

**GAMEBLAST**

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

# RESIDENT EVIL 2



**#46**  
JAN  
2019



**PRÉVIA:**  
METRO EXODUS EXPANDE  
O UNIVERSO APOCALÍPTICO

**ANÁLISE:**  
DARKSIDERS 3 (MULTI) ESTÁ  
NA LUTA ENTRE O BEM E O MAL

**SURVIVAL HORROR:**  
A ORIGEM DO GÊNERO QUE É  
UM PASSEIO PELA TRILHA DO MEDO.



## De volta a Raccoon City


Falta muito pouco para o remake de **Resident Evil 2** ser lançado e nós contamos várias novidades do jogo para você saber o que esperar do título da Capcom. Para aumentar ainda mais o hype, apresentamos uma lista com os melhores jogos da franquia e um especial sobre o gênero **Survival Horror** — saiba como tudo começou e como evoluiu até hoje. Além disso, comemoramos os **20 anos de Silent Hill**, jogamos e analisamos **Darksiders III**, recomendamos diversos jogos indies e demos nossas impressões sobre o nostálgico **SEGA Heroes**. Boa leitura! - **Alberto Canen**




**PRÉVIA**  
Resident Evil 2 (Multi) **03**




**PRÉVIA**  
Metro Exodus (Multi) **09**



**ANÁLISE**  
Darksiders III (Multi) **15**




**TOP 10**  
Os melhores jogos da série Resident Evil **25**



**SURVIVAL HORROR**  
Um passeio pela trilha do medo **37**



**20 ANOS SILENT HILL**  
O pior pesadelo dos games **44**



**MOBILE BLAST**  
Sega Heroes **55**



**INDIE BLAST**  
Recomendação de jogos indies **60**

## GAME BLAST

### DIRETOR GERAL/ PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

### DIRETOR EDITORIAL

Alberto Canen

### DIRETOR DE PAUTAS

Flávio Augusto Priori  
Francisco Camilo  
Leandro Alves  
Vinícius Veloso

### DIRETOR DE REVISÃO

Sérgio Estrella

### DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

### DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Juliana Valle

### REDAÇÃO

Alberto Canen  
Farley Santos  
Francisco Camilo  
Karen K Kremer  
Matheus Senna  
Renan Rossi

### REVISÃO

Alberto Canen  
André Carvalho  
Link Beoulve  
Raphael Barbosa

### DIAGRAMAÇÃO

Daniel Andrade  
Diego Ilson  
Gabriel Felix  
Juliana Valle  
Lucas Gallego  
Roberta Borssatti  
Yury Trindade

### CAPA

Leandro Alves



por *Franciso Camilo*

Revisão: *Alberto Canen*  
Diagramação: *Gabriel Felix*

PC

PS4

XBO

# RESIDENT EVIL 2

## De volta à Raccoon City

Resident Evil 2 (PS1) é comumente considerado um dos melhores jogos da franquia. Há muito se especulava sobre um possível retorno do jogo, fosse na forma de um remaster ou um remake nos moldes de Resident Evil (Multi), que trouxe o mesmo jogo, controles e câmeras fixas em uma roupagem atualizada.





## O apocalipse zumbi

**A** premissa e o mote principal de Resident Evil 2 Remake serão os mesmos do original de 1998, trazendo o policial novato Leon S. Kennedy e a estudante Claire Redfield para Raccoon City, ambos com suas próprias motivações. O game se passa dois meses após o incidente biológico contado no Resident Evil original. A maior parte da população da cidade foi transformada em zumbi, e Leon e Claire partem em busca de sobreviventes e de alguma maneira de escapar da cidade infestada. Pequenos ajustes no andamento da história serão feitos para trazer um ar de novidade e manter a coesão na narrativa. Elementos clássicos e momentos icônicos retornam, mas podem sofrer variações aqui e acolá, ainda que não percam o sentimento original que possuíam no jogo de 98.







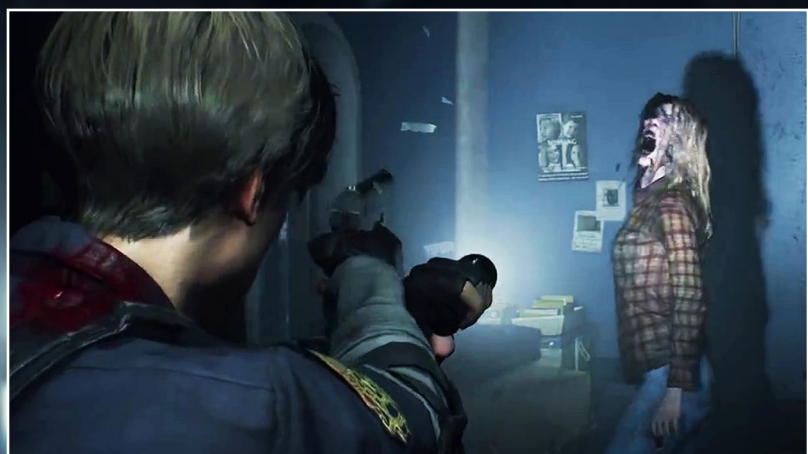
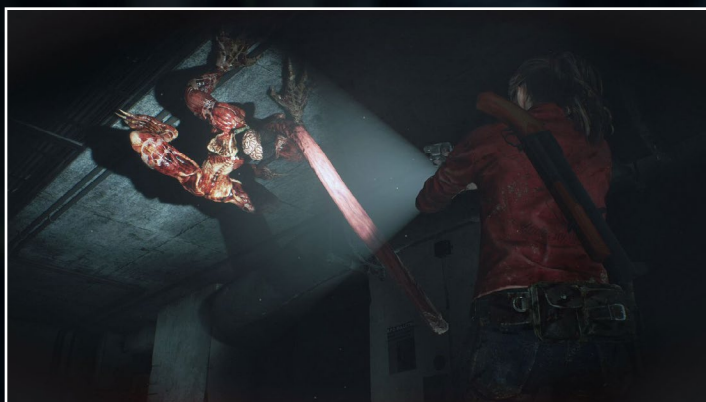
## Survival Horror acima de tudo

O maior desafio para a equipe de desenvolvedores foi fazer com que RE2 Remake fosse modernizado sem perder o charme da obra original, bem como manter a sensação de vulnerabilidade e claustrofobia causada pelos inimigos e cenários. Saem as câmeras fixas e “controles de tanque”, entram câmera livre e visão sobre os ombros em terceira pessoa, assim como em Resident Evil 4 (Multi).

Engana-se quem pensa que a nova perspectiva de câmera irá tornar o terror e a sobrevivência elementos de segundo plano. Diferentemente dos títulos voltados para ação desenfreada mais recentes da franquia, RE2 Remake possui alguns ajustes em sua jogabilidade e elementos que preservam o survival horror, intensificando-o em certos momentos, inclusive.







Não há mais telas de carregamento entre os cenários, o que significa que os zumbis podem seguir os jogadores onde quer que eles vão. A estratégia de entrar para salas para fugir de perigos está praticamente extinta. Como alternativa, os jogadores podem usar pedaços de madeira para reforçar janelas e portas, evitando que inimigos os cerquem.

Graças ao poder da RE Engine, enfrentar os zumbis se torna algo muito mais realista e interessante. Atingi-los em diferentes partes do corpo causa diferentes reações. Tiros nos membros inferiores podem fazê-los cambalear, tropeçar e cair, criando a oportunidade perfeita de fuga.





## O retorno de velhos conhecidos


Não apenas personagens principais e coadjuvantes estarão de volta, como o policial Marvin Branagh ou a misteriosa Ada Wong. Inimigos como os Lickers, o crocodilo gigante na região dos esgotos e o temível Tyrant Mr. X têm presença garantida. Ainda sobre os Lickers, eles parecem maiores do que no jogo original, e com o advento da câmera livre, sua presença se torna ainda mais ameaçadora, já que eles podem se esconder em qualquer canto ao redor dos jogadores. Para encontrá-los, é preciso ficar atento aos sons que emitem.

Os trailers de divulgação mostraram que William Birkin, cientista da Umbrella Corporation responsável pelo G-Virus, retorna com suas mutações absurdas em um confronto tenebroso entre ele e Claire. Com poucas munição e confinada

em um espaço minúsculo, Claire precisa enfrentar o pai de Sherry Birkin e mantê-la a salvo da criatura que outrora foi um homem comum. O visual do monstro segue o que foi visto anteriormente, mas os visuais modernos e fotorrealistas da RE Engine tornam sua figura muito mais grotesca, nojenta e assustadora.





Resident Evil 2 (Multi) promete ser uma reinvenção do game clássico de 1998, atualizando conceitos, mas mantendo a essência que os jogadores tanto amam. Os elementos de terror e sobrevivência voltam com força, mostrando que a equipe por trás do projeto sabe o que os fãs querem e o que torna a franquia Resident Evil uma das melhores no gênero survival horror. 



Resident Evil 2 - (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor:** Capcom

**Gênero:** Survival Horror

**Lançamento:** 25 de janeiro de 2019

Expectativa

 **5**



# METRO EXODUS

por Karen K. Kremer

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Diego Ilson

PC

PS4

XBO

## Expande o universo apocalíptico de Metro

Adaptação da trilogia de livros de ficção científica Metro 2033, Metro 2034 e Metro 2035, do escritor russo Dmitry Glukhovskiy, o survival horror Metro Exodus (Multi), da 4A Games, segue uma nova cronologia: após os eventos os eventos do volume final da trilogia central de Glukhovskiy, expandindo o universo do autor.



## Metro 2036

O jogo antecessor, Metro: Last Light (Multi), seguiu uma premissa híbrida entre adaptar vários acontecimentos de Metro 2034 e, ao mesmo tempo, inserir novas tramas e personagens à história apocalíptica. Para o novo título, a produtora ucraniana decidiu seguir sua própria história baseada no enredo de Dmitry Glukhovsky.

Metro Exodus se passa em 2036, o protagonista Artyom retorna agora casado com sua então namorada, Anna. O casal segue a bordo de sua base móvel, o trem blindado Aurora, deixando Moscou para trás e partindo para um novo lar na cidade de Vladivostok.

A história continua a partir do final bom de Metro: Last Light, confirmado pelos desenvolvedores como o episódio canônico do título anterior. Assim, Artyom, sua esposa e um grupo de sobreviventes deixam o antigo metrô da capital russa e embarcam numa jornada pelo país em busca de um lugar para poderem viver em paz e segurança.



## Vários caminhos da história

Da mesma forma como ocorria em Metro 2033 (Multi) e em Metro: Last Light, o novo Metro Exodus também possuirá finais alternativos, bem como um acréscimo significativo de ações que geram diferentes consequências ao longo das fases. De acordo com o chefe de gerenciamento da marca, Huw Beynon, da publicadora Deep Silver, a reputação de Artyom influenciará outros indivíduos do mesmo grupo e impactará em momentos chaves da trama.



O sistema de áreas distintas, mas conectadas também continua e contará com um aperfeiçoamento dos mapas disponíveis. Como muitos membros da 4A Games trabalharam no desenvolvimento do survival horror clássico S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PC), de 2007, em Metro Exodus a equipe promete unir o gameplay linear de Metro com os fundamentos de mundo aberto de S.T.A.L.K.E.R.



