ou a rainha de todas as modalidades é o objetivo maior aqui, e para isso devemos buscar nossa fama através do Live Xtrem, um programa voltado para corridas e eventos com veículos que é televisionado para o mundo todo.

Cada modalidade é representada por uma “família”, chamadas aqui de “motor families”. Cada uma delas possui suas próprias histórias, filosofias e missão de vida, e tudo nos é apresentado em diálogos recorrentes durante o gameplay e em cutscenes bem bonitas narradas por um dos membros da respectiva família. Tudo serve, no fim das contas, como pretexto para colocar o jogador para correr em diferentes eventos. E isso jamais chega a ser um ponto negativo. Em momento algum sentimos falta de uma história profunda, ou reviravoltas, ou algo que realmente nos prenda na narrativa. O que prende o jogador em The Crew 2 é a variedade de atividades que temos à nossa disposição.



## Tem para todos os gostos

Um dos maiores atrativos de *The Crew 2* é a variedade de modalidades que temos à nossa disposição. Cada família representa um grupo de modalidades, sendo elas *Street Racing*, *Freestyle*, *Pro Racing* e *Off-Road*. Cada modalidade possui suas próprias disciplinas, ampliando ainda mais o número de atividades e a variedade oferecida aos jogadores. Sob *Street Racing*, temos as disciplinas *Street Race*, *Drag Race*, *Drift* e *Hyper Car*; isso para citar apenas a referida modalidade.

Cada grupo de atividades é realizada com um tipo específico de veículo, e mesmo tendo tantas opções de estilos de dirigibilidade e pilotagem, em momento algum o jogador se sente frustrado ao trocar para uma máquina diferente daquela que iniciou o jogo. Correr pelas ruas de Los Angeles é tão simples e intuitivo quanto pilotar barcos pelo mar ou aviões entre as nuvens. Graças ao mundo aberto do game, os eventos possuem percursos e traçados interessantes, divertidos e bem variados, misturando simples curvas com rampas espalhadas pelo mapa, trazendo uma verticalidade para as corridas no chão.



Em toda sua simplicidade de direção e pilotagem, The Crew 2 ainda oferece uma boa dose de desafio ao jogador. Cada veículo possui um nível de performance, que pode ser aumentado equipando peças novas coletadas ao vencer corridas, abrindo caixas de recompensa pelo mapa ou subindo de nível. Certas peças possuem modificadores, que podem dar bonificações ao jogador ou melhorar ainda mais o desempenho do veículo. Cada evento possui duas dificuldades: Normal e Difícil, e para encará-los de maneira igual para a I.A., será preciso aumentar o nosso nível de performance. Para isso, em alguns momentos, acaba sendo necessário repetir eventos já concluídos para conseguir peças melhores, o que pode tornar a tarefa enfadonha para alguns, mas não chega a ser uma necessidade frequente.



Completar eventos rende seguidores e dinheiro, que é utilizado para comprar novos veículos e itens de customização para nossas máquinas e nosso avatar. Subir de nível significa desbloquear provas mais desafiadoras, veículos especiais e eventos contra "chefes". Também recebemos Pontos de Piloto, que podem ser utilizados para comprar habilidades passivas que melhoram tanto as características gerais de todos os veículos do jogador, quanto as chances de se obter quantias maiores de equipamento e em qualidades melhores. Progredir em The Crew 2 é rápido e simples, e muitos dos níveis Ícone, a classificação máxima de fama do piloto, oferecem recompensas especiais como novas peças e veículos.

## Cruzando os Estados Unidos da América

The Crew 2 oferece uma réplica em escala menor do mapa dos Estados Unidos, abrangendo diversas regiões e cidades dos EUA, como Miami, San Francisco e Las Vegas. Áreas urbanas dividem espaço com rodovias e áreas rurais. Rotas de asfalto servem de caminho paralelamente a rotas de terra. O visual do jogo é lindo, combinando bem o realismo de seus veículos com ambientação fidedigna. Seja por terra, mar ou ar, a beleza é garantida.



Percorrer o mundo de The Crew 2 livremente traz uma sensação bem imersiva ao jogador. As cidades possuem pedestres e tráfego, e mesmo que estes se comportem de maneira estranha às vezes, contribuem para que esse mundo seja, de fato, vivo. Além disso, o game possui ciclos de dia e noite e de clima, deixando tudo ainda mais fiel à realidade. Dias ensolarados, noites chuvosas e nevascas frias

compõe uma variedade de cenário muito bem feita, afetando, inclusive, a jogabilidade dentro dos veículos. Pistas molhadas e com neve ficam mais escorregadias e traiçoeiras; céu fortemente nublado pode fazer nossos aviões titubear; e por aí vai.



Para aproveitar ainda mais a beleza das paisagens e pontos turísticos presentes, o jogador pode utilizar um modo fotográfico completo, com filtros e outros ajustes, ideal para registrar os momentos mais belos diante de seus olhos e criar imagens memoráveis.

Nem tudo é perfeito, porém, e é possível perceber objetos aparecendo e sumindo do nada,

assim como uma pequena travadinha quando caímos em solo em alguns momentos, mas não é nada que tire o brilho do visual do jogo e é perfeitamente compreensível e aceitável em um jogo de tamanha escala.



**The Crew 2 (Multi)** é um dos grandes lançamentos do ano, especialmente do gênero de corrida arcade. Ideal para se jogar sozinho ou com amigos, sua jogabilidade é prazerosa, desafiadora na medida certa, intuitiva e simples em todas as modalidades. Peca por não oferecer um pós-jogo bem definido, mas isso não significa que falta conteúdo aqui, apenas a ausência de algo mais em foco. Seu mundo é lindo e fiel à contraparte real, sendo aprazível aos olhos de quem vê mesmo não sendo perfeito. **B**

## ✓ Prós

- Leveza e diversão priorizadas em relação à história;
- Imensa variedade de modalidades, disciplinas e veículos;
- Jogabilidades simples, com bons desafios mas bastante intuitiva e receptiva;
- Visual do mundo e dos veículos é belíssimo.

## ✗ Contras

- Objetos que somem e aparecem do nada.

The Crew 2 (PS4/XBO/PC)

**Desenvolvedor** Ubisoft

**Gênero** Corrida

**Lançamento** 29 de junho de 2018

Nota **8.5**

por *Luís Antônio Costa*

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Yury Trindade

PS4

# DETROIT

B E C O M E H U M A N

(PS4) é uma jornada digital e filosófica

O que é a consciência? Seriam os humanos a única espécie capaz de sentir emoções como medo, ódio e amor? Os seres sintéticos também podem ser tão “vivos” quanto nós mesmos? Esses questionamentos que permeiam o mundo da ficção-científica desde que começamos a imaginar humanos artificiais (como andróides) muito em breve podem se tornar assuntos do nosso cotidiano com os recentes avanços tecnológicos.

Mais do que explorar a velha disputa entre humano versus máquina, **Detroit: Become Human** (PS4) é uma história profunda que toca em assuntos delicados como ética, moral e como será o papel do humano em um futuro cada vez mais digital.

## Um futuro não tão distante

A mais nova história da **Quantic Dream** — estúdio responsável por grandes sucessos no gênero de experiência narrativa interativa, como *Heavy Rain* e *Beyond Two Souls* — se passa em 2038, na cidade de Detroit, Estados Unidos. Mas apesar de a trama de *Detroit: Become Human* se passar 20 anos no futuro, ela parece estar ocorrendo bem próxima de nossa realidade.



Boa parte dos aplicativos de smartphones, por exemplo, utilizam algum tipo de inteligência artificial para aprender nossos gostos e preferências e proporcionar a melhor experiência possível para cada usuário. Os programas de compra e venda de produtos, as redes sociais, provedores de conteúdo de áudio e vídeo, enfim, quase todos os serviços digitais possuem uma certa “inteligência” para melhor se comunicarem conosco.



Para muitos pode ser que estejamos ainda longe do futuro que o game desenha, em que andróides que imitam humanos convivem junto com as pessoas, ajudando-nos em tarefas diárias, sendo nossas companhias e assumindo empregos mais perigosos. Porém, é inegável que quando atingirmos o ponto em que será impossível distinguir uma IA de uma pessoa (o famoso Teste de Turing), não poderemos voltar mais atrás. Nosso mundo e sociedade irão se transformar para sempre.



No entanto, o game vai bem mais fundo do que apenas nos instigar a imaginar uma sociedade em que humanos têm de conviver lado a lado com andróides. A trama vai desde temas como ética até racismo e segregação. Novamente assuntos que não estão tão distantes de nossa realidade, com os recentes casos de refugiados em diversos países europeus e as constantes cenas de xenofobia e racismo que ocorrem ao redor do mundo. A “alegoria” criada pelo contexto dos andróides cai como uma luva para o momento que nossa sociedade atravessa.

# CYBERLIFE

Em 2038, a cidade de Detroit — ironicamente, por ser uma das piores metrópoles norte-americanas — é o polo da produção de andróides pela empresa Cyber Life. Enquanto os Estados Unidos e outros países já adotam o uso de robôs humanoides no cotidiano com leis e estatutos, o Canadá, por exemplo, é um lugar proibido para as máquinas. Em Detroit, andróides são tratados como mercadoria: você pode comprá-los em lojas, trocá-los, vendê-los, quebrá-los. Enfim, você trata seu andróide da forma que quiser. Afinal, como se ouve repetidas vezes durante o game, “eles são apenas pedaços de plástico”.

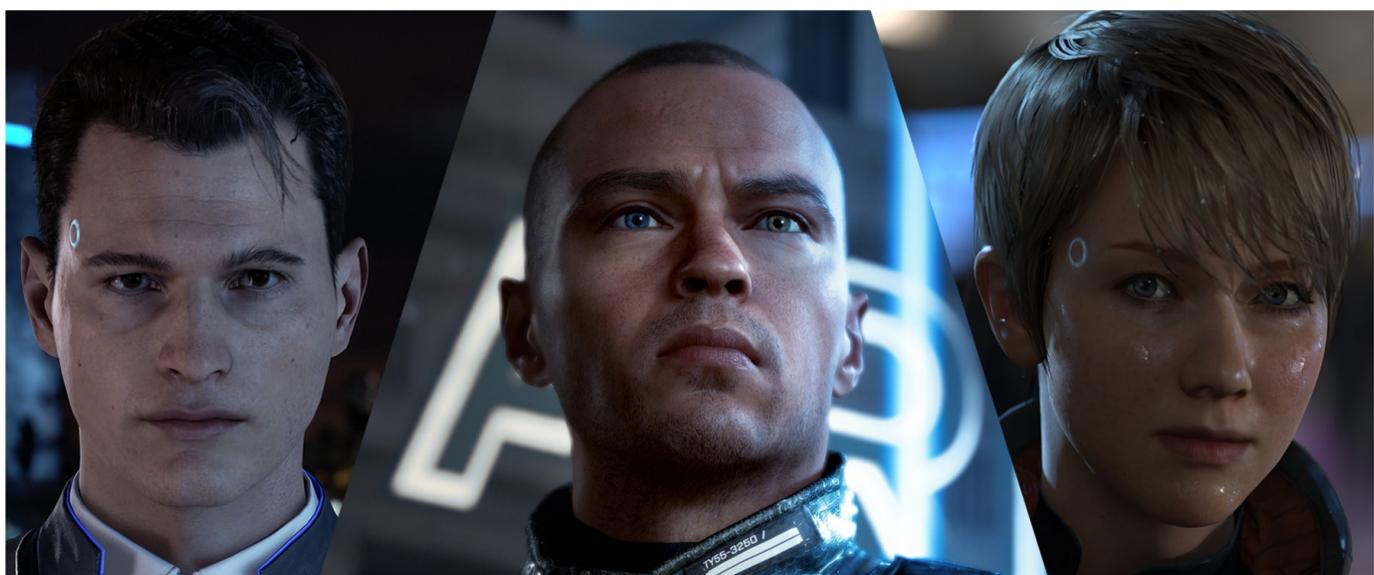


Mesmo antes de a trama cercando os personagens principais começar, é difícil ver a forma como os andróides são tratados sem sentir um certo nó no estômago. É como ver a história humana se repetindo da mesma forma: há apenas alguns séculos, tratávamos negros, índios e outras etnias consideradas “sub-raças” com desprezo e desigualdade. Certos estabelecimentos não permitem a entrada dos seres cibernéticos, ônibus tem partes separadas para os robôs e até mesmo danificar seriamente um deles não é um problema, uma vez que é possível mandá-lo para o conserto e restaurá-lo. Seria essa a “evolução” de nossa sociedade?

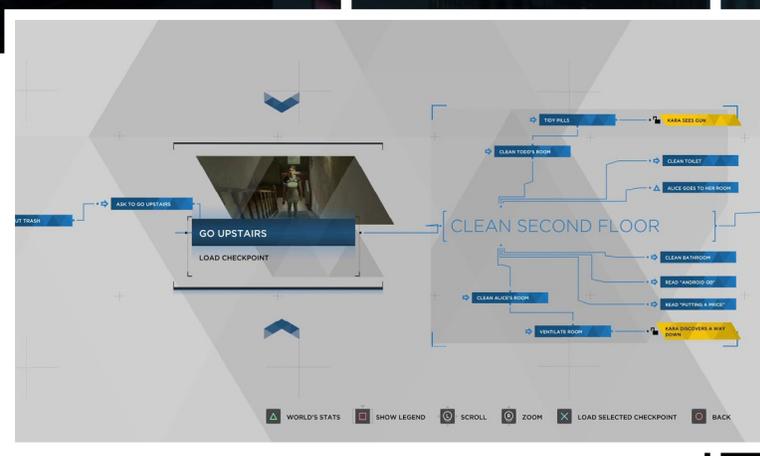


## \*\*\* Segmentation\_Fault\*\*\*

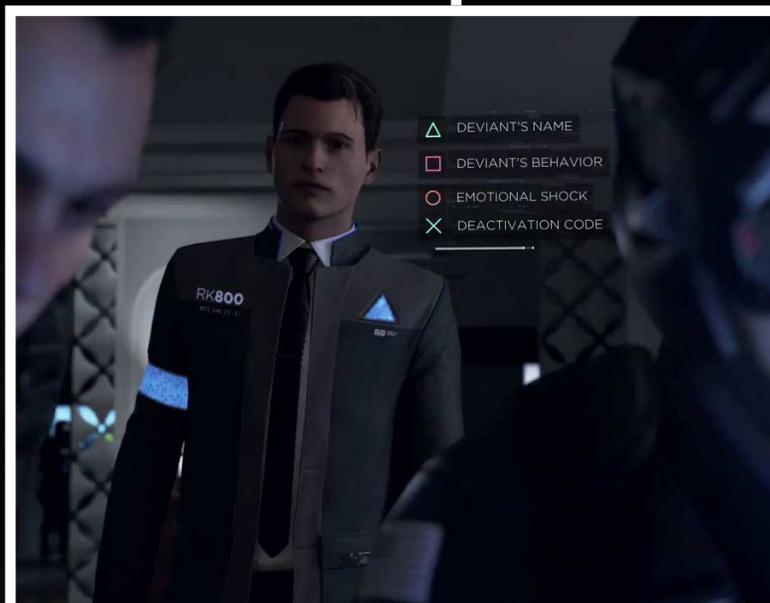
A história repleta de temas polêmicos segue três personagens: **Connor**, **Markus** e **Kara**, todos androides. Logo no início da trama, fica claro que a relação entre humanos e máquinas está por um fio. Sem se saber o motivo, muitos deles estão se tornando rebeldes: eles desobedecem ordens humanas e estão até mesmo cometendo assassinatos. Nesse ponto, a trama do game infelizmente passa de forma superficial em um tema que outros livros e filmes aprofundaram, como a forma com a qual a inteligência artificial interage com humanos e que tipo de leis regem as máquinas (na história de Detroit, presume-se que os protocolos que os androides quebram seriam baseados nas três leis da robótica, de Asimov).



