GAMEBLAST

.COM.BR

#47
FEV
2019

CC
BY NC ND

Devil May Cry 5

PRÉVIA:
ANTHEM PROMETE SER UMA INCRÍVEL JORNADA

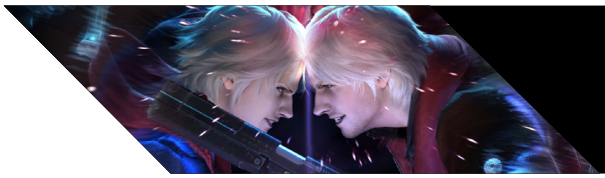
ANÁLISE:
RESIDENT EVIL 2 É UM MERECIDO RETORNO À RACCOON CITY

PERSONALIDADES:
HIDEKI KAMIYA: A UNIÃO ENTRE TALENTO E POLÊMICAS

A volta do velho Dante



Depois de um reboot da franquia com DmC, a Capcom resolveu atender os fãs e trazer de volta aquele velho Dante que todos curtem, e nós contamos tudo que você precisa saber sobre **Devil May Cry 5**. Aproveitamos para relembrar o quarto capítulo da série e tratar sobre o criador da franquia, o talentoso e polêmico **Hideki Kamiya**. Veja ainda como teve início o gênero **Hack and Slash** e como evoluiu até os dias de hoje; o que achamos do remake de **Resident Evil 2**; nossas recomendações de jogos indies; e dê uma chance ao carismático viking Oddmar na tela do seu celular. Boa Leitura!
- ***Alberto Canen***



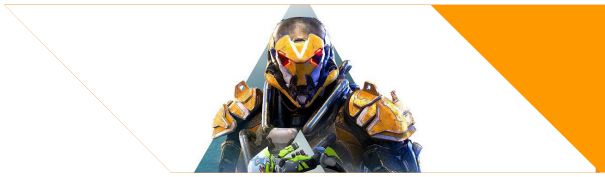
BLAST FROM THE PAST
Devil May Cry 4 **03**



PERFIL
Hideki Kamiya **08**



PRÉVIA
Devil May Cry 5(Multi) **18**



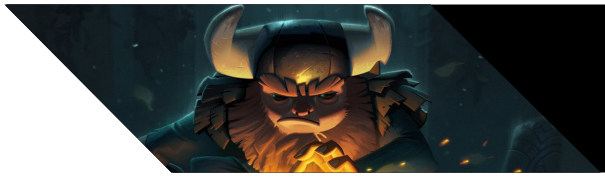
PRÉVIA
Anthem (Multi) **30**



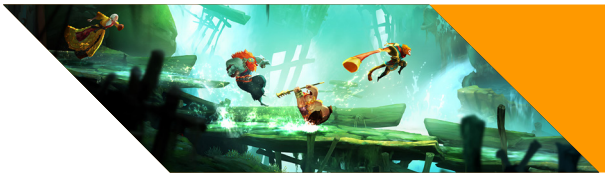
ANÁLISE
Resident Evil 2 Remake (Multi) **39**



HACK AND SLASH
O gênero para esmagar botões e inimigos **47**



MOBILE BLAST
Oddar **55**



INDIE BLAST
Recomendação de jogos indies **59**

GAME BLAST

DIRETOR GERAL/ PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Francisco Camilo
Flávio Augusto
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Juliana Valle

REDAÇÃO
Alberto Canen Gilson Peres
Farley Santos
Francisco Camilo
Jão Pedro Boaventura
Matheus Bigai Renan Rossi

REVISÃO
Alberto Canen André Carvalho Raphael Barbosa

DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Felix
Daniel Andrade Diego Ilson
Juliana Valle
João Pedro Souza Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves



por ***João Pedro Boaventura***
Revisão: André Carvalho
Diagramação: Yury Trindade

(ou a inesperada virtude do exagero satirizado)

Há pouco mais de dez anos, **Devil May Cry 4 (X360/PS3)** era o primeiro da série a não ser exclusivo para a terceira geração do PlayStation, contando também com uma versão de Xbox. Antes disso, apenas DMC3 tinha recebido um port em outra plataforma, em edição especial para o PC um ano depois do lançamento original. Naquela época, a franquia havia se destacado por evoluir de um protótipo recusado de **Resident Evil (Multi)** para uma das mais influentes e refrescantes novas propriedades intelectuais da sexta geração ao apresentar uma jogabilidade Hack and Slash visceral e uma história que satiriza a mitologia demoníaca judaico-cristã ocidental.

Quando anunciado, o game acabou gerando certa discussão por conta do protagonista não ser o já conhecido Dante, como nos jogos anteriores, mas um novato chamado Nero. Não apenas isso, ele era muito similar ao Dante, embora mais novo. Apesar da aparência, suas personalidades divergiam.

Ela, o namorado dela e você

Nero, cujo nome vem do imperador romano alegadamente responsável por incendiar a própria cidade que governava, é um introvertido garoto que não se gaba de sua força como seu antecessor. Sabe quando dizem que “grandes poderes trazem grandes responsabilidades”? Pois bem, a última coisa que ele queria era ser responsável e carregar um fardo nas costas. Por conta disso, escondia o seu braço demoníaco, o Devil Bringer, das pessoas à sua volta para não chocá-las — foi inclusive tachado de emo, em referência à tal subcultura que via sua popularização no mesmo período.

Essa relação com o contexto social do jogo não é por acaso. Devil May Cry também é uma paródia dos próprios videogames, ideia atrelada à sua essência e consequente do envolvimento de Hideki Kamiya logo no primeiro título, um dos principais nomes do Clover Studio (de **God Hand (PS2)**) e da PlatinumGames (de **Bayonetta (X360/PS3)**). Assim como Dante é a personificação exagerada da ideia de que “jogar videogames é maneiro e descolado”, Nero acaba assumindo o outro lado dessa moeda ao representar dentro do jogo o estereótipo do gamer recluso — mudando um pouco o panorama, é possível traçar um paralelo inclusive com **Neon Genesis Evangelion** e como Shinji Ikari é uma inserção alegórica do otaku médio.





Pois bem, mesmo sendo um pária social e querendo se enturmar, Nero acaba adentrando em uma jornada para destruir a seita religiosa chamada Ordem da Espada e derrotar seu líder. Após diversas fases e chefes, o personagem em questão é jogado para escanteio por um momento e finalmente assumimos o controle de Dante. O principal problema, entretanto, é que devemos nos aventurar praticamente pelas mesmas fases já superadas. Isso acabou quebrando um pouco o ritmo do game, visto que esse tipo de repetição é visto apenas como uma forma preguiçosa de estender de maneira artificial a sua duração.

Manobras aéreas com a moto-espada!

Tais defeitos nos lembram, entretanto, que a principal estrela de Devil May Cry é o seu gameplay. Ainda mantendo esse conceito de agir da forma mais radical possível (no sentido esportista da palavra), o jogo estimula a realização de diversos combos que ao longo da história vão se tornando cada vez melhores por conta do sistema de evolução das skills, que vão fazendo nossos rampantes progressivamente mais estilosos de forma cíclica.



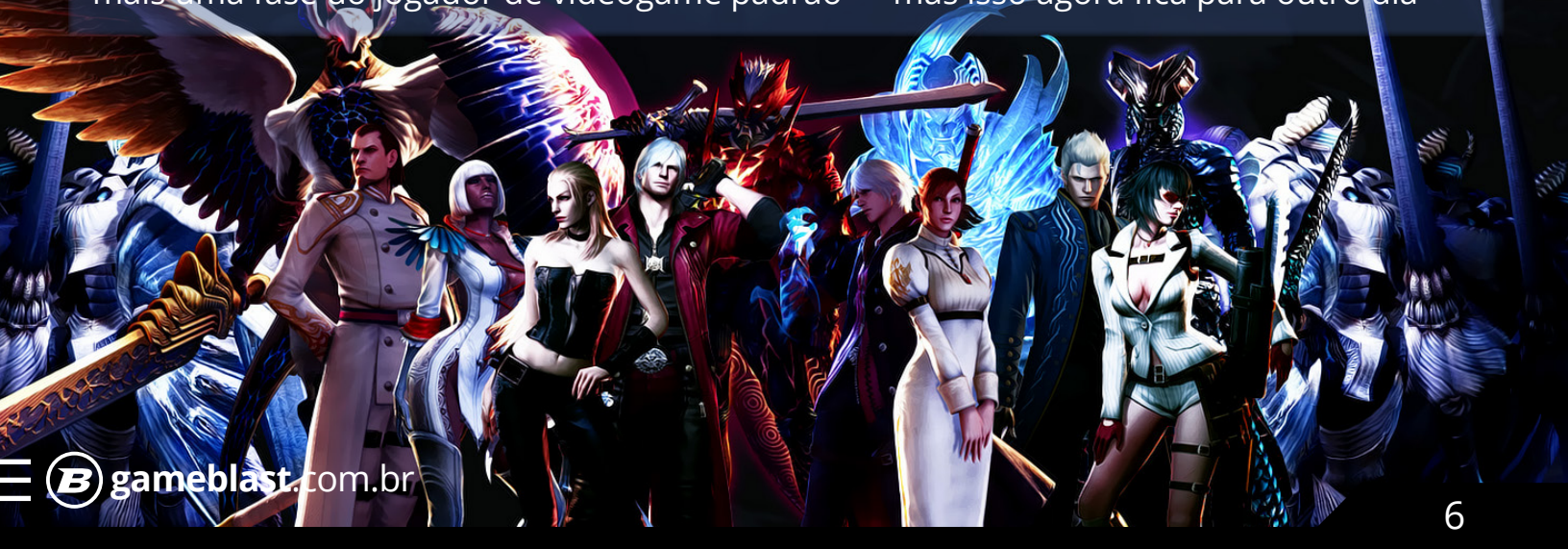
Na prática, a jogabilidade se destaca justamente pela diversidade que ela oferece. Não somente na condução virtualmente rítmica do apertar dos botões nos momentos certos para manter os longos combos, o mérito está na variedade de formas como podemos fazê-los. Use a Devil Bringer para puxar seu inimigo para perto da área de ataque do personagem, arremesse-o para o alto, ataque-o com os golpes amplificados pelo motor de motocicleta equipado na espada Red Queen e finalize com um poderoso golpe vertical que irá devolvê-lo de volta ao chão.

Tudo isso, claro, vai depender da capacidade do jogador em assimilar os controles. Sim, ainda é possível vencer o jogo sem nada disso e se apegar aos comandos simples. É perfeitamente compreensível querer jogar simples no intuito de evitar o stress e se apegar a certas táticas que podem ser mais eficazes contra os chefões, evitando o desgaste eventualmente gerado pela dificuldade. Entretanto, se você pode fazer isso com estilo, por que vai deixar de fazê-lo? Videogames são para isso. O game over não é definitivo, no fim das contas. É só apertar para reiniciar.

Visualmente, DMC4 também é muito bonito, sendo produto de um momento da indústria em que os desenvolvedores ainda estavam explorando e aprendendo a respeito da qualidade e capacidade dos sistemas vigentes. Dessa forma, é interessante como Devil May Cry 4 acabou fugindo um pouco da estética meio gótica, meio *neo-noir* já característica da franquia e apostou em visuais mais amplos e iluminados, contando inclusive com variações de ambientes que vão desde a igreja da introdução a até mesmo florestas abertas e fases de neve.

Meu amigo, a piada aqui é você!

Por fim, Devil May Cry 4 ri do próprio jogador e pede com seus personagens escrachados e roteiro exagerado para que ele não se leve tão a sério. É interessante como essa ideia não causou tanto efeito assim no público, visto o acesso de fúria dos fãs quando seu sucessor, **DmC: Devil May Cry** (Multi), veio à tona com um novo protagonista que satiriza mais uma fase do jogador de videogame padrão — mas isso agora fica para outro dia



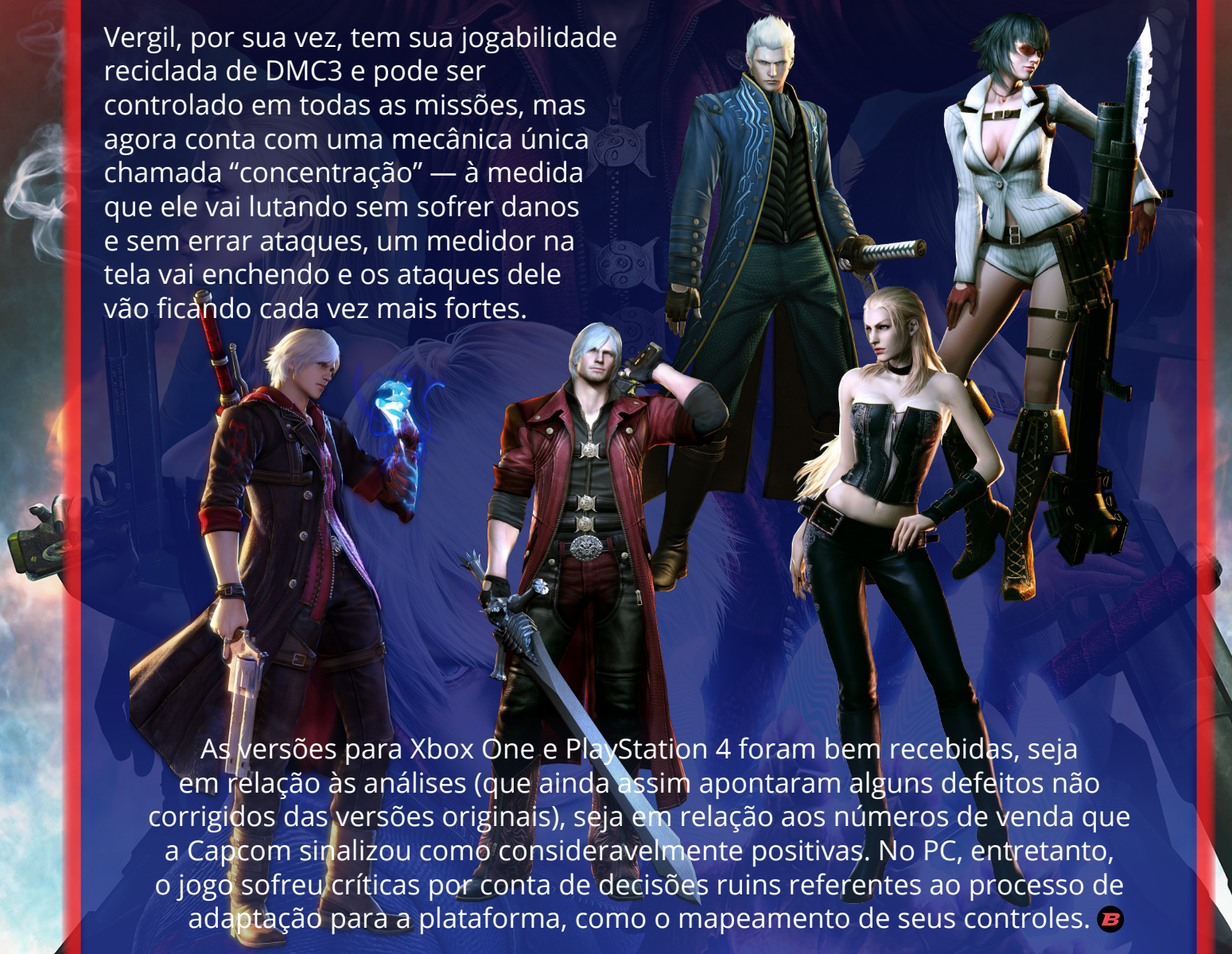


DEVIL MAY CRY 4 Special Edition



Uma edição especial de Devil May Cry chegou a ser lançada em 2015 para os consoles da atual geração e para o PC. Além da campanha original, o adicional dessa versão é nos permitir controlar outros personagens além de Dante e Nero, como Vergil, Lady e Trish. As garotas são nada mais do que versões modificadas dos personagens padrão e podem ser jogadas apenas em fases específicas.