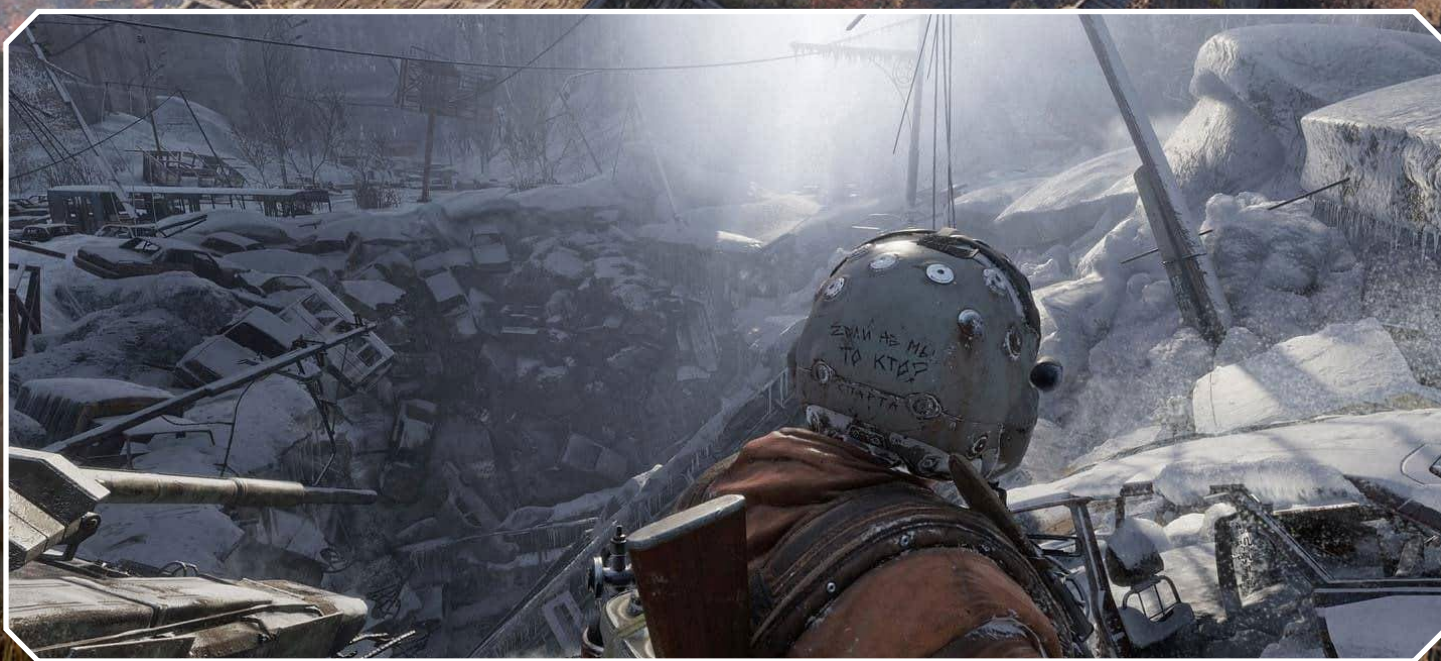


A partir dessa base, a sequência trará múltiplos minimundos abertos, nos quais o jogador terá a experiência de transitar por diferentes áreas com biomas distintos. Cada minimundo possuirá seu próprio sistema administrativo, hierarquias entre seus moradores e diferenciados comportamentos em relação a Artyom. Essa mecânica contribui no contato com ambientes incomuns e explora o novo sistema de mundo criado para a sequência.

## As estações de Metro Exodus

Metro Exodus também terá a nova mecânica de mudança de estações do ano, como parte da incrementação dos novos elementos de mundo aberto. O recurso inédito afetará diretamente no gameplay do jogador e em como os NPCs reagem ao ambiente.

O inverno trará os monstros já conhecidos e habitantes das regiões congelantes, como demônios, nosalises, watchmen e ameaças humanas. A primavera será o período de descongelamento da neve, permitindo a locomoção do jogador em áreas em descongelamento, como portos, depósitos de trens e pontes, em conjunto ao combate contra inimigos humanos.





O verão se caracteriza por uma região árida e desértica, propícia para o trânsito de veículos e tempestades de areia, fenômenos naturais também serão destaque do título. Por fim, o outono é marcado por paisagens montanhosas e verdes, onde há rios, pântanos e cavernas e abundância, porém com a ameaça de animais selvagens, como lobos e ursos.

De acordo com o diretor criativo Andriy Prokhorov, Metro Exodus será uma junção de mundos que se encolhem ou se expandem de acordo com a narrativa da história. O terceiro jogo da trilogia russa promete um sistema de mundo aberto integrado, tempo dinâmico que afeta o gameplay e novos monstros e personagens que agregam ao universo criado por Dmitry Glukhovsky e expandem as fronteiras de Metro. **B**



Metro Exodus (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor:** 4A Games

**Gênero:** Survival horror

**Lançamento:** 15 de fevereiro de 2019

Expectativa

**5**



# Revista Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 Anos de aventuras

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



**Timeline atualizada,  
ilustrações, raças,  
Triforce e mais!**





por Flávio Augusto Priori

Revisão: Link Beoulve  
Diagramação: Diego Ilson

PC

PS4

XBO

## Darksiders 3 traz Cólera atrás dos Sete Pecados

Após seis anos do segundo jogo e um futuro incerto devido à falência da THQ e do fechamento da própria Vigil Games, desenvolvedora original da série, esse retorno de Darksiders, agora desenvolvido pela Gunfire Games, é, até certo ponto, surpreendente. Embora não seja uma franquia extremamente popular, ela possui uma grande legião de fãs, incluindo esse que vos escreve, que ficaram muito animados com o anúncio de Darksiders 3. Mas será que essa empolgação é correspondida?



## A luta pelo equilíbrio

**D**arksiders 3 traz Fury como protagonista traduzida como Cólera no português.

Assim como Darksiders 2, essa aventura se passa no período de cem anos entre o prólogo e o restante do primeiro game. Por ordem direta do Conselho das Chamas, Cólera parte para recapturar os Sete Pecados, entidades que fugiram para a Terra após o fim do mundo.

Cólera a princípio não se importa com seus irmãos, com os humanos ou quem quer que seja exceto por sua montaria, Ímpeto. Ao contrário de Guerra e Morte, que partem em jornadas em busca de respostas, honra e redenção, a amazona só sai para cumprir mais um trabalho.

Essa mudança de perspectiva foi uma ótima decisão narrativa. Enquanto os outros dois cavaleiros já possuem personalidades bem claras e um propósito definido, o enredo de Darksiders 3 foca mais na evolução de sua protagonista. Seus valores são confrontados por inimigos e aliados e fazem Cólera questionar suas motivações, a fazendo crescer como indivíduo enquanto ela decide o que realmente quer para si e o que de fato importa.





Nessa campanha quem merece destaque também são os Sete Pecados. Dentro da trama, todos eles contribuem de certa forma nessa transformação de Cólera. Talvez com exceção da Gula, na minha opinião, todos são muito bem construídos e com visuais muito interessantes, da mesma forma que as respectivas batalhas.

O único "contra", que de fato nem chega a ser um ponto negativo, é a lore do universo ainda não avançar em relação ao final do primeiro Darksiders. Mas contanto que a Gunfire consiga terminar essa história, acho que está tudo bem por enquanto.

## O chicote vai estalar

Cada um dos cavaleiros possui características de combate distintas, o que influencia no gameplay da cada jogo. Guerra é um guerreiro forte e pesado enquanto Morte é um combatente versátil, com suas magias e usos de diferentes armas. Cólera conta com um arsenal bem mais modesto que seus irmãos, mas ainda assim eficiente. Sua arma principal é o chicote e ao longo da campanha irá receber quatro armas secundárias na forma de Poderes Abismais, cada um referente a um elemento: fogo, eletricidade, terra e gelo.

O único recurso para evitar dano é a esquiva que, se executada no instante do impacto, permite um contra-ataque especial aplicando dano extra. Então sim, praticamente todas as lutas serão de movimentação intensa. Até porque não dispomos de muitos recursos defensivos e uns três ou quatro ataques consecutivos são suficientes para nos levar a óbito.

Ainda falando de combate, exceto pelas lutas contra chefes, a grande maioria dos inimigos normais segue o padrão de ataques corpo a corpo e não exige estratégias específicas. Por um lado isso pode trazer um sentimento de mesmice a longo prazo, mas por outro permite que usemos os diferentes ataques



como quisermos. Particularmente não senti esse cansaço, mas entendo alguém apontar essa questão.

Sobre a evolução de personagem, o sistema de níveis foi mantido de Darksiders 2 mas foi bem mais simplificado. Só existem três atributos: vida, ataque físico e ataque arcano. Cada nível ganho dá um ponto para ser usado em alguma dessas opções. É possível melhorar armas e aprimoramentos também.

Alguns podem dizer que é um retrocesso mas vejo de forma diferente. Darksiders 3 é um jogo que se classifica como um autêntico hack'n'slash, no qual o que importa é só destruir inimigos. Sim, poderiam ter sido colocadas algumas camadas a mais de complexidade como uma ou duas armas extras ou algumas habilidades adicionais, mas por outro lado fico muito feliz que o sistema de loot tenha ido embora, por exemplo. No final de tudo acho que o saldo é positivo nesse ponto.

## Dark Souls Siders

Eu sou uma pessoa muito crítica quando se fazem comparações a Dark Souls de forma gratuita, algo que algumas mídias fazem de forma bastante frequente. Mas ao jogar Darksiders 3 não há como negar as inspirações que o jogo da From Software teve sobre o design desse título.

Esqueça o fator "dificuldade" da série Souls. Darksiders 3 tem sim alguns picos de dificuldade desnecessários, mas são mais erros de projeto do que desafios fervorosos. No geral, uma vez que você entende o sistema de batalha e evolui o poder de Cólera, essas situações ficam cada vez mais esparsas.





Juntar grupos de inimigos não é recomendado e saber gerenciar suas lutas é algo necessário para avançar, mas nada tão complexo quanto um Bloodborne. Eu diria que o maior vilão dessas lutas é a câmera, que fecha no seu personagem e não raramente vai fazer você levar algum golpe de um adversário fora da visão. Além do mais existem a Forma do Caos e as explosões de Fúria (que variam de efeito de acordo com o poder ativo) que servem para ajudar nesses momentos de aperto.

A grande influência de Dark Souls aqui se vê na construção dos cenários e todo o level design. Ao contrário de seus antecessores, não há mapa em Darksiders 3, apenas uma bússola apontando a direção do próximo chefe. A construção dos mapas se dá de uma forma, com atalhos e rotas escondidas, que torna todas as áreas interconectadas, o que é bem legal. A última grande região do jogo, Cicatriz, é a que traz essa característica de forma mais evidente.



Os checkpoints funcionam da mesma forma que as bonfires, mas aqui são os pontos do Vulgrim, o demônio comerciante. Aqui a execução peca um pouco pois alguns checkpoints são muito distantes uns dos outros, o que pode deixar as coisas entediadas se você travar em algum ponto e precisar ficar fazendo o mesmo caminho várias vezes. Isso se agrava pelos problemas de performance do jogo, que falarei melhor mais adiante.



Para fechar esse tópico é importante falar sobre os puzzles, característica bem comum na série. Os presentes na parte inicial são satisfatórios mas não muito memoráveis, situação que muda de figura uma vez que adquirimos todos os poderes Abismais. Cada um deles dá uma habilidade extra a Cólera e alguns itens e áreas só podem ser acessados combinando essas funções. No geral são usos bastante inteligentes e desafiadores.

## Os grande pecados

O grande vilão por trás de Darksiders 3 tem um nome: desempenho. Essa análise foi feita em um PlayStation 4 Slim sob o patch 1.03 e a performance do jogo deixou muito a desejar. As telas de carregamento são muito demoradas, quebrando o ritmo da ação com frequência quando Cólera morre — especialmente considerando o sistema de checkpoints. Há também travadas constantes para carregar o mapa, especialmente em regiões grandes a céu aberto.