Novamente, como em outros games da Quantic Dream, a forma como a história irá se desenvolver fica completamente a cargo das decisões do jogador. Podendo controlar o enredo de três personagens diferentes, Detroit abre um leque de opções gigantesco de como a trama vai se construir. São tantas opções para o usuário escolher que, ao final de cada capítulo, um diagrama de fluxo é apresentado para se visualizar o caminho escolhido e quais as outras rotas que poderiam ser tomadas.



Independente da linha que estiver seguindo (seja de Connor, Markus ou Kara), não existe a definição de “certo” ou “errado”. Esses conceitos ficam por conta do critério do jogador em cada situação. Algo considerado por muitos como a decisão correta pode ter consequências terríveis em capítulos futuros. Além disso, mesmo que o jogador não escolha nenhuma opção dentro da janela de decisão que o game coloca, a omissão provocará alguma reação no futuro.

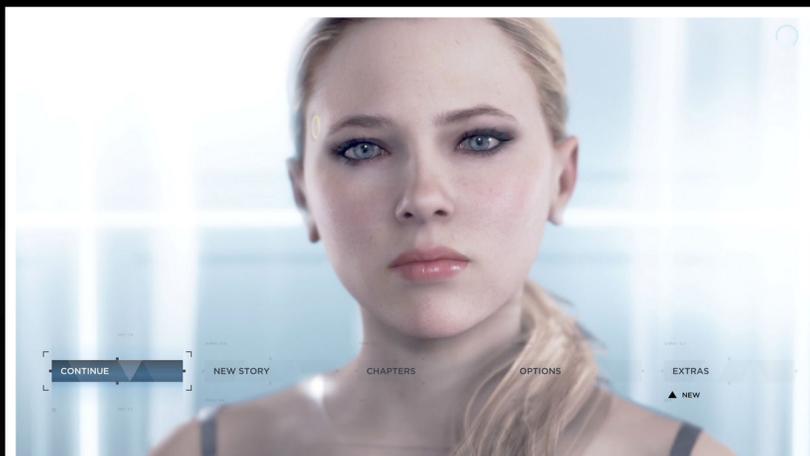


Por causa desse motivo, fica estranho a Quantic Dream ter inserido eventos obrigatórios na história como tarefas domésticas ou mesmo ações banais, como tomar um drinque. Sem uma grande relevância para a construção da história, esses momentos não servem ao seu suposto propósito de imersão no game, fazendo o jogador se questionar se realizar aquela ação realmente é algo necessário.

Outra decisão estranha para a mecânica do game talvez tenha sido o uso do analógico direito do controle para realizar certas ações de movimento. São vários os momentos que esse estilo de jogabilidade fica confuso quando se quer controlar a câmera ao invés de realizar uma ação, e vice-versa. Uma vez que o gatilho R2 é utilizado para ativar uma espécie de modo detetive, que pausa o tempo no game e permite visualizar pontos de interesses em seu caminho, além de informar seus objetivos, poderia ter sido utilizado o outro gatilho para permitir o movimento livre da câmera.



Certamente um detalhe mais interessantes do game é a interface do menu inicial do game, em que uma das androides da Cyber Life serve como sua guia e até mesmo “conversando” com o jogador. Essa funcionalidade do game é uma forma inteligente de conquistar o jogador, mostrando o quão “humanos” os androides podem ser e, quem sabe, até mesmo influenciando as decisões que serão tomadas ao longo da história. Aliás, é bom o jogador ficar atento aos pontos que ele acumula após o final de cada capítulo — que dependem do número de caminhos desbloqueados no fluxograma de decisões — pois eles servem para desbloquear modelos, artes e outros conteúdos extras do game.



## Mais do que apenas máquinas



Uma vez que a história de Detroit se inspira em grandes sucessos da ficção-científica como Blade Runner e Eu, Robô, seria fácil para que o game caísse no universo dos clichês. Felizmente, a ótima atuação dos personagens e os diálogos bem construídos cativam o jogador desde o primeiro momento. A mecânica de escolhas trabalha em conjunto com isso, criando uma relação profunda com o jogador, que permanece imerso mesmo depois de concluída a história.

Sem revelar muitos spoilers sobre a trama, mas uma das partes mais dramáticas do game (e que conseguiu realmente me “conectar” ao personagem) é quando Markus desperta no lixão de androides, tendo que lutar para sobreviver em meio a centenas de outras máquinas aos pedaços, na escuridão e no frio da noite. Nesse momento, fica claro ao jogador a forma como os androides são tratados nesse mundo do futuro: como simples pedaços de plástico que podem ser descartados a qualquer momento e de qualquer forma.

É impressionante poder testemunhar a evolução de cada personagem graças às escolhas que você realiza. De máquinas subservientes, podemos acompanhar o nascimento do que podemos chamar de "consciência" de cada máquina. Tanto Connor, Markus e Kara começam a se questionar sobre sua realidade e condição de vida. Por que eles não merecem ser tratados de forma igual ou terem os mesmos direitos que humanos? Eles podem ser seres artificiais, mas cada um possui uma mente própria, com um programa que evoluiu de forma surpreendente para adquirir independência.

Aliás, esse é um aspecto que Detroit faz com excelência: instigar questionamentos aos jogadores. Mesmo assim, uma pergunta crucial fica pairando no ar depois que você conclui o jogo: como a rebeldia nasceu nos androides? Seria ela uma evolução natural da inteligência artificial, uma vez que os androides aprendem o suficiente sobre nosso mundo e sociedade ou tudo não passaria de um simples erro de programa — quem sabe um vírus? Qualquer que seja a resposta, uma certeza fica clara: é preciso pensar em como iremos lidar com a questão da IA em futuro próximo, tanto ética quanto socialmente.

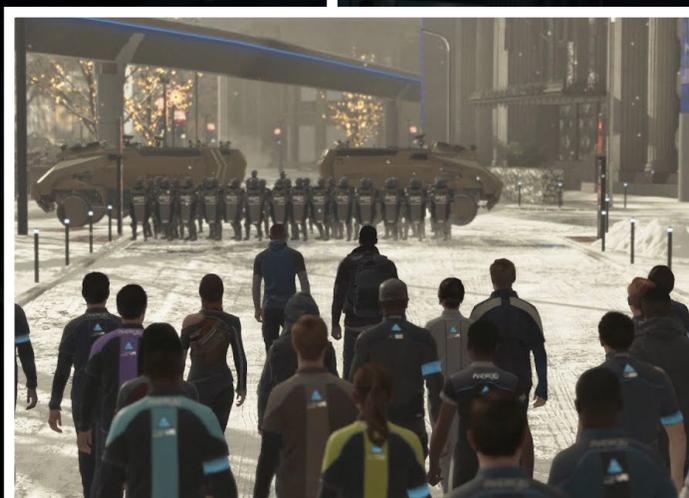


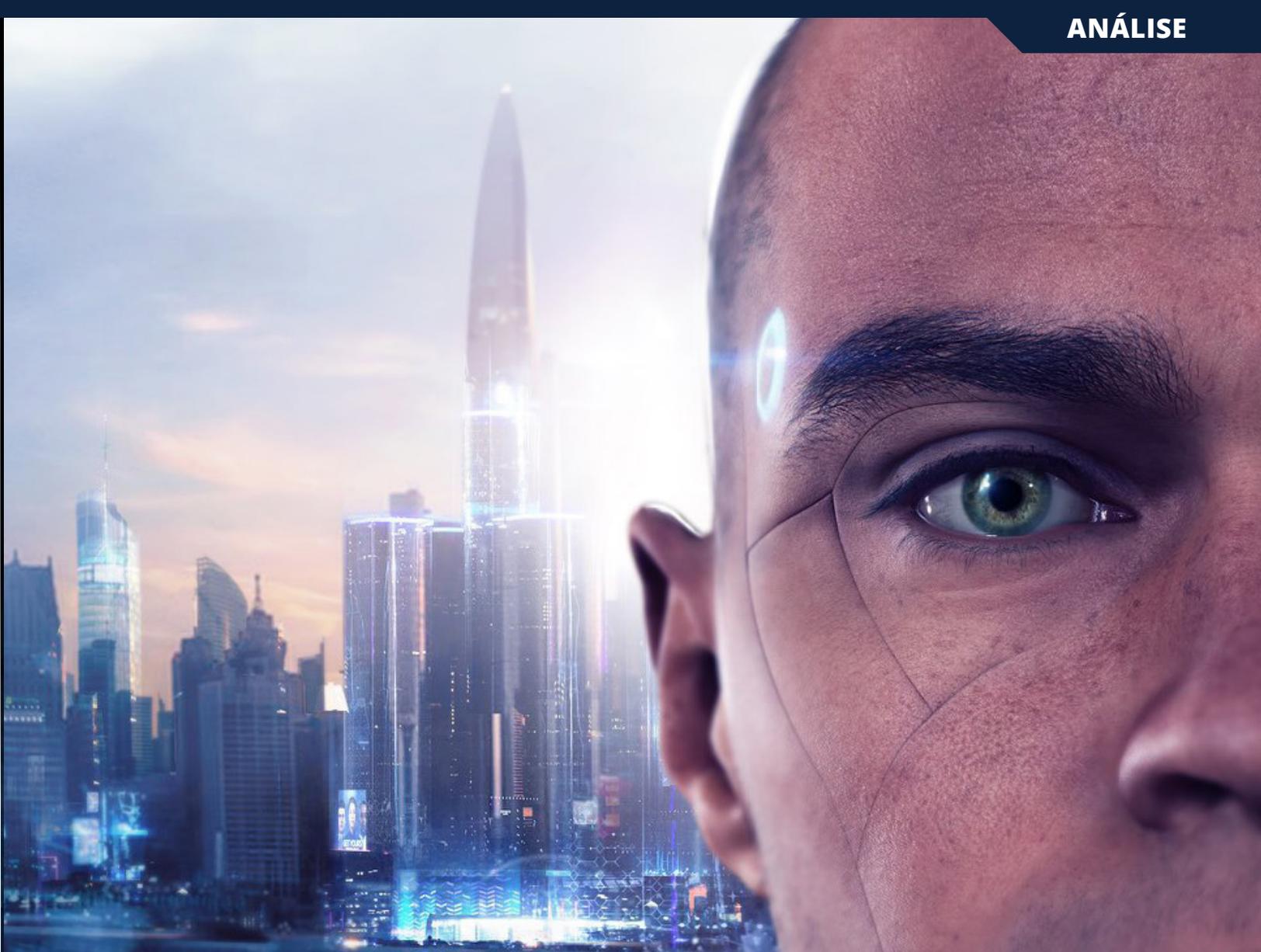
## Eu estou vivo

O que significa "estar vivo"? Ser capaz de pensar, sentir e até mesmo amar basta para definir um ser como vivo, mesmo que ele seja artificial? Talvez ao jogar Detroit você consiga responder a essa pergunta, ou talvez não. Mesmo com alguns inevitáveis tropeços, em Detroit: Become Human, a Quantic Dream



conseguiu levar o enredo da ficção-científica existencialista dos androides a um patamar além do que já havíamos visto, proporcionando uma experiência narrativa única com personagens inesquecíveis e um espetáculo gráfico que se aproxima tanto de nossa realidade que chega a causar um certo temor ao jogador mais atento. **B**





## Prós

- História clichê, mas bem desenvolvida;
- Personagens cativantes e ótima atuação;
- Modo investigação ajuda orientação na trama.



## Contras

- Interações desnecessárias;
- Detalhes mal explicados.

Detroit Become Human (PS4)

**Desenvolvedor** Quantic Dream

**Gênero** Aventura interativa

**Lançamento** 25 de maio de 2018

Nota **9.0**

Leve a **Revista GameBlast** 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)

**Inscrever-se**



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

**Inscrever-se**

por Matheus Senna de Oliveira

Revisão: Marília Carvalho  
Diagramação: Luca Giacaglia



# OS 10 MELHORES JOGOS DO HOMEM-ARANHA

O Homem-Aranha é um personagem popular em filmes, quadrinhos e brinquedos. Nos games, a presença do herói aracnídeo vem desde os primeiros consoles e, com o lançamento do mais novo título do amigão da vizinhança em setembro, nada mais justo do que fazermos um Top 10 dos seus melhores momentos na décima arte. Então, pegue os seus lançadores de teia, vista sua máscara e prepare-se para relembrar grandes aventuras aracnídeas, lembrando que “com grandes poderes, vem grandes responsabilidades”!