Vergil, por sua vez, tem sua jogabilidade reciclada de DMC3 e pode ser controlado em todas as missões, mas agora conta com uma mecânica única chamada “concentração” — à medida que ele vai lutando sem sofrer danos e sem errar ataques, um medidor na tela vai enchendo e os ataques dele vão ficando cada vez mais fortes.



As versões para Xbox One e PlayStation 4 foram bem recebidas, seja em relação às análises (que ainda assim apontaram alguns defeitos não corrigidos das versões originais), seja em relação aos números de venda que a Capcom sinalizou como consideravelmente positivas. No PC, entretanto, o jogo sofreu críticas por conta de decisões ruins referentes ao processo de adaptação para a plataforma, como o mapeamento de seus controles.

por ***Renan Rossi***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: João Pedro Souza



Hideki Kamiya

A UNIÃO ENTRE TALENTO E POLÊMICAS

Hideki Kamiya é uma pessoa de personalidade forte que defende a liberdade criativa como bandeira profissional. Desde sua participação em **Resident Evil 2** e as mudanças que o game trouxe em relação ao original, o mundo todo viu do que o ainda jovem diretor era capaz. Conhecido por sua excentricidade e responsável por outras obras-primas como **Devil May Cry**, **The Wonderful 101**, **Bayonetta** e **Okami**, Kamiya é um show de talento e temperamento que o transformaram num ícone dentro e fora dos games.

Novato impulsivo

No Twitter desde 2010, Kamiya coleciona fãs e jargões. Muito disso deve-se à popularidade conquistada ao longo da carreira. Contratado pela Capcom em 1994, não demorou muito para ser escalado como planejador de sistemas no desenvolvimento do primeiro **Resident Evil**. Pouco tempo depois, o próprio Shinji Mikami, criador da série, passou às suas mãos a batuta de diretor para o desenvolvimento de **Resident Evil 2**, quando Kamiya tinha apenas 25 anos.

Parte dessas histórias aparece na rede social de Kamiya, nas quais relata o período de desenvolvimento do game: "Eu não tinha conhecimento de escrita narrativa, então usava meu vigor da juventude para pressionar e o Sugimura (Noboru Sugimura, escritor de cenário de RE2) nunca teve medo de me repreender sem pensar duas vezes, o que foi uma grande ajuda", disse em uma das postagens.



Sem muita experiência no cargo à época, Kamiya fez mudanças profundas nos protótipos de RE2 (hoje conhecido por RE 1.5): “Eu estava tão preocupado em ser o diretor que realmente não consegui apreciar o trabalho. Eu também tomei muitas decisões erradas”. Quem mantinha o diretor na linha era o próprio Sugimura, considerado um segundo pai para Kamiya: “Ele e eu trabalhamos juntos por semanas, gritando um com o outro de vez em quando. Ou seria todo o tempo? Saíamos para beber depois do trabalho e gritávamos um pouco mais”.

Características extremamente ligadas à sua forma de trabalho, impulsividade e liberdade criativa eram e continuam sendo regras de ouro para Kamiya. Suas discussões com representantes da Capcom ao longo dos anos esbarravam frequentemente nesse assunto e interferiram em vários projetos do diretor. Vale a pena acompanhar hoje no Twitter as reações de Kamiya a **Resident Evil 2: Remake.**

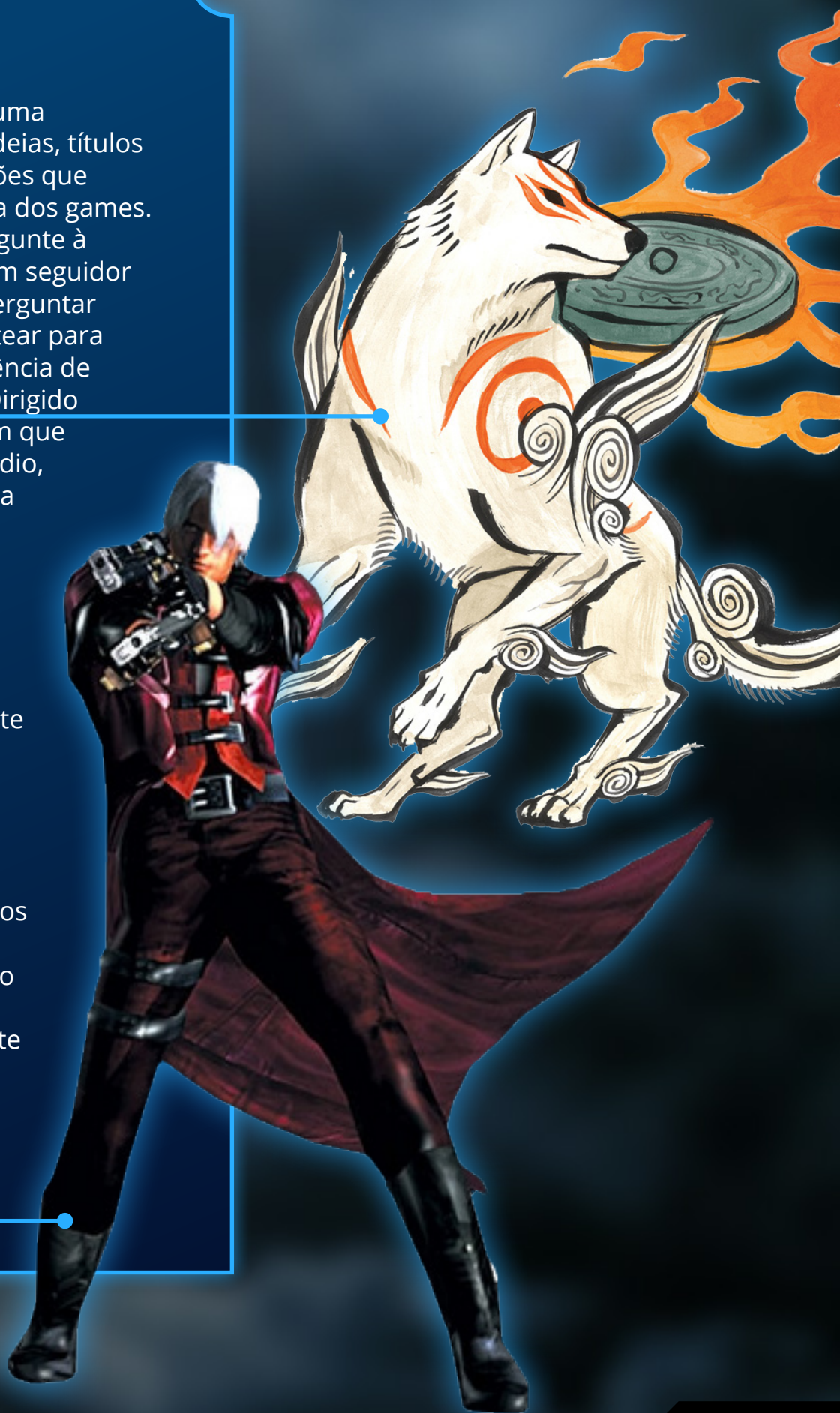




Humor áspero

Sua carreira pós-RE2 é uma mistura de choque de ideias, títulos memoráveis e declarações que entraram para a história dos games. A clássica resposta "pergunte à sua mãe" surgiu após um seguidor de Kamiya no Twitter perguntar a quem ele deveria chatear para que uma possível sequência de **Okami** fosse lançada. Dirigido por Kamiya na época em que trabalhou no Clover Studio, subsidiária da Capcom, a aventura de Amaterasu que conquistou fãs pelo mundo todo hoje pertence apenas à Capcom.

Kamiya também fez parte da equipe responsável pelos protótipos de **Resident Evil 4**. As mudanças pelas quais a franquia passou em relação aos três primeiros títulos, com foco maior na ação e movimentação com câmera livre, redefiniram não somente os rumos da série como também fizeram surgir outra franquia de enorme sucesso: **Devil May Cry**.



Curiosamente, as sequências da aventura de Dante não contaram com a participação do diretor e ele inclusive deu pitacos em 2012 sobre os rumos da franquia: “Em vez de ser um hack and slash estilo anime, talvez a Capcom transformará DMC5 em um jogo de ação realista e cinematográfico”, afirmou. Seria a declaração de um vidente? Foi exatamente isso o que aconteceu!



Às vezes o diretor incorpora as polêmicas como parte das produções. Em **The Wonderful 101**, houve a inserção de um personagem, Wonder Director, que nada mais era do que o próprio Kamiya dublado por ele mesmo soltando frases como “ask your mom” (pergunte à sua mãe). Sensacional.
Já em outras ocasiões ele conseguiu inflamar ainda mais as polêmicas, como quando declarou “não gostar de cópias” ao ser questionado a respeito de **Playstation All-Star Battle Royale** e alguns anos depois agradecer a Sakurai e aos “idiotas” de **Super Smash Bros. for Wii U/3DS** pela inclusão de Bayonetta ao rol de lutadores. “Amo vocês”, disse na época.

E não ameace bloqueá-lo do Twitter por suas respostas ríspidas, caso contrário pode ter um destino desse tipo: “Ah me desculpem, meus pequenos insetos, mas vocês não precisam dizer que me bloquearam. Pode ser um evento histórico para você, mas para mim não é nada”.



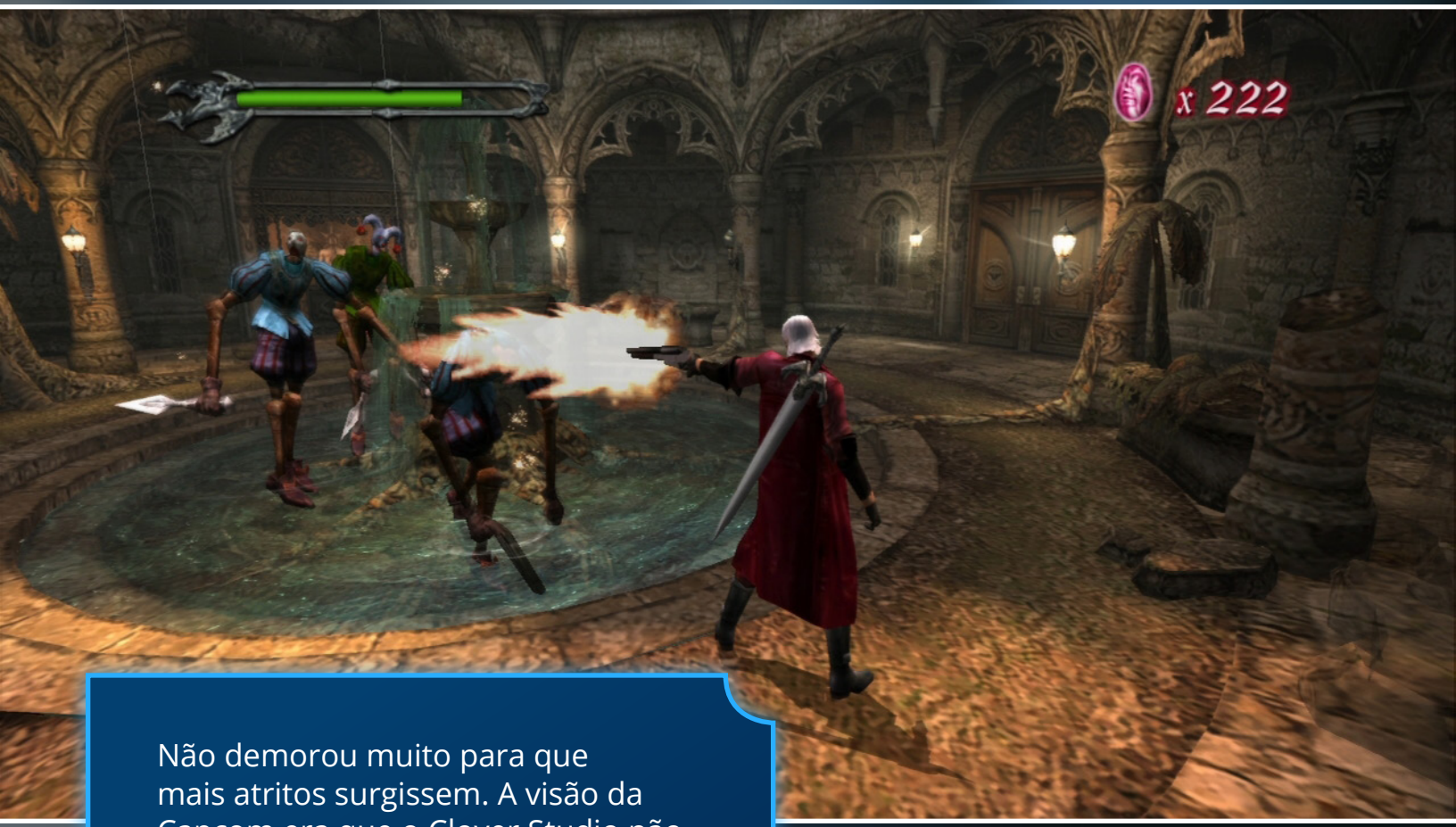
Atritos na Capcom

As controvérsias também caracterizaram sua saída conturbada da Capcom. Na época havia um acordo chamado *Capcom Five*, no qual o estúdio desenvolveria cinco títulos exclusivos para o GameCube da Nintendo: **Resident Evil 4**, **P.N.03**, **Killer 7**, **Viewtiful Joe** e **Dead Phoenix**. O próprio Shinji Mikami, principal nome por trás de RE, chegou a afirmar que "cortaria a cabeça" caso o quarto título chegasse a outros consoles.



A declaração não surtiu efeito e a Capcom quebrou o contrato de exclusividade com a Nintendo ao lançar *ports* de RE4 e demais títulos para PS2 e outras plataformas, situação que entortou ainda mais a relação de Mikami e Kamiya com a desenvolvedora japonesa. Felizmente, ou infelizmente, o Twitter foi fundado somente após esse episódio, caso contrário veríamos o diretor soltar os cachorros na internet e chamar os chefões da Capcom de insetos. A saia justa causada pela quebra do *Capcom Five* fez com que Kamiya, Mikami e Atsushi Inaba fossem realocados para o Clover Studio.





Não demorou muito para que mais atritos surgissem. A visão da Capcom era que o Clover Studio não atendia às expectativas financeiras da empresa. Os desenvolvedores sentiam-se sufocados pela mudança de opinião em relação à criação de games que oferecessem novas ideias de jogabilidade. A ordem da Capcom passou a ser priorizar franquias já conhecidas e abandonar de vez projetos mais arriscados.

O encerramento do Clover Studio causou a saída dos três profissionais da Capcom. Não eram apenas eles que reclamavam da pressão exercida pela gigante japonesa. Yoshiki Okamoto, o criador de **Street Fighter II**, já havia deixado a empresa em 2003, caminho também seguido por Keiji Inafune, o criador de **Mega Man**, em 2010.