Outros problemas incluem texturas que demoram para carregar, mesmo em cenas de animação ou em inimigos próximos e quedas de FPS. Pelo que pude apurar, a maioria desses problemas estão nas versões de console, com o PC tendo vantagem nesse quesito. Um determinado bug de som simplesmente silenciou todos os áudios do jogo e do sistema (sons de menus e Spotify). Só encerrando o game que a situação voltou ao normal.



Outros erros menores acontecem com certa frequência. Felizmente, de acordo com o Discord oficial do jogo os desenvolvedores parecem estar comprometidos em solucionar esses bugs e futuras atualizações já estão nos planos. Espero que eles consigam resolver a maioria desses problemas.

## Os cavaleiros estão chegando

Visualmente Darksiders 3 está longe de ser o jogo mais bonito da geração atual. Particularmente acho que até o visual do remaster de DS 2 é um pouco mais refinado. De qualquer forma, segue o padrão já estabelecido e acredito que essa tenha sido uma decisão acertada. O traço dos personagens tem fortes referências nos quadrinhos e mudar isso seria um erro. Ponto positivo na parte gráfica deve ser dado ao visual de Cólera, com suas transformações em cada um dos poderes.

Sobre sua duração, DS 3 é um jogo longo, com uma campanha que deve levar umas 13 a 15 horas para ser finalizada. Porém apesar da missão principal ser bem extensa, praticamente não há objetivos secundários ou colecionáveis para vasculhar os mapas após o fim do jogo, o que é uma pena, pois por seguir a "escola" Dark Souls de level design, há muito potencial para explorar as ligações das regiões e áreas secretas. Não vejo motivo para isso a menos que o jogador queira fazer 100% das conquistas.

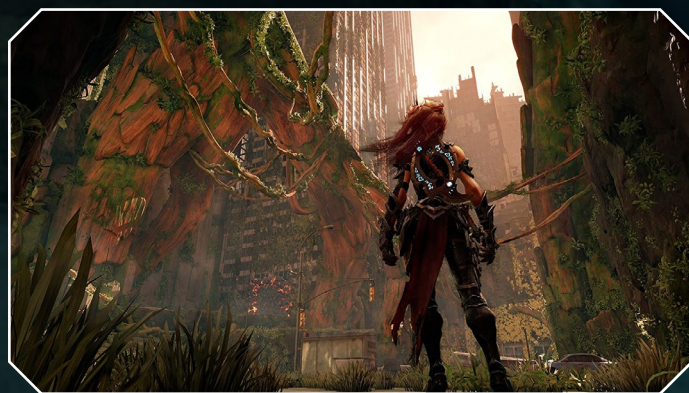


Um último fato que me chamou a atenção é a ausência de baús. Todos os itens são meros pontinhos de luz. Enquanto que para itens normais essa é uma boa solução, ter uma marcação visual especial para artefatos importantes seria bom, até por conta de algumas áreas só poderem ser acessíveis após Cólera adquirir um novo poder.

No geral Darksiders 3 é um bom jogo. Traz uma ótima heroína e bons vilões focando mais na evolução da protagonista, algo que não tinha sido feito até então na série. Seu sistema de combate é simples comparado aos títulos antigos, mas ainda consegue trazer algo divertido e com um bom desafio.



Os mapas grandes com o toque “Dark Souls” ganharam muito mais valor de exploração. Uma pena que o jogo não possua praticamente nenhum extra que justifique essa jornada adicional. De qualquer forma, mesmo durante a campanha principal ir abrindo caminhos e redescobrir lugares conhecidos é bastante prazeroso.





Infelizmente o jogo peca muito na parte técnica com loadings demorados, problemas de textura e quedas de FPS. Algo deveras complicado para um título que visualmente não aparenta demandar tanto da máquina.

No geral é um jogo mais contido que seus antecessores mas que deve agradar fãs de longa data. Para novos nesse universo, pode ser uma boa pedida desde que se tenha em mente que, em resumo, Darksiders 3 é um jogo bem direto, sobre matar monstros e passar de fase. **B**

## ✓ Prós

- Cólera é uma ótima protagonista,
- Evolução da trama,
- Bons antagonistas,
- Mapas interligados,
- Uso dos poderes nos puzzles.

## ✗ Contras

- Falta de conteúdos extras,
- Camera durante o combate,
- Telas de carregamento demoradas,
- Problemas de performance.

Darksiders III (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor:** Gunfire Games

**Gênero:** Ação e Aventura

**Lançamento:** 27 de novembro de 2018.

Nota **7.5**



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: *Raphael Barbosa*  
Diagramação: *Yury Trindade*

Os melhores jogos da série

# RESIDENT EVIL

Desde o seu começo no PlayStation em 1996, temos em **Resident Evil** uma série repleta de grandes emoções e diversão. Embora muitos critiquem os jogos mais modernos por relegarem o gênero de terror para o segundo plano, focando mais na ação e combate, a franquia ainda é uma referência do segmento. Com a chegada de **Resident Evil 2** (Multi), um remake do título clássico de 1998, nada melhor do que relembrarmos quais foram os maiores sucessos da série até hoje. Então recarregue sua pistola, pegue suas ervas coloridas e vamos lá!



## 10 - Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii/PS3)

Dois jogos foram lançados com o subtítulo Chronicles: **Resident Evil: The Darkside Chronicles** (PS3/Wii) e **Resident Evil: The Umbrella Chronicles** (PS3/Wii). Ambos são do tipo on-rails shooter, ou seja, o jogador precisa apenas controlar o cursor da mira de arma, pois os personagens se deslocam pelos cenários de forma automática. Os dois títulos consistem em missões ambientadas nas histórias de outros jogos da série, mais um cenário inédito.

Embora muito semelhantes, **Resident Evil: The Darkside Chronicles** garantiu o décimo lugar por apostar em cenários relativos a Resident Evil 4 e Code: Veronica, dois grandes sucessos da franquia. Lançado em 2009 para o Wii e 2012 para PS3, a jogabilidade de Darkside Chronicles é perfeita para o console da Nintendo, que permite ao jogador utilizar o Wiimote para mirar e atirar nos zumbis de forma intuitiva e divertida.



## 9 - Resident Evil Zero

Inicialmente, **Resident Evil Zero** (Multi) começou a ser produzido como um título para o Nintendo 64. Devido às limitações de memória do cartucho, o game acabou sendo lançado para o GameCube em 2002, recebendo versões para diversos outros consoles. Cronologicamente, a história de Zero se passa antes do primeiro jogo da série, mostrando as investigações em uma construção abandonada da Umbrella, empresa envolvida na criação dos vírus que geraram (a maioria) dos zumbis de Resident Evil.

Em uma mecânica de jogo única na franquia, o jogador tem dois personagens à disposição para controlar: Billy Coen e Rebecca Chambers. Enquanto Billy é mais forte, permitindo mover objetos e resistir a ataques mais facilmente, Rebecca pode combinar ervas e criar itens. Diversos quebra-cabeças e missões fazem uso deste sistema de troca, aumentando o nível de estratégia deste excelente game.



## 8 - Resident Evil Revelations

**Resident Evil Revelations** (Multi), lançado em 2012, se situa entre Resident Evil 4 e 5. O game tem como protagonistas Jill Valentine e Chris Redfield, que buscam impedir um ataque bioterrorista global a partir de um navio no meio do oceano. Contando com vários cenários diferentes e diversos personagens secundários, Revelations tem uma ambientação assustadora e combates intensos.

A estrutura básica do jogo consiste em uma série de fases na forma de episódios, que contam a história do título de maneira interessante. Um dos pontos fortes de Revelations é a localidade principal onde o game se passa: no navio encontramos corredores estreitos, salas escuras e ambientes cheios de surpresas. Revelations foi bem recebido e teve uma continuação em 2015, que se passa entre Resident Evil 5 e 6.



## 7 - Resident Evil 7: Biohazard

Coincidentemente em sétimo lugar, temos **Resident Evil 7: Biohazard** (Multi), que reinventou a franquia ao oferecer uma aventura assustadora em primeira pessoa. Recuperando as raízes dos gêneros de terror e sobrevivência, o game lançado em 2017 recebeu boas avaliações de público e crítica ao deixar um pouco de lado o foco na ação dos últimos títulos.

Seus pontos fortes foram os belos gráficos, história envolvente e jogabilidade interessante, casando perfeitamente com os ambientes cheios de terror e surpresas. Por outro lado, o final do jogo foi bastante criticado. Um fato interessante é que a versão para Switch foi lançada em 2018, mas apenas via internet. Ou seja, os jogadores puderam acessar o jogo na nuvem, tal como assistir a um vídeo pela Netflix.





## 6 - Resident Evil

O primeiro **Resident Evil** foi um sucesso, considerado uma grande revolução nos jogos de terror. Inicialmente planejado para o Super Nintendo, o título acabou lançado em 1996 para o PlayStation, trazendo toda a glória dos ambientes em 3D, cenários assustadores e cheios de surpresa, com diversos zumbis e monstros.

Inicialmente, a série tinha um grande enfoque na exploração e sobrevivência, onde escapar dos zumbis e avançar na história era mais importante que o combate. O jogador podia escolher entre Chris Redfield e Jill Valentine, com o primeiro sendo mais resistente e a segunda tendo mais poder de fogo. O game também contou com quebra-cabeças e um sistema de salvamentos limitado, onde era necessário obter um item especial para poder salvar o jogo.





## 5 - Resident Evil - Code: Veronica

Lançado apenas para o Dreamcast em 2000, **Resident Evil - Code: Veronica** (Multi) tem como protagonistas Claire e Chris Redfield, que precisam sobreviver a ataques de zumbis em uma ilha e depois em uma instalação na Antártica. Considerado o "verdadeiro" Resident Evil 3 pela sua posição na história da franquia, o game contou com uma produção elogiada pela crítica e público.

Tendo uma pegada mais madura, o jogo teve animações caprichadas, um enredo envolvente e um bom equilíbrio entre os gêneros de ação, sobrevivência e terror. Com as baixas vendas do console da Sega, a produtora Capcom optou por criar versões do game para outros consoles, agora com o subtítulo **Code: Veronica X**.



## 4 - Resident Evil 3: Nemesis

**Resident Evil 3: Nemesis** (Multi), lançado em 1999, tem sua história situada entre Resident Evil e Resident Evil 2. Tendo como personagem principal a agente Jill Valentine, o jogador deve escapar de uma Raccoon City destruída e cheia de zumbis. Como grande diferencial do título, temos a presença do vilão Nemesis, que aparece sistematicamente para atacar o jogador.

Este elemento adicionou uma dose a mais de suspense na jogatina, pois independentemente de ser derrotado ou despistado, o monstro continua a aparecer até o fim do jogo. Considerado um pouco curto, diversas partes do game, incluindo o final, podem ser diferentes de acordo com algumas ações realizadas em momentos chave. O jogo também implementou a possibilidade de desviar de ataques e a criação de novos tipos de munição.