#10

## Spider-Man: Friend or Foe

A premissa de **Friend or Foe** (Multi) é bastante interessante, pois ela coloca o escalador de paredes para lutar lado a lado com seus inimigos mais terríveis. Com a ajuda de alguns heróis da Marvel, como o lutador Punho de Ferro e o caça-vampiros Blade, Spider-Man pode derrotar os vilões e recrutá-los para ajudá-lo em missões disponibilizadas pela S.H.I.E.L.D.

Possuindo um enfoque apenas em batalhas contra hordas de inimigos, o game tem uma jogabilidade simples e repetitiva. Com gráficos, roteiro e produção apenas medianos, o título se destaca pelo grande leque de personagens jogáveis, os combos e golpes especiais em equipe e as boas batalhas contra os chefes.

#9

## Spider-Man: Web of Shadows

A história deste game é bastante interessante: após uma luta com o vilão Venom, fragmentos do simbionte se espalham pela cidade, contaminando a população da cidade, além do próprio Homem-Aranha. Como alguns familiarizados com o uniforme negro possam lembrar, esta "roupa" acaba influenciando o comportamento de Peter Parker, podendo torná-lo agressivo e até mesmo maligno.

Isso mesmo: em **Web of Shadows** (Multi) as decisões tomadas pelo jogador determinam o rumo da história. Aja de maneira violenta e você irá pelo caminho do mal, que pode levar o herói a virar um vilão; aja de maneira correta, e você será respeitado e terá a ajuda de seus colegas de profissão. O game ainda conta com bons gráficos e sistemas de combos e exploração competente.

#8

## The Amazing Spider-Man

Lançado em 2012, o game consiste em uma espécie de continuação da história apresentada no filme homônimo. O enredo gira em torno de uma contaminação da cidade de Nova Iorque devido ao vírus responsável pela criação do vilão Lagarto. No controle do herói aracnídeo, o jogador tem várias missões para cumprir e itens secretos para localizar neste jogo de mundo aberto.

Apesar das missões repetitivas e do roteiro simples, **The Amazing Spider-Man** (PS3/X360) se destaca pela jogabilidade agradável. Enfrentar os inimigos com combos incríveis, utilizando uma abordagem *stealth* ou usar o modo *Web Rush*, em que o tempo fica lento e permite golpes mirabolantes, é sempre divertido, assim como se balançar pelas ruas e prédios usando as famosas teias de aranha.

#7

## Spider-Man and Venom: Maximum Carnage

Sendo um dos primeiros games com roteiro baseado diretamente em uma história em quadrinhos, **Spider-Man and Venom: Maximum Carnage** foi lançado em 1994 (com versões idênticas para Sega Genêsis e Super Nintendo) no clássico estilo *beat 'em up*. Ou seja, avance pelo cenário e derrote todo mundo pelo caminho.

O enredo gira em torno de um ataque do vilão Carnificina a cidade de Nova Iorque, e de como a dupla Homem-Aranha e Venom fará para derrotá-lo. Existem vários itens secretos, *power-ups* e ícones de personagens (que podem ser convocados nas fases) para serem encontrados neste jogo com belos gráficos e dificuldade elevada, característica dos games deste tipo da época.

#6

## Spider-Man Shattered Dimensions

Neste título, lançado em 2010 para X360, PS3 e Wii, temos um elenco de quatro Homem-Aranhas distintos, vindos de dimensões diferentes. As versões consistem no Espetacular, Ultimate, Noir e 2099. A primeira é a mais conhecida, sendo que a segunda possui o uniforme negro do simbiote Venom. A versão Noir é a mais sombria e a 2099 mais tecnológica. O grupo de aracnídeos tem o objetivo de reunir as quatro partes de um item mágico com poder sobre as dimensões, alvo do vilão Mysterio.

O grande destaque do jogo são as habilidades diferentes entre os heróis, assim como as novas versões de vilões clássicos originárias de cada dimensão. Por exemplo, Dr. Octopus 2099 é uma mulher e o Electro Ultimate é feito de pura eletricidade. Apesar da história às vezes se tornar um pouco confusa, a jogabilidade divertida e as batalhas épicas contra vilões incríveis tornam **Shattered Dimensions** um ótimo jogo.

#5

## Spider-Man: Mysterio's Menace

Exclusivo para o **GameBoy Advance** e lançado em 2001, é considerado por muitos como um dos melhores jogos do Homem-Aranha para um console portátil. Tendo como vilão principal o enigmático mágico Mysterio, o game também conta com figurinhas carimbadas como o monstruoso Rhino e o chocante Electro.

**Mysterio's Menace** tem uma jogabilidade no formato *side-scrolling* simples e divertida, contando com fases repletas de inimigos, passagens secretas e itens escondidos. Mesmo com a limitação de hardware do GBA, os gráficos são bastante competentes e a trilha-sonora é empolgante, com cenários que vão desde um parque de diversão até uma usina siderúrgica.

#4

## Spider-Man 2: The Game

Baseado no filme homônimo, **Spider-Man 2: The Game** (Multi) expande o enredo da película em um excelente jogo de mundo aberto. Lançado em 2004, a história do game permite ao jogador explorar as várias facetas da vida de Peter Parker: estudante, trabalhador, namorado e super-herói. Além disso, existem várias missões extras e habilidades especiais a serem desbloqueadas.

Um dos maiores destaques do game é o sistema de deslocamento do herói utilizando as teias, que se tornou base para os títulos posteriores. A mecânica é extremamente divertida, com movimentos fluídos e intuitivos, fazendo com que explorar Manhattan seja uma aventura incrível por si só.

#3

## Spider-Man Unlimited

Único game do Top 10 lançado para dispositivos móveis, **Spider-Man Unlimited** está disponível para Android, iOS, Windows Phone e Black Berry. A mecânica principal do título é a famosa corrida sem fim (ou *endless runner*), em que o jogador controla o herói aracnídeo percorrendo os prédios e ruas de Manhattan. Entretanto, apesar da premissa básica de pular e desviar de obstáculos ser simples, o game é recheado de outros elementos que o tornam muito divertido.

O game conta com constantes atualizações e eventos especiais, que incluem até a participação dos Vingadores e uma luta contra o poderoso vilão Thanos. Grande quantidade de opções de roupas, cenários com belos e diferentes designs e combates épicos contra vilões clássicos são outros exemplos do que tornam este jogo obrigatório para quem gosta de se divertir no seu *smartphone*.

#2

## Ultimate Spider-Man

Lançado em 2005 para GC, PS2, XB e PC, **Ultimate Spider-Man** conta com um roteiro escrito por Brian Michael Bendis, famoso escritor de quadrinhos. O jogo se baseia no universo Ultimate da editora, que possui algumas diferenças das histórias originais, mas sem perder o charme e o dinamismo das histórias aracnídeas. Contando com dois personagens jogáveis principais, Spider-Man e Venom, a história se desenrola em paralelo entre o herói e o vilão, se cruzando nos momentos importantes.

Ambos possuem jogabilidade divertida e cheia de recursos, com Peter Parker sendo mais ágil e rápido, e Eddie Brock mais forte e perigoso. Ultimate Spider-Man também conta com várias missões extras e itens para serem encontrados ao longo do cenário. Como de costume, se balançar pela cidade com as teias é uma diversão a parte.

#1

## Spider-Man (Multi)

Produzido pela Neversoft e lançado no segundo semestre do ano 2000, **Spider-Man** foi o precursor de jogos em três dimensões do herói aracnídeo. Com versões para PS1, GBC, DC, N64 e PC, o game tem dublagem de alta qualidade e um roteiro digno das melhores histórias em quadrinhos, dois elementos inéditos até então, que tornam a experiência muito divertida e imersiva, digna do primeiro lugar do **Top 10**.

O título conta com inúmeras atrações: galeria de vilões recheada, incluindo Dr. Octopus, Venom, Carnificina, e Escorpião, além da participação de heróis como Demolidor e Gata Negra; extensa lista de golpes e movimentos para derrotar os inimigos, como cambalhotas e ataques com a teia; grande variedade de fases e objetivos; vários conteúdos, modos de jogo e roupas extras, aumentando ainda mais as possibilidades de jogo.



## Menções Honrosas

Além dos jogos em que o herói aracnídeo é o protagonista, existem diversos outros games em que ele tem papel de destaque. Entre eles, podemos citar a clássica série de luta **Marvel Vs Capcom** (Multi), em que o personagem é um dos combatentes mais populares; **Marvel Ultimate Alliance** (Multi), um jogo de ação e RPG com vários heróis e vilões da Casa das Ideias; e **War of the Gems** (SNES), uma saudosa aventura no estilo plataforma em que o objetivo é coletar as famosas Jóias do Infinito. Seja qual for o título, o cabeça de teia sempre é garantia de diversão e aventura. **B**



## Tudo começou com a Valve

A Valve foi fundada em 1996 por dois ex-funcionários da Microsoft. O icônico **Gabe Newell** e o brilhante **Mike Harrington**. Seu lançamento de sucesso foi nada menos que **Half Life** (PC), jogo de FPS elogiado até hoje, seja pela história, pela jogabilidade, pelo ótimo sistema online ou pelas lembranças que deixou nos jogadores de PC de uma década inteira.

Half Life foi tão bem aceito pelo público que rapidamente a comunidade de fãs começou a criar modificações para o jogo, criando mapas multiplayer, novas armas e modos engraçadíssimos. O mais famoso de todos os mods de Half Life é, sem dúvidas, Counter Strike, o qual inclusive, muitos nem sequer sabem que nasceu como um mod.

Em 2000, Newell e Harrington vislumbraram o brilhantismo dos criadores de Counter Strike, Le e Cliffe, contratando ambos para a empresa, almejando assim um jogo próprio que acabou se tornando uma das franquias de tiro mais aclamadas dos games. Com isso, a Valve começou a ficar conhecida principalmente pelos seus multiplayers online sólidos e divertidíssimos, que acabaram dominando boa parte das lan-houses do mundo nos anos 2000. É aí que a história do Steam começa.

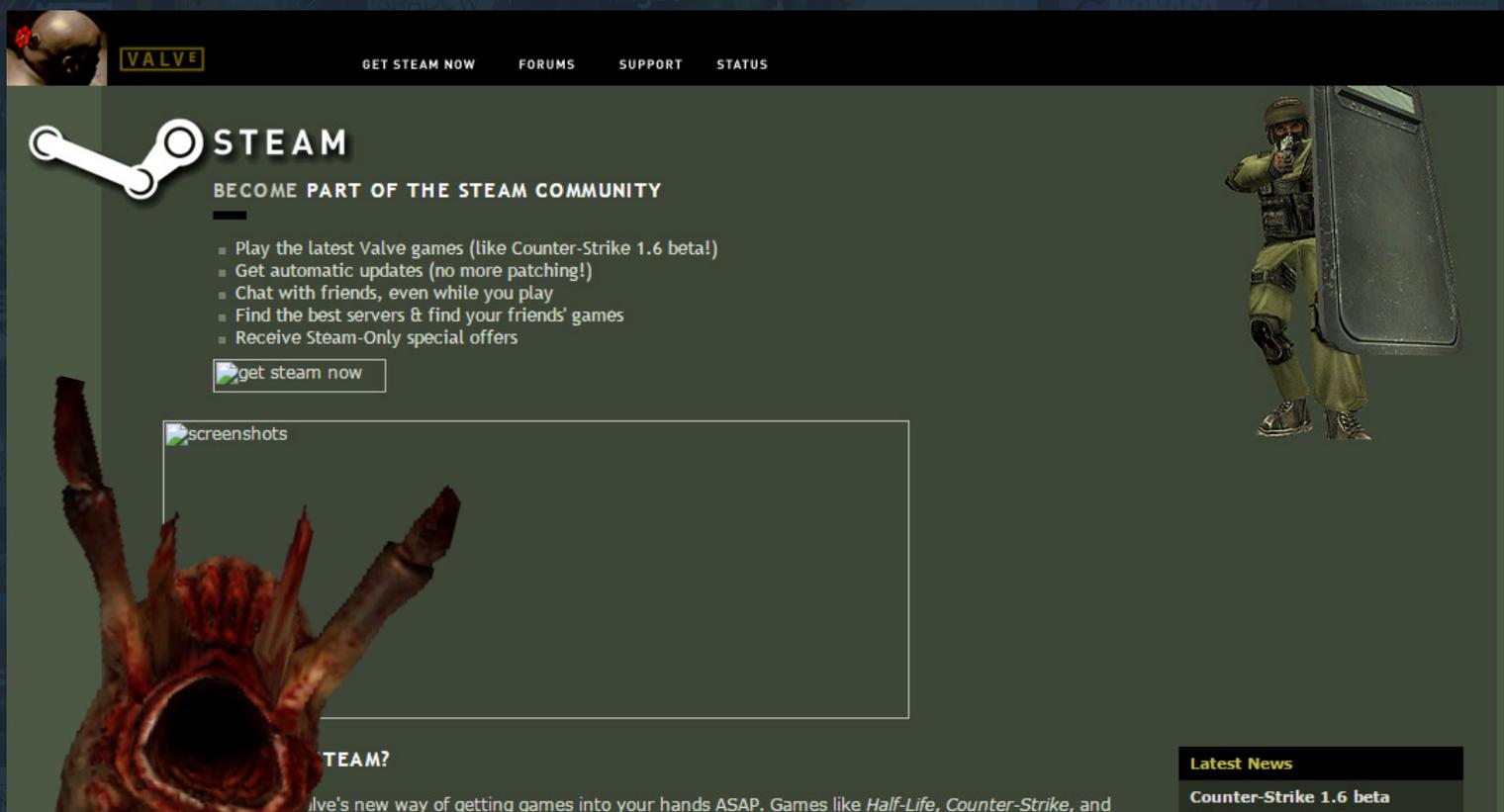


## Início recluso

Em 2002, a Valve apresentou ao mundo os primeiros testes da primeira versão do Steam. A plataforma, em sua versão beta, tinha a intenção de facilitar a distribuição e a atualização dos principais games da Valve, como Counter Strike e Half Life. Inclusive, o beta de **Counter Strike 1.6** (PC), em 2002, vinha com uma cópia obrigatória do Steam para que o jogo pudesse ser atualizado com o tempo.