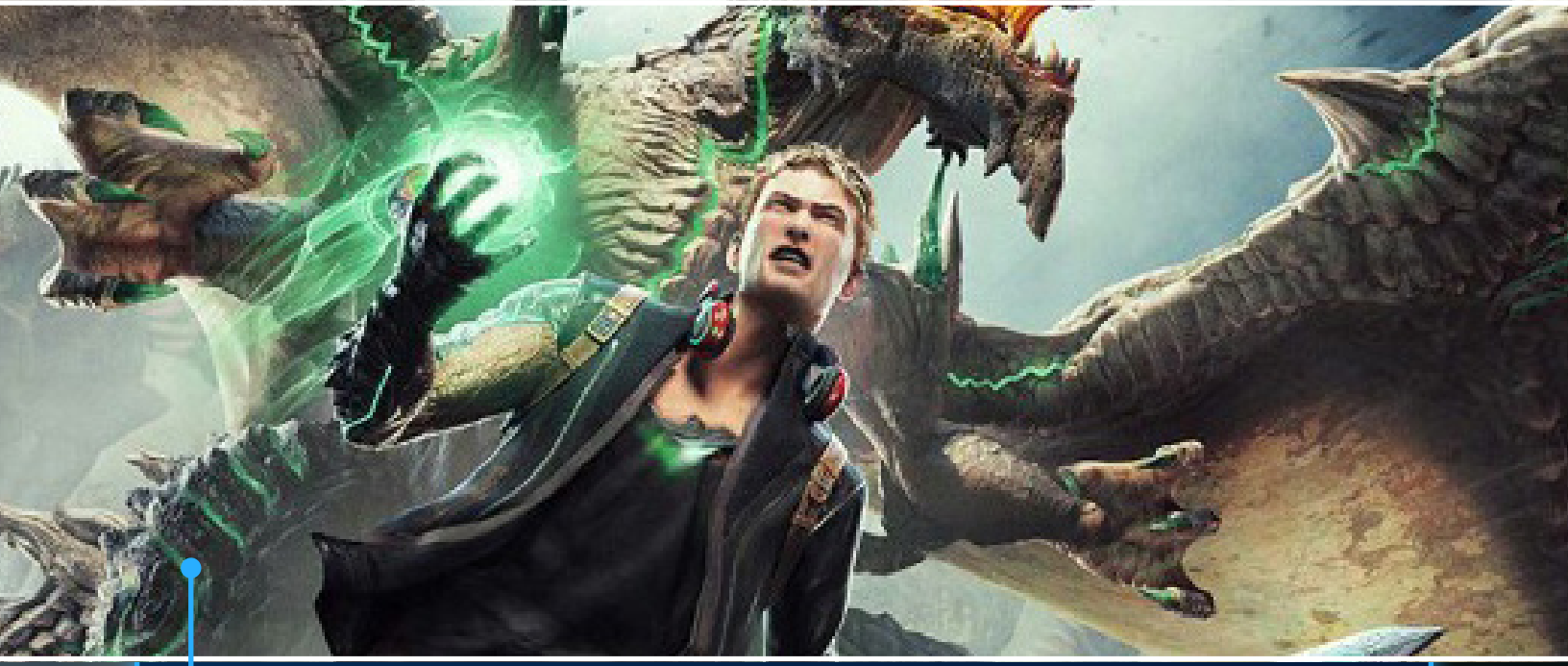
Jogos de platina

Após a tempestade, o tempo virou para Kamiya e outros ex-membros do Clover Studio, que fundaram a hoje conhecida Platinum Games. Em 2008 anunciaram o projeto *Platinum Three,* em alusão ao *Capcom Five*, desta vez com o desenvolvimento de três títulos: **MadWorld**, **Infinite Space** e **Bayonetta**. Boa parte dos aspectos desses jogos são resquícios de trabalhos desenvolvidos antes dentro da Capcom, mas que agora tinham maior liberdade para a aplicação de novas ideias.



Apesar de tantos problemas com a Capcom, Kamiya nutre um grande respeito pela produtora e não permite que falem mal dela, defendendo a sua antiga casa sempre que tem oportunidade. Acontece que ele agradece muito à Capcom por ter recebido as suas primeiras oportunidades na área de desenvolvimento de games. Tanto que já declarou o desejo em firmar parceria com sua antiga empresa para o desenvolvimento de títulos sob sua propriedade.

“Há um entendimento de que se houver alguma chance para que nós possamos não apenas trabalhar juntos, mas ajudar a trazer vida nova a algum título da Capcom, trabalhar em parceria com eles, eu agradeceria muito a oportunidade”, chegou a declarar Kamiya, que tem muita vontade de voltar a trabalhar em franquias como Viewtiful Joe ou até mesmo ser o diretor responsável por um crossover entre Dante e Bayonetta.



Scalebound, título exclusivo da Microsoft idealizado por Kamiya desde 2006, foi retomado em 2013, porém misteriosamente cancelado em 2017. Após um profundo pedido de desculpas feito à imprensa à época, Kamiya vem reunindo a equipe da Platinum Games para discutir ideias e planejar seu próximo passo. “Quero fazer algo que realmente agite a bandeira de Kamiya com orgulho. Um jogo que instantaneamente vocês possam dizer que veio de mim”, declarou.

Não há dúvidas de que saberemos exatamente se tratar de um jogo de Kamiya quando algo for divulgado, seja por um trailer ou uma postagem acalorada no Twitter mais polêmico dos games.



PC

PS4

XBO

por ***Matheus Bigai***

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Gabriel Felix

Devil May Cry 5 traz o velho Dante de volta, mas com muitas novidades

A história do nascimento dessa franquia é muito conhecida por fãs e curiosos, já que ela não foi pensada primeiramente para ser um jogo de ação com espadas e pulos duplos, e sim um game de Resident Evil. A Capcom sabia que essa não era a proposta que os jogadores queriam na sua série de zumbis, mas mesmo assim mantiveram o projeto e o renomearam para Devil May Cry, passando o comando para Hideki Kamiya.

Suas sequências foram comandadas por Hideaki Itsuno, que, mesmo não acertando com o 2, redimiu-se no 3 e manteve a qualidade com o 4. Chegando nesse ponto, a Capcom acabou contratando outro estúdio para recomeçar a franquia. A Ninja Theory, então, reimaginou o enredo e a jogabilidade, com pensamento no público ocidental. Nasceu assim Dmc Devil May Cry. Mas, mesmo bem recebido pelo critica, não era o que fãs queriam: o velho Dante de volta.

E aqui estamos, próximo do lançamento do Devil May Cry 5, marcado para o dia 8 de março, com mudanças gráficas e de gameplay que prometem valer a pena toda essa espera. Mas, vamos por partes.



A volta do velho Dante e companhia

Na trama desse novo título, um misterioso homem que se denomina apenas de "V" contrata os serviços de Dante, agora mais velho, para acabar com a invasão de demônios que está ocorrendo pelo mundo. Enquanto isso, Nero, agora um caçador de demônios, junto à engenheira de armas Nico, neta de Nell Goldstein, a artesã que criou as pistolas Ebony e Ivory, saem atrás do sujeito misterioso que tomou Devil Bringer e Yamato, usando uma van com um letreiro escrito Devil May Cry dado pelo próprio Dante.

Os dois caçadores acabam seguindo para a cidade Red Grave, o local onde uma árvore gigante cresceu e começou a espalhar vários demônios por todos os lugares. Agora Dante, Nero, V, Nico, Trish e Lady devem acabar com a raiz do problema e extinguir todas as bestas que cruzarem seu caminho, da forma mais humilhante e visceral possível, claro, impedindo também que um rei demônio muito poderoso desperte no processo.



Na ordem cronológica, esses acontecimentos ocorrem depois do segundo título da série. Temos que levar em consideração, então, o que rolou no terceiro, primeiro, a série animada e o quarto. Dante já enfrentou Virgil, Mundos já foi derrotado, Nero já foi revelado como filho de Virgil, o velho caçador já voltou do inferno com sua moto, entre outras coisas. E claro, nessa nova jornada, não poderiam faltar novidades em seu extenso arsenal contra demônios.









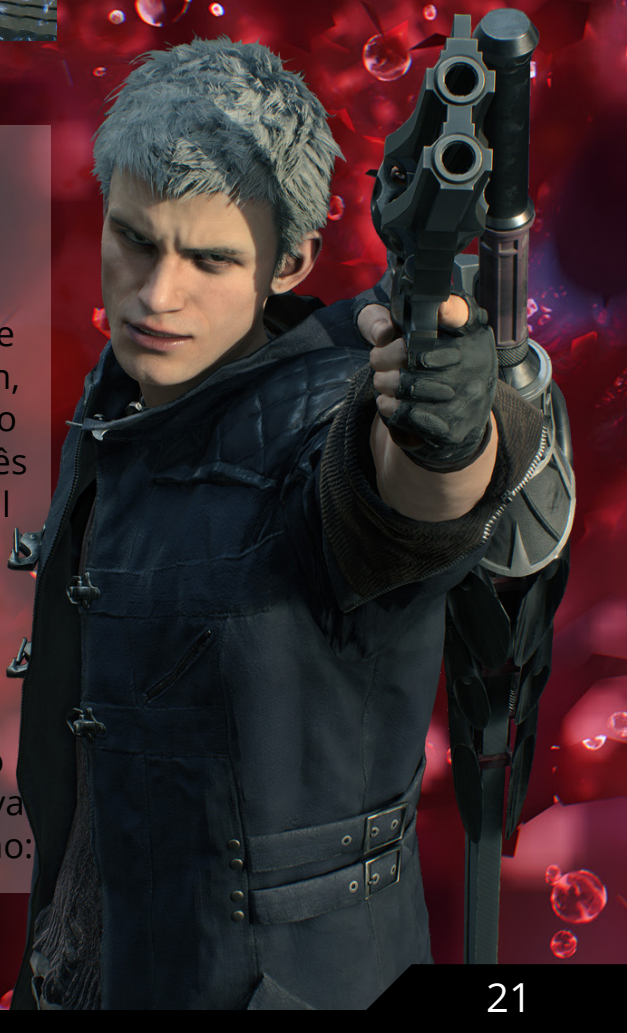
Nero



Novas formas de fazer demônios chorarem

Esse novo capítulo da jornada do filho de Sparda traz muito das mecânicas passadas. A Rebelion, Red Queen, e muitas outras armas icônicas estão aqui também. Porém, isso não significa que não teremos novidades, muito pelo contrário. Para começar, agora teremos o controle de três protagonistas: Dante, Nero e V, cada um com um arsenal e movimentação completamente distintos entre si.

O Nero ainda usa sua Red Queen e a pistola para atacar. No geral não possuem muitas novidades. O que mudou de verdade foi a adição do braço mecânico Devil Breaker criado pela Nico, que substitui o antigo membro demoníaco retirado por um inimigo misterioso. Essa nova ferramenta permite muitos movimentos diferentes, como:



- **Overtune** - Um braço que dispara choques elétricos em forma de mão;
- **Gerbera** - Ele permite vários disparos de feixe de luz, que ricocheteiam nas paredes, mas também pode ser usado em um único feixe concentrado, diminuindo seu alcance;
- **Buster Arm** - Copia alguns movimentos do antigo braço demoníaco de Nero;
- **Punch Line** - Um soco foguete que pode se tornar um skate voador quando o Nero monta nele.
- **Helter Skelter** - Responsável por dilacerar os inimigos em sua furadeira;
- **Tomboy** - Funciona como um canhão de fogo, também deixando a Red Queen em chamas;
- **Raftime** - Usado na manipulação do tempo, impedindo o movimento de um ou mais inimigos;
- **Rawhide** - Uma espécie de chicote que ataca os inimigos em uma pequena área;

Cada um desses braços possui um visual diferente e uma quantidade limite de uso, além de só podermos equipar quatro deles. Dependendo da sua versão do jogo você pode até usar o canhão do Megaman. Isso traz um ar de estratégia interessante, já que um deles pode ser mais útil que outro em determinada missão. Essa não é a única novidade na jornada de Nero. Podemos achar nas fases postos de telefone, usados para chamar a Nico, que irá aparecer com a van para nos vender itens e fornecer melhorias.





Overtune



Gerbera



Buster Arm



PunchLine



Dante

Dante por sua vez possui muitos itens para caçar demônios ao seu dispor, como as emblemáticas Ebony, Ivory, a shotgun Coyote-A, até a velha e boa Rebellion também está de volta o modo Devil Trigger, com suas variações de combate, muito semelhantes ao jogo anterior. Mas claro que algumas novidades irão aparecer, como:

- **Balrog** - Uma Devil Arm que proporciona ataques físicos extremamentes poderosos, podendo ser usados nos punhos e nos pés, mudando assim o estilo de luta, sendo eles uma junção de boxe, capoeira ou taekwondo. Balrog também é um personagem de Street Fighter e os movimentos de Dante com essa arma pode se parecer com as da série;







- **Cavaliere** - Dante a conseguiu depois de derrotar um inimigo chamado Cabaliere Angelo. Ela pode ser usada como uma moto e também como duas lâminas, onde as rodas fazem o estrago nos inimigos;
- **Devil Sword Sparda** - A espada de Sparda que já foi carregada pela Tish também será usada aqui;
- **King Cerberus** - O nunchaku de três pontas do Devil May Cry 3 também dá as caras aqui, mas agora com novas funções bem interessantes. Ela pode ser usada como um bastão flamejante, ou um nunchaku de três pontas de gelo ou eletricidade;
- **Kalina Ann 2** - Esse é o lança míssil feito pela Nico a pedido da própria Lady. Uma versão melhorada de sua própria Kalina Ann.
- **Faust Hat** - A arma mais improvável que veremos aqui. Esse é um chapéu que dá ao Dante algumas habilidades peculiares ao custo de Orbs Vermelhos, como atirar fazendo sinal com as mãos, ou mesmo travar o inimigo lhe fazendo usar um chapéu. Esse tipo de arma já apareceu antes, em Devil May Cry 4, usado pelos demônios Faust;





Já o personagem V tem pouco revelado sobre seu gameplay, mas o que foi mostrado deixa claro que é diferente de tudo até agora. A única arma que vimos em suas mãos é só uma simples bengala. Mas não é por isso que vai ficar indefeso, muito pelo contrário. Ele tem a capacidade de invocar demônios e usar magias contra seus inimigos, e por enquanto foram revelados três delas:

Shadow - Uma pantera que ataca à curta distância e agiliza os movimentos de V;
Griffon - A invocação mais próxima de V, uma criatura alada responsável por seus ataques à longa distância;
Nightmare - A invocação mais forte e lenta de V, sua aparição vem seguida de um meteorito, como um Golem grande de pedra. Ao invocar, V fica com seus cabelos brancos, fazendo parecer esse seu Devil Trigger.

V sem sombra de dúvidas é um dos personagens mais misteriosos desse game por agora. Por exemplo, todas as três criaturas usadas por ele são inimigos do Devil May Cry original. Outro ponto curioso é a mudança de cor de seu cabelo. O tom branco é remetido à linhagem de Sparda, como Dante e Virgil, fazendo uma possível indicação de que ele tem algo relacionado a isso. Mas tudo não passa de especulação







V







Atualização que a série precisava

As partes artísticas dos games anteriores não eram tão realistas como esse game. Isso por que ele é desenvolvido na RE Engine, um dos motores mais versáteis da Capcom, focado em foto realismo, como foi visto em Resident Evil 7 (Multi) ou Resident Evil 2 Remake (Multi). Então é notável a diferença dos designs e visuais de todos os cenários e personagens, já que eles estão usando como molde atores reais, tanto do rosto, quanto do corpo, como:

- Cowie Adam, modelo britânico, emprestou seu rosto para o velho Dante, mas sua voz continua de Johnny Yong;
- Karlo Baker, também modelo britânico, foi usado para o Nero. Sua voz, como no passado, é do Reuben Langdon;
- Emily Bador, também modelo inglesa, é usada para o molde da Nico. Sua voz é da Emily Bader;
- Andrea Tivadar, atriz, é usada para a Lady. Sua voz é da Kate Higgins, a mesma do Devil May Cry 4: Special Edition(Multi);
- Ariana Damant emprestou seu rosto para a Trish, mas ainda é um mistério quem deu voz à personagem.
- Owen Hamze foi usado como modelo para o V, e sua voz é do novato Lukas Il;
- Para finalizar, uma especulação: o personagem que rouba a Yamato e arranca o braço do Nero é muito parecido com o modelo Cowie Adam. Isso indicaria que nesse jogo o Virgil pode estar vivo de alguma forma, quem sabe.