### 3 - Resident Evil 5

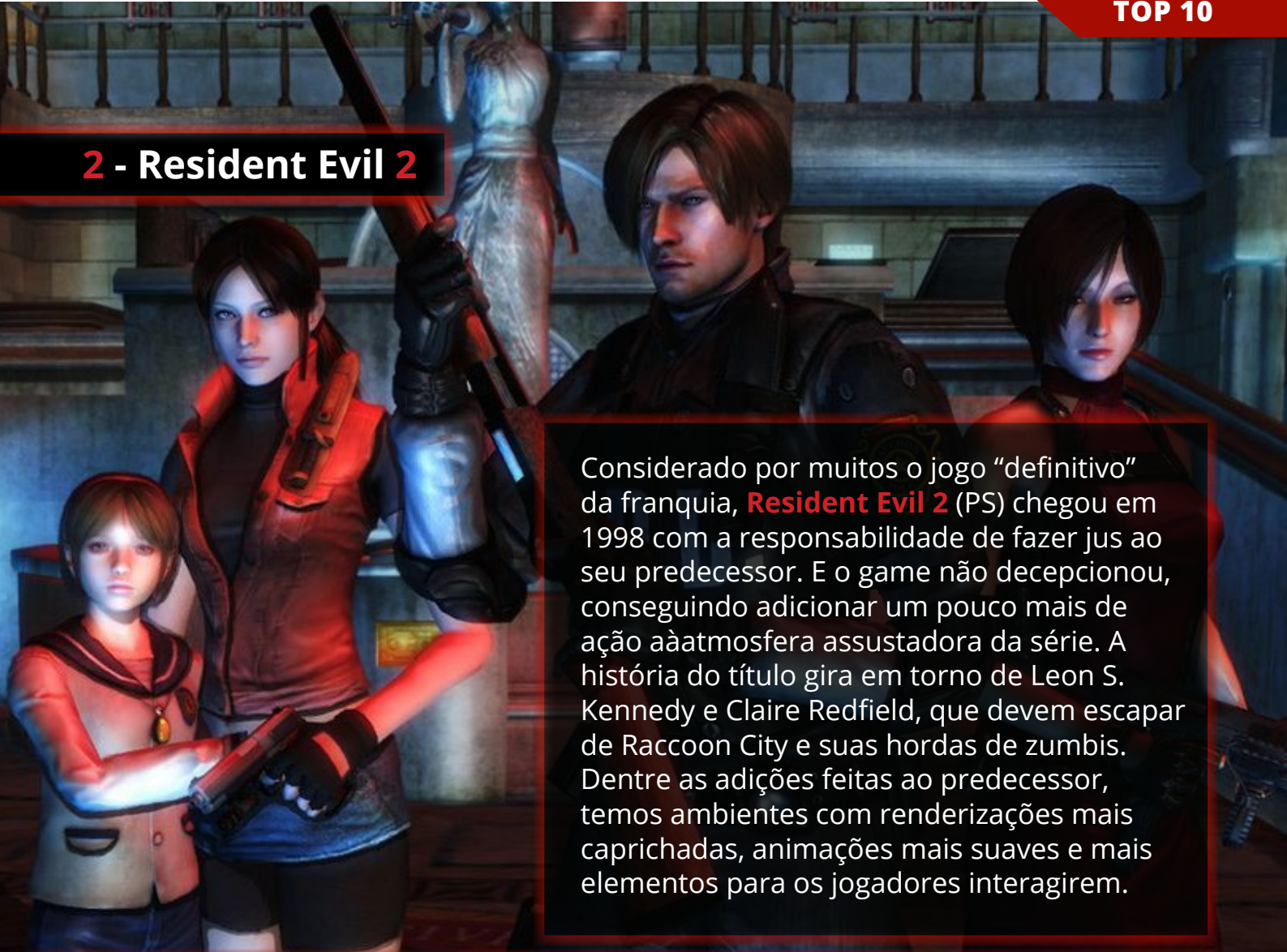
Seguindo a fórmula de seu predecessor ainda mais à risca, **Resident Evil 5** (Multi) trouxe mais ação do que elementos de terror. Esta, inclusive, foi uma das maiores críticas do game, que divergiu bastante da premissa original de sobrevivência e exploração. Ainda assim, temos um excelente jogo, com gráficos belíssimos, trilha sonora e trabalho de dublagem afiadíssimos, muito conteúdo e, principalmente, hordas e mais hordas de inimigos para serem derrotados.

O jogo, lançado em 2009, conta a aventura de Chris Redfield e Sheva Soloman no combate de uma invasão de zumbis na África. Albert Wesker e Jill Valentine também dão as caras em Resident Evil 5. O título ainda contou com vários DLCs, incluindo uma fase especial chamada Lost in Nightmares, que serve de prequel para o game principal. Nela, Jill e Chris se infiltram em uma mansão onde acabam enfrentando o vilão Wesker.



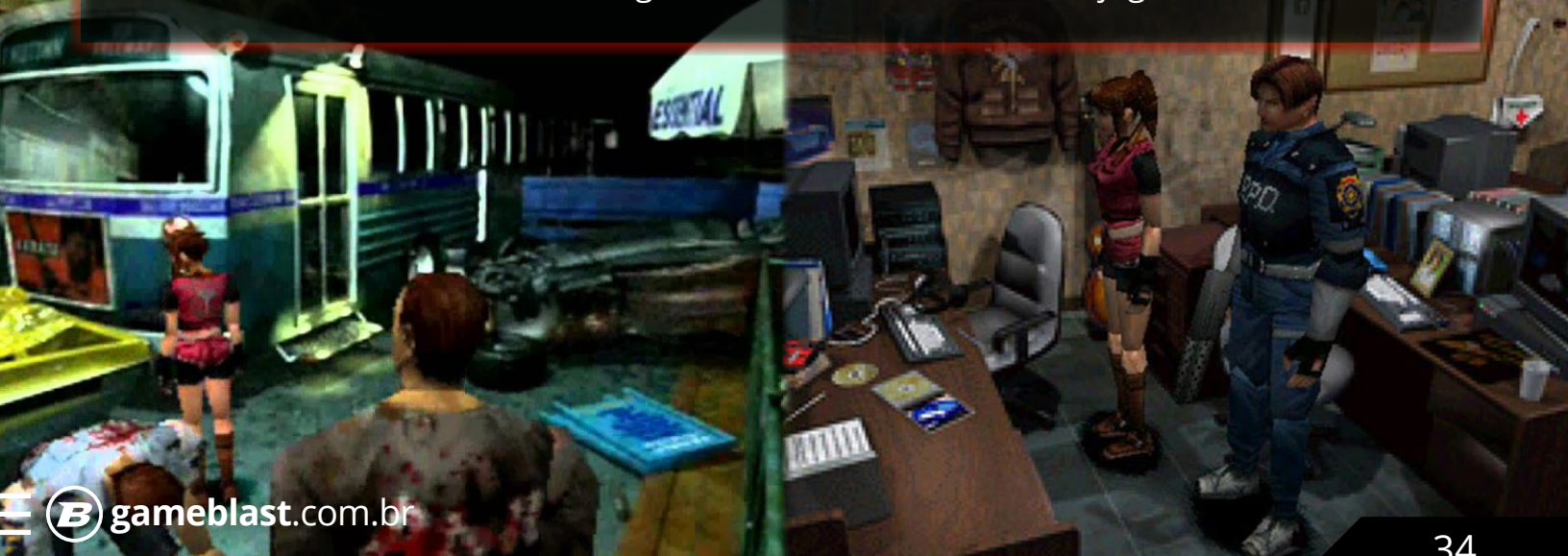


## 2 - Resident Evil 2



Considerado por muitos o jogo “definitivo” da franquia, **Resident Evil 2** (PS) chegou em 1998 com a responsabilidade de fazer jus ao seu predecessor. E o game não decepcionou, conseguindo adicionar um pouco mais de ação à atmosfera assustadora da série. A história do título gira em torno de Leon S. Kennedy e Claire Redfield, que devem escapar de Raccoon City e suas hordas de zumbis. Dentre as adições feitas ao predecessor, temos ambientes com renderizações mais caprichadas, animações mais suaves e mais elementos para os jogadores interagirem.

A opção do jogador em escolher jogar o modo campanha com Leon ou Claire também foi bem recebida, principalmente pelo sistema de cenários. Conforme a escolha do jogador de qual protagonista utilizar ao longo da campanha, um cenário diferente era liberado ao final do game para ser jogado com o outro personagem. Assim como seu predecessor, o número de salvamentos era limitado, exigindo um cuidado a mais dos jogadores.






## 1 - Resident Evil 4

Embora o título fuja um pouco das raízes da série, é inegável que **Resident Evil 4** (Multi), lançado em 2005, é o maior destaque da franquia. Frequentemente listado entre os melhores jogos de todos os tempos, ele conseguiu unir em um só pacote os gêneros de ação, suspense, terror e sobrevivência, tudo isso com uma qualidade impecável. Vários Resident Evil subsequentes utilizaram elementos deste game, sendo que suas mecânicas de câmera e sistemas de mira se tornaram referências no mercado.

Estrelando Leon S. Kennedy e contando com coadjuvantes de luxo como Ada Wong e Jack Krauser, o game conta a história do resgate da filha do presidente americano, sequestrada por uma seita maligna na Europa. Com o passar da narrativa, o jogador descobre locações incríveis como castelos e refinarias, utiliza armas como bazucas e metralhadoras, resolve diversos quebra-cabeças e enfrenta todo tipo de monstros e zumbis. Resident Evil 4 ainda contou com vários extras e versões especiais lançadas ao longo dos anos.



## Menções Honrosas:

Além dos jogos listados, existem vários outros títulos da série que merecem ser lembrados. Dentre eles, podemos destacar: **Resident Evil: The Mercenaries 3D** (3DS), baseado em um modo de jogo de Resident Evil 4 e 5, que proporciona ao jogador hordas e mais hordas de zumbis e monstros para serem derrotados; **Resident Evil 6** (Multi), que, apesar de várias críticas, trouxe belos gráficos e boa jogabilidade em uma aventura cheia de ação, além de ser uma grande reunião de boa parte do elenco da série; e **Resident Evil HD** (Multi), uma remasterização do primeiro game para as novas gerações de consoles. 





por Renan Rossi

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi

# Survival Horror: um passeio pela trilha do medo

Ao entrar numa sala, você fica **apavorado**, analisa o movimento das sombras e objetos acreditando que algo de ruim acontecerá quando menos esperar. Uma mistura na medida certa entre vulnerabilidade e pânico. Mais do que nos assustar, o **Survival Horror** oferece um nível de imersão puramente baseado no medo. Se nos filmes e livros o horror limitava-se a uma experiência passiva, foi nos videogames que pudemos caminhar com os próprios pés rumo à escuridão.



## A origem do medo

Falar em *survival horror* é falar do uso do medo como ferramenta de jogabilidade. Apesar de a expressão ser creditada ao primeiro **Resident Evil** (PS, 1996), seu conceito possui raízes em títulos anteriores que já exploravam maneiras de nos amedrontar. Em quase três décadas de referências, o horror de sobrevivência deixou vários registros na máquina de escrever da história dos games.



### Mystery House

Talvez o mais antigo seja **Mystery House** (Apple II, 1980), um adventure inspirado na obra "E Não Sobrou Nenhum" da escritora Agatha Christie. **Uchuu Yūsōsen Nostromo** (NEC PC-6001, 1981), game japonês, focava-se num enredo de ficção científica através da fuga de uma nave espacial na qual éramos perseguidos por um alienígena. Também tivemos **3D Monster Maze** (1981) para Sinclair ZX81. Em um labirinto com visão em primeira pessoa, o jogador precisava fugir de um enorme tiranossauro para escapar da morte certa.

Em 1982 o Atari 2600 recebeu **Haunted House**, título no qual víamos apenas os olhos do personagem numa tela escura em que precisávamos avançar por uma série de ameaças ocultas. Agora, imagine uma mansão no meio da floresta onde você se depara com mistérios, cenas de violência explícita, seres horripilantes, ênfase na sobrevivência, telas de carregamento durante a abertura de portas, enigmas a serem decifrados, itens de cura escassos, além de um inventário bastante limitado. Por incrível que pareça, não estamos falando de Resident Evil, mas sim de **Sweet Home**, título de terror psicológico lançado para NES em 1989.



Desenvolvido pela Capcom, o game foi um dos precursores em definir o conceito de *survival horror* ao apresentar mortes violentas com muito sangue. Fechando os exemplos, o ano de 1989 ainda trouxe **Project Firestart** para Commodore 64, título importante por ser um dos primeiros a utilizar conceitos de munição escassa, narrativa fragmentada em arquivos de texto e a possibilidade de múltiplos finais.