Após quase um ano de testes, em setembro de 2003, o Steam finalmente foi

lançado oficialmente. Já no ano seguinte, em 2004, a plataforma começou de fato a ter ainda mais relevância, claro que ainda bem longe do que vemos hoje. Neste ano, ela ainda vivia à sombra de um dos maiores lançamentos da história da Valve: **Half Life 2** (Multi). A inovação aqui se deu pelo fato dos fãs que efetuaram a compra do jogo já poderem baixá-lo antes do lançamento, para agilizar o processo. Assim, quando desse meia noite do dia do lançamento, eles já poderiam jogar seu tão esperado título.



O problema foi que a ativação do jogo, no dia do lançamento, exigia o cadastro no Steam. Esse cadastro era feito através da internet diretamente com os servidores da Valve e, bom, não deu muito certo. Isso porque, em 16 de novembro de 2004, o lançamento de Half-Life 2 foi recheado por compradores impossibilitados de jogar simplesmente pelo sistema Steam estar lento demais.

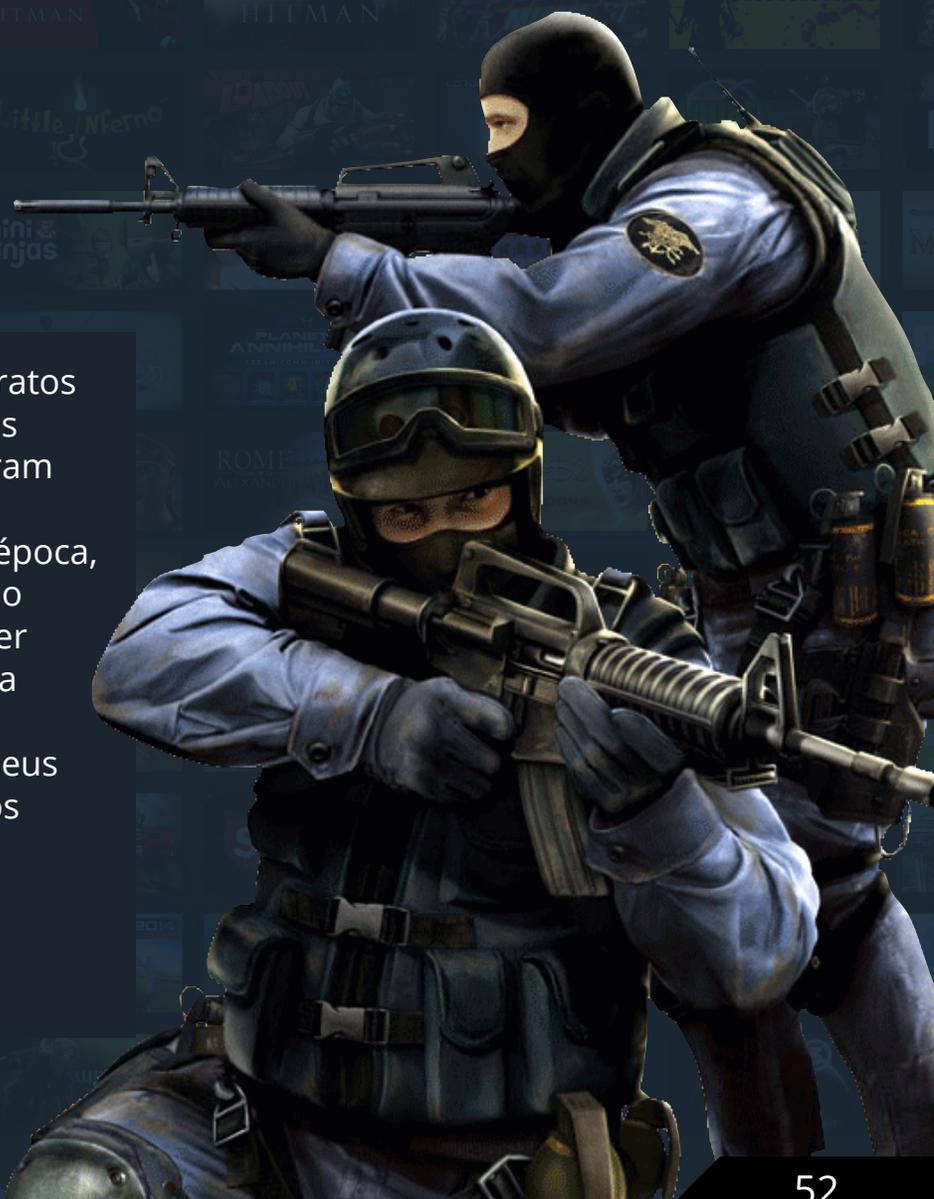
Na Europa, inclusive, os servidores ficaram mais de cinco horas totalmente parados,

fazendo com que o lançamento de Half Life 2 ficasse conhecido como um dos mais conturbados da história dos games.

Porém, esse início não foi nada comparado a tudo que o Steam é hoje. Muito disso se dá pela dificuldade da empresa em provar a utilidade da sua plataforma. Principalmente num “mundo” onde nada parecido sequer existia e as conexões de internet eram pífias se comparadas com as atuais. Porém, tudo começou a mudar (ainda vagarosamente) quando a empresa começou a firmar alianças.

## Apoio de terceiros

Em 2005 surgiram os primeiros contratos da Valve com outras desenvolvedoras de games. Entretanto, essas ainda eram um tanto quanto desconhecidas se comparadas aos grandes nomes da época, como Blizzard, EA e Microsoft. Mesmo assim, alguns games começaram a ser vendidos na plataforma pela primeira vez, mostrando que a intenção da Valve não era comercializar apenas seus próprios produtos. Entre os primeiros títulos tercerizados lançados para o Steam, estão **Rag Doll Kung Fu** (PC/PS3) e **Darwinia** (PC/XB360), ambos ainda disponíveis na plataforma!



## De loja online à rede social

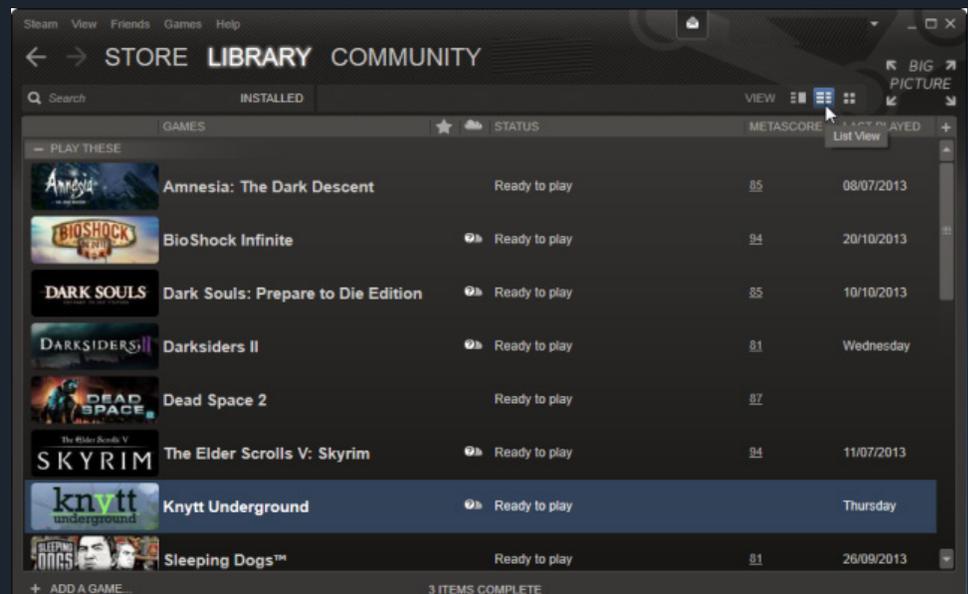
O passo seguinte da Valve para fazer o Steam crescer ainda mais foi em agosto de 2007. Agora, já com alguns bons títulos em sua plataforma, ainda faltava uma coisa muito importante para que o Steam ficasse ainda mais forte: jogadores unidos. Assim, dando prioridade pela primeira vez à interatividade entre jogadores, a Valve começa os testes da Comunidade Steam.

Nela, os usuários poderiam trocar mensagens, imagens, vídeos e até

outros arquivos de modo prático e fácil. Num ano onde as redes sociais já estavam bombando, dar todas essas funcionalidades para uma plataforma voltada para jogos foi, sem dúvidas, uma ótima cartada. Isso porque, pelo Steam, pela primeira vez, os jogadores não precisavam mais depender de outras comunidades, sites ou fóruns para encontrar outras pessoas que gostavam dos mesmos jogos, pois ali estava tudo interligado: sua biblioteca pessoal era visível para todos os usuários.

No ano seguinte, a rede social Steam deu mais um passo com o **Steamworks**. Se antes os jogadores podiam conversar e trocar imagens, agora os desenvolvedores poderiam trabalhar juntos em projetos próprios, mods de jogos já existentes e tudo o mais. Mais uma vez, a ideia unificadora do Steam gera engajamento o suficiente para fortalecer a plataforma. Claro

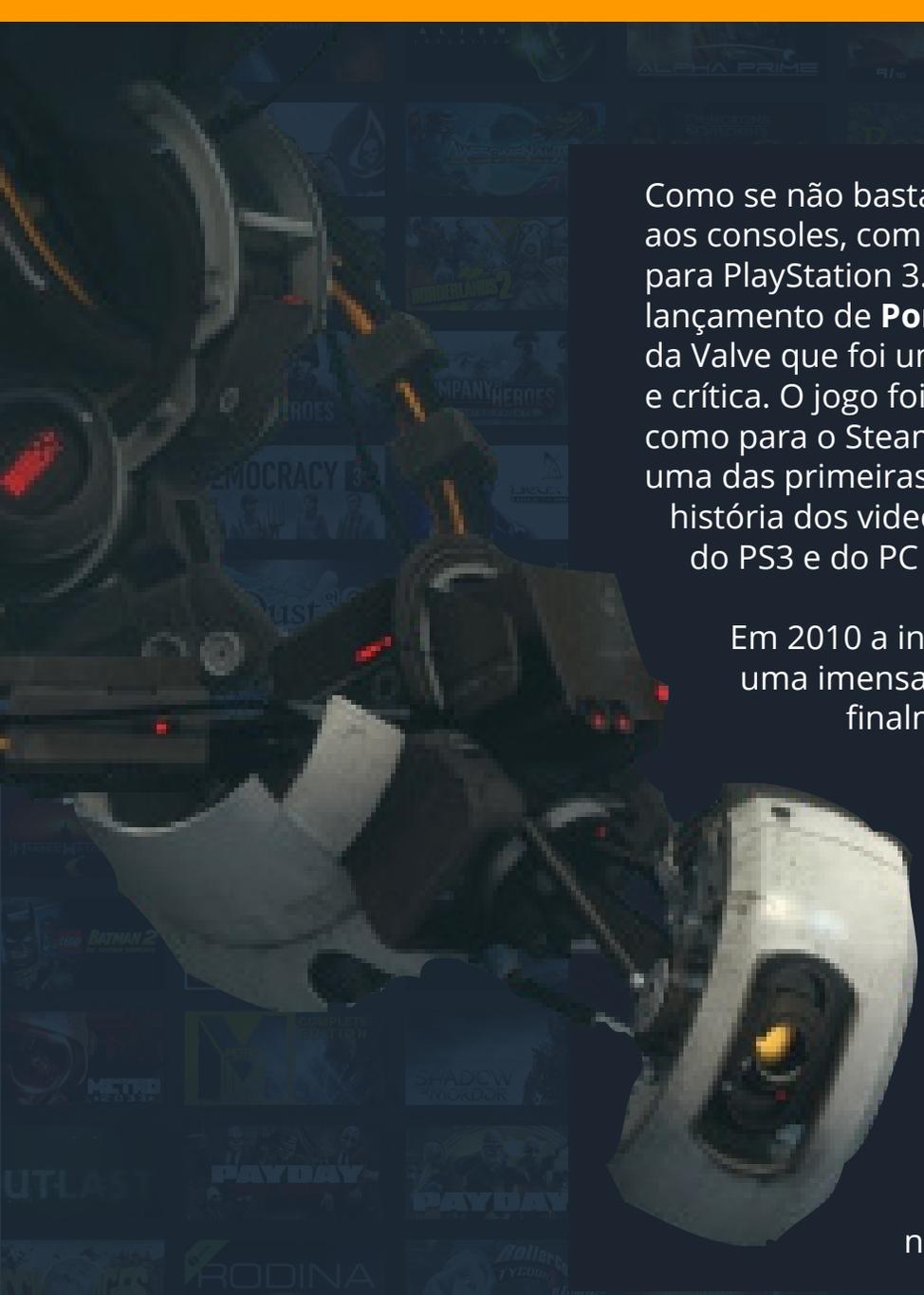
que para ajudar ainda mais nesse trabalho em equipe virtual, a Valve também desenvolveu em 2008 o **Steam Cloud**, um serviço de armazenamento de dados em nuvem para armazenar saves de jogos e demais dados que o jogador não quisesse perder por formatar sua máquina (como vídeos e fotos do jogo).



## Finalmente o Steam “atual”

Nos anos seguintes a Valve se concentrou em expandir as fronteiras do Steam. Afinal, com jogos sendo lançados com uma frequência boa para a plataforma e seus usuários devidamente engajados, o que precisava ser feito era justamente aumentar tanto o número de usuários como o de jogos disponíveis. O primeiro passo foi o lançamento de uma versão do Steam para OS X, juntando assim fãs da Apple e da Microsoft sob uma única bandeira.





Como se não bastasse, o Steam chegou também aos consoles, com uma versão do Steamworks para PlayStation 3. Isso, claro, junto com o grande lançamento de **Portal 2** (Multi), game de puzzles da Valve que foi um incrível sucesso de público e crítica. O jogo foi um marco tanto para a Valve como para o Steam, uma vez que se tornou uma das primeiras experiências cross-play da história dos videogames, unindo o multiplayer do PS3 e do PC sob um único servidor.

Em 2010 a interface visual do Steam recebe uma imensa atualização, deixando-a finalmente com a cara pela qual a conhecemos hoje. O layout todo trabalhado em cinza escuro virou a identidade da empresa, que abandonou de vez o verde musgo que usava até então. Além do visual, a interface ficou muito mais rápida e fácil de usar, tornando a popularidade do Steam ainda maior. Mas foi em 2012 que toda a glória da plataforma viria à tona com nada menos que o **Greenlight**.