A saída dos games de terror para um hack n' slash não parece um trabalho tão complicado para a desenvolvedora, já que aqui as coisas fluem muito bem, não apenas pelos 60 frames por segundo que o game alcança, e sim pelas suas animações frenéticas e plásticas que o jogador pode executar. Isso tudo por 15 horas mais ou menos de duração, um tempo de gameplay na média para a saga.

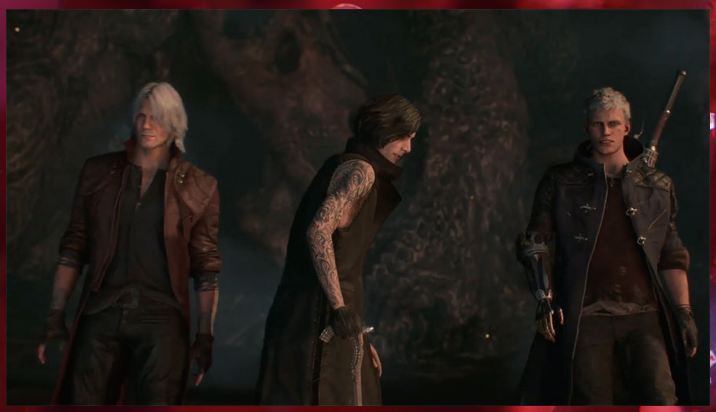


A HUD, que são os elementos vistos na tela, também mudou, ficando mais limpa do que outros títulos. Ela se baseia agora em vidros quebrados, e sobre eles temos a barra de vida, barras especiais para cada um deles, e do outro lado da tela temos as armas equipadas, variando entre os protagonistas também. Nero, por exemplo, possui um medidor que ao estar completo, é possível ativar uma força extra para seus tiros. Também temos uma adição interessante para os inimigos. Ao focar neles, um círculo é formado, indicando o estado de sua vida.



Um modo multiplayer também parecer ser uma possibilidade muito real, onde cada jogador pode controlar dois ou três protagonistas juntos. É possível ver algo assim em ação em um dos trailers apresentados, onde Nero está lutando ao lado de V em uma mesma fase. Isso não pode ser tratado como 100% certo, mas é ótimo imaginar que existe a possibilidade de dividir a jornada com seus amigos ou desconhecidos em um modo online.

Outro ponto relevante são as suas músicas temas. A do Nero, “Devil Trigger”, interpretado por Casey Edwards e Ali Edwards é tão marcante que até fez presença na TGA de 2018 em uma apresentação ao vivo, e não à toa, ela realmente é muito empolgante. Já o tema do Dante passou por problemas com o vocalista da música “Subhuman”. Agora a mesma canção será regravada com outro cantor.





Agora sim, Devil May Cry!

O último game da série Devil May Cry foi o projeto da Ninja Theory, e sim, ele é um ótimo game, com boas mecânicas e modelos artísticos soberbos, além de ser muito divertido. Mas o protagonista Dante não conseguiu ter o mesmo peso que nosso velho caçador, e isso levou a Capcom a continuar o trabalho feito em Devil May Cry 4, para a felicidade dos fãs.

Agora com visuais e mecânicas renovadas, esse promete ser o maior game da série até então. Nero está de volta, Dante está de volta e Devil May Cry está de volta, e tudo isso melhor do que nunca!



Devil May Cry 5 - PC/PS4/XBO
Desenvolvedor: Capcom
Gênero: Ação hack and slash
Lançamento: 8 de março de 2019

5

PC

PS4

XBO

por Gilson Peres

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Juliana Valle



Promete ser uma incrível jornada em um planeta alienígena

Anunciado primeiramente durante a E3 2017, Anthem (Multi) chamou atenções para si desde o início por conta de um vasto e dinâmico mundo com vários “andares” combinado com personagens altamente tecnológicos e cheios de habilidades notáveis. Tudo isso com o selo de qualidade da empresa responsável por pérolas como as franquias Dragon Age e Mass Effect. Agora toda a curiosidade pelo jogo está quase no fim, pois no próximo dia 22 de Fevereiro, Anthem estará entre nós. Então que tal dar uma conferida no que já sabemos sobre o game?

Descendente da Legião da Alvorada



Sendo um dos títulos mais aguardados de 2019, Anthem será um jogo cooperativo online que combina elementos de tiro em terceira pessoa com os famosos action RPGs. Como já citado antes, seu mundo aberto será uma de suas maiores apostas, podendo este ser compartilhado com até três outros jogadores.

No contexto de Anthem, somos parte de uma classe de exploradores chamados de Freelancers. Estes são conhecidos por usarem exotrajes robóticos para potencializar suas habilidades, permitindo uma exploração mais ampla do mundo alienígena no qual o jogo se passa. Estes trajes são chamados de Javelins (ou Lanças em português). Vamos falar mais sobre eles ao longo do texto.

Nesse selvagem e perigoso planeta, criaturas mutantes monstruosas vagam por aí enquanto outras organizações e castas competem por espaço, mantimentos e supremacia. Os responsáveis pelo surgimento dos primeiros Javelins foram os precursores de todo esse contexto, conhecidos como a Legião da Alvorada.



Assim como a Legião criou as armaduras Javelin para proteger a humanidade há centenas de anos, agora os Freelancers continuam o serviço. É possível que durante a jogatina, bem como ao longo da campanha, tenhamos algum contato maior com essa história da Legião da Alvorada, bem como itens e locais históricos.

Várias facções num mundo vivo

Como citamos agora há pouco, os Freelancers não são a única facção a habitar o mundo de Anthem. Cada qual com o seu próprio objetivo, essas facções se encaixarão na história como castas de uma sociedade distópica. Cada qual com a sua função, aparentemente servirão para designar missões aos Freelancers, além de causar problemas vez ou outra. Mas vamos dar uma olhada melhor em cada uma delas:

Sentinelas: A espécie de "polícia" de todo tipo de cidade em Anthem. Os sentinelas são os defensores da lei e levam a ordem e a justiça como os maiores objetivos acima de tudo. Essa facção crê ser a ordem que protege a humanidade contra o caos do "mundo exterior". Sendo de caráter neutro, os líderes enxergam os Freelancers como um bando de arruaceiros desorganizados.

Corvus: Organizados como uma espécie de rede de inteligência que inclui espiões, diplomatas e agentes duplos, os Corvus são especializados em localizar e eliminar supostas ameaças sem nenhum tipo de confronto direto. A "CIA" de Anthem também se envolve em sabotagens, assassinatos e outros trabalhos questionáveis. Entretanto, também terceirizam trabalhos eventuais, fazendo ligação assim com os Freelancers vez ou outra.



Criptos: Os criptos são humanos com habilidades especiais que os permitem comunicar-se com outras pessoas mentalmente e a grandes distâncias. Conhecidos por serem arduamente treinados, essa facção é responsável por cálculos analíticos complexos e processamento de informações. Criptos geralmente auxiliam pilotos de Javelins (também chamados de Lanceiros) com informações e análises completas enquanto estes estão em expedições.

Arcanistas: A junção de ciência e misticismo. Os Arcanistas investigam os mistérios presos no passado do planeta. Revolucionários em seus estudos que mesclam natureza e alta tecnologia, o objetivo dessa organização é reunir, categorizar e preservar todo o conhecimento da humanidade. Junto com os Criptos, são responsáveis pela maior parte dos avanços tecnológicos da humanidade em Anthem.

A luta contra o Dominion

Na premissa do game, o planeta onde os humanos vivem supostamente está inacabado. Uma força vital chamada de Hino (Anthem, em inglês) deu vida ao planeta e foi a matéria bruta utilizada pelos “deuses” para criar tudo nele. Entretanto, por algum motivo desconhecido, esses supostos deuses precisaram ir embora antes de concluir sua criação, deixando para traz fragmentos em formato de relíquias que influenciam drasticamente o clima.

Daí se origina boa parte dos problemas que os jogadores enfrentarão em Anthem. Pois o planeta conta com tempestades monstruosas que podem atrapalhar a exploração quando menos se imagina. Por conta desse clima caótico somado com uma fauna aterrorizante, os humanos se organizaram nas grandes cidades e simpáticos vilarejos altamente protegidos pelos Freelancers.

Entretanto, uma ameaça surgiu neste planeta no formato de uma sociedade militarizada que pode ameaçar a recente tranquilidade dos Freelancers e as demais facções. Estes são os Dominion. Uma sociedade que surgiu das montanhas e é comandada pelo Regente, um impiedoso e implacável líder que diz ter encontrado um modo de controlar a energia conhecida como Hino.

Vista sua classe

As Lanças, ou Javelins, são os exoesqueletos responsáveis por todas as habilidades que o jogador utilizará em combate. Assim, podemos dizer que essas armaduras altamente tecnológicas possuem a função de ser a “classe” do jogador em Anthem. Além dessa ser uma das principais características do jogo, já foi divulgado que isso tornará as escolhas dentro do game bem mais livres, podendo trocar de armadura entre missões.

Aparentemente o lançamento do jogo contará com quatro Lanças específicas, focadas nas funções básicas de PVP e PVE de jogos de RPG online: Tank, DPS, Suporte e Cura. A seguir você confere um pouco sobre cada uma:



Colosso: Um verdadeiro tanque com pernas. O Colosso é o Javelin feito para combates de curta distância, com muita resistência a dano e poder explosivo. Força bruta poderia definir bastante essa classe também, já que algumas de suas habilidades envolvem atropelar os inimigos, causar impactos em área e, claro, grandes explosões.

Patrulheiro: Capa do jogo, o Patrulheiro é o Javelin mais versátil dentre os quatro divulgados. Comparável aos guerreiros de outros RPGs mais medievais, esse Javelin tem habilidades diversificadas que fazem dele um "pau pra toda obra". Toda essa dinamicidade faz com que o Patrulheiro seja um dos melhores Javelins para se iniciar o jogo, podendo com ele ter uma amplitude maior de experiência com vários estilos de combate.

Tempestade: Se no futuro tivermos magos, estes serão parecidos com o Javelin Tempestade. O baixíssimo nível de armadura é compensado com uma estupenda energia elemental que pode causar verdadeiros desastres durante as lutas. Com várias habilidades à distância e em área, essa Lança vai ser perfeita para os amantes de golpes de longo alcance.

Interceptador: Agilidade, mobilidade, presença em batalha e ataques críticos. Essas são as palavras que definem um Interceptador. Focado puramente em agilidade, esse Javelin, assim como o Tempestade, possui pouca armadura. Entretanto, ele não precisa dela se não for acertado por ninguém, certo? Com danos altíssimos e possibilidades ímpares no campo de batalha, esse Javelin pode ser muito útil para vários times.

Livre do Pay to Win?

Uma das maiores polêmicas envolvendo a EA Games em seus últimos jogos está envolvida com as famosas microtransações e baús de itens comprados com dinheiro fora do jogo. Tanto Star Wars Battlefront II (Multi) como Mass Effect Andromeda (Multi) sofreram quedas terríveis de venda por conta desse fator. Felizmente, pelo que tudo indica, a empresa aprendeu com seus erros e garantiu que isso não acontecerá em Anthem.

Um dos principais representantes do jogo, o produtor Mike Gamble, afirmou em entrevistas que Anthem não deve seguir a linha de games anteriores da empresa. E isso, pasmem, não diz somente das microtransações. Segundo Gamble, a BioWare não planeja lançar nenhum tipo de DLC pago ou os famosos Season Pass para Anthem. Fazendo assim com que todos os conteúdos atuais e futuros do jogo sejam gratuitos para quem adquirir o game.

A BioWare confirmou também que o game terá uma loja com microtransações, mas essas serão apenas cosméticas, eliminando assim o fantasma do Pay to Win (pagar para ganhar ou ficar mais forte). Resta saber se essa realmente será a palavra final dos desenvolvedores ou se a mão das grandes empresas como a própria EA vão falar mais alto. Talvez com o fracasso comercial dos últimos lançamentos eles realmente tenham aprendido algo, não é mesmo?

A promessa de uma jornada incrível

Uma coisa é certa: independente das fofocas, teorias e expectativas, Anthem vai ser um dos jogos mais marcantes de 2019, seja para o mal ou para o bem. Claro que nós da GameBlast estamos esperando algo muito positivo deste jogo que promete bastante. Com visuais fantásticos, um mundo vivo e dinâmico aparentemente incrível, conteúdo para um jogador e também online no estilo MMORPG e, principalmente, atualizações gratuitas, não é tão difícil ficar ansioso por esse jogo.

Anthem (PC/PS4/XBO)
Desenvolvedor: BioWare
Gênero: RPG de Ação
Lançamento: 22 de fevereiro de 2019

Expectativa 5

Guia G-Blast

The Witcher 3: Wild Hunt. (Multi)

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



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

por ***Francisco Camilo***

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Diego Ilson

PC

PS4

XBO



RESIDENT EVIL 2 e um merecido retorno à Raccoon City

Anunciado ainda em 2015, RESIDENT EVIL 2 (Multi) finalmente chegou para os consoles da atual geração no dia 25 de janeiro deste ano. Totalmente construído do zero com a RE Engine, a Capcom entregou uma experiência incrivelmente assustadora e de alta qualidade, em um jogo que possivelmente se tornará um marco e uma referência para os futuros títulos da franquia.