## Fórmula de **sucesso**

Apesar da variedade de títulos baseados em histórias de terror durante a década de 1980, os videogames ainda falhavam em oferecer um ambiente que nos causasse apreensão. Foi apenas em 1992 que a escuridão assumiu o protagonismo que merecia nos oferecendo ***Alone in the Dark*** (MS-DOS), considerado o primeiro *survival horror* em 3D.



Com personagens poligonais em cenários pré-renderizados, o título inspirou-se em obras literárias de Lovecraft, Giger, cultos obscuros do vudu e histórias do Velho-Oeste, criando uma atmosfera extremamente perturbadora. Jogadores sentiam medo apenas ao adentrarem salas que, mesmo sem ameaças, não eram nada agradáveis. Tudo isso aliado a aspectos sonoros desenvolvidos de forma estratégica para tirar o máximo proveito do silêncio.



Muitos sustos ocorriam pela estrutura de câmeras fixas que se alternavam conforme a movimentação do jogador. Ao sair de um corredor ou entrar numa nova área, a câmera mudava para outro ângulo, de forma a esconder visualmente o que havia do outro lado para, logo em seguida, oferecer uma nova perspectiva, quase sempre com situações inesperadas. Nascia aí um dos recursos mais utilizados pelos *survival horrors*.

Alguns inimigos eram vulneráveis a socos e tiros, enquanto outros não podiam ser evitados. Os *puzzles* também marcaram o ritmo do game e eram cruciais para o avanço da história, assim como a exploração não linear que permitia múltiplos caminhos. Essa acabou se transformando na fórmula do sucesso do gênero na década de 1990.





## Geração **survival horror**

O pontapé dado por *Alone in the Dark* inspirou novas formas de trabalhar o *survival horror*. Lançado em 1994, **Doctor Hauzer** (3DO) não trazia inimigos. A maior ameaça era a própria residência onde o jogo se passava, com uma série de armadilhas e enigmas. **Clock Tower** (Multi, 1995) também contribuiu ao oferecer uma jogabilidade *stealth* na qual o objetivo era evitar os monstros ou encontrar maneiras alternativas para derrotá-los.



Como já mencionado, a popularização do *survival horror* veio somente em 1996 com **Resident Evil**, cujo grande mérito foi conseguir unir diversos elementos dos jogos anteriores, além de estabelecer a nomenclatura ideal para identificar a fórmula estabelecida por *Alone in the Dark*.

A partir dali, o mundo dos games viveu a chamada era de ouro do *survival horror*: **Parasite Eve** (PS, 1998), **Dino Crisis** (PS/DC, 1999), **Silent Hill** (PS, 1999), **Fatal Frame** (PS2/XBOX, 2001), **Alone in the Dark: The New Nightmare** (Multi, 2001), **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (GC, 2002) e **Siren** (PS2, 2003).

À sua maneira, cada um deles adaptou a fórmula original do *survival horror* em estilos únicos de jogabilidade. Alguns, utilizando aspectos de estratégia e RPG, voltaram-se ao combate a seres sobrenaturais, enquanto outros abordaram elementos psicológicos para criar momentos de pura tensão ao encontrar espíritos ou pessoas perturbadas pelo mal. Grandes ameaças também nasceram nesse período, como *Nemesis* e *Pyramid Head*.



*Eternal Darkness* apresentou um medidor de sanidade que, caso esvaziasse, fazia com que o próprio ambiente pregasse sustos no jogador com alterações súbitas de câmera, som e efeitos nos cenários. Já *Fatal Frame* nos deu apenas uma câmera para afastar espíritos malignos em um dos melhores representantes do horror japonês.



## Reinvenção

O monstro da saturação dos gêneros espantou o próprio *survival horror* na virada do século. A tendência cada vez mais voltada às ambientações totalmente em 3D encurralava aqueles que não se adaptassem, tachando-os de antiquados frente às novas gerações. Apesar de ainda haver um público fiel, este estava distante da popularidade de outrora.



Numa decisão agri-doce, a Capcom mudou o destino do *survival horror* com **Resident Evil 4** (Multi, 2005), que abandonou conceitos fundamentais do gênero na tentativa de embarcar no universo tridimensional oferecendo uma jogabilidade focada na ação. Muitos aprovaram a mudança. Porém, o sentimento de fugir da ameaça abriu espaço para o combate direto. Seria esse o melhor caminho para um gênero baseado no medo?

Nesse meio tempo, outros estúdios desenvolveram novas formas de trabalhar a ideia do medo nos games. Ainda em 1999, a Irrational Games adaptou **System Shock 2** (PC/DC) ao estilo FPS com conceitos de narrativa, isolamento e vulnerabilidade, absorvidos anos mais tarde por **Doom III** (PC/XBOX, 2004). A visão em primeira pessoa aumentou o grau de imersão, permitindo ambientações mais imersivas e momentos de susto. **F.E.A.R.** (Multi, 2005) aproveitou-se muito bem disso.

Outra vela no fim do corredor foi **Condemned: Criminal Origins** (X360, 2006), título em primeira pessoa no qual explorávamos um mundo extremamente violento que colocava em choque realidade e insanidade. Sem armas, a única maneira de enfrentar hordas de inimigos na tela era sair no soco ou encontrar objetos no cenário para defender-se. Conceito semelhante foi utilizado em **Dead Rising** (Multi, 2006), o que abriu um novo caminho para o *survival horror*: a sobrevivência a qualquer custo na base do improvisado.

**Alone in the Dark** retornou em 2008 com um conceito baseado na adrenalina em realizar tarefas simples sob pressão, como ligar um carro ou gerenciar itens em momentos de ação contínua, sem possibilidade de pausar o game.

A união de vários desses conceitos deu origem a **Dead Space** (Multi, 2008), que conseguiu colocar novamente o *survival horror* em evidência. O isolamento e apreensão ao explorar uma base espacial caiu como uma luva para a adaptação de momentos de pura adrenalina e jogabilidade sob pressão aliada à vulnerabilidade do personagem frente a ameaças alienígenas.





## O medo na atualidade

O avanço tecnológico permitiu ao *survival horror* alcançar técnicas mais modernas para aumentar o clima de medo. Um exemplo primoroso dessa evolução foi **Alan Wake** (X360, 2010), thriller psicológico que utilizava a luz como arma para combater entidades sombrias. Ao expô-las a um objeto emissor de luz, elas tornavam-se vulneráveis a armas de fogo. Tal mecânica inseriu vários elementos de estratégia, como utilizar o ambiente a seu favor. Vulnerabilidade e sensação de perigo iminente também ganharam contornos mais imersivos.



Nessa época, conceitos de mundo aberto também chegaram ao *survival horror* com **Dead Island** (Multi, 2011). O título colocava o jogador numa ilha infestada de zumbis e a sobrevivência era a única opção, sendo preciso vasculhar cada canto na busca por objetos que possibilitassem sua defesa. Em 2013, The

Last of Us (PS3/PS4) ampliou a forma como o gênero era trabalhado, unindo uma narrativa profunda e melancólica a interações tanto com seres infectados quanto aos próprios humanos e o que eram capazes de fazer para sobreviver num mundo pós-apocalíptico. O enredo envolvia decisões morais e éticas, trazendo poucos confrontos e maior ênfase nas estratégias de evitar o perigo e administrar itens.

No ano seguinte, a vulnerabilidade foi elevada a outro patamar em **Alien: Isolation** (Multi, 2014). Muitas vezes, era preciso esconder-se e avançar com muita cautela para não ser pego pelo monstro de Scott Ridley. Aos poucos percebíamos que o *survival horror* buscava uma reaproximação aos elementos psicológicos causadores do medo.







**Outlast** (Multi, 2013), **The Evil Within** (Multi, 2014) e o projeto **P.T.** (2014) despertaram novamente a ambientação perturbadora dos antigos Silent Hills, turbinando o conceito de medo ao utilizar os recursos oferecidos pela oitava geração de consoles. Histórias de horror também ganharam contornos muito mais profundos e intimidadores, a exemplo de **Until Dawn** (PS4, 2015) e sua mecânica de tomada

de decisões que afetavam o comportamento da narrativa.

Assim, chegamos àquele que novamente mudou sua estrutura para tornar-se mais um exemplo do nível de imersão que o *survival horror* havia alcançado: **Resident Evil VII** (Multi, 2017), que reuniu tudo que a nova geração dispunha. Agora com perspectiva em primeira pessoa, foi incrivelmente perturbador percorrer ambientes fotorrealistas ou deparar-se com momentos de puro pavor, dada a imersão que os



sustos provocam, aliados ao retorno da escassez de recursos. Uma evolução incrível dos elementos absorvidos pelo gênero no século XXI.



Seja pela contribuição de Resident Evil ou a variedade de formas de desenvolver o medo criadas nos diversos títulos que percorreram a história do *survival horror*, podemos estar diante do melhor momento do gênero desde a sua criação. **Resident Evil 2: Remake** e **Death Stranding** vêm aí com uma roupagem que justamente reflete todos esses novos elementos. Um cenário que abre as portas do

desconhecido tanto para que o velho quanto o novo possam nos causar sustos ainda mais intensos. Para os fãs, talvez o melhor momento para sentir medo seja agora. **B**



por *Renan Rossi*

Revisão: André Carvalho  
Diagramação: Lucas Gallego

# SILENT HILL

20 ANOS DO PIOR PESADELO DOS GAMES

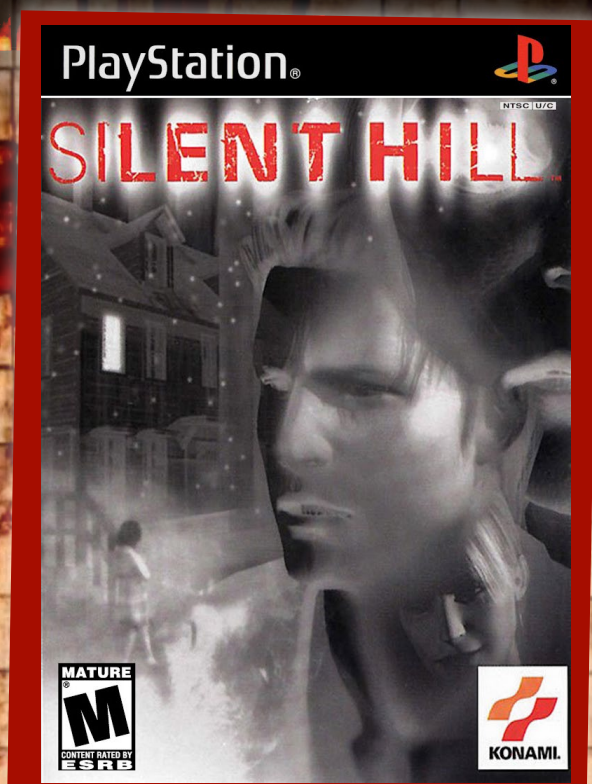
Há vinte anos, surgia um representante do survival horror que transformou a já conhecida experiência em algo ainda mais aterrorizante. Um título que certamente impediu muita gente de dormir à noite sem ter pesadelos com criaturas horripilantes que só poderiam ter saído da mente de alguém extremamente perturbado. Foi a partir de 31 de janeiro de 1999 que o mundo conheceu uma cidade tomada por mistérios e névoa, sentindo na pele o pavor que desafia a razão. Peguem suas lanternas e sejam todos novamente bem-vindos à **Silent Hill**



## É tudo coisa da sua cabeça

Quando assistimos a determinados filmes de suspense ou terror, há aquele momento em que imaginamos o que aconteceria caso vivenciássemos aquilo de verdade. Poderia algo estar me observando pela janela ou o meu quarto ser invadido por uma entidade sobrenatural? Poderiam os monstros dos meus pesadelos deixarem a esfera da imaginação? Poderia minha vida não passar de uma grande ilusão a qual prefiro ser enganado a enfrentar a dolorosa realidade? O que é real?