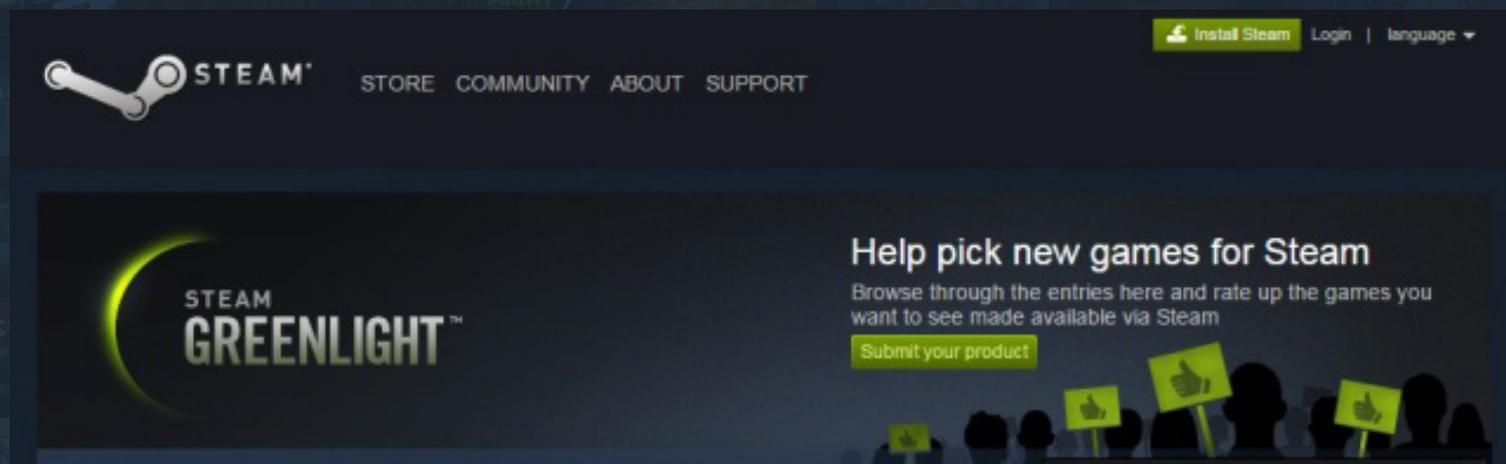
## O surgimento dos Indie Games

Os primeiros indie games começaram a se popularizar por volta de 2009, com títulos como **Minecraft** (Multi), **Braid** (Multi) e **Castle Crashers** (Multi). Já no ano do apocalipse dos Maias, esse novo nicho de games já estava bastante popular, buscando cada vez mais seu espacinho no mercado de jogos eletrônicos. Assim, a Valve mais uma vez abraça a comunidade ao desenvolver o **Steam Greenlight**, um serviço que ajudava os desenvolvedores independentes na divulgação de seus games para a comunidade de jogadores online.



Além disso, os jogos independentes poderiam, assim, ficar disponíveis na loja do Steam, seja com o selo de “em desenvolvimento” ou lançado oficialmente, tal como qualquer outro jogo de empresas gigantes como Microsoft e Sony. Assim, pela primeira vez na história dos games, um game independente poderia competir “em pé de igualdade” em uma loja online com as gigantes da indústria.

Isso não gerou apenas um aumento vertiginoso do uso do Steam enquanto plataforma de games independentes, mas também serviu como a gasolina que faltava para a fogueira dos games indie explodir. Não é demais admitir que, se hoje temos um ramo do mercado todo voltado para o desenvolvimento de games independentes, boa parte disso se deve ao Steam lá em 2012.



## Ainda influenciando o mundo dos games



A Valve é um excelente exemplo de empresa que está na frente na corrida, mas nem por isso desacelera. Com investimentos como o Greenlight e o Steam VR, podemos ver que a plataforma só tem feito crescer nos últimos anos. Esse formato deu tão certo que outras empresas começaram a seguir o mesmo caminho, como a Epic Games, Blizzard, Ubisoft e EA Games. Estas, começaram a tentar manter exclusividades de títulos em suas plataformas, o que não afetou tanto o rendimento do Steam como um todo.

Se hoje a mídia digital se tornou tão popular, bem como as lojas online como PSN, Microsoft Store e até a Nintendo eShop, muito se deve ao surgimento e crescimento incrível do Steam. Além de tornar o acesso ao mercado de games muito mais fácil e rápido, o sistema criou a rede social gamer mais sólida e unificada já vista até então, com suporte para desenvolvedores independentes, criação de modificações para jogos já existentes e muito mais.





Se tem uma coisa o Steam fez durante esses 15 anos foi mostrar como inovação e perseverança podem mudar todo o ramo de uma indústria. Isso, logicamente, não só com uma cartada de sorte, mas sim com muitos anos de trabalho duro, desenvolvimento e, principalmente, ouvindo o seu público. Que o Steam continue crescendo ainda mais e inovando a cada dia, trazendo ainda mais boas histórias, exemplos e oportunidades para o mundo dos games! 

por Francisco Camilo

Revisão: Marília Carvalho  
Diagramação: Daniel Andrade



# PUBG X FORTNITE: Um duelo de gigantes

Dois colossos surgiram a partir da premissa de termos um jogador vivo ao fim de uma partida: **PlayerUnknown's Battlegrounds (XBO/PC)** e **Fortnite (Multi)**. Sobre a premissa: 100 jogadores são levados a uma ilha e devem buscar por equipamentos e armamentos para que possam sobreviver. O último jogador vivo se torna vitorioso. Um círculo vai se fechando no mapa, exigindo que os jogadores estejam sempre em movimento e promovendo confrontos sempre que possível.

## O real e fidedigno versus o cômico e cartunesco

Uma das maiores diferenças entre PUBG e Fortnite. Ambos são muito bonitos à sua própria maneira. PUBG tem um visual sóbrio e fidedigno, com ambientação e modelos de personagens, roupas e armas fortemente inspirados na realidade, amplificando a tensão e a imersão durante os conflitos. Fortnite, por outro lado, adota um visual cartunesco e bastante cômico, repleto de cores extremamente vivas. Embora muito diferentes, ambos os jogos conseguem agradar a qualquer jogador, graças à qualidade visual geral, seja nas texturas ou nos detalhes presentes nos cenários e personagens.

**1º QUESITO:  
VISUAL**



**VS**



### PUBG 1 X 1 FORTNITE

Definir um vencedor na primeira categoria é difícil. Ambos os jogos podem ter um apelo visual a qualquer público e são extremamente diferentes em suas propostas.

## Escolhendo entre táticas militares e construção de fortes

No aspecto da jogabilidade, ambos os jogos são extremamente simples e receptivos a novatos, mas requerem atenção e prática para dominar tudo aquilo que oferecem. PUBG segue com o pé na realidade aqui, oferecendo tiroteios em que o controle da arma e das rajadas de tiro deve ser extremamente preciso. É preciso cautela ao se engajar em conflitos, devendo-se levar em conta a área que cerca o jogador, seja em campos abertos ou dentro de casas e prédios, e as armas e equipamentos utilizados pelo jogador e pelos inimigos. A sobrevivência se tornará uma realidade para aqueles que forem pacientes e souberem utilizar o cenário para sua vantagem.

**2º QUESITO:  
JOGABILIDADE**



Já Fortnite oferece um tiroteio mais descompromissado e direto, com armas simples se misturando a armadilhas malucas que podem ser utilizadas para proteção. Além disso, sua principal mecânica vem de seu modo Save the World. Com a picareta que o jogador possui, é possível coletar madeira, tijolo e ferro para serem utilizados na construção de paredes, rampas e outras estruturas. Além de servir como mecanismo de proteção, a construção pode ser utilizada para se alcançar locais que, não fosse a possibilidade de locomoção oferecida pela construção, seriam inalcançáveis.

## PUBG 2 X 1 FORTNITE

Fortnite oferece uma mecânica de construção simples e fácil de ser usada, bem como muito importante na hora de se sobreviver. Ainda assim, os conflitos de PUBG combinam mais com a tensão e ansiedade de se sobreviver, oferecendo um desafio a mais aos jogadores. Além disso, ao final das partidas de Fortnite, é possível descobrir as possíveis localidades dos jogadores restantes ao avistar construções imponentes espalhadas pela zona segura. Tira um pouco da tensão da sobrevivência e gera uma adrenalina maior pelos conflitos que acontecerão logo em seguida.

### Variedade de um lado, atualizações do outro



Dar razão para que os jogadores retornem aos seus jogos é um dos maiores desafios para as produtoras, especialmente em jogos focados em modalidades online. Variedade de conteúdo é fundamental, e PUBG a oferece através de seus mapas. São três mapas lançados até hoje e prontos para serem jogados. Cada um deles possui ambientações distintas e são inspirados em localidades reais e bem diferentes entre si, como Rússia, desertos mexicanos e ilhas tailandesas.

**3º QUESITO:  
MAPAS**

Em Fornite temos apenas um mapa, porém o mesmo é imenso e possui diversas localidades únicas, que se distinguem em sua composição visual, paleta de cores e “temática”, por assim dizer. A Epic Games, produtora de Fortnite, trabalha frequentemente em atualizações que adicionam novas áreas ao mapa e retrabalham áreas já existentes. Não expressa variedade através de quantidade, mas sim de qualidade e modificações de algo que seus jogadores já estão acostumados e amam. Além disso, poupam recursos no desenvolvimento de um mapa completamente do zero e os utilizam em outros aspectos do jogo.





## PUBG 3 X 2 FORTNITE

Ambos os jogos possuem suas particularidades na hora de oferecer novas localidades para os jogadores experimentarem. Adotam caminhos diferentes na produção de conteúdo, mas seguem oferecendo qualidade e variedade aos seus jogadores de forma muito competente.

### Restrição x abrangência

PUBG, até o momento, foi lançado para PC (Windows), Xbox One, Android e iOS. Deixando grandes plataformas em *standby*, como o PlayStation 4 e o Nintendo Switch, o game acaba se tornando restrito a plataforma da Microsoft (nos *hardwares* de mesa), deixando para os donos apenas das plataformas que ainda não receberam o título somente a opção de jogar e experimentar as versões *mobile*. A Microsoft fez um acordo de exclusividade temporária de PUBG, e ajudou a Bluehole, desenvolvedora do título, no port e desenvolvimento da versão de Xbox One, vindo a ser também a publicadora do game em seu console.

**4º QUESITO:  
PLATAFORMAS**

O modo Battle Royale de Fortnite está disponível para uma grande variedade de plataformas. Donos de PC (Windows e macOS), Xbox One, PS4, Nintendo Switch e iOS podem baixar o game gratuitamente e desfrutá-lo desde já. Uma versão para dispositivos Android segue planejada para ainda este ano.

## PUBG 3 X 3 FORTNITE

É inegável a qualidade de ambos os títulos em sua proposta Battle Royale, mas a abrangência de Fortnite sobressai a de PUBG. Sua presença em uma maior variedade de plataformas amplia as opções de escolha dos jogadores, assim como atinge um público muito maior. Larga vantagem para Fortnite.

### De graça até injeção na testa

Lançado originalmente como *early access* no Steam, PUBG conquistou uma legião de milhões de jogadores, vendo seus números de vendas explodirem mesmo sem ter seu lançamento oficial realizado. Com valor abaixo do convencional, a produção da Bluehole foi um sucesso, e para competir com um gigante como PUBG, a Epic Games decidiu lançar o modo Battle Royale de Fortnite como *free to play*. Em todas as plataformas, basta fazer o *download* do modo gratuitamente e partir para a jogatina.

5° QUESITO:  
PREÇO



## PUBG 3 X 4 FORTNITE



Ambos os jogos possuem um suporte a itens cosméticos que são vendidos através de *lootboxes*, no caso de PUBG, e através do *Battle Pass*, no caso de Fornite. Não há nenhum tipo de item que ofereça vantagens durante a jogatina e possam desbalancear o jogo. Fortnite sai na frente por oferecer uma experiência relativamente completa e de graça, condicionando os gastos dos jogadores apenas a *skins*, comemorações de vitória e outros itens cosméticos.



Na nossa contagem, Fortnite é o grande vencedor deste Blast Battle. Porém, tudo vai do gosto de cada um. Independente de qual jogo você escolher para encarar um Battle Royale, a experiência vai ser bastante positiva devido tamanha qualidade de ambos os títulos. E embora possuam um conceito e uma fundação muito semelhantes, ambos podem oferecer experiências completamente distintas, mas igualmente divertidas. **B**

*por Renan Rossi**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Gabriel Felix*

## Insomniac Games: a casa das ideias geniais

Terminar a faculdade e encontrar-se dividido entre seguir a área de formação ou arriscar-se numa aventura repentina com futuro incerto, mas que ao mesmo tempo representasse tudo o que você mais queria fazer na vida. Ted Price, fundador e atual CEO da Insomniac Games, seguiu o segundo caminho em 1994. Sorte a nossa. A estrada cheia de percalços tornou-se uma rodovia por onde o estúdio trafejou ao lado de franquias inesquecíveis, como Spyro, Ratchet & Clank, Resistance, Sunset Overdrive e, atualmente, o tão aguardado Spider-Man.

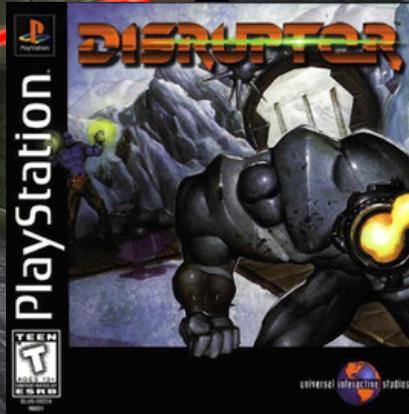


## Da obscuridade ao lampejo flamejante

**S**e há algo que não pode ser criticado dentro da Insomniac Games certamente é a persistência e o portfólio de ideias geniais. A criatividade é a marca registrada do estúdio, que dita, desde os tempos em que levava o nome Xtreme Software, o ritmo de trabalho de seus funcionários. Fundada há 24 anos em Burbank, Califórnia, a empresa norte-americana, em boa parte de sua trajetória, desenvolveu títulos exclusivos para as plataformas PlayStation, mas sua independência a fez alçar voos também em outros aparelhos.