Bem-vindos à Raccoon City, seu maior pesadelo

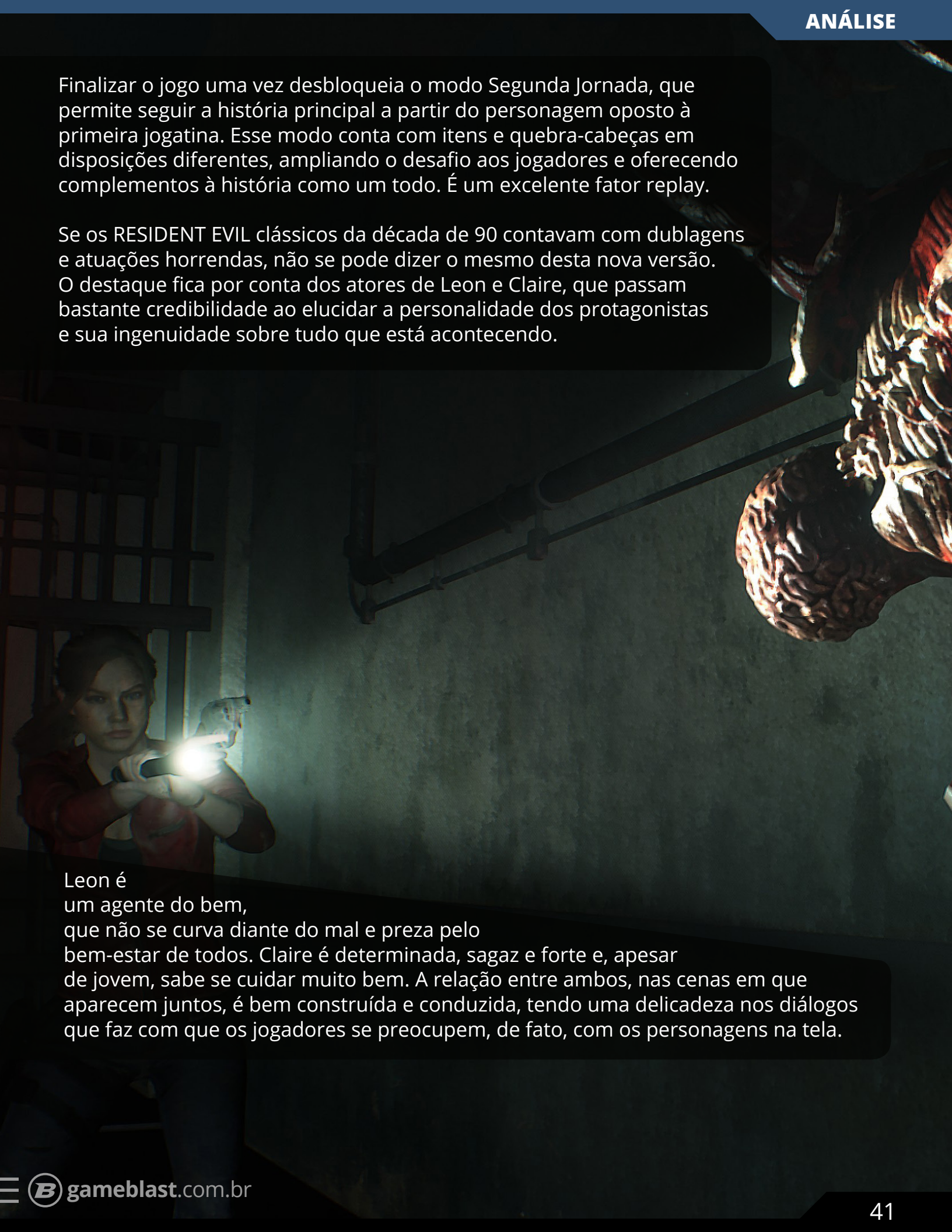
RESIDENT EVIL 2 segue de perto a história de Leon Kennedy e Claire Redfield. Leon é um cadete novato do Departamento de Polícia de Raccoon que está indo para seu primeiro dia de serviço e Claire é uma jovem que busca descobrir o paradeiro do irmão, Chris Redfield, também membro do DPR. Ao chegarem juntos em Raccoon City, deparam-se com uma cidade tomada por zumbis. O objetivo principal de ambos se torna um: sobreviver a qualquer custo e escapar daquele pesadelo.

A narrativa do game é clássica, trazendo informações a respeito da trama através de cutscenes e diálogos durante a jogatina. Além disso, documentos em escrito podem ser encontrados por todo o cenário, que ampliam o conhecimento do jogador acerca do universo ao qual estão inseridos.

É possível jogar a campanha principal de RE2 com Leon ou Claire. Embora o grosso da história seja bastante semelhante para ambos, há certos eventos que são únicos para cada um deles.

Finalizar o jogo uma vez desbloqueia o modo Segunda Jornada, que permite seguir a história principal a partir do personagem oposto à primeira jogatina. Esse modo conta com itens e quebra-cabeças em disposições diferentes, ampliando o desafio aos jogadores e oferecendo complementos à história como um todo. É um excelente fator replay.

Se os RESIDENT EVIL clássicos da década de 90 contavam com dublagens e atuações horrendas, não se pode dizer o mesmo desta nova versão. O destaque fica por conta dos atores de Leon e Claire, que passam bastante credibilidade ao elucidar a personalidade dos protagonistas e sua ingenuidade sobre tudo que está acontecendo.



Leon é um agente do bem, que não se curva diante do mal e preza pelo bem-estar de todos. Claire é determinada, sagaz e forte e, apesar de jovem, sabe se cuidar muito bem. A relação entre ambos, nas cenas em que aparecem juntos, é bem construída e conduzida, tendo uma delicadeza nos diálogos que faz com que os jogadores se preocupem, de fato, com os personagens na tela.

Diversas cenas icônicas do RESIDENT EVIL 2 original estão presentes, sendo recriadas de maneiras diferentes mas que não ofendem a nostalgia de nenhum fã veterano. Ao contrário, são momentos que saltam da tela, tamanha a qualidade visual e sonora do título.

Survival Horror

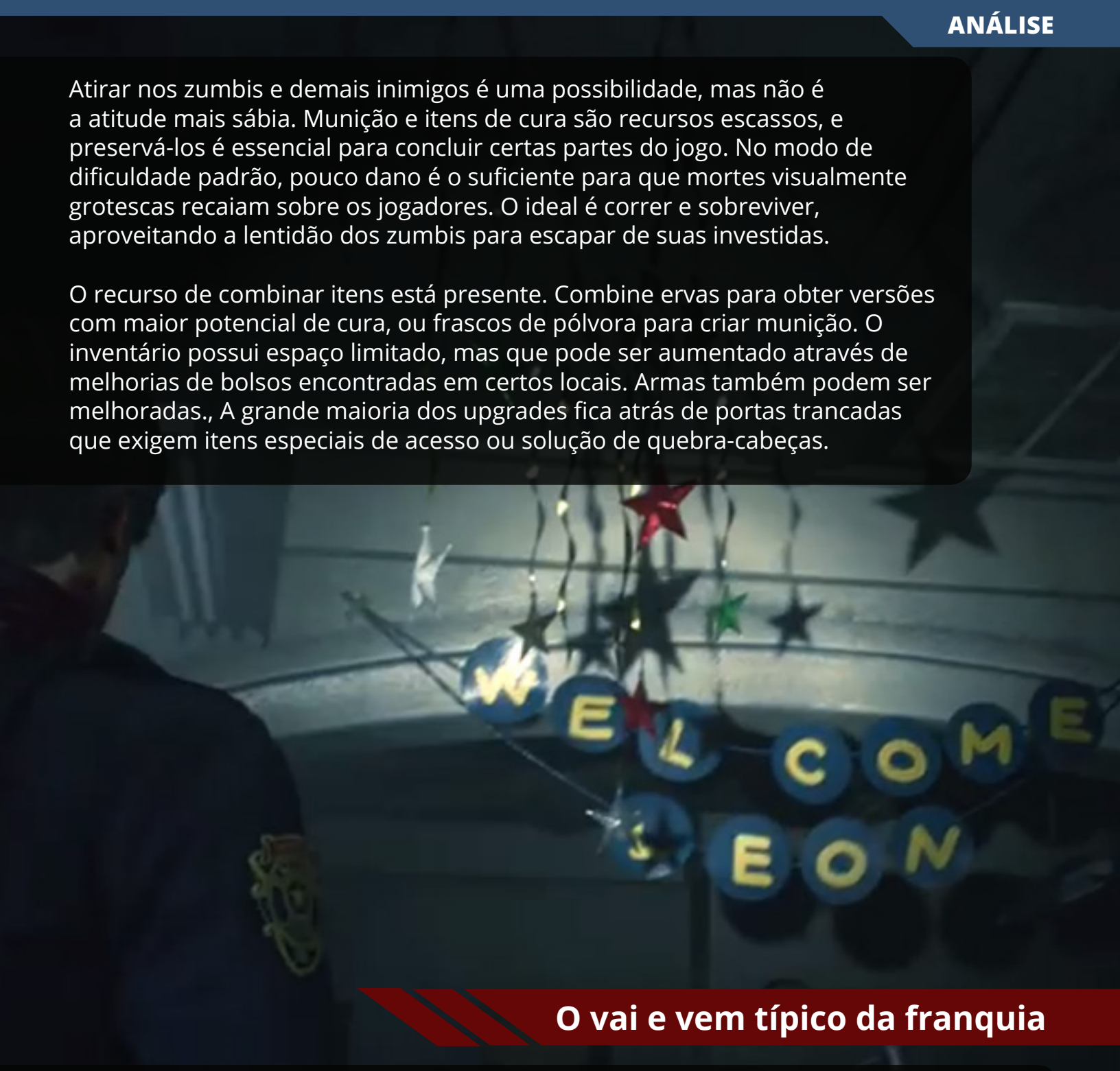
O gênero ao qual RESIDENT EVIL sempre pertenceu e nunca deveria ter deixado de lado. Ainda que a nova câmera em perspectiva sobre os ombros seja proveniente de jogos de tiro, é utilizada de maneira que os jogadores nunca saibam os perigos que os aguardam. Virar um corredor pode ser uma surpresa e tanto e, na maioria das vezes, bastante desagradável.



A liberdade conferida graças à nova câmera não apenas permite uma maior exploração de cenários, mas também a alocação de inimigos em áreas bem escondidas. Imaginem-se tentando localizar os temidos Lickers apenas através de seus grunhidos. Eles podem estar nas paredes e até mesmo no teto, esperando para devorar Leon e Claire.

Atirar nos zumbis e demais inimigos é uma possibilidade, mas não é a atitude mais sábia. Munição e itens de cura são recursos escassos, e preservá-los é essencial para concluir certas partes do jogo. No modo de dificuldade padrão, pouco dano é o suficiente para que mortes visualmente grotescas recaiam sobre os jogadores. O ideal é correr e sobreviver, aproveitando a lentidão dos zumbis para escapar de suas investidas.

O recurso de combinar itens está presente. Combine ervas para obter versões com maior potencial de cura, ou frascos de pólvora para criar munição. O inventário possui espaço limitado, mas que pode ser aumentado através de melhorias de bolsos encontradas em certos locais. Armas também podem ser melhoradas., A grande maioria dos upgrades fica atrás de portas trancadas que exigem itens especiais de acesso ou solução de quebra-cabeças.



O vai e vem típico da franquia

RE2 conta com uma progressão semi-linear. Através do mapa, é possível ver pontos de interesse. Esse pontos indicam locais que itens especiais de progresso podem ser utilizados para desbloquear passagens a novas áreas.

Coletar os itens exige uma boa dose de andanças pelos cenários. O vai e vem é constante, então esperem passar pela mesma área diversas vezes para acessar uma sala antes bloqueada por correntes ou chave específica.

Os quebra-cabeças são bem elaborados e intuitivos. Não há nenhum relacionado à história que seja extremamente complexo, mas a maioria exige uma solução além do óbvio, colocando os jogadores para esquentar a cuca.

Alguns elementos e disposição de salas foram alterados da versão original. Embora há muito a ser reconhecido pelos fãs de carteirinha, o fator novidade se faz presente de forma bastante satisfatória.

Maravilhosamente belo e genuinamente aterrorizante

Construído com a RE Engine, RESIDENT EVIL 2 possui um nível de detalhes absurdo, indo desde a modelagem dos personagens principais e inimigos até os cenários.

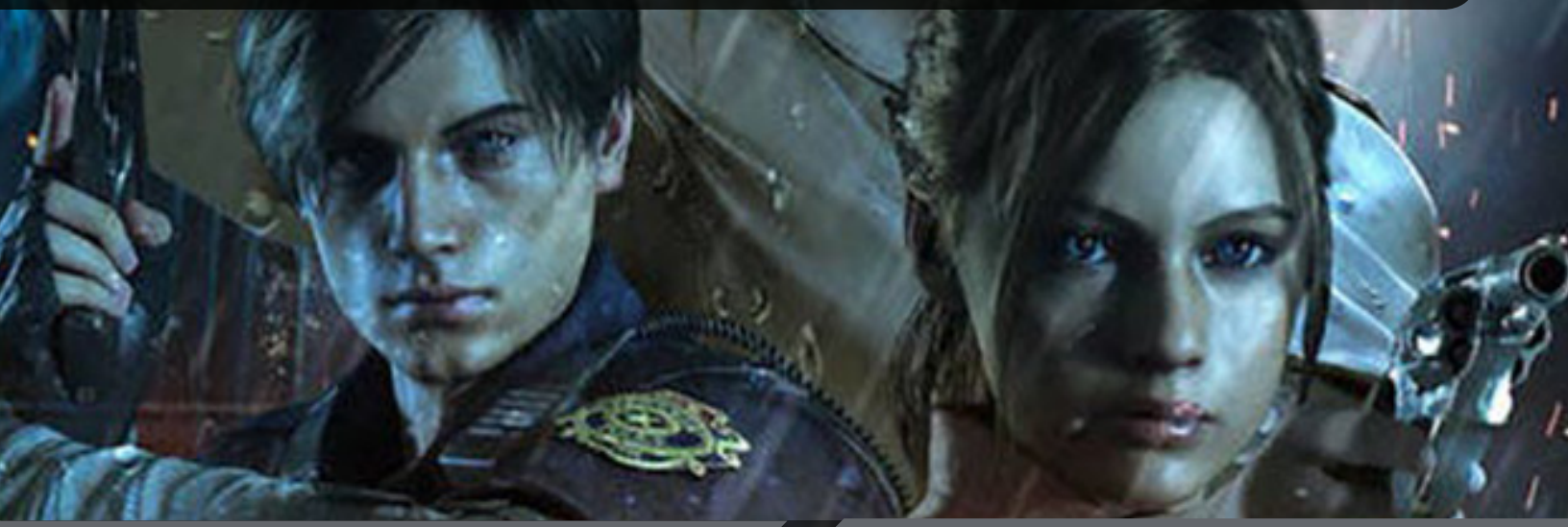
Leon, Claire e outros possuem expressões faciais bastante fidedignas. E isso não é apenas nas cenas de corte. Experimentem deixá-los feridos e verão expressões de dor em seus rostos.

Os zumbis são seres humanos de carne pútrida e sem vida inteligente. Seus grunhidos são amedrontadores e sua aparência são de dar nojo. Seus corpos reagem de maneira realista aos ataques. Atire nas pernas, e irão cambalear; atire no nariz e verão o buraco da bala; ataquem-os com a faca e verão os cortes da lâmina em sua carne apodrecida. É lindo. Ou melhor, horrível, mas de uma maneira boa.



Os cenários de RE2 são propositalmente bem escuros. Leon e Claire quase sempre precisam estar com suas lanternas empunhadas. A escuridão e os corredores apertados e claustrofóbicos criam uma imersão altíssima, trazendo tensão e pavor aos jogadores. Aliado a isso, temos um trabalho sonoro que utiliza bastante de ambientes silenciosos e uma trilha sonora quieta e suave para criar uma atmosfera de terror e medo pelo desconhecido. Taquicardia foi algo comum em minhas jogatinas.

RESIDENT EVIL 2 (Multi) não apenas retorna às suas raízes da melhor maneira possível. É RESIDENT EVIL em sua forma ideal, embasado no gênero survival horror. A atmosfera criada pela ambientação e quietude sonora é um dos maiores destaques, assim como a excelente atuação dos atores que dão à Leon, Claire, Ada e outros personagens. Consegue atingir a nostalgia de fãs veteranos, assim como serve como uma excelente porta de entrada para novatos.



✓ Prós

- Atuações de alto nível;
- Atmosfera de medo e terror constante;
- Visual belíssimo e realista em todos os aspectos;
- Bom fator replay;
- Excelente para veteranos e novatos.