É aí que quase sempre alguém aparece e diz que isso tudo não passa de coisa da nossa cabeça. Num estilo de *survival horror* denominado terror psicológico, foi justamente manter essas coisas na nosso imaginário o objetivo de Silent Hill, desenvolvido pela Konami e lançado originalmente nos EUA para PlayStation.

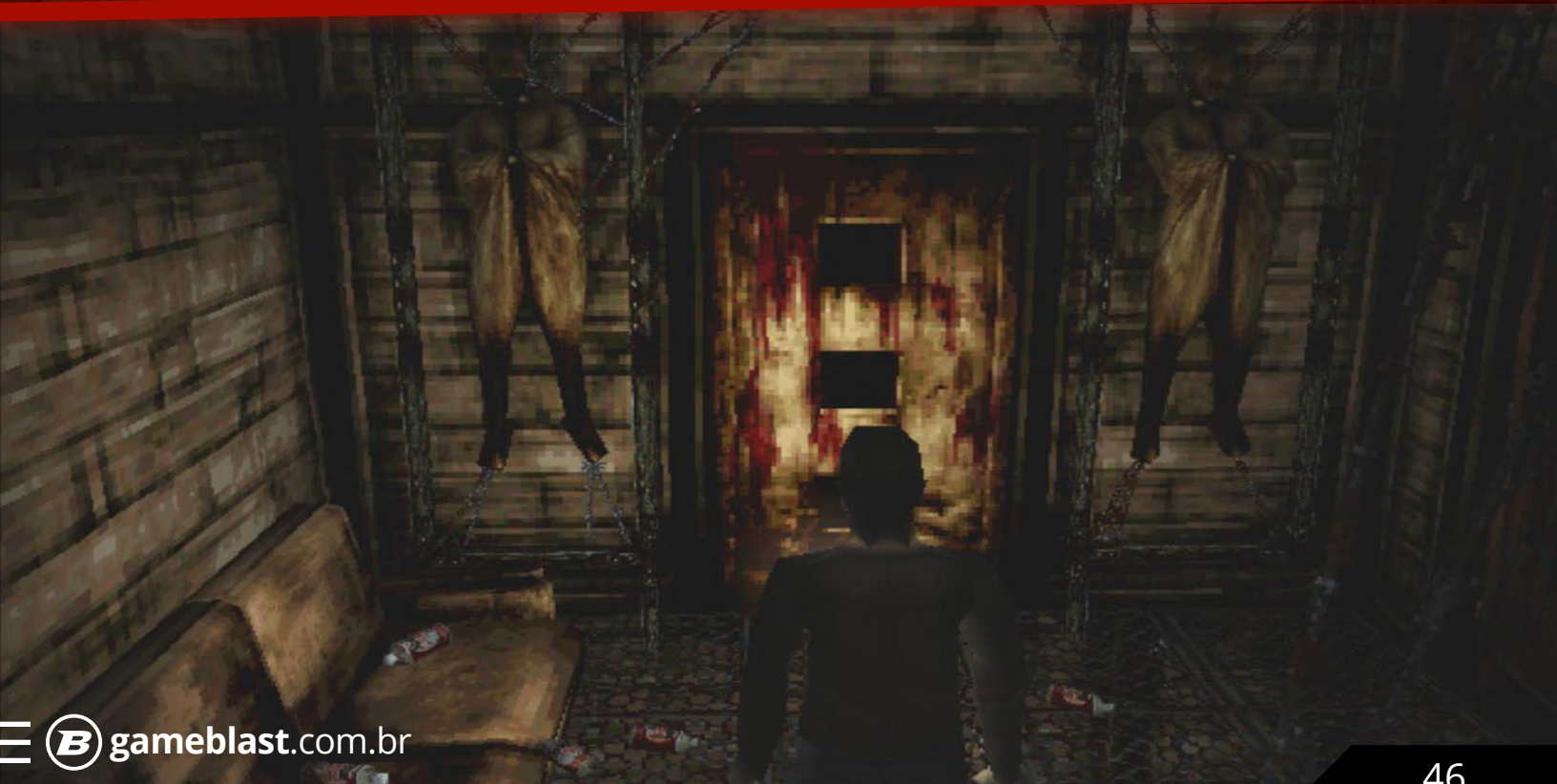




O projeto facilmente distinguia-se dos demais títulos de *survival horror* da época, principalmente do mais popular deles, **Resident Evil** (PS, 1996). Apesar de semelhantes em jogabilidade, Silent Hill trouxe o sentimento de medo e vulnerabilidade sob uma óptica mais intensa. Era impossível não sentir-se perturbado pela combinação de fatores que compunham o game e nos deixava com uma sensação estranha.



O sucesso do título permitiu a ascensão de toda uma franquia que bagunçava nossas percepções. Não eram apenas sustos e monstros. Havia uma aura que, ao mesmo tempo em que nos instigava a continuar, também causava um grande sentimento de angústia como se não quiséssemos estar ali. Tudo muito bem planejado para transformar o medo em algo que pudesse sair da tela da TV e nos acompanhar pelo resto do dia. Ou da noite.





## A pacata Silent Hill

O mérito vai todo para a equipe Team Silent, em especial ao escritor Keiichiro Toyama e ao compositor Akira Yamaoka. Boa parte das inspirações foram histórias de terror norte-americanas, como o seriado *Twin Peaks*, ambientadas em pequenas cidades localizadas em áreas de difícil acesso, geralmente no interior do país. Silent Hill é uma representação desses locais, o palco perfeito para uma história perturbadora.



**Keiichiro Toyama e Akira Yamaoka.**

Outra diferença interessante é que Silent Hill não apresentava personagens preparados para enfrentar o perigo, e sim cidadãos comuns facilmente suscetíveis ao desespero. Harry Mason, o protagonista, era um escritor de romances que decidiu passar as férias em Silent Hill na companhia de sua filha Cheryl. Pessoas inocentes literalmente adentrando seus piores pesadelos.





A exploração da cidade, totalmente tridimensional, ocorria de forma livre pelas ruas e demais ambientes. Eram áreas grandes nas quais facilmente nos perdíamos. Segundo os desenvolvedores, o efeito era proposital para confundir o jogador durante as buscas. Também havia o sistema de câmeras fixas, característico dos *survival horrors* da época, porém aplicado em determinados locais com maior dinamismo, de modo a acompanhar a movimentação do jogador.

Apesar da liberdade, não havia indicadores de onde devíamos ir ou o que fazer. As orientações estavam fragmentadas em livros, panfletos e pedaços de papel espalhados pelo cenário. Nos ambientes fechados, nos deparávamos com diversos *puzzles*, um mais complexo que o outro e era justamente nesses arquivos que encontrávamos as dicas para solucioná-los. Muitas vezes era preciso anotá-las para não passar batido por detalhes imprescindíveis. Silent Hill definitivamente era um dos melhores representantes da era de ouro de um gênero até então estruturado na resolução de enigmas.





Encontrar o caminho a seguir era uma tarefa bem complicada devido à densa neblina que afetava a cidade. Ela fazia sentido dentro e fora da história. De um lado, o efeito tinha relação com **Alessa Gillespie**, personagem chave do game. Do outro, tratava-se de um recurso técnico de ambientação, já que o hardware do PlayStation não conseguia renderizar cenários abertos em profundidade. Foi uma estratégia dos desenvolvedores que contribuiu para ampliar o sentimento de apreensão, pois não conseguíamos saber o que havia à nossa frente.




A neblina de Silent Hill escondia alguns desafios...


Com todos esses elementos, a estruturação de Silent Hill lembrava um enorme quebra-cabeças narrativo e visual que inicialmente não fazia sentido algum. Perambulávamos de um lado para outro sem entender o que estava acontecendo e aos poucos as peças encaixavam-se conforme descobríamos os mistérios.



## A obscura Silent Hill



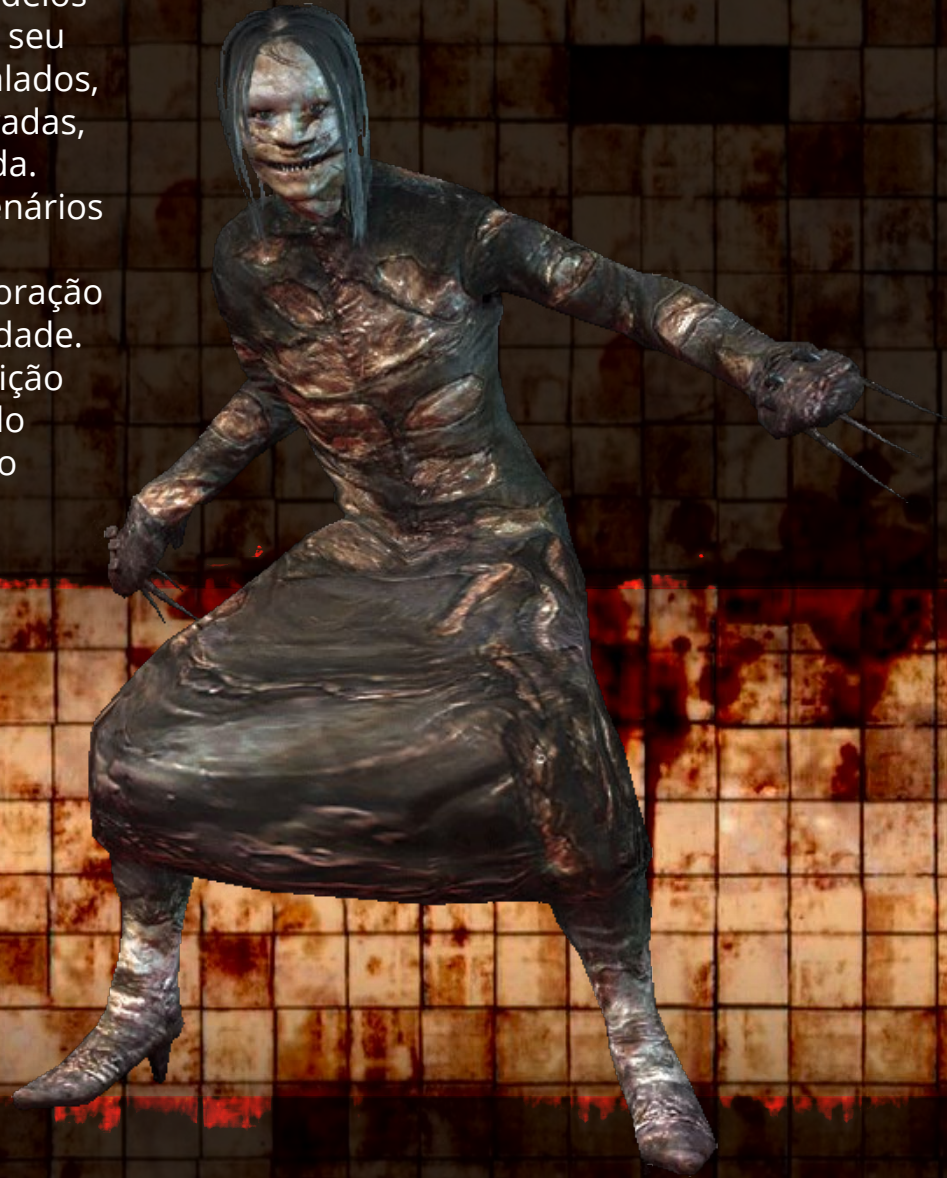
Certamente Silent Hill seria apenas mais um jogo de terror não fosse a possibilidade de deixar ainda pior o que já era assustador. Apesar de termos armas de fogo (com munições escassas), os objetos que mais ajudavam eram uma lanterna e um rádio. Era justamente o aparelho sonoro um dos elementos mais perturbadores do game. Sua estática (ruído causado quando não há nenhuma estação sintonizada) ficava mais intensa quando nos aproximávamos dos inimigos. Isso tornava a jogabilidade atormentadora, pois a sensação era de que sempre havia algo escondido ou nos perseguindo. A insegurança era um sentimento constante.