A aproximação com a Sony deu-se justamente pela liberdade que a companhia ofereceu ao estúdio. Desde o início, a gigante japonesa abriu as portas para que Ted Price e sua equipe colocassem seus projetos em prática. Era tudo o que queriam Price, que largou o diploma universitário de Princeton e a vaga de trabalho em uma companhia farmacêutica, e Al Hastings, amigo de faculdade e especialista em codificação de computadores. Interactive Studios, que financiou o projeto para ser lançado para o 3DO da Panasonic. Devido ao fracasso do console, a própria Universal sugeriu que o game fosse transferido para o PS.





O máximo que os desenvolvedores da Sony faziam era orientar Price e Hastings sobre como extrair ao máximo as capacidades do PS para o lançamento de seu primeiro título, Disruptor, jogo de tiro em primeira pessoa fortemente inspirado em Doom. No entanto, a Sony não era a primeira opção de publisher, e sim a Universal Interactive Studios, que financiou o projeto para ser lançado para o 3DO da Panasonic. Devido ao fracasso do

console, a própria Universal sugeriu que o game fosse transferido para o PS.

Lançado em 1996, Disruptor dificilmente figura entre os títulos de maior sucesso do console 32-bit ou da Insomniac Games. Apesar de ter sido considerado uma das maiores revelações do ano e ter recebido elogios do próprio projetista de Doom, John Romero, o título caiu na obscuridade, mas foi o suficiente para que a Universal mantivesse o apoio financeiro.



John Romero,  
Projetista de Doom



## Plataforma para o sucesso

O resultado da persistência e ritmo criativo foi Spyro the Dragon (1998), que marcou o foco da Insomniac em jogos familiares, a exemplo dos sucessos da época, como Super Mario 64 e Crash Bandicoot. Como um lampejo flamejante, Spyro rapidamente tornou-se um dos personagens mais conhecidos do PS. "Aquilo foi, na época, uma anomalia. Você não via muitos jogos de PlayStation que realmente tiravam vantagem do hardware daquela maneira", afirmou Price em 2012 em entrevista à IGN sobre a engine criada por Al Hastings para o game, que permitiu a criação de um mundo aberto com visão panorâmica de grandes distâncias.

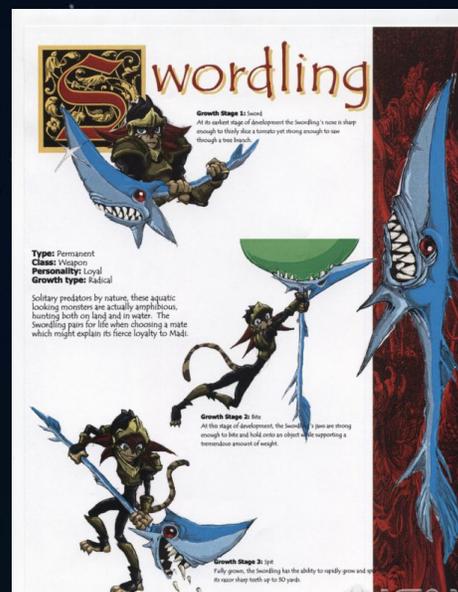
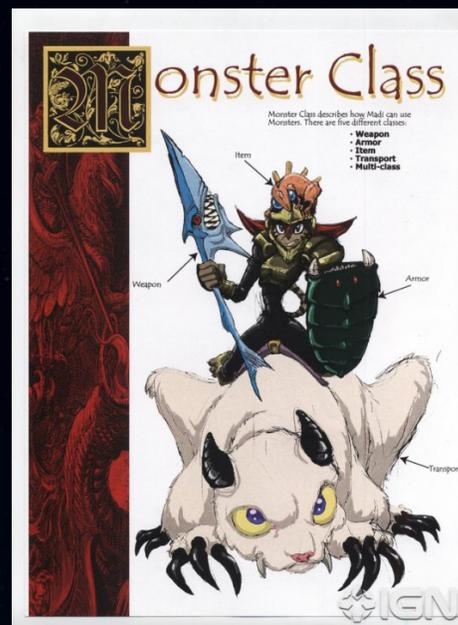
O dragão mais conhecido do PS deixou o legado de uma trilogia que alçou a Insomniac Games ao patamar dos grandes estúdios. É incrível olhar para trás e notar que esses títulos foram desenvolvidos por equipes de 10 a 25 funcionários apenas. Embora Spyro tenha rendido ótimos frutos, o estúdio não era o detentor dos direitos da franquia, ativo sob posse da Universal que, no decorrer dos anos, levou a marca adiante sob o comando de outras desenvolvedoras.



Imagens dos jogos  
Girl with a Stick e  
Monster Knight

Nem por isso a Insomniac deixou seu alto processo criativo de lado. Pelo contrário: A principal mudança ocorrida nesse período foi o ganho de autonomia que o estúdio obteve ao encerrar sua parceria com a Universal e fechar um acordo second-party com a Sony, mantendo dessa forma os direitos sobre suas propriedades intelectuais.

Ao menos dois projetos, Monster Knight e Girl With a Stick, chegaram a etapas avançadas de desenvolvimento, para então serem cancelados. O objetivo era produzir algo aos moldes de The Legend of Zelda e Tomb Raider, com temática mais séria, mas os próprios chefões da Sony orientaram Ted Price sobre qual era o foco daquele momento: os títulos com jogabilidade plataforma.





Foi assim que nasceu uma das franquias mais amadas do PS2, Ratchet & Clank (2002). Segundo a principal força por trás do game, Brian Allgeier, na mesma entrevista de 2012 à IGN, o estúdio ganhou novos ares e pôde deixar a imaginação correr solta durante todo o processo. O título não apenas estruturou-se numa mecânica de plataforma,



como também inseriu elementos de shooter e aventura com temática futurista, além do humor que virou marca registrada da série. Ratchet & Clank repetiu o sucesso de Spyro e também gerou sua própria trilogia. Uma prova de que a Insomniac era realmente capaz de emplacar sucessos em prazos curtos de tempo.



## Volta às origens

Entre os títulos de lançamento do PS3, Resistance: Fall of Man resgatou a vontade da Insomniac em produzir jogos mais sérios e que mostrassem que o estúdio não era apenas um expert no gênero plataforma. Cenário que revelou outra característica importante da equipe: a perseverança. Por mais que fosse inimaginável um estúdio desenvolver algo tão distante de seus trabalhos anteriores, Resistance literalmente "resistiu" às dúvidas e provou-se um grande sucesso na nova plataforma da Sony.

As duas sequências do game também obtiveram boas vendas e abriram caminho para que a Insomniac afluísse sua independência criativa. A empresa abriu-se para novas plataformas a partir de 2012. Nos dispositivos móveis, produziu Outernauts, Fruit Fusion, Bad Dinos e Digit &



Dash. No entanto, sua maior prova de autonomia foi a parceria com a Microsoft para o desenvolvimento de Sunset Overdrive (2014), exclusivo de XBO. A companhia foi a única a aceitar publicar o jogo mantendo os direitos de propriedade com a Insomniac.



Sunset Overdrive trouxe uma grande mescla de conceitos de jogabilidade em mundo aberto, entre eles a nova mecânica de hiperagilidade, que deu muito certo. T tamanha repercussão, unida ao histórico de sucesso do estúdio desde o primeiro Spyro, acabou chamando a atenção de outra gigante do entretenimento: a Marvel.

Com lançamento marcado para setembro de 2018, Spider-Man rapidamente tornou-se o projeto mais ambicioso da Insomniac e, ao que tudo indica, o desenvolvimento do game está em ótimas mãos. Tudo o que foi mostrado até agora é incrível: mundo aberto cativante, sensação quase real de controlar o cabeça de teia pelas ruas e a mecânica de escolhas e consequências que é característica essencial do universo do personagem.

Na reunião com a Marvel, todos os grandes heróis dos quadrinhos estavam

à disposição do estúdio. Escolhido quase por unanimidade, o aracnídeo representa fielmente a filosofia da companhia de Ted Price: ousado, criativo, ágil e com uma determinação enorme. Marcas registradas de uma empresa que nasceu repleta de ideias incríveis e cresceu com a experiência e liberdade necessárias para torná-las realidade. **B**

ANDROID

iOS

*por Gilson Peres**Revisão: Marília Carvalho  
Diagramação: Tácio Alexandria*

# Conheça cinco jogos da Nitrome grátis e muito viciantes

Os games para plataformas mobile estão se tornando cada vez mais complexos, num movimento que os deixa a cada dia mais próximos dos games de PC e console. Porém, ainda existem aqueles que pegam um formato mais “clássico” da plataforma, privando a repetição e a simplicidade, mas de uma forma muito boa. É nessa direção que vários games da Nitrome se encontram. Por isso vamos listar hoje cinco deles que valem a pena ser experimentados.



## Spike City

**P**ara começar a nossa lista, um game que, à primeira vista, é bem simples. Porém, Spike City é um daqueles arcade que grudam na nossa rotina e fazem a gente gastar bastante tempo com eles. Aqui, você precisa seguir pelas fases de modo vertical, o problema é: seus movimentos são vetores completos. Assim, você não pode parar no meio de um movimento. Uma saída simples mais que dá o tom necessário para o desafio do game, que rapidamente se torna insano. Um título muito leve e divertido, próprio para qualquer idade gastar um bom tempo, Spike City pode ser a pedida certa para suas manhãs de ócio enquanto vai pro trabalho ou para a aula.



Spike City (Android/iOS)  
**Desenvolvedor** Nitrome  
**Gênero** Puzzle  
**Lançamento** 02 de Maio de 2018

Onde  
 pode ser  
 encontrado:



# SILLY SAUSAGE

## IN MEAT LAND



### Silly Sausage in Meat Land

Na mesma lógica de Spike City, temos Silly Sausage. Aqui, somos um cachorro elástico que faz alusão à raça Basset (popularmente conhecida como salsicha, salsichinha, linguíça e derivados). Com fases em plataforma, precisamos fazer Silly passar por vários desafios num mundo todo feito de comida.

Porém, como todo game da Nitrome tem uma mecânica diferenciada e desafiante, em Silly Sausage in Meat Land nosso personagem se estica pela fase até encontrar outro ponto de apoio. Assim, misturando um pouco de **Mario Bros.** com **Snake**, temos um game divertido que, mesmo enjoando após um tempinho de jogatina, pode distrair um bocadinho.



Silly Sausage in Meat Land (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Nitrome

**Gênero** Puzzle

**Lançamento** 25 de Março de 2015

Onde  
pode ser  
encontrado:

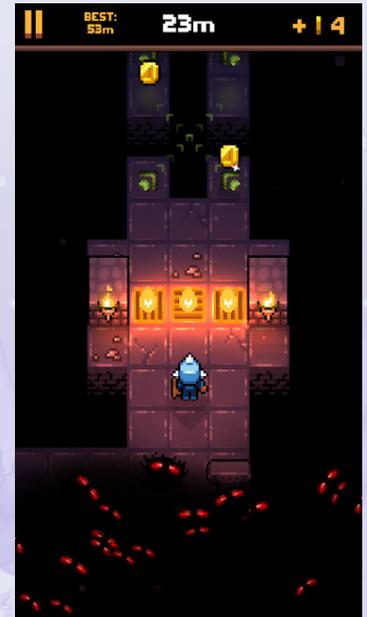
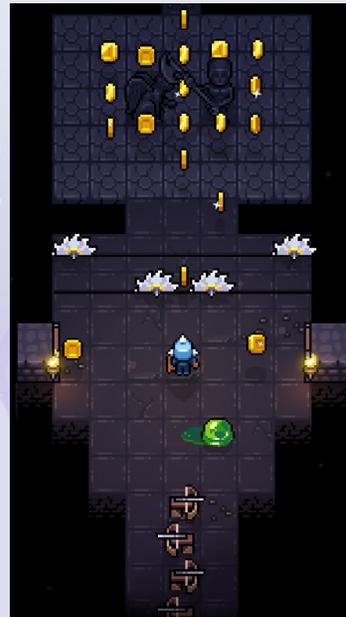




## Redungeon

Este aqui é para os amantes do estilo dungeon crawler. Em Redungeon, exploramos masmorras geradas aleatoriamente com inúmeros desafios e armadilhas para serem superados. O problema aqui gira em torno da movimentação, que é completamente ritmada. Assim, se você perder o compasso, pode morrer e perder todo o avanço do game.

O interessante dos games da Nitrome é justamente priorizar algum tipo de habilidade do jogador e focar o gameplay totalmente nesse aspecto. Em Redungeon, claramente a habilidade priorizada é a paciência. Isso porque, caso não a tenhamos, o jogo se torna potencialmente impossível de ser completado (isso se ele, de fato, tiver um final).



Redungeon (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Nitrome

**Gênero** Ação

**Lançamento** 22 de Junho de 2016

Onde  
pode ser  
encontrado:

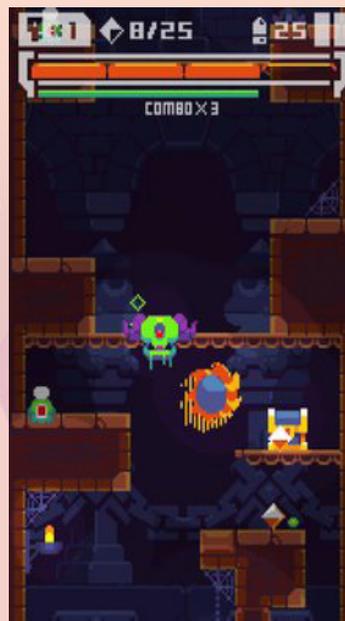


# TOWER FORTRESS

## Tower Fortress

Este aqui é para os amantes do estilo dungeon crawler. Em Redungeon, exploramos masmorras geradas aleatoriamente com inúmeros desafios e armadilhas para serem superados. O problema aqui gira em torno da movimentação, que é completamente ritmada. Assim, se você perder o compasso, pode morrer e perder todo o avanço do game.

O interessante dos games da Nitrome é justamente priorizar algum tipo de habilidade do jogador e focar o gameplay totalmente nesse aspecto. Em Redungeon, claramente a habilidade priorizada é a paciência. Isso porque, caso não a tenhamos, o jogo se torna potencialmente impossível de ser completado (isso se ele, de fato, tiver um final).