✗ Contras

- A utilização das jornadas no Modo Campanha podem criar incongruências na história, mas nada que tire o brilho do jogo

RESIDENT EVIL 2 PC/PS4/XBO
Desenvolvedor: Capcom
Gênero: Survival Horror
Lançamento: 25 de janeiro de 2019

Nota **10**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

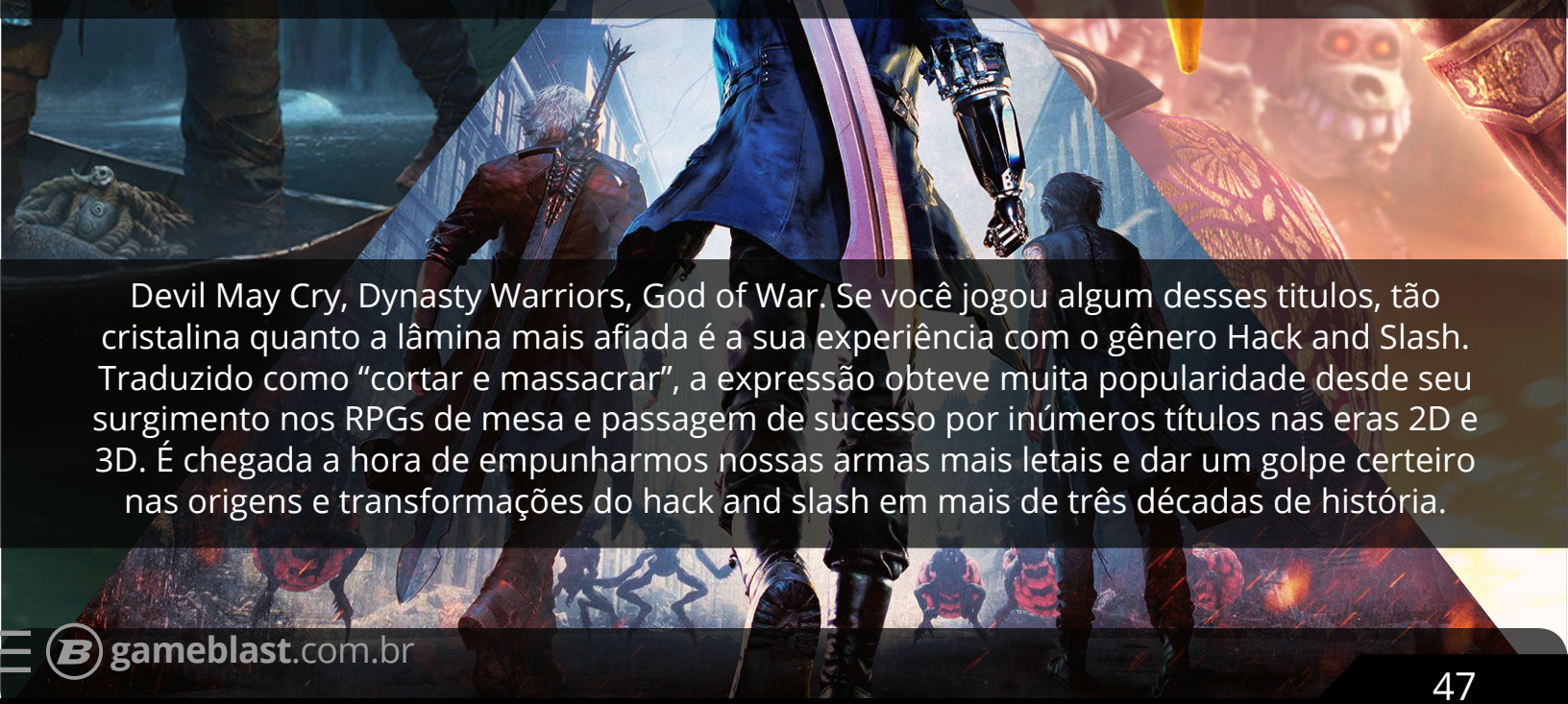
Inscrever-se



por ***Renan Rossi***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Diego Ilson

Hack and Slash: o gênero sem limites para esmagar botões e inimigos



Devil May Cry, Dynasty Warriors, God of War. Se você jogou algum desses titulos, tão cristalina quanto a lâmina mais afiada é a sua experiência com o gênero Hack and Slash. Traduzido como “cortar e massacrar”, a expressão obteve muita popularidade desde seu surgimento nos RPGs de mesa e passagem de sucesso por inúmeros títulos nas eras 2D e 3D. É chegada a hora de empunharmos nossas armas mais letais e dar um golpe certeiro nas origens e transformações do hack and slash em mais de três décadas de história.

Ação sem enrolação

Uma das características essenciais do hack and slash (H&S), também chamado de hack and slay (HnS) é o direcionamento puro e simples ao combate. Não há espaço para enredos aprofundados ou construção de personagens. O jogo deve nos levar o mais rápido possível à ação desenfreada diante de ondas de inimigos. Tal entendimento ia de encontro aos jogadores de RPGs de mesa que, em meados dos anos 1980, não queriam passar pela "enrolação" teórica essencial aos games de interpretação de papéis. Para eles, o que importava era apenas entrar em cena e lutar.

O primeiro registro oficial da expressão hack and slash veio exatamente nesse contexto, através de matéria veiculada pela revista Dragon Magazine, focada em conteúdos direcionados a Dungeons & Dragons e Advanced Dungeons & Dragons. Nas palavras dos editores Jean Wells e Kim Mohan, eles descreveram na época um tipo de jogador que apenas interessava-se em participar de batalhas sem preocupar-se com os demais elementos do game. A ideia era valorizar a popularidade dos RPGs de mesa como forma de levar o conceito a outras plataformas de entretenimento. Em tom de crítica, afirmaram: "Há um enorme potencial em D&D ou AD&D que vai além do que cortar e massacrar".



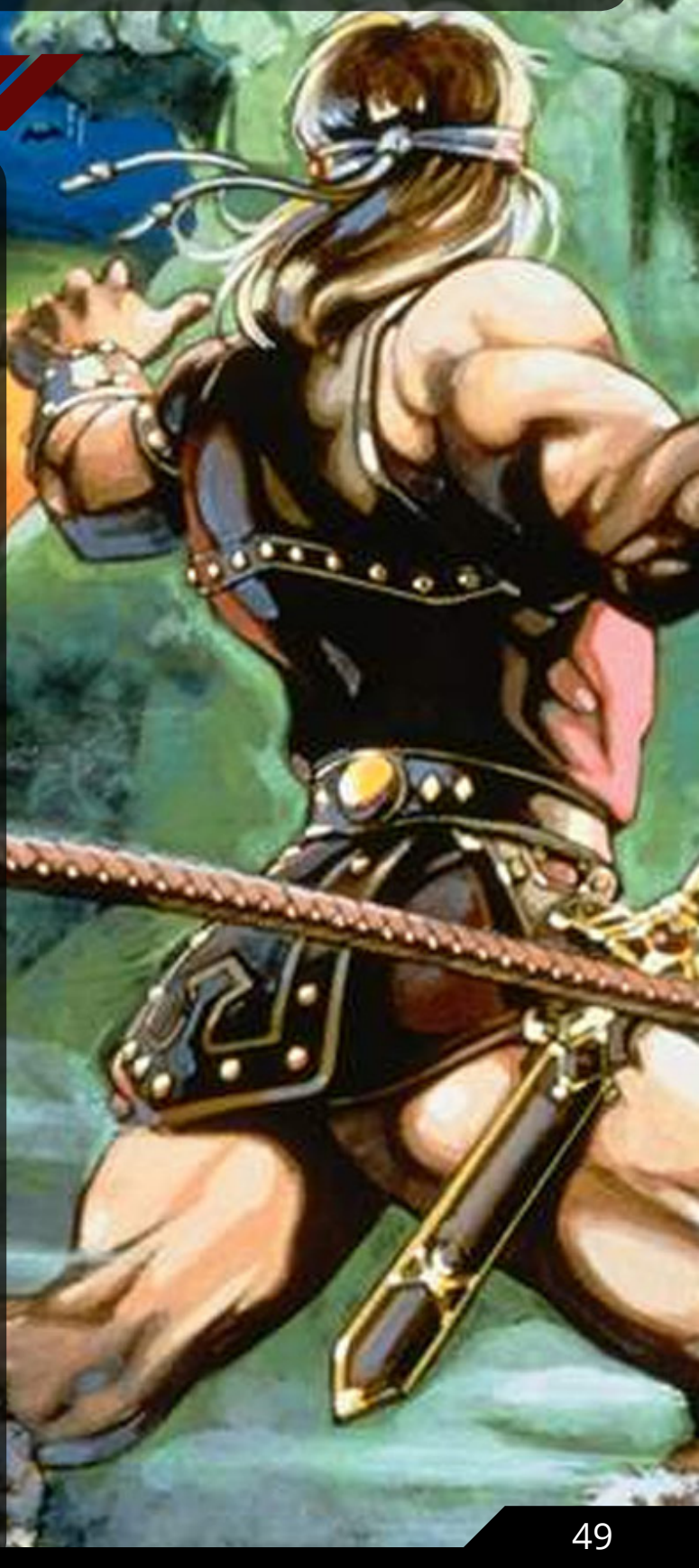
De fato, os RPGs de mesa serviram de base para o desenvolvimento dos primeiros RPGs eletrônicos a darem as caras nos PCs e consoles. Por outro lado, também abriram caminho para que o conceito de "cortar e massacrar" fosse adaptado em títulos exclusivamente direcionados aos combates. Apesar de possuírem uma camada narrativa aos moldes dos RPGs tradicionais com histórias fantásticas, a jogabilidade dos primeiros hack and slash era desenvolvida sob o viés da adrenalina dos confrontos.

É hack and slash ou não é?

Xanadu, conhecido no ocidente por Xanadu: Dragon Slayer II (MSX/NEC PC, 1985) foi um dos primeiros títulos a apresentar elementos de hack and slash como fios condutores da jogabilidade. Toda a mística dos RPGs tradicionais adaptou-se ao novo formato, que priorizou a exploração por cenários variados repletos de inimigos a serem enfrentados em tempo real. Este foi também o início dos assim denominados RPGs de ação e a origem de uma grande confusão envolvendo gêneros de vários títulos lançados desde então.

No sentido mais puro, o que determina se um game é ou não um hack and slash é o uso de armas durante os combates corpo a corpo em tempo real. Assim, a temática medieval tornou-se um grande arsenal de exemplos, com espadas, lanças, chicotes, porretes e martelos empunhados pelos personagens, em sua maioria cavaleiros.

Ocorre que muitos títulos da época passaram a utilizar tais elementos em sua jogabilidade, o que os colocava tanto na categoria hack and slash como na de RPG de ação. Um dos maiores exemplos é The Legend of Zelda (NES, 1986). Sua estrutura assemelhou-se muito a de Dragon Slayer II, porém com foco dividido entre combates e exploração do mapa com visão superior. Ninja Gaiden (NES, 1988), por outro lado, unia a ação em plataforma aos combates rápidos na tela.



O próprio Castlevania (NES, 1986) podia enquadrar-se como um hack and slash, já que Simon Belmont utilizava um chicote como arma principal. O que acontecia era que tínhamos o uso da recém-criada categoria tanto como estrutura principal quanto elemento pertencente a outro gênero de jogo. Castlevania trazia aspectos de hack and slash assim como elementos de plataforma e escolha de caminhos alternativos.

Mais um exemplo de confusão recorrente na época estava na forma de diferenciar os hack and slash dos beat'em ups, geralmente caracterizados por cenários com progressão lateral 2D e combates contra dezenas de inimigos. Claramente podemos afirmar que Double Dragon (Arcade/NES, 1987) e Final Fight (Arcade/NES, 1989) são beat'em ups. Porém, o que pode ser dito sobre Golden Axe (Arcade/Mega Drive, 1989)?



A regra é clara: se o personagem sai no braço contra os inimigos, temos um beat'em up. Entretanto, se ele faz uso de armas para o combate corpo a corpo, estamos falando de um hack and slash. Muitos fãs do clássico de Mega Drive afirmam que o título é um sólido exemplo de beat'em up e não estão errados. Contudo, ao analisarmos o uso de armas ao invés dos punhos para avançar nas fases, invariavelmente Golden Axe também se encaixa no conceito de hack and slash. Foi assim com Dynasty Wars (Arcade, 1989); Knights of the Round (Arcade, 1991); The King of Dragons (Arcade/SNES, 1991) e Warriors of Fate (Arcade, 1992); curiosamente presentes hoje na coletânea Capcom Beat'em Up Bundle (Multi, 2018).

Confuso? Totalmente. A disputa de conceitos, no entanto, ficou mais esclarecedora com a chegada dos games em 3D que trouxeram o espaço necessário para o hack and slash despontar como um gênero ou elemento que dispensasse qualquer dúvida.

Golpe certeiro

A ideia que temos hoje do que seja um game hack and slash deve-se muito a contribuições de títulos lançados entre a segunda metade dos anos 1990 e os primeiros anos da década de 2000. A evolução técnica dos hardwares aprimorou a experiência ao permitir uma maior quantidade de elementos na tela. Áreas maiores, uso do ambiente como ferramenta de jogabilidade e, principalmente, a evolução da ação durante os confrontos, agora oferecendo maior plasticidade e possibilidades para as mais variadas combinações de armas e golpes.

Nos PCs, Diablo (1996), Lineage (1998) e Divine Divinity (2002) tornaram-se marcos da nova abordagem do hack and slash nos títulos 3D com visão superior, mesclando o clássico sistema de evolução dos personagens, aspectos estratégicos e batalhas contra verdadeiras ondas de inimigos.

Uma ramificação do hack and slash popularizou-se pelo foco mais intenso aos combates diante de hordas e mais hordas:o musou. Seu primeiro representante, Dynasty Warriors 2 (PS2, 2000), abriu as portas para um estilo de jogo no qual realmente





nos sentíamos no meio de campos de batalha em larga escala. Dividido em áreas que precisavam ser controladas, o mapa oferecia uma exploração livre na qual nos deparávamos com centenas de inimigos na tela. A cada combinação de golpes arrasadores, dezenas deles voavam pelos ares e faziam o jogador sentir-se o mais poderoso dos heróis. Bastava sair correndo e esmagar alguns botões para dizimar tropas inteiras.

Tornar a ação mais frenética também foi o objetivo de outros grandes clássicos e não dá para imaginar o gênero sem trazer à memória Onimusha: Warlords (PS2, 2001) e Devil May Cry (PS2, 2001), títulos que causaram um barulho tão grande na indústria dos games por introduzirem uma fórmula que virou sinônimo de hack and slash. É até mesmo possível classificar o gênero numa divisão temporal entre antes e depois deles, tamanha a repercussão.

Não há sequer palavras para expressar o significado das aventuras de Dante ou da lenda samurai do guerreiro demônio. Todas foram fatiadas e dizimadas na ação brutal que percorre sua jogabilidade, restando-nos apenas contemplar o ápice estrutural que o hack and slash adquiriu. Daquele momento em diante, não havia mais dúvidas do que era considerado um game do gênero.

No caso de Devil May Cry, dois elementos importantes merecem destaque: a jogabilidade de combate extremo e a personalidade do protagonista. Ao evoluir os conceitos do hack and slash, o título



apresentou combates em alta velocidade, sequências absurdas de golpes e elementos de esquiva que deram um dinamismo até então nunca visto. Aliada à atitude destemida de Dante, constituiu-se aí um casamento perfeito entre jogabilidade rápida e protagonista à altura do desafio.