E por falar em insegurança, Silent Hill conseguia ampliar ainda mais nosso pavor ao apresentar-nos à versão mais obscura da cidade. Em determinados momentos, uma sirene ecoava e a pacata cidadezinha transformava-se numa realidade paralela (*The Otherworld*) inundada pela escuridão, onde os maiores medos e perigos se encontravam.



Eles pareciam ter saído dos pesadelos mais horripilantes e isso possuía seu fundo de verdade: dinossauros alados, cães grotescos, crianças desfiguradas, humanos com aparência retorcida. Além das ruas escuras, outros cenários capturavam a aura tenebrosa do game, como esgotos e uma exploração nada agradável pela escola da cidade. Em todos os momentos de transição entre o mundo normal e o mundo paralelo criava-se o clima perfeito para nos pegar de surpresa.



O uso da lanterna era imprescindível ao explorar a realidade paralela, caso contrário ficaríamos para sempre presos na escuridão. E para deixar as coisas ainda mais tenebrosas, os efeitos de som eram extremamente desagradáveis, mesclando ruídos e batidas metálicas, gritos estridentes, ranger de portas e portões. Mesmo aparecendo em poucos momentos para prezar o silêncio, a trilha sonora de Akira Yamaoka também causava um impacto bizarro, a exemplo dos corais durante as explorações pelo mundo paralelo, arranjos metálicos nos combates contra chefes ou melodias surreais ao adentrar determinadas salas.





## Experiência perturbadora

Sem dúvidas, a cereja do bolo de Silent Hill estava em seu enredo macabro, além de qualquer história de terror dos games da época. Se já ficávamos com medo de explorar a cidade ou enfrentar os inimigos, tudo ficava mais atormentador ao entendermos a razão por trás de tudo aquilo. O game trazia uma história baseada em rituais obscuros, sacrifícios, manipulações e a projeção dos medos para a realidade. Sentíamos-nos perturbados do começo ao fim.



Muito antes de serem colonizados, os primeiros povos a ocupar Silent Hill cultuavam o chamado Deus do Paraíso, que os levaria a uma vida de paz e harmonia. No entanto, essa crença foi alterada e a população passou a cultuar a figura de **Samael**, entidade demoníaca que ficou enraizada na cultura local, dando origem a uma ordem secreta que desejava trazê-lo de volta ao mundo. Para isso, era necessário gerar um embrião a partir do útero de uma mulher que passasse por situações de sofrimento extremo ao longo da vida. Tal papel é concedido à Alessa Gillespie, filha da líder do grupo, Dhalia Gillespie.



Desde criança, Alessa enfrentou o que havia de pior. Inicialmente, foi queimada viva e internada num hospital. Sua recuperação era simplesmente para que não morresse, porém continuasse a sofrer. A missão ficou a cargo do chefe do departamento médico, também membro do culto a Samael, com ajuda da enfermeira Lisa Garland, manipulada para que continuasse seu trabalho sem denunciar o que ocorria com a garota.




Todas as situações envolvendo o sofrimento de Alessa são refletidas na ambientação de jogo, seja nos monstros encontrados ou em detalhes do cenário. Tratavam-se de projeções de sua mente junto ao poder de Samael, capazes de alterar a realidade. Os medos da garota na época de escola, como dinossauros ou o bicho-papão, tornavam-se reais quando o jogador percorria localidades relacionadas ao seu passado.



Até mesmo o mundo paralelo era uma projeção de Alessa. As sirenes que o evocavam eram reflexos do barulho das ambulâncias que chegavam ao hospital e atormentavam a garota em seu leito. Corpos amarrados a arames farpados ou cadeiras de rodas frequentemente encontradas ao percorrer o mundo obscuro representavam o ódio que ela sentia pelos profissionais de saúde e a como era transportada pelos corredores da instituição médica. Macabro era pouco para descrever a história do game, inserindo Harry e Cheryl num pesadelo real.



Vários pontos da narrativa podiam ser interpretados de diferentes maneiras, cabendo ao jogador assimilar cada um dos cinco finais diferentes, sendo apenas um deles o verdadeiro. Isso aumentava o fator replay e consequentemente as conversas com outras pessoas que o jogavam na época, alimentando teorias sobre o significado da trama.

Embora esteja ultrapassado para os dias atuais em termos técnicos, vale a pena jogar Silent Hill e sentir na pele o clima sinistro que ainda consegue nos perturbar. Passadas duas décadas, o título permanece como um símbolo na cultura gamer por refletir o efeito de terror psicológico como poucos games conseguiram até hoje, servindo de inspiração para muitos games do gênero. Nunca é tarde para visitar ou revisitar uma pequena cidade aterrorizante. 



iOS

ANDROID

*por Alberto Canen**Revisão: André Carvalho  
Diagramação: Juliana Valle*

# SEGA HEROES

## Um ótimo puzzle com elementos de RPG

As lojas online de aplicativos para Android e iOS estão abarrotadas de jogos estilo **Candy Crush**, nos quais você deve juntar gemas idênticas para pontuar. Uma das formas de variar essa fórmula foi misturá-la com outros gêneros, como RPG, e foi justamente esse caminho que **SEGA Heroes** seguiu. A diferença para os demais, além dos personagens clássicos da SEGA, é que a Demiurge Studios conseguiu algo raro: equilíbrio na jogatina.



## Franquias de peso

Como o próprio nome do jogo já indica, nós usamos heróis das franquias da SEGA. Jogar com personagens clássicos como Alis Landale (Phantasy Star), Gilius Thunderhead (Golden Axe), Joe Musashi (Shinobi), Beat (Jet Set Radio), Knuckles (Sonic the Hedgehog), Axel Stone (Streets of Rage), dentre outros, é um verdadeiro convite à nostalgia. Até porque a maioria deles não apareceu mais em títulos atuais, ficando apenas em seus jogos originais.



Cada personagem tem uma de quatro cores associada a ele: verde, amarelo, azul ou vermelho. Os times que podemos formar também são de quatro e

selecionamos um herói de cada uma dessas cores, não podendo repeti-las. Assim, não é possível escolher Sonic e Axel Stone na mesma equipe, já que ambos estão associados à cor azul. Todos eles têm três habilidades que devem ser levadas em consideração no momento de formar um time vencedor. Dessa forma, o Beat, por exemplo, é um ótimo curador, já que possui um poder especial que recupera parte da energia dos quatro componentes do grupo; e Gilius Thunderhead é um tanque perfeito, já que, além de ser muito forte, tem a habilidade de provocação, que obriga os inimigos a atacá-lo.



As batalhas são feitas por turnos de quatro contra quatro: na tela de cima ficam os personagens, na de baixo, as joias naquelas quatro cores que os representam mais a roxa, que serve para aumentar a barra de cooperação, melhorando o dano de golpes conjuntos. A mecânica é a de sempre nesse estilo de jogo, adaptada à proposta: agrupamos três joias da mesma cor para eliminá-las e o herói representado por ela aplica um golpe no inimigo selecionado; se forem quatro ou mais alinhadas, uma nova joia com estrela é formada que, ao ser eliminada, leva o personagem respectivo a aplicar um golpe especial.



Além de acertar o adversário, eliminar joias faz com que a barra de mana seja preenchida aos poucos. Quando ela está cheia, pode-se utilizar a técnica secreta. Ax Battler aplica um poder de terremoto que atingem os inimigos e os atordoam; Joe Musashi usa magia que invoca dragões de fogo e causa um dano considerável; Sonic utiliza a sua super velocidade para golpear duas vezes, e por aí vai. São várias técnicas e todas fazem referência direta às habilidades dos personagens em seus jogos originais.

Quando um personagem perde a sua barra de energia por completo, ele pode reviver ao continuarmos preenchendo a sua barra de mana até o máximo. Apesar de tantas variáveis, SEGA Heroes é simples de entender e criar o seu time ideal passa a ser um dos pontos altos do game.



## Diversos modos de jogo

Apenas alguns personagens estão disponíveis logo no início e os demais precisam ser desbloqueados e melhorados utilizando um sistema de coleta de cartas que lembra o de Clash Royale. Há vários baús gratuitos e pagos (com dinheiro do jogo ou real) para coletar cartas de personagens, o que também pode ser feito através dos diversos modos de jogo, diários e fixos.

A campanha principal tem até uma historinha, na qual uma misteriosa Dremagen elaborou um plano maligno para dominar o universo SEGA com a ajuda do Dr. Eggman (ou Dr. Robotnik, se preferir). Assim, ela aprisiona os heróis das franquias da desenvolvedora japonesa em uma dimensão negativa, criando um exército de clones. A missão é derrotar todos esses inimigos para acabar com os planos de Dremagen. Graças a essa velha desculpa dos clones, é possível enfrentar inclusive heróis, como Sonic e Joe Musashi, e não apenas os vilões, a exemplo de Death adder (Golden Axe) e o próprio Dr. Robotnik.



Diariamente também temos missões específicas, nas quais apenas personagens de determinadas franquias podem ser utilizados, o que nos obriga a aumentar o nível de todos eles, não apenas do nosso time preferido. Quanto mais avançamos no mapa dos modos, maior é o nível dos inimigos, chegando ao ponto de precisarmos melhorar o nosso nível para conseguir avançar.





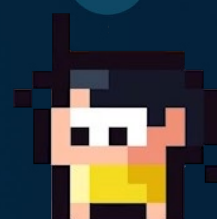
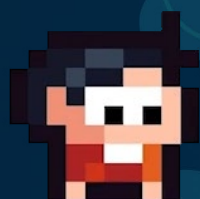


# INDIE BLAST

por Farley Santos

Revisão: Raphael Barbosa  
Diagramação: Daniel Andrade

## RECOMENDAÇÕES DE JOGOS



2019 chega com a promessa de ser um ano ainda mais incrível para os títulos indie, afinal muitos games esperados devem finalmente chegar às mãos dos jogadores. Janeiro é um bom mês para conferir os principais jogos do ano anterior, e o final de 2018 teve muitos lançamentos interessantes. Nesta edição, temos um sapo detetive, o retorno da Turma da Mônica ao mundo dos games, um estiloso jogo que tem Cowboy Bebop como inspiração, um dungeon crawler roguelike estrelado pelo filho de Hades, e mais.



## The Haunted Island, a Frog Detective Game

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura, Mistério



### O que é?

Você é um sapo detetive e precisa resolver um mistério envolvendo um fantasma em uma ilha supostamente amaldiçoada. The Haunted Island, a Frog Detective Game é um título de aventura e investigação que chama a atenção com seu visual colorido e temática inusitada, mesmo tendo como trama um “fato sombrio”. Em sua busca pela verdade, o sapo divertido vai ter que lidar com inúmeros animais curiosos em diálogos nada sérios, além de averiguar possíveis provas e evidências — coisas como uma estrela do mar bizarra e uma cobra.



### Por que você deveria jogá-lo?

Entrar na pele de um simpático sapo detetive já é um ótimo motivo para conhecer The Haunted Island, a Frog Detective Game — quem nunca quis isso? Para os que ainda não foram convencidos, o jogo apresenta várias situações divertidas e personagens carismáticos, em uma aventura embalada por uma trilha sonora repleta de jazz. É mais um daqueles jogos curiosos para aproveitar em uma única partida.