Tower Fortress (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Nitrome

**Gênero** Ação

**Lançamento** 20 de Novembro de 2017

Onde  
pode ser  
encontrado:





## MagicTouch: Wizard for Hire

Por último deixei o game mais viciante que experimentei da Nitrome. MagicTouch é um arcade simples, mas que usa com maestria as possibilidades do nosso smartphone. Neste jogo, entramos na pele de um bruxo que precisa impedir que cavaleiros voadores invadam seu castelo. Para isso, precisamos estourar as bexigas com as quais eles voam. Sim, o jogo é basicamente isso, não se espantem. O ponto-chave de MagicTouch é a sua mecânica. Isso porque cada balão possui um desenho simples, como um traço vertical, horizontal ou uma ferradura. Precisamos literalmente desenhar essas formas com o dedo na tela do smartphone para estourar os balões e derrubar os cavaleiros. O jogo

é incrivelmente simples, mas seu ritmo frenético e mecânica criativa o tornam absurdamente divertido e viciante. Por isso, encerro a lista com ele.



MagicTouch: Wizard for Hire (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Nitrome

**Gênero** Ação

**Lançamento** 25 de Fevereiro de 2015

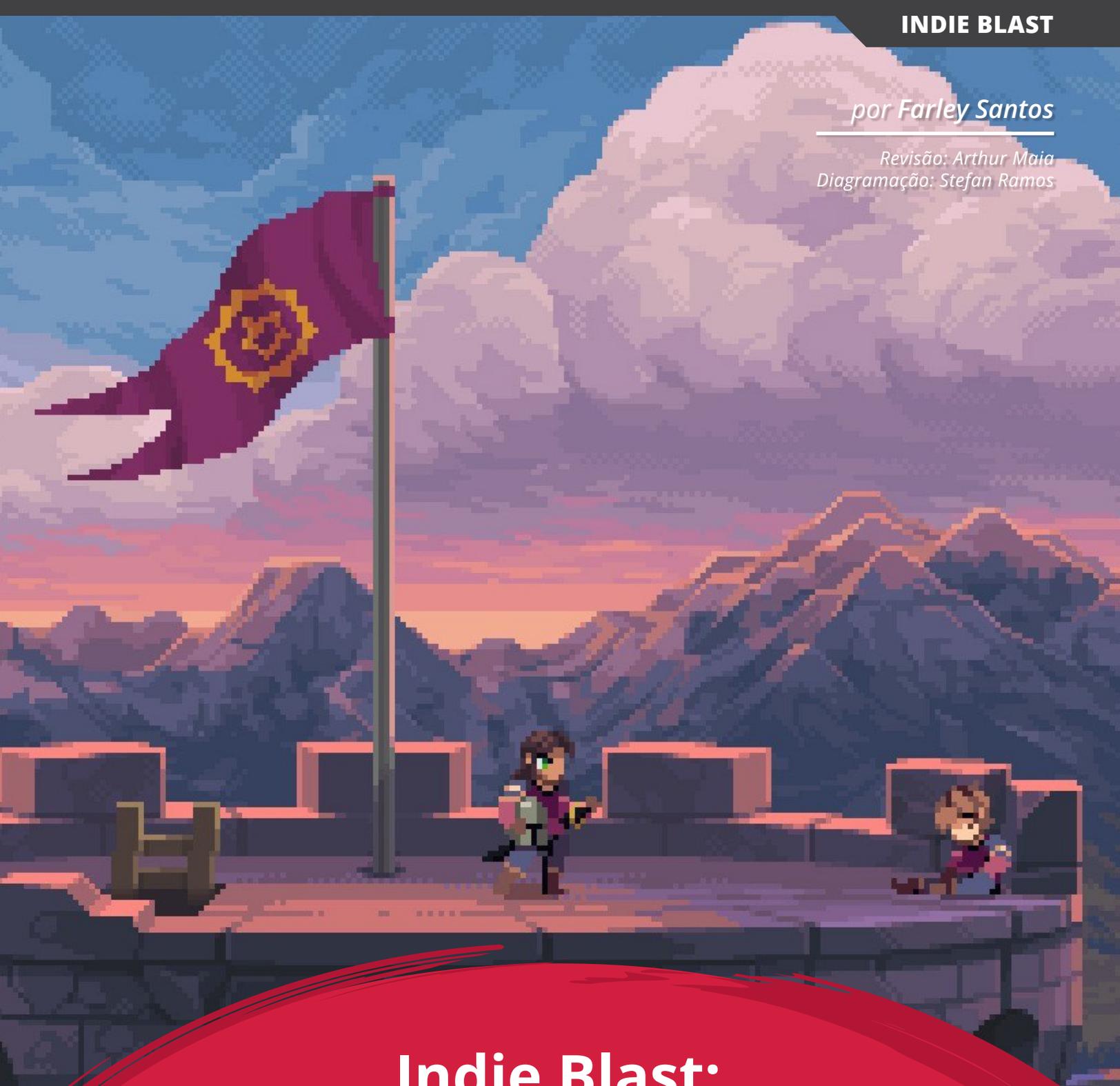
Onde  
pode ser  
encontrado:





por *Farley Santos*

Revisão: *Arthur Maia*  
Diagramação: *Stefan Ramos*



## Indie Blast: Recomendações de jogos

Uma possibilidade interessante usualmente explorada pelos títulos indie é revisitar e revitalizar conceitos clássicos do mundo dos jogos, resultando em experiências simultaneamente tradicionais e modernas. Nesta edição, temos o lançamento final de dois títulos muito esperados, aventuras de plataforma não muito convencionais, um jogo de luta retrô e mais.

# Pato Box

Plataformas: PC e Switch

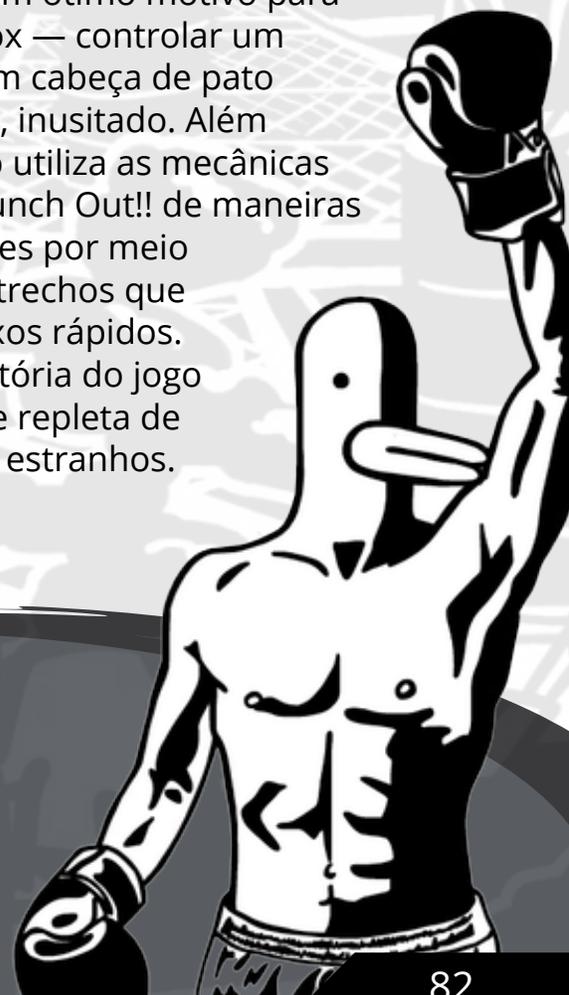
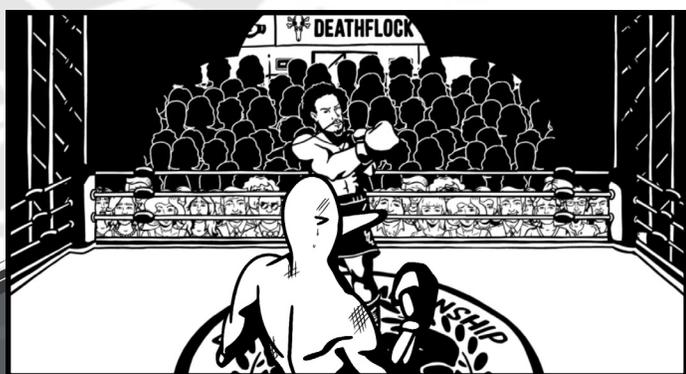
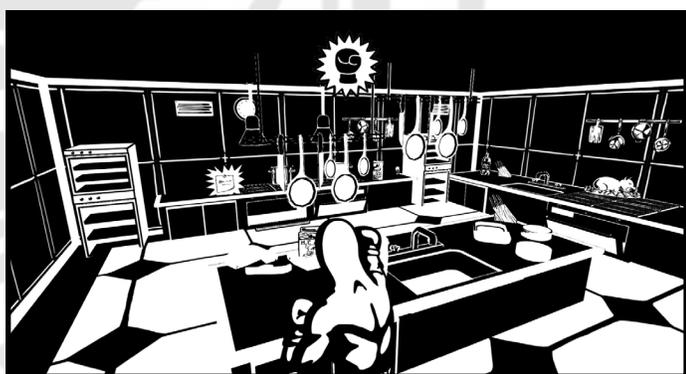
Gêneros: Ação, Aventura, Boxe

## O que é?

Em Pato Box, controlamos um boxeador com cabeça de pato que decide se vingar da sua empresa patrocinadora depois de ser traído. Para isso, o lutador investiga a corrupta corporação Deathflock em uma jornada que mescla investigação, exploração e lutas no estilo do clássico Punch Out!!. Um detalhe marcante em Pato Box é seu visual monocromático que remete a histórias em quadrinhos.

## Por que você deveria jogá-lo?

A atmosfera monocromática marcante é um ótimo motivo para jogar Pato Box — controlar um boxeador com cabeça de pato é, no mínimo, inusitado. Além disso, o título utiliza as mecânicas básicas de Punch Out!! de maneiras bem diferentes por meio de puzzles e trechos que exigem reflexos rápidos. Por fim, a história do jogo é elaborada e repleta de personagens estranhos.



# Semblance

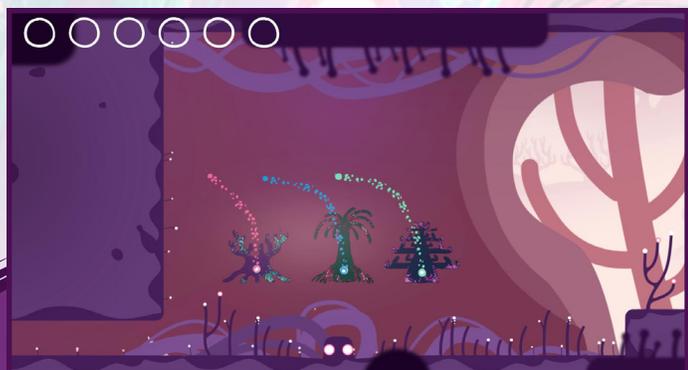
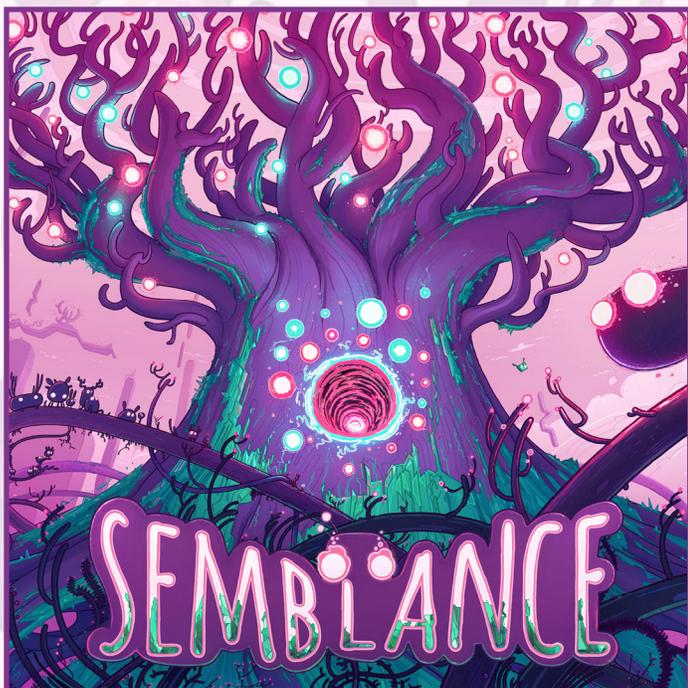
Plataformas: PC e Switch  
Gêneros: Plataforma, Puzzle

## O que é?

Semblance é um jogo de plataforma sem igual, pois o mundo é completamente maleável. No controle de uma pequena criatura, modificamos o cenário para superar os desafios e resolver puzzles. Encontrou um lugar de difícil acesso, por exemplo? Basta criar elevações nas plataformas para conseguir pular mais alto. Também é possível deformar o protagonista para resolver as situações que aparecem pelo caminho.

## Por que você deveria jogá-lo?

Criatividade e experimentação são palavras que definem Semblance. Existem várias maneiras diferentes de resolver os problemas e parte da diversão é justamente testar as possibilidades — um mesmo puzzle conta com inúmeras soluções. O visual colorido e convidativo, em conjunto com um mundo não linear, prometem uma experiência agradável.



# Chasm

Plataformas: PC, PS4 e PS Vita

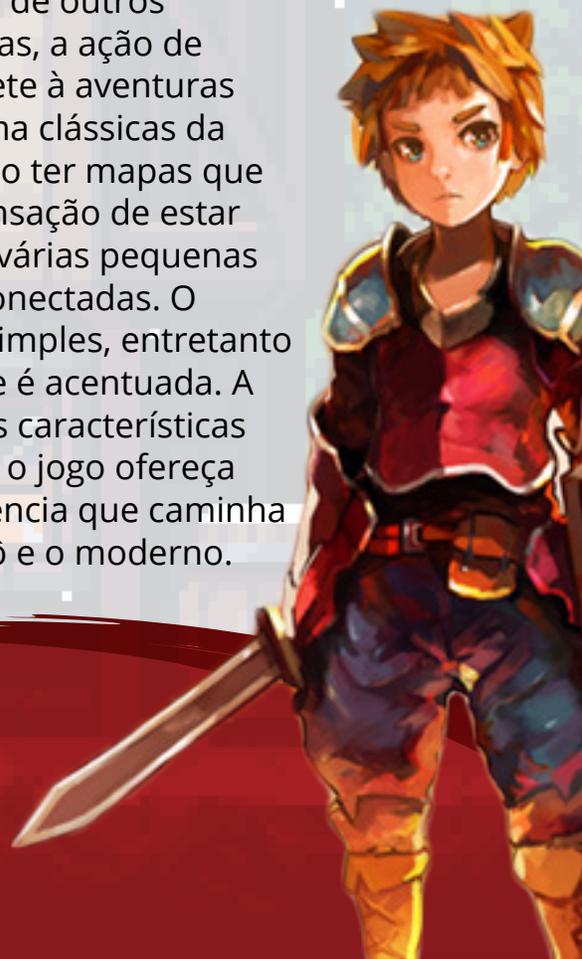
Gêneros: Metroidvania, Plataforma

## O que é?

Em Chasm controlamos um soldado que viaja até uma vila de mineradores a fim de resolver um problema com monstros. Lá, ele descobre que os habitantes foram raptados e será necessário explorar uma imensa mina subterrânea para libertá-los. Este é mais um representante do gênero metroidvania, porém há um detalhe curioso: o mapa é gerado proceduralmente, resultando em uma aventura diferente para cada jogador. O jogo ficou em desenvolvimento por seis anos e agora finalmente está disponível.

## Por que você deveria jogá-lo?

Ao contrário de outros metroidvanias, a ação de Chasm remete à aventuras de plataforma clássicas da era 16-bits ao ter mapas que trazem a sensação de estar explorando várias pequenas fases interconectadas. O combate é simples, entretanto a dificuldade é acentuada. A soma dessas características faz com que o jogo ofereça uma experiência que caminha entre o retrô e o moderno.



# 20XX

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

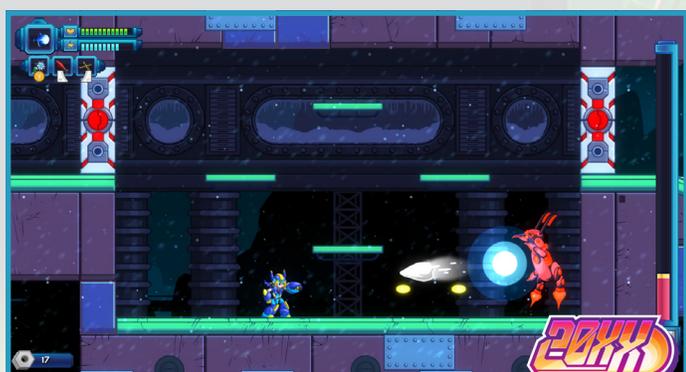
Gêneros: Ação, Tiro, Plataforma, Roguelike

## O que é?

Pegue o conceito principal de Mega Man e adicione características de roguelike. O resultado é 20XX, um jogo de ação, tiro e plataforma que oferece uma jornada diferente a cada partida. Além de apresentar uma variedade de situações, o jogo conta também com multiplayer para dois jogadores com suporte a partidas online.

## Por que você deveria jogá-lo?

20XX é uma homenagem a Mega Man, apresentando estágios divertidos e boa quantidade de conteúdo. Os estágios gerados proceduralmente fazem com que cada aventura seja bem diferente, trazendo, assim, motivos para visitar o jogo constantemente. E o multiplayer é uma ótima oportunidade para jogar com amigos.



# Pocket Rumble

Plataformas: PC e Switch

Gêneros: Luta

## O que é?

Pocket Rumble é um jogo de luta cuja maior inspiração são os títulos do gênero lançados para o console Neo Geo Pocket Color — ou seja, gráficos em pixel art com visual que remete aos 8-bits e personagens bem grandes. Um detalhe interessante está nas suas mecânicas de batalha que utilizam comandos simplificados, sem deixar de apresentar profundidade para jogadores mais experientes.

## Por que você deveria jogá-lo?

As mecânicas acessíveis são a característica de destaque de Pocket Rumble: todos os golpes são executados ao combinar direções e dois diferentes botões de ação. Com isso, até mesmo jogadores casuais têm chance de aprender rápido e se divertir. O jogo conta com vários modos locais como Carreira e Arcade) e modalidades online.



# Mugsters

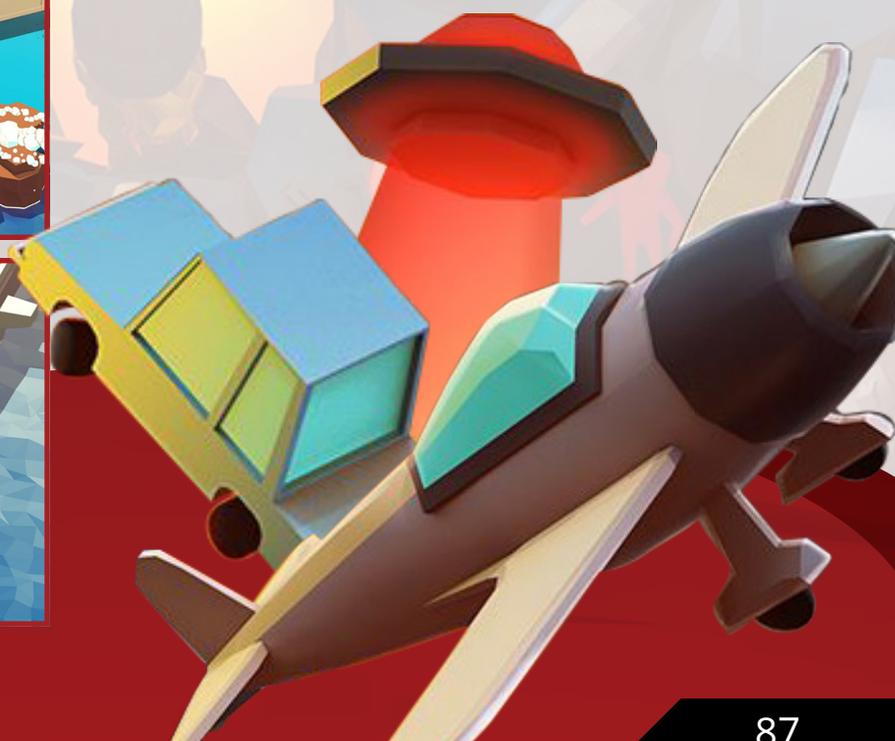
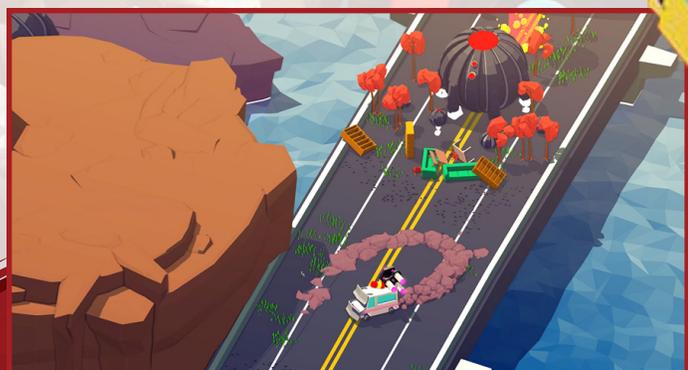
Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch  
Gêneros: Ação, Sandbox

## O que é?

Em Mugsters, a humanidade foi escravizada por uma raça alienígena. No papel de um humano, o objetivo é derrotar os seres de outro mundo e libertar as pessoas presas. Para isso, controlamos veículos e usamos vários objetos espalhados pelos cenários para derrotar aliens e resolver *puzzles*. O visual é cartunesco, mas a física é realista, o que resulta em situações bizarras e divertidas.

## Por que você deveria jogá-lo?

Mugsters é frenético e repleto de momentos malucos. Além disso, há muito espaço para experimentação, pois boa parte dos *puzzles* e obstáculos contam com várias soluções diferentes. Há, também, *multiplayer* cooperativo para dois jogadores.





## Heroki

Plataformas: Switch, iOS e Android  
Gêneros: Aventura, Plataforma

### O que é?

A vila aérea de Levantia está em perigo, pois um artefato mágico foi roubado de lá. Sendo assim, Heroki precisa voar pelos céus para impedir os planos do maligno Dr. N. Forchin. A aventura é composta de vários estágios coloridos em que o herói flutua e explora livremente — inimigos e muitos segredos estão espalhados pelo caminho.

### Por que você deveria jogá-lo?

Heroki remete aos títulos de plataforma clássicos e oferece uma experiência relaxante por causa do andamento mais lento da ação. Além de inúmeros estágios recheados de segredos, o jogo tem também missões paralelas, *minigames* e *puzzles*. Por fim, o visual colorido é muito agradável e convidativo.



# Rifter

Plataformas: PC

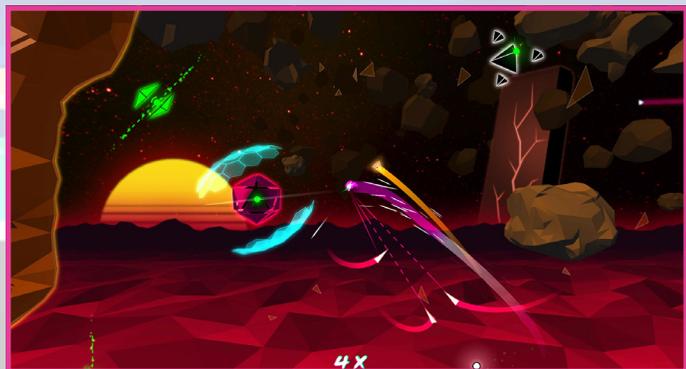
Gêneros: Ação, Plataforma

## O que é?

Rifter se autodenomina uma “aventura de plataforma acrobática”. No controle de um personagem ágil e muito veloz, precisamos navegar por estágios repletos de obstáculos nos quais qualquer erro é fatal. Tudo é muito rápido, sendo necessário destreza e agilidade — morrer é algo corriqueiro em Rifter. Um visual estiloso repleto de cores néon e efeitos visuais complementam a experiência.

## Por que você deveria jogá-lo?

Este título é para aqueles que gostam de um bom desafio de plataforma, como Super Meat Boy e Celeste. O diferencial, aqui, é a ação acelerada: o ágil herói se lança com velocidade impressionante pelos cenários. Rifter conta com muito conteúdo na forma de vários finais, inúmeras habilidades especiais e confrontos contra chefes.



# Bomb Chicken

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, Plataforma

## O que é?

Uma galinha que bota bombas no lugar de ovos é a inusitada protagonista de Bomb Chicken, título de plataforma 2D. A ave usa essa habilidade curiosa para explorar uma fábrica e descobrir a origem de um estranho molho para comida de cor azul. Por não conseguir pular nem voar, a galinha precisa botar torres de bombas para alcançar locais de difícil acesso, derrotar inimigos e resolver puzzles.

## Por que você deveria jogá-lo?

A premissa maluca já é um ótimo motivo para experimentar Bomb Chicken — quantos jogos têm como protagonista uma galinha que bota bombas? A habilidade da ave é explorada extensivamente durante a aventura, que conta com vários momentos criativos e interessantes. Por fim, o visual do jogo é excepcional com a presença de pixel art detalhado e bem animado.



# Dead Cells

*Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch*

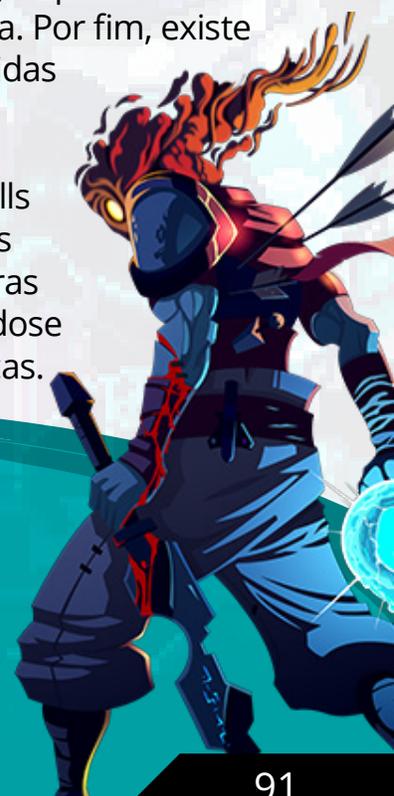
*Gêneros: Plataforma, Ação, Roguelike*

## O que é?

Dead Cells é um título de ação e plataforma com elementos de roguelike e combate cadenciado e intenso. Na pele de um ser imortal, exploramos uma ilha que se altera constantemente, ou seja, cada partida apresenta mapas distintos. Os cenários estão repletos de inimigos e o combate pode ser bem difícil (sem deixar de ser justo), resultando em uma experiência bem balanceada entre exploração e batalhas. Há muito conteúdo desbloqueável e várias rotas alternativas. O jogo estava no Acesso Antecipado do Steam por mais de um ano e agora foi lançado também para os consoles.

## Por que você deveria jogá-lo?

Mecânicas precisas, desafio acentuado e uma infinidade de conteúdo são motivos para experimentar Dead Cells. Além de ter mapas gerados proceduralmente, há também diferentes rotas, o que torna cada tentativa ainda mais única. Por fim, existe progressão entre as partidas na forma de habilidades permanentes e muitos desbloqueáveis. Dead Cells é mais um daqueles jogos para gastar inúmeras horas desbravando seus segredos e aprendendo novas técnicas.





Inúmeros jogos indies são lançados semanalmente e esta lista é só uma pequena seleção de alguns destaques dos últimos meses. Uma coisa é certa: há opções para todos os tipos de jogadores em meio a variados estilos de jogos. Sendo assim, o caminho é ficar de olho nos lançamentos para não perder nada. 



# Revista Nintendo Blast 106

Neste mês, a Revista Nintendo Blast traz os guerreiros Z em Dragon Ball FighterZ, a análise de Captain Toad Treasure Tracker!



Ainda nessa edição, confira o que sabemos sobre Dragon Ball FighterZ (Switch), Top 10 dos melhores games Dragon Ball na Nintendo e mais.

## Baixe já a sua!

#106 A GO 2018

 gameblast.com.br

ANÁLISE: WOLFENSTEIN II: NEW COLOSSUS ◆ PERFIL: O GUERREIRO Z MAIS PODEROSO

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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