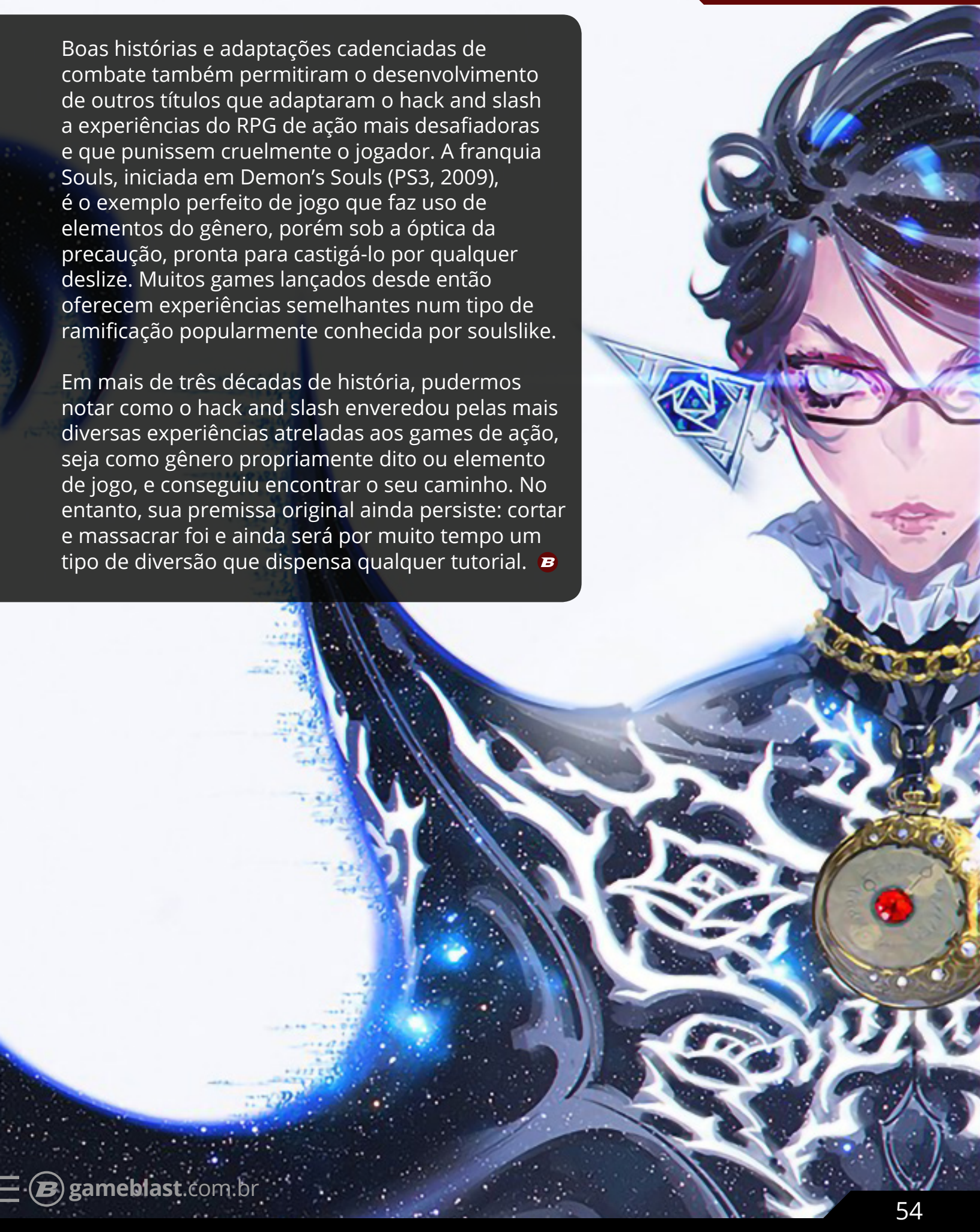
Pode vir o próximo

Com seu conceito atualizado, o hack and slash encontrou um ótimo espaço na cultura gamer, pavimentando a estrada para outros grandes títulos como Prince of Persia: The Sands of Time (Multi, 2003), o reboot de Ninja Gaiden (XBOX, 2004) God of War (PS2, 2005), Bayonetta (Multi, 2009), Darksiders (Multi, 2010), Metal Gear Rising: Revengeance (Multi, 2013) e muitos outros. Todos angariaram enormes comunidades de fãs ao longo dos anos, fosse pelos elementos únicos ou combinação de elementos, bem como por terem criado personagens icônicos sempre prontos para cortar e massacrar qualquer obstáculo.

Além da ação desenfreada, os novos hack and slash apresentaram histórias bem desenvolvidas que muitas vezes rendiam sequências mais impressionantes tanto em termos narrativos como em opções de jogabilidade. Apesar de serem praticamente imbatíveis, os protagonistas ganharam uma camada mais humana e compreensiva, aproximando-se dos jogadores. Conhecer a fundo a história de Kratos, por exemplo, nos fazia entender os motivos de sua fúria no jogo, assim como sua enorme carga de tristeza.

Boas histórias e adaptações cadenciadas de combate também permitiram o desenvolvimento de outros títulos que adaptaram o hack and slash a experiências do RPG de ação mais desafiadoras e que punissem cruelmente o jogador. A franquia Souls, iniciada em Demon's Souls (PS3, 2009), é o exemplo perfeito de jogo que faz uso de elementos do gênero, porém sob a óptica da precaução, pronta para castigá-lo por qualquer deslize. Muitos games lançados desde então oferecem experiências semelhantes num tipo de ramificação popularmente conhecida por soulslike.

Em mais de três décadas de história, pudermos notar como o hack and slash enveredou pelas mais diversas experiências atreladas aos games de ação, seja como gênero propriamente dito ou elemento de jogo, e conseguiu encontrar o seu caminho. No entanto, sua premissa original ainda persiste: cortar e massacrar foi e ainda será por muito tempo um tipo de diversão que dispensa qualquer tutorial.



por ***Alberto Canen***

Revisão: Raphael Barbosa
Diagramação: Daniel Andrade



ANDROID

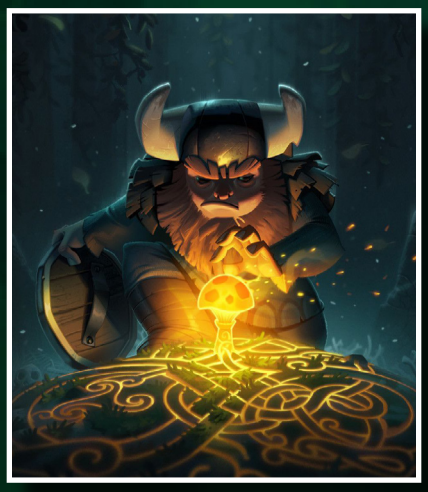
iOS

Encontre o seu caminho para Valhalla com o excelente Oddmar

O gênero de plataforma é um dos favoritos dos gamers nos consoles, mas os desenvolvedores sempre encontraram dificuldade em criar bons jogos do tipo para os aparelhos mobile devido à dificuldade que as telas de toque trazem. Ainda assim, temos boas opções surgindo de vez em quando e **Oddmar** faz parte desse seleto time, graças ao ótimo trabalho do pessoal da **Mobge Ltd**.

Vikings e cogumelos mágicos

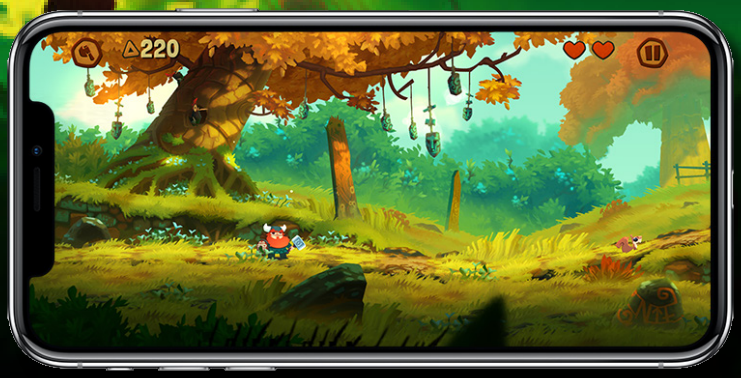
Você controla um simpático viking chamado Oddmar, que não é nem de longe aquele típico guerreiro nórdico que logo vem à imaginação. Pelo contrário, ele não participa das atividades bélicas dos demais membros de sua aldeia e recebe um ultimato do chefe da tribo por isso. Por sorte, Oddmar encontra uma fada que dá a ele cogumelos mágicos (sim, eu sei) que permitem a ele saltar com maestria, e assim o nosso improvável herói parte em sua aventura para merecer passar pelos portões que levam a Valhalla.



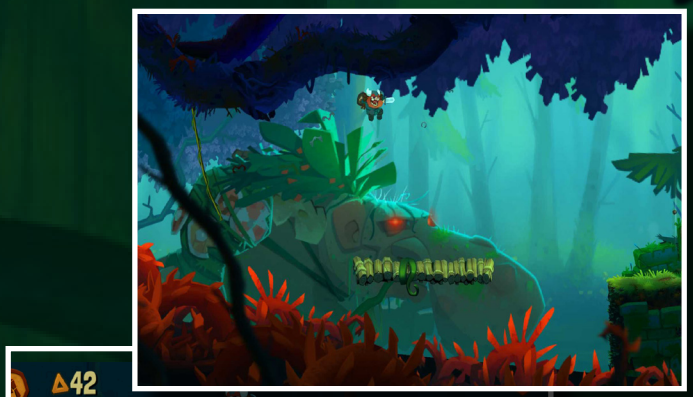
Jogos de plataforma e ação sofrem em ambientes mobile pela dificuldade de encontrar mecânicas adequadas às telas de toque. Geralmente são apenas "quebra-galhos", mas que acabam frustrando os jogadores principalmente pela falta de precisão. Esse não é o caso de Oddmar, que conta com controles que são tão naturais que rapidamente são assimilados.

O polegar esquerdo fica posicionado na extremidade inferior esquerda e serve para movimentar o personagem. Basta arrastar um pouco para o lado desejado e segurar para que ele se mova. O polegar direito, por sua vez, é utilizado para as ações, como pular (arrastando para cima) e golpear com o machado (com um simples toque na tela). Esses são os movimentos básicos. Outros são apresentados durante a jogatina, o que dá tempo de absorver cada um. Logo é possível grudar nas paredes para pular de uma para outra, atacar para baixo com o escudo após um salto e por aí vai. Todos os movimentos passam bastante segurança em sua execução.





Cada fase segue aquela conhecida ideia de sair do ponto A ao ponto B. Durante a jornada, é necessário passar por obstáculos do cenário e por inimigos que aparecem oportunamente para atrapalhá-lo. Além disso, sempre há outros objetivos, como coletar uma determinada quantidade de ouro (que também é importante para gastar na loja), encontrar três moedas douradas escondidas pelo caminho, bem ao estilo da série New Super Mario Bros., uma moeda roxa, adquirida em fases bônus, para a qual somos transportados ao cheirar o gás de uma determinada planta bem suspeita, e terminar a fase dentro de um tempo predeterminado.







Há fases que mudam a forma de jogar, como quando montamos em um javali que corre sozinho, passando a ser um “endless runner”, em que nós só precisamos controlar o melhor momento para pular ou impulsionar o animal. Durante as lutas contra chefões, também nos deparamos com situações diversas, como quando corremos de um troll gigante, apenas nos preocupando em não sermos alcançados, passando o mais rápido possível pelos obstáculos que aparecem.

Merecedor de Valhalla

Além de mecânicas intuitivas e precisas, Oddmar ainda conta com um visual desenhado à mão muito bonito, que não deixa a desejar para nenhum título de consoles de mesa, e personagens bastante expressivos, mesmo durante a jogatina. Todo o percurso de cada fase é cheio de vida, até mesmo com animais que parecem estar ali para interagir com o personagem, mas apenas fazem parte do cenário dinâmico.

Oddmar é um dos poucos jogos de plataforma que realmente funcionam bem para mobile, fazendo um ótimo uso das telas de toque, ao ponto de não sentirmos falta de um controle tradicional. As mecânicas são intuitivas e precisas, o visual desenhado à mão muito bonito e o personagem principal carismático ao ponto de querermos ajudá-lo. O primeiro mapa é gratuito, sendo necessário comprar o jogo para desbloquear as demais fases, mas para quem gosta do gênero e não encontrava opções viáveis para o seu celular, vale o investimento, pois Oddmar é uma ótima pedida.



Oddmar (Android/iOS)
Desenvolvedor: Mobge Ltda.
Gênero: Plataforma de ação e aventura
Lançamento: Android 16/01/2019 - IOS 19/04/2019

Onde pode ser encontrado:

BAIXAR NO Google Play
BAIXAR NA App Store

por ***Farley Santos***

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: João Pedro Souza

INDIE BLAST

Recomendações de Jogos

Depois de um começo de ano tímido, o mundo dos jogos indie começa a esquentar com o lançamento de títulos prometidos anteriormente e algumas novidades que surgiram do nada. Nesta edição, temos um suposto remake de um título da década de 1980, um MMO de pirataria, uma aventura sobre uma refugiada da Síria, um roguelike com mecânicas de cartas, e mais.

Slay the Spire

Plataformas: PC
Gêneros: RPG, Cartas, *Roguelike*

O que é?
Em Slay the Spire controlamos um aventureiro que escala uma torre repleta de criaturas terríveis. Para derrotar os monstros, o herói participa de batalhas por turnos regida por cartas: cada uma delas executa um ataque ou técnica especial. Sendo assim, a estratégia está em montar um baralho balanceado capaz de dar conta dos vários tipos de inimigos espalhados pela torre. Aspectos de *roguelike*, como morte permanente, jornadas geradas proceduralmente e muitos modificadores, trazem variedade às partidas.







Por que você deveria jogá-lo?
O conceito principal de Slay the Spire é bem simples, mas é mais um daqueles jogos difíceis de dominar. O motivo disso é a grande quantidade de cartas disponíveis, além de várias regras não explicadas que aprendemos aos poucos. A dificuldade é alta, com inimigos capazes de destruir o herói rapidamente, mas em contrapartida existem inúmeras opções estratégicas na hora de montar os baralhos — parte da diversão é testar táticas e montar sinergia entre as cartas e relíquias. O resultado é uma experiência viciante e muito diversificada.

Double Cross

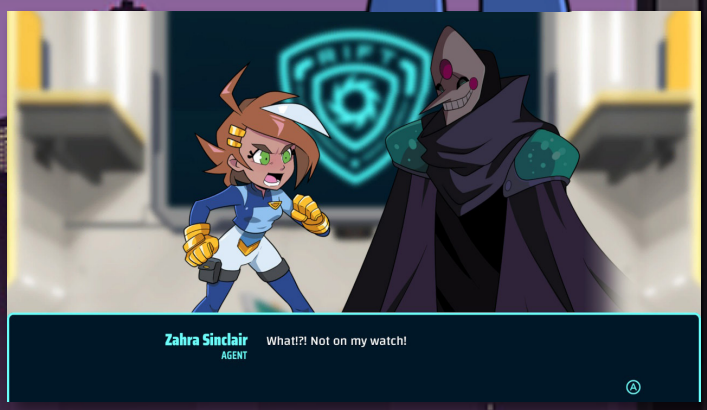
Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Aventura, Plataforma



O que é?
Double Cross é um jogo de ação e plataforma dos criadores de Runbow. Na pele de Zahra, uma agente de uma organização interdimensional, exploramos vários universos em fases com mecânicas clássicas de títulos 2D. O diferencial é a Proton Slinger, uma arma especial que permite interceptar projéteis inimigos e puxar a protagonista para certos pontos do cenário. Há, também, um elemento de investigação: Zahra procura um traidor em sua equipe.

Por que você deveria jogá-lo?
Um universo colorido e ação ágil são os principais destaques de Double Cross. É um jogo fácil de entender e há grande variedade de situações entre os estágios, que costumam utilizar a arma Proton Slinger de forma criativa. Além disso, houve cuidado na construção dos personagens, com vários diálogos que exploram suas personalidades. Por fim, o elemento de investigação e mistério traz diversidade e instiga o jogador a encontrar o real vilão da história.





Mutant Year Zero: Road to Eden

Plataformas: PS4, XBO e PC
Gêneros: Estratégia

O que é?
Mutant Year Zero: Road to Eden usa um RPG de mesa como base para criar um título de estratégia tática por turnos com mecânicas similares a XCOM. Em uma Terra devastada e sem humanos, controlamos um grupo de animais mutantes que buscam o Éden, um suposto local seguro em um mundo extremamente perigoso. Para isso, os personagens precisam se envolver em batalhas estratégicas nesse cenário pós-apocalíptico.