## Mônica e a Guarda dos Coelhos

Plataformas: PC, PS4, XBOX e Switch  
Gêneros: Ação, Puzzle, Cooperativo

# Mônica

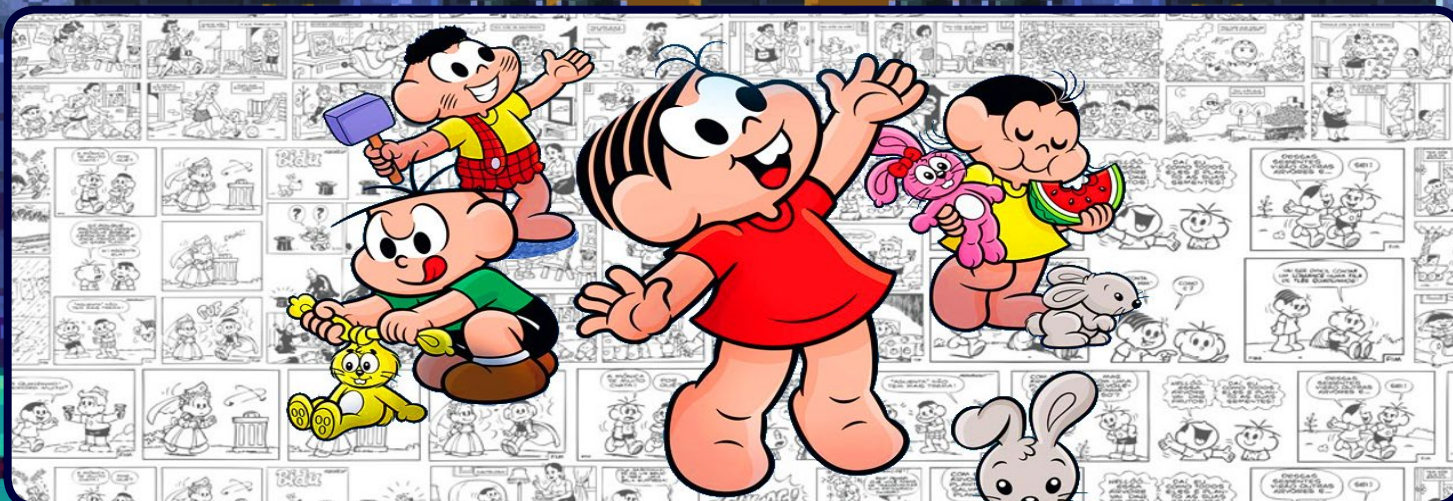
## E A GUARDA DOS COELHOS

### O que é?

A turma do Bairro do Limoeiro está de volta ao mundo dos games com Mônica e a Guarda dos Coelhos. Na nova aventura, a dentuça e seus amigos viajam até um reino distante para proteger castelos do ataque de terríveis criaturas. Para isso, os heróis precisam trabalhar cooperativamente para transformar materiais em coelhos que servem como munição para canhões. O jogo oferece multiplayer para até quatro jogadores.

### Por que você deveria jogá-lo?

A diversão de Mônica e a Guarda dos Coelhos está em conseguir coordenar as ações com os outros jogadores: para vencer, cada herói precisa ajudar na montagem de itens e na limpeza de canhões usados. Conceitos simples de jogabilidade tornam o título acessível, porém situações complicadas aparecem com frequência. O jogo usa como base o título No Heroes Here, no entanto apresenta várias mecânicas inéditas, como diferentes tipos de munições.





## Desert Child

Plataformas: PC, PS4, XBOX e Switch  
Gêneros: Corrida, Tiro, Aventura



### O que é?

Em Desert Child boa parte da humanidade se mudou para Marte, que é também a sede do Grande Prêmio, o campeonato de corridas mais popular da galáxia. Controlando um piloto de hoverbike, precisamos juntar dinheiro em inúmeros trabalhos a fim de participar do Grande Prêmio. O jogo combina corridas de hoverbike, um pouco de shoot'em up e aventura para oferecer uma experiência única em um universo inspirado pelos animes Cowboy Bebop, Akira e Redline.

### Por que você deveria jogá-lo?

Estilo é uma palavra que define Desert Child. O jogo combina aspectos vintage com tecnologia para dar vida a um mundo curioso e muito bonito. Já as corridas contam com características de shoot'em up, resultando em jogabilidade ímpar e frenética. Por fim, há diversidade de atividades para conhecer — entregar pizza, trabalhar como instrutor, participar de negócios escusos, e mais. Gráficos em pixel art e trilha sonora inspirada na música da década de 1990 com muito lo-fi hip-hop complementam a ambientação estilosa.





# Kingdom Two Crowns

Plataformas: PC, PS4, XBOX e Switch

Gêneros: Estratégia



## O que é?

Em Kingdom controlamos um monarca montado em um castelo que administra um reino. O mais curioso é que há um único comando: todas as ordens são feitas ao lançar moedas em pessoas ou estruturas. Além da parte de administração, há uma parte meio tower defense quando criaturas nefastas atacam durante a noite. Two Crowns é o terceiro jogo da série e tem algumas novidades, como multiplayer cooperativo e campanhas mais elaboradas.

## Por que você deveria jogá-lo?

As mecânicas de Kingdom são muito simples de entender (afinal o jogo usa somente três botões), porém, para sobreviver, é essencial agir com sabedoria e estratégia — qualquer descuido significa derrota. Two Crowns deixa as coisas mais interessantes com várias montarias diferentes, novas estruturas e unidades para melhorar o reino e multiplayer. Além disso, o jogo tem campanhas temáticas com mecânicas próprias, como Shogun, que se passa em um ambiente inspirado no Japão feudal.



## Battle Princess Madelyn

Plataformas: PC, PS4, XBOX e Switch

Gêneros: Ação, Plataforma

# BATTLE PRINCESS MADELYN

### O que é?

Em Battle Princess Madelyn a princesa não é nada indefesa, pelo contrário: a garota guerreira sai em uma jornada para derrotar um mal ancestral e proteger sua família. Inspirado em clássicos como Ghouls 'n Ghosts, o jogo é uma aventura de ação e plataforma 2D de dificuldade acentuada focada em precisão. O título tem grande quantidade de estágios, muitos segredos e dois modos distintos.



### Por que você deveria jogá-lo?

Battle Princess Madelyn usa jogos clássicos para oferecer uma experiência moderna com controles firmes e muita coisa para fazer. Mesmo assim, é um jogo difícil e que demanda habilidade — é uma boa opção para aqueles que apreciam desafio intenso. Por fim, há bastante conteúdo na forma de segredos espalhados pelos estágios, o que pode render muitas horas de exploração.



## Bladed Fury

Plataformas: PC  
Gêneros: Ação, Plataforma



### O que é?

Bladed Fury é um título de ação e plataforma que usa a mitologia chinesa para montar sua ambientação. Depois de um golpe de estado, uma princesa chamada Ji é exilada de sua terra e sua irmã mais nova assume o trono. Em busca por vingança e justiça, Ji conta com a ajuda de duas entidades místicas que lhe dão poderes. Em sua essência, o título é um beat'em up de progressão 2D com características de RPG com várias opções, como armas, combos, técnicas avançadas e mais.



### Por que você deveria jogá-lo?

O visual desenhado similar aos títulos da Vanillaware (Muramasa, Odin Sphere) é um dos maiores chamativos de Bladed Fury. Além disso, o jogo conta com combate ágil e repleto de recursos: a heroína consegue montar combos complexos ao misturar vários ataques e acrobacias. Diferentes tipos de armas, sessões desafiadoras de plataforma e grandes chefes enriquecem a experiência de Bladed Fury.





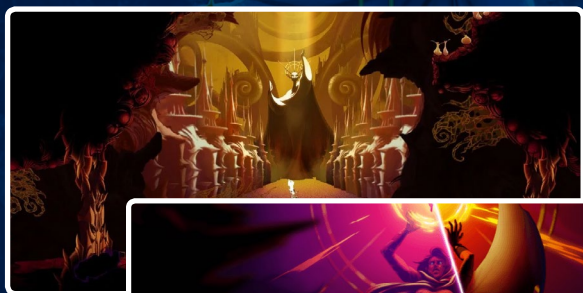
## Sundered: Eldritch Edition

Plataformas: PC, PS4, XBOX e Switch  
Gêneros: Ação, Plataforma, Metroidvania

**SUNDERED**  
ELDRITCH EDITION

### O que é?

Em Sundered uma andarilha chamada Eshe acaba presa em um lugar estranho. Para conseguir poder e sobreviver aos perigos, ela se alia a uma estranha entidade sobrenatural. Sendo assim, a garota vai precisar explorar um labirinto em uma aventura de ação e plataforma com toques de metroidvania. O jogo conta com salas geradas proceduralmente e também uma mecânica de horda no qual grupos de muitos inimigos atacam a heroína. A Eldritch Edition traz novidades, como novas áreas e modo cooperativo para até quatro jogadores.



### Por que você deveria jogá-lo?

Sundered usa a mitologia de H.P. Lovecraft como inspiração para construir uma atmosfera de tensão constante com monstros bizarros, caminhos que mudam e grandes quantidades de inimigos atacando simultaneamente. É um jogo difícil e morrer faz parte da experiência, sendo possível melhorar características da heroína após ser derrotado. Por fim, Sundered tem uma mecânica interessante que permite corromper habilidades e que afeta o desfecho da história — o que é melhor, receber muito poder ao custo da própria humanidade ou resistir e lutar?



## Hades

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, Dungeon Crawling, Roguelike



### O que é?

Hades é o novo jogo da desenvolvedora Supergiant Games, conhecida por produzir títulos como Bastion e Transistor. O protagonista é Zagreus, o príncipe do Submundo, que tenta fugir do lugar e das garras de seu pai, Hades. Para isso, o herói terá que enfrentar hordas de monstros em uma aventura repleta de ação e combates. O jogo, que está disponível via Acesso Antecipado na loja da Epic, é um roguelike, ou seja, há muitos elementos gerados proceduralmente, morte permanente e cada partida é diferente.

### Por que você deveria jogá-lo?

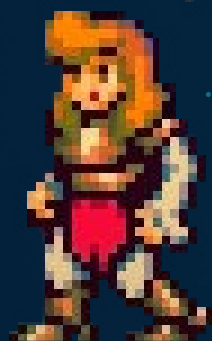
Mesmo estando em Acesso Antecipado, Hades já apresenta polimento excepcional: o visual é belíssimo, a música é memorável e os sistemas de jogo são sólidos. Na essência é um dungeon crawler de ação, no entanto ele tem personalidade própria com um ritmo diferenciado, focado no combate, habilidades e melhorias. O único porém é que ainda não há muito conteúdo, o que deve mudar com o decorrer do desenvolvimento.

# HADES

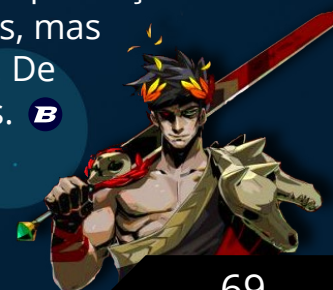


# INDIE BLAST

## RECOMENDAÇÕES



2019 começa com grandes promessas para o mundo dos jogos indie, mas é uma boa conferir também os últimos lançamentos de 2018 — surgiram tantos títulos interessantes que é difícil ter experimentado todos eles. Como sempre, as produções independentes procuram trazer novidades em experiências diferenciadas, mas também há alguns casos em que o foco é revisitar conceitos tradicionais. De qualquer maneira, variedade está sempre presente no mundo dos indies. **B**





# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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