Por que você deveria jogá-lo?
Aqueles que apreciam estratégia vão gostar bastante de Mutant Year Zero: Road to Eden. O sistema de combate do jogo é complexo e apresenta várias opções de táticas, principalmente por causa das características únicas de cada herói. Há, também, incentivo à furtividade: não ser visto pode ser extremamente vantajoso para posicionar melhor os personagens. Por fim, um elenco de personagens curiosos e ambientação ímpar são incentivos para explorar o mundo.









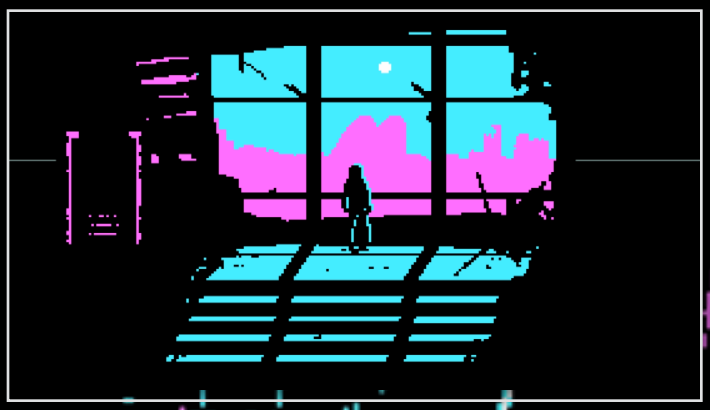


The Eternal Castle [REMASTERED]

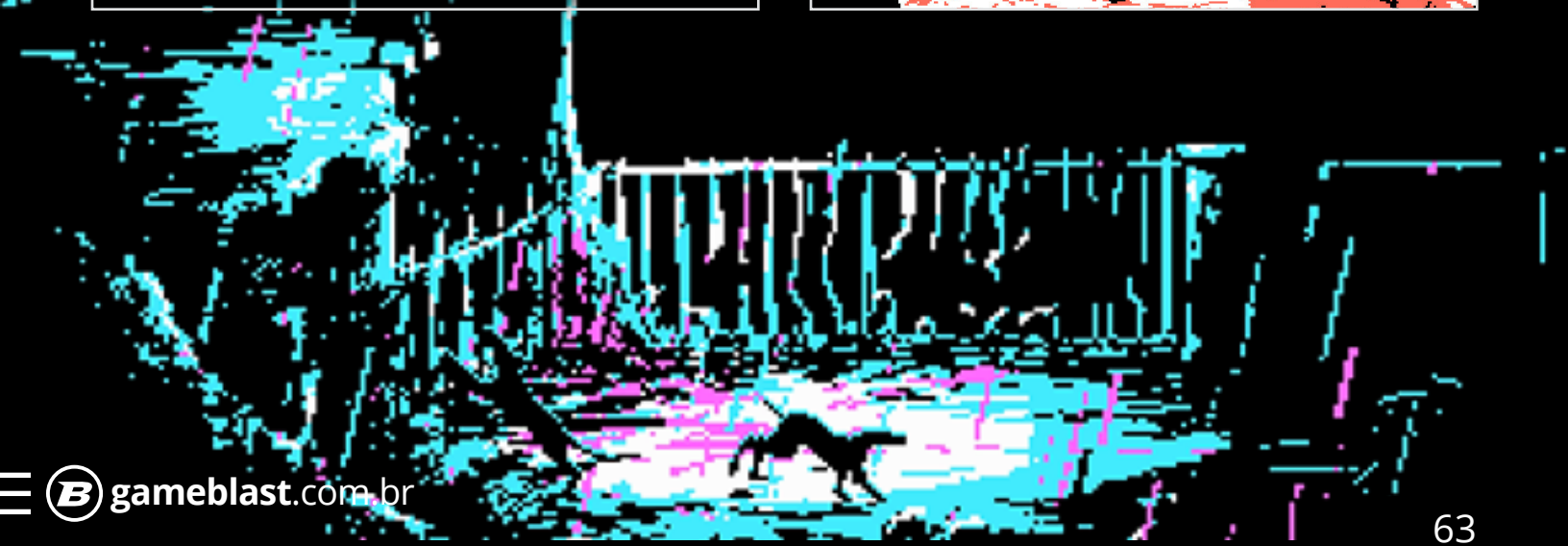
Plataformas: PC
Gêneros: Ação, Plataforma

O que é?
Volte à década de 1980 em The Eternal Castle [REMASTERED], um remake de um jogo clássico de ação 2D perdido no tempo. Na pele de um humano em um futuro dominado por entidades de IA, exploramos estágios repletos de combates e sessões de plataforma com mecânicas que remetem à Prince of Persia e Out of This World. Um dos destaques é o visual extravagante com poucas cores e muito contraste — de fato parece um título vindo direto de PCs antigos.

Por que você deveria jogá-lo?
A história de ser um remake de um jogo perdido é só uma elaborada estratégia de marketing da desenvolvedora, porém The Eternal Castle [REMASTERED] de fato traz a sensação de aventuras de plataforma da década de 1980. Isso é alcançado ao resgatar conceitos do passado, como controles obtusos, muitos trechos complicados e alta dificuldade. A ambientação ímpar, construída por meio do visual de cores neon repletos de silhuetas e a tensa trilha sonora com sintetizadores, também são destaques.







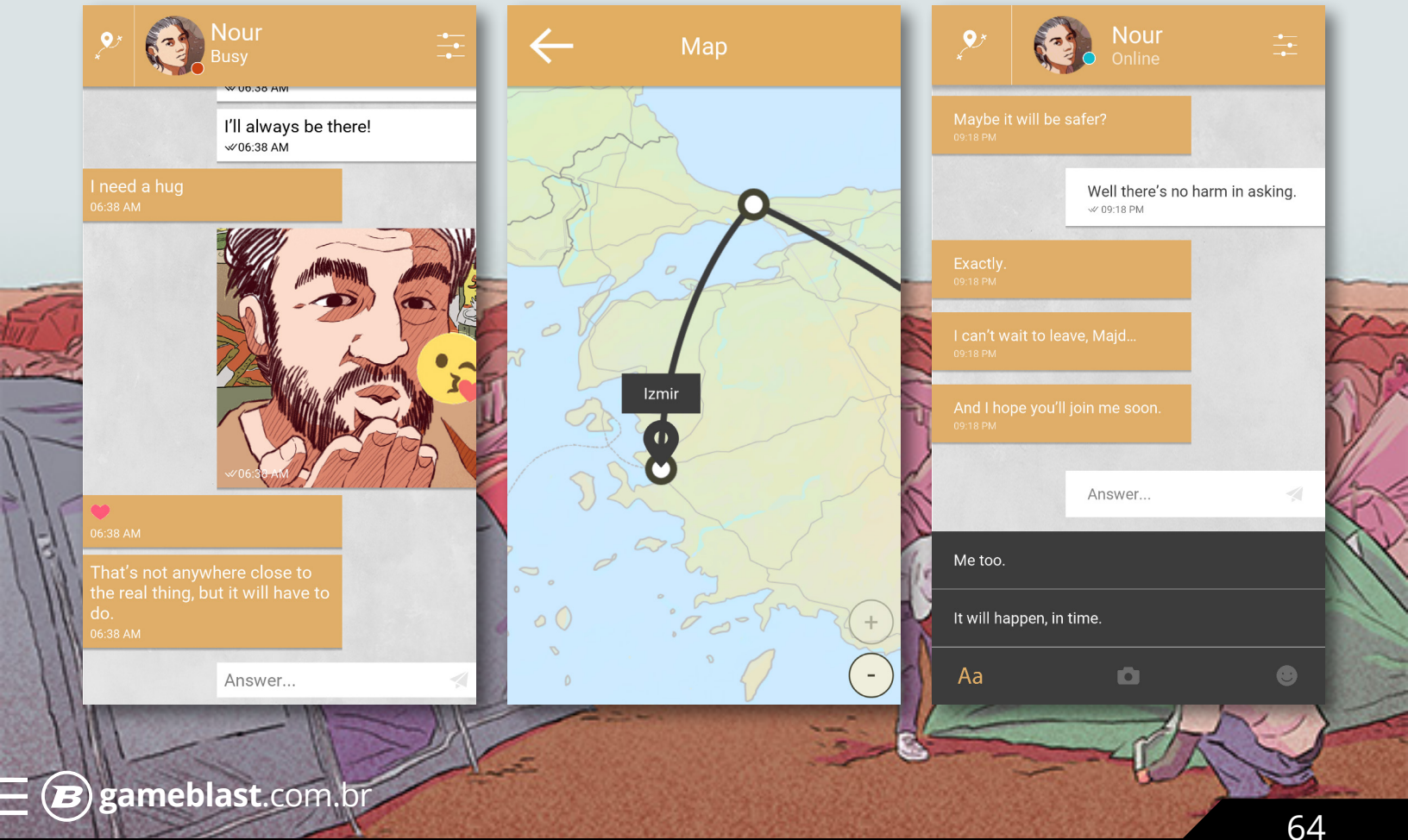
Bury me, my Love
تقبريني يا حبي

Bury Me, My Love

Plataformas: PC, Switch, iOS e Android
Gêneros: Aventura, Simulação

O que é?
Bury Me, My Love retrata a jornada de uma imigrante chamada Nour, que tenta chegar na Europa depois de abandonar a Síria. Para isso, a mulher se comunica com seu marido, que ficou na Síria, por meio de um aplicativo de mensagens no celular — a ajuda dele será essencial, já que a viagem é árdua e perigosa. O foco é em responder as mensagens e cada escolha impacta profundamente o andamento da trama.

Por que você deveria jogá-lo?
Uma das questões mais dramáticas da nossa sociedade atualmente é a situação dos migrantes na Europa, e Bury Me, My Love consegue retratar essa realidade de uma maneira interessante. O jogo aborda assuntos complicados ao mostrar as dificuldades de uma pessoa que precisa deixar seu país por meio de uma narrativa envolvente, contada de forma única. A jornada de Nour conta com 19 finais, sendo que nem todos eles são felizes.





ATLAS

Plataformas: PC
Gêneros: Sobrevivência, Mundo Aberto, MMO







O que é?
ATLAS é um *multiplayer online* massivo de sobrevivência com temática de piratas. Na pele de um bucaneiro, explore um massivo mundo aberto em que quase tudo é possível: saquear locais, construir fortes, explorar regiões em busca de tesouros, montar sua própria tripulação, velejar, e mais. Mais de 40 mil jogadores podem explorar o mundo simultaneamente nesse título que acabou de entrar no programa Acesso Antecipado do Steam.

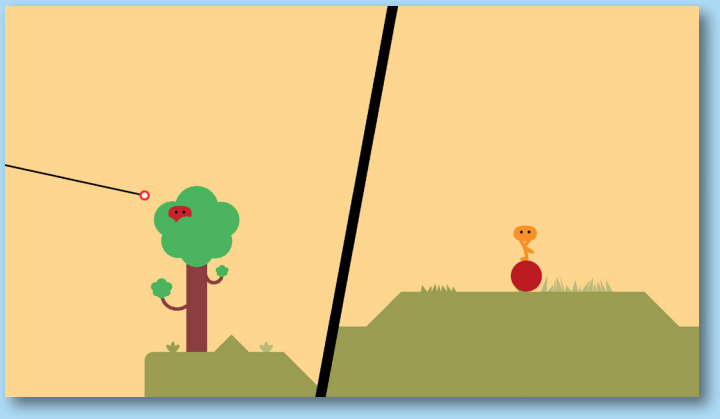
Por que você deveria jogá-lo?
A história de ser um remake de um jogo perdido é só uma elaborada estratégia de marketing da desenvolvedora, porém The Eternal Castle [REMASTERED] de fato traz a sensação de aventuras de plataforma da década de 1980. Isso é alcançado ao resgatar conceitos do passado, como controles obtusos, muitos trechos complicados e alta dificuldade. A ambientação ímpar, construída por meio do visual de cores neon repletos de silhuetas e a tensa trilha sonora com sintetizadores, também são destaques.

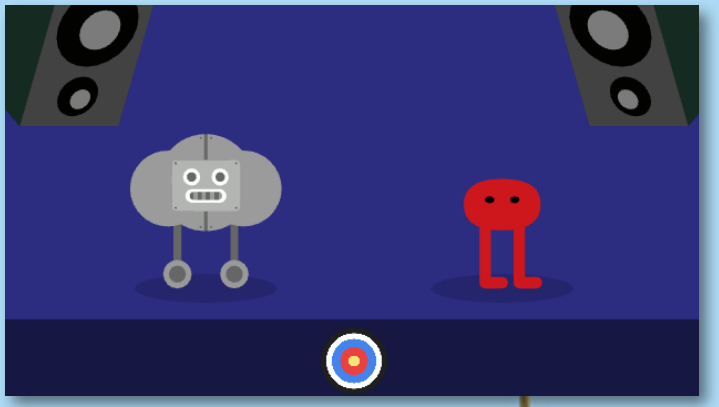
PIKUNIKU
ピクニック

Pikuniku

Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Plataforma, *Puzzle*

O que é?
Em Pikuniku controlamos um simpático monstro vermelho por um estranho mundo colorido recheado de puzzles. O mais curioso é que por trás dessa atmosfera feliz há uma organização opressora que controla sutilmente os habitantes do lugar. Sendo assim, o desengonçado protagonista vai ajudar a resolver os problemas das criaturas e, talvez, dar um fim na organização.





Por que você deveria jogá-lo?
Humor é o forte de Pikuniku. Inúmeras situações malucas e personagens divertidos estão espalhados pela jornada do monstrinho vermelho. Pelo caminho, ele terá que passar por alguns puzzles de plataforma, que podem ser um pouco complicados por causa da movimentação curiosa do personagem. Além disso, há muito o que ver no mundo, com várias áreas secretas, missões paralelas e colecionáveis. Por fim, está disponível um modo cooperativo em que dois jogadores se unem para resolver puzzles.







Unruly Heroes

Plataformas: XBO, Switch e PC
Gêneros: Ação, Plataforma

O que é?
Um pergaminho sagrado foi despedaçado, permitindo que criaturas malignas passassem para o nosso mundo, e somente quatro heróis improváveis são capazes de reverter a situação. Unruly Heroes utiliza a mitologia chinesa para criar um jogo de ação e plataforma 2D em que precisamos alternar entre quatro diferentes protagonistas para superar desafios e resolver puzzles.

Por que você deveria jogá-lo?
Unruly Heroes utiliza conceitos básicos para montar uma aventura ímpar, afinal cada personagem apresenta habilidades específicas. Sendo assim, para avançar, precisamos avaliar qual herói é o mais indicado para o desafio, e isso nem sempre é claro. Outro detalhe chamativo é o aspecto audiovisual: o jogo conta com belos gráficos desenhados à mão, que trazem vida a um mundo exótico. Por fim, o título conta com multiplayer cooperativo e competitivo para até quatro participantes.

Muitas opções variadas estão presentes na lista desse mês. Também é fácil perceber que os títulos indie continuam subvertendo conceitos ao oferecer experiências fora do comum — quem pensaria em transformar em jogo a troca de mensagens de uma refugiada da Síria, por exemplo? São justamente ideias assim que fazem com que os indies sejam lembrados e notados. Sendo assim, a recomendação é explorar os lançamentos, normalmente existem títulos surpreendentes ou até mesmo reinvenções de fórmulas já conhecidas.



Revista Nintendo Blast 111

Trazendo a opinião da equipe falando sobre o novíssimo jogo Yoshi's Crafted World!



E ainda análise Tales of Vesperia e top 10 participações mais relevantes do Yoshi!

Baixe já a sua!

GameBlast

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista