

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

THE LAST OF US:
UMA JORNADA DE PAI E
FILHA PELO APOCALIPSE

TOP 10:
DEZ JOGOS DE ZUMBIS
EM MUNDO ABERTO QUE
MERCEN SUA ATENÇÃO

#49
A B R
2019



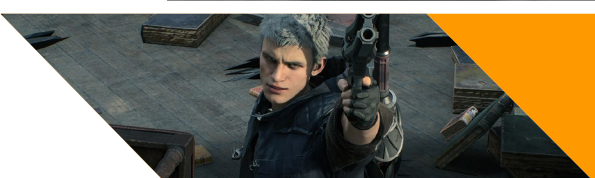
DAYS GONE

Os dias se foram e os zumbis chegaram

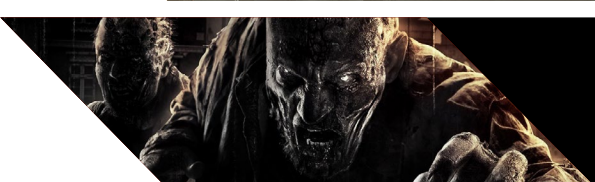
Days Gone, exclusivo de PlayStation 4, tem a difícil tarefa de não ser apenas mais um jogo de zumbi ambientado em mundo pós-apocalíptico, e você pode conferir o que esperar desse grande lançamento em nosso especial. Ainda nessa temática, temos um Top 10 com **os melhores jogos de mundo aberto com zumbis** — será que você conhece todos? Ainda contamos tudo sobre o gênero RPG, analisamos **Devil May Cry 5**, recomendamos ótimos jogos indies, indicamos **Stardew Valley** para dispositivos mobile e trazemos nossas expectativas sobre **Team Sonic Racing**. Boa leitura! - **Alberto Canen**




PRÉVIA
Team Sonic Racing (Multi) **03**




ANÁLISE
Devil May Cry 5 (PS4) **09**



TOP 10
Jogos de zumbis em mundo aberto **23**



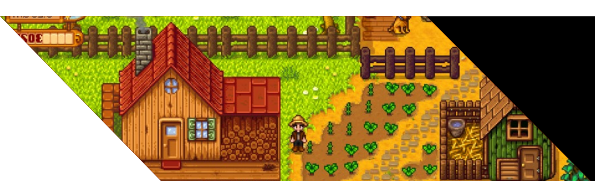
THE LAST OF US
Uma jornada de pai e filha pelo apocalipse **30**



DAYS GONE
Tenta não ser mais um jogo de zumbis **37**



GÊNERO RPG
O mundo em nossas mãos **43**



MOBILE BLAST
Stardew Valley **55**



INDIE BLAST
Recomendações de jogos **60**

GAME BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Augusto Priori
Francisco Camilo
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Juliana Valle

REDAÇÃO
Alberto Canen
Carlos Junior França
Farley Santos
Francisco Camilo
Gilson Peres Tosta
Renan Rossi

REVISÃO
Alberto Canen
André Luis Carvalho
Diogo Mendes
Luigi Santana

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Diego Ilson
João Pedro Souza
Juliana Valle
Lucas Gallego
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves

PC

PS4

Switch

XBO

por **Carlos França Jr.**

Revisão: Diogo Mendes

Diagramação: Yury Trindade



TEAM
SONIC
RACING

traz o ouriço de volta às pistas em uma corrida nada vantajosa

Toda vez que um jogo novo do Sonic é anunciado, opiniões se dividem sobre o que pode se esperar. Dessa vez, o retorno da franquia será em sua série spin-off de corridas. O problema é que, além de já ter que lidar com o consolidado **Mario Kart 8 (WiiU/Switch)** e corresponder às expectativas deixadas pelo seu ótimo antecessor, **Team Sonic Racing (Multi)** não contava com outro retorno que pode roubar seus holofotes.

Largando atrás

Quando se trata de jogos de corrida com personagens de franquias diversas, é impossível não comparar com Mario Kart. Sua última edição é uma das melhores já existentes e para combater esse gigante, é necessário muito carisma e criatividade.

Sonic tem isso de sobra sim, sem dúvidas. Tanto que o título anterior, **Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed (Multi)**, conseguiu arrebatrar uma legião de fãs com seu elenco robusto e pistas criativas. Divertido, rápido e cheio de personalidade, esse foi um título que agradou a todos em cheio.

O novo título foi anunciado oficialmente durante a E3 do ano passado, pela **Sumo Digital**, e tinha data prevista para outubro. Em seguida, foi anunciado que seu lançamento seria adiado para **21 de maio** deste ano. Pegando todo mundo desprevenido, outro game deste gênero que foi revelado durante a The Game Awards 2018 foi **Crash Team Racing Nitro-Fueled (Multi)**, um remake do clássico para **(PS1)**. Inclusive, ele será cabalisticamente lançado um mês depois, em **21 de junho**.

2019 já possui grandes jogos de corrida lançados, assim como outros virão. Porém, o retorno de um dos mais aclamados nomes de uma geração, considerado tão bom quanto e até melhor que o título daquela época do encanador bigodudo, pode ter ofuscado bastante o retorno de Sonic e cia.

Correndo em equipe

Como o nome sugere, Team Sonic Racing vai explorar as disputas de maneira cooperativa. Não basta ser o mais rápido, cada etapa exigirá estratégia para se alcançar o lugar mais alto do pódio. Logo, podemos esperar uma mistura das corridas tradicionais com uma mecânica similar a **ONRUSH (Multi)**, onde escolhemos o veículo baseado em sua funcionalidade. Seja para bater oponentes, dar suportes como turbo e escudo, ou até mesmo espalhar itens diversos pela pista.



Isso não quer dizer que os mesmos personagens farão as mesmas coisas. A customização do kart não será somente estética. Escolher partes dianteiras, traseiras e rodas influenciará diretamente em elementos como velocidade máxima, aceleração e direção do carro. Junte isso aos tipos nativos de cada piloto (speed, power e technique) e as variações possíveis são inúmeras.

SELECT PERFORMANCE PARTS

403



Grid reduzido

Esse título focará mais em Sonic e os integrantes do seu universo fechado. Logo, teremos nomes conhecidos de longa data como Tails, Knuckles, Amy Rose, Robotnik e Shadow. Os integrantes mais recentes, como Silver, Blaze e Vector também não foram esquecidos. Um dos carros até será conduzido por um grupo de Chao, aquelas pequenas criaturinhas azuis que sempre aparecem pedindo ajuda.



RACE AS NASCAR SUPERSTAR DANICA PATRICK IN HER TRANSFORMING VEHICLE AGAINST SONIC AND THE ALL-STAR CAST!

Com um corpo de pilotos tão expansivo e diversificado no passado, realmente fica difícil se animar com essa redução significativa. Outro ponto é que nem todos os personagens da série Sonic são tão queridos assim, como Big the Cat e Cream the Rabbit. O uso deles realmente será mais por funcionalidade nas corridas do que por carinho ao personagem.



Entretanto, essa foi uma das razões para as primeiras críticas negativas. O primeiro **Sonic & Sega All-Stars Racing (Multi)**, não foi um grande nome, mas seu elenco com personagens de Super **Monkey Ball**, **Virtua Fighter** e outras franquias da Sega foi um grande chamariz para os fãs que queriam algo novo. O jogo seguinte foi ainda além. **Transformed** trouxe diversos outros nomes mais clássicos, como Joe Musashi (**Shinobi**), Gilius Thunderhead (**Golden Axe**), como os convidados especiais Ralph, protagonista da animação **Detona Ralph** (2013), e a piloto da Indy e NASCAR **Danica Patrick**.



Buscando o pódio

Quando Sega e Sumo Digital anunciaram de forma oficial o adiamento do lançamento de Team Sonic Racing, não se imaginava ainda o quanto o jogo ainda precisava ser trabalhado. Se compararmos os trailers da metade de 2018 com os do começo deste ano, a diferença é gritante. A jogabilidade parece mais fluida e os gráficos estão visivelmente mais bonitos. Tanto o aspecto visual quanto as animações, durante as corridas, parecem que foram refeitos do zero, com muito mais cuidado e empenho.



Quanto a parte musical, quem assina as trilhas sonoras de cada pista é Jun Senoue, que também foi responsável pelas excelentes faixas de **Sonic Generations (Multi)**. Por falar nas pistas, se por um lado perdemos algumas que referenciavam as outras franquias participantes, por outro teremos diversos percursos novos e alguns que retornarão ao circuito do ouriço azul.



Nem todo piloto que ganha uma corrida larga na primeira posição. Sendo assim, esse novo capítulo do velocista mais amado dos games tem tudo para agradar os fãs, surpreender os céticos e conseguir seu lugarzinho entre os favoritos do gênero. Team Sonic Racing será lançado para **PC, PlayStation 4, Nintendo Switch e Xbox One.** **B**



Team Sonic Racing (PC/PS4/SWITCH/XBO)

Desenvolvedor Sumo Digital

Gênero Corrida

Lançamento 21 de maio de 2019

Expectativa



3

PC

PS4

XBO

*por Gilson Peres Tosta**Revisão: Luigi Santana
Diagramação: João Pedro Souza*

Devil May Cry 5

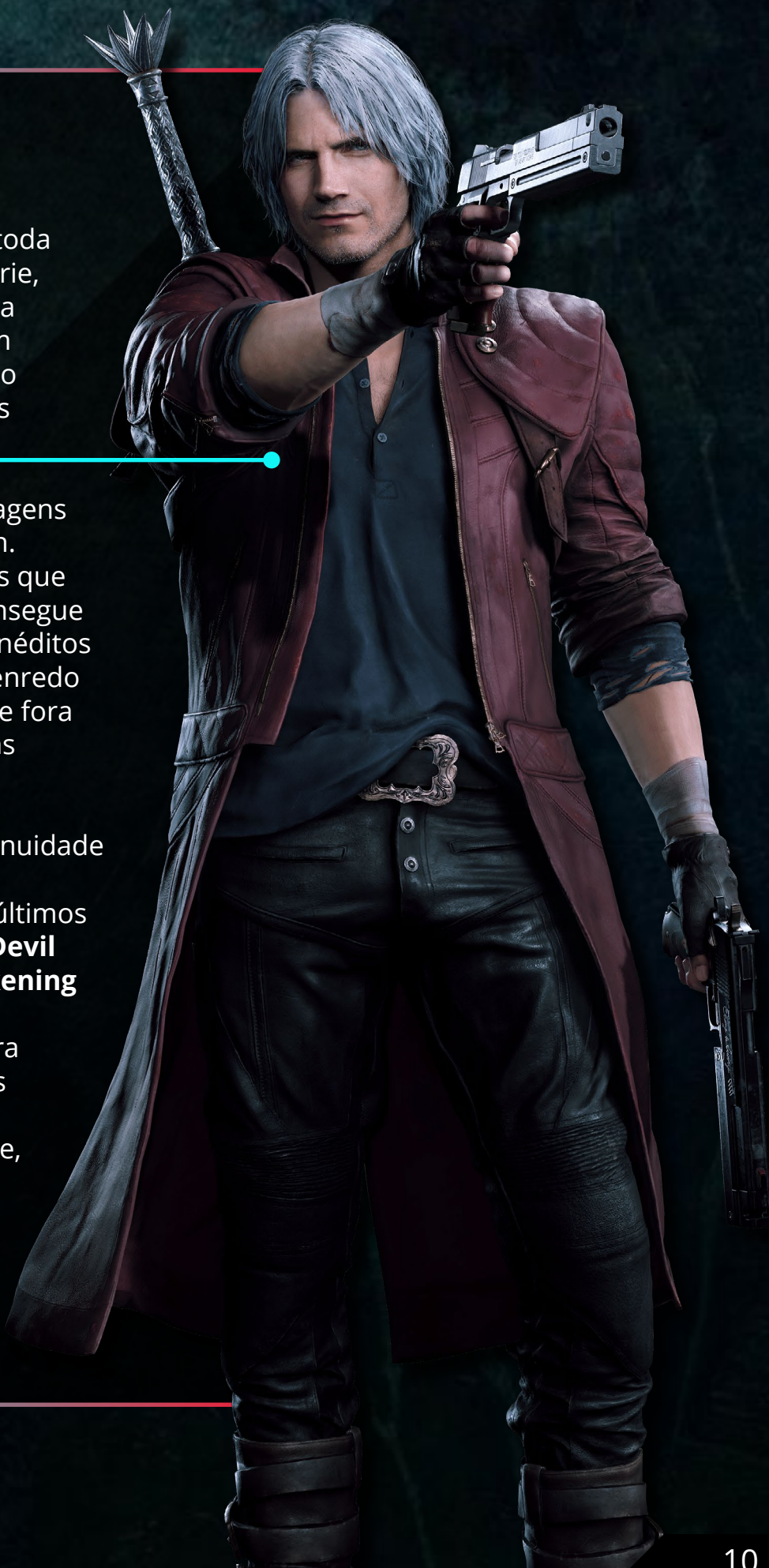
Revive a franquia de Dante e Nero em grande estilo

A jornada até **Devil May Cry 5** não foi nada fácil. Surgida em 2001, a franquia Devil May Cry ficou rapidamente conhecida como um dos melhores exemplos de jogos do gênero hack and slash. Só na geração do PS2 tivemos três grandes jogos apresentando a história do caçador de demônios Dante. Já em 2008 tivemos o primeiro título da franquia com um novo protagonista, Nero, que dividia os holofotes com Dante e foi até bem elogiado na época. Porém, desde então, não tivemos muito mais para apreciar, além de uma tentativa de reboot da série em 2013. Felizmente, a Capcom resolveu retornar à contagem original com Devil May Cry 5.

Demônios podem chorar

O novo jogo traz de volta toda a roupagem original da série, mesmo que com uma nova repaginada no visual. Além disso, o principal: o retorno dos dois protagonistas dos jogos "clássicos", **Dante** e Nero juntamente com o retorno de outros personagens icônicos como Lady e Trish. Mas não é só de nostalgias que DMC5 vive, pois o jogo consegue inovar com personagens inéditos muito carismáticos e um enredo que dá a impressão de que fora planejado desde as origens da série para acontecer.

O enredo do jogo dá continuidade diretamente a alguns acontecimentos dos dois últimos títulos da série principal: **Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Multi)** e **Devil May Cry 4 (Multi)**. O que já dá de cara bastante familiaridade aos jogadores mais antigos da franquia, mostrando Dante, Lady e Trish enfrentando um misterioso demônio que surgiu no mundo real mais uma vez buscando a destruição dos humanos.





Enquanto isso, Nero e o novo e misterioso personagem V correm contra o tempo para alcançar os mais experientes heróis. Entretanto tudo dá errado nessa primeira investida contra o poderoso Urizen e o destino do trio original de personagens é incerto. O interessante desse prólogo da aventura são as perguntas em aberto que ele deixa. O que acontece com Dante, Lady e Trish? Como Nero perdeu seu braço demoníaco? Quem é V? Quem é Urizen? E o jogo de forma primorosa responde a todas essas perguntas ao longo da jogatina.

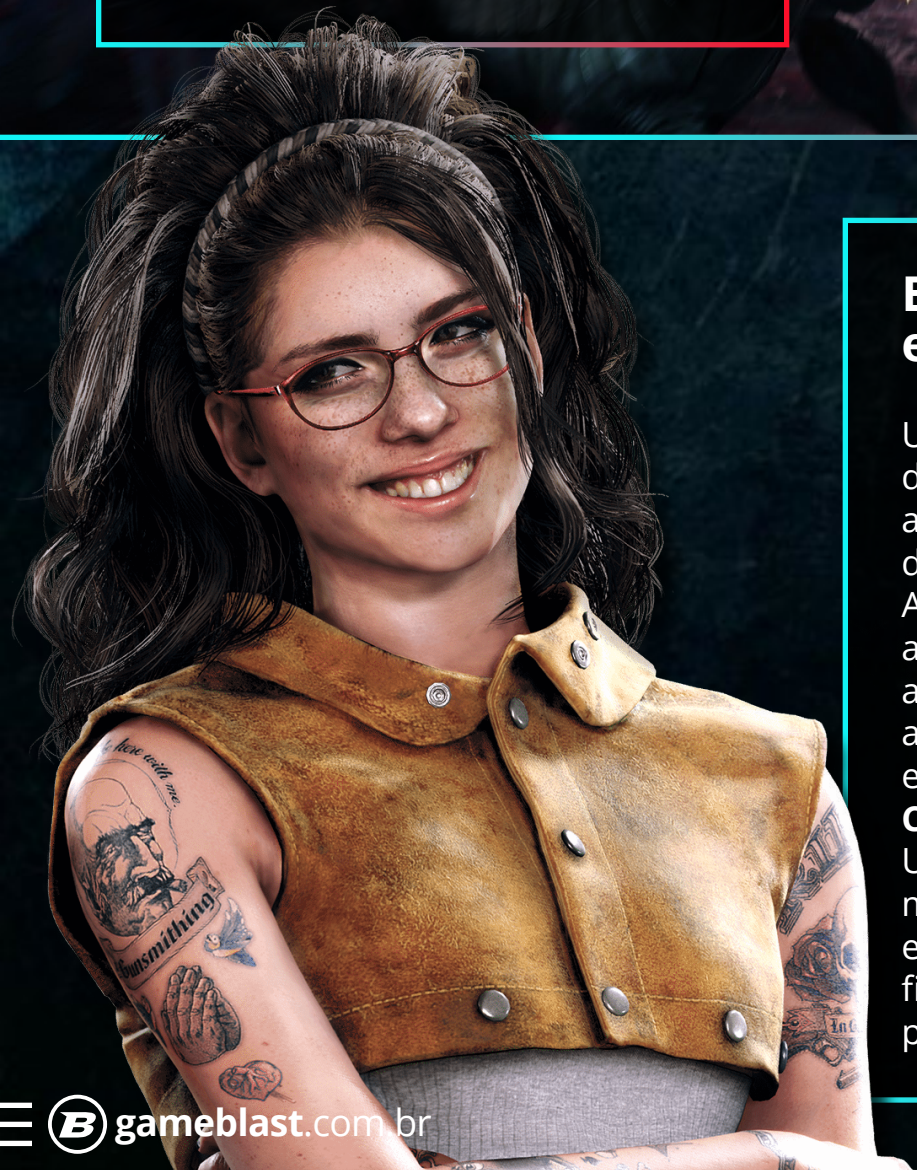
As cenas de combate e diálogos estão mais afiadas do que nunca, bem como as piadinhas de Nero e Dante. A interação entre alguns dos personagens, inclusive as dos estreadores V e Nico, são fantásticas, além de uma narrativa que guia suficientemente bem o acelerado hack and slash num clima apocalíptico que já é marca registrada da série.

Entretanto, temos um incômodo bem significativo no início de Devil May Cry 5: seus tutoriais. Tanto o prólogo como pelo menos os dois primeiros capítulos da história têm seus ritmos lentos demais, com pouquíssimos inimigos e cinemáticas demais que quebram constantemente o ritmo. Isso é frustrante ao ponto de deixar a primeira hora de jogo bem exaustiva, principalmente para veteranos da série. Felizmente, o jogo compensa esse início arrastado com o tempo, recuperando bem aos poucos o ritmo que fez dos jogos anteriores da série tão populares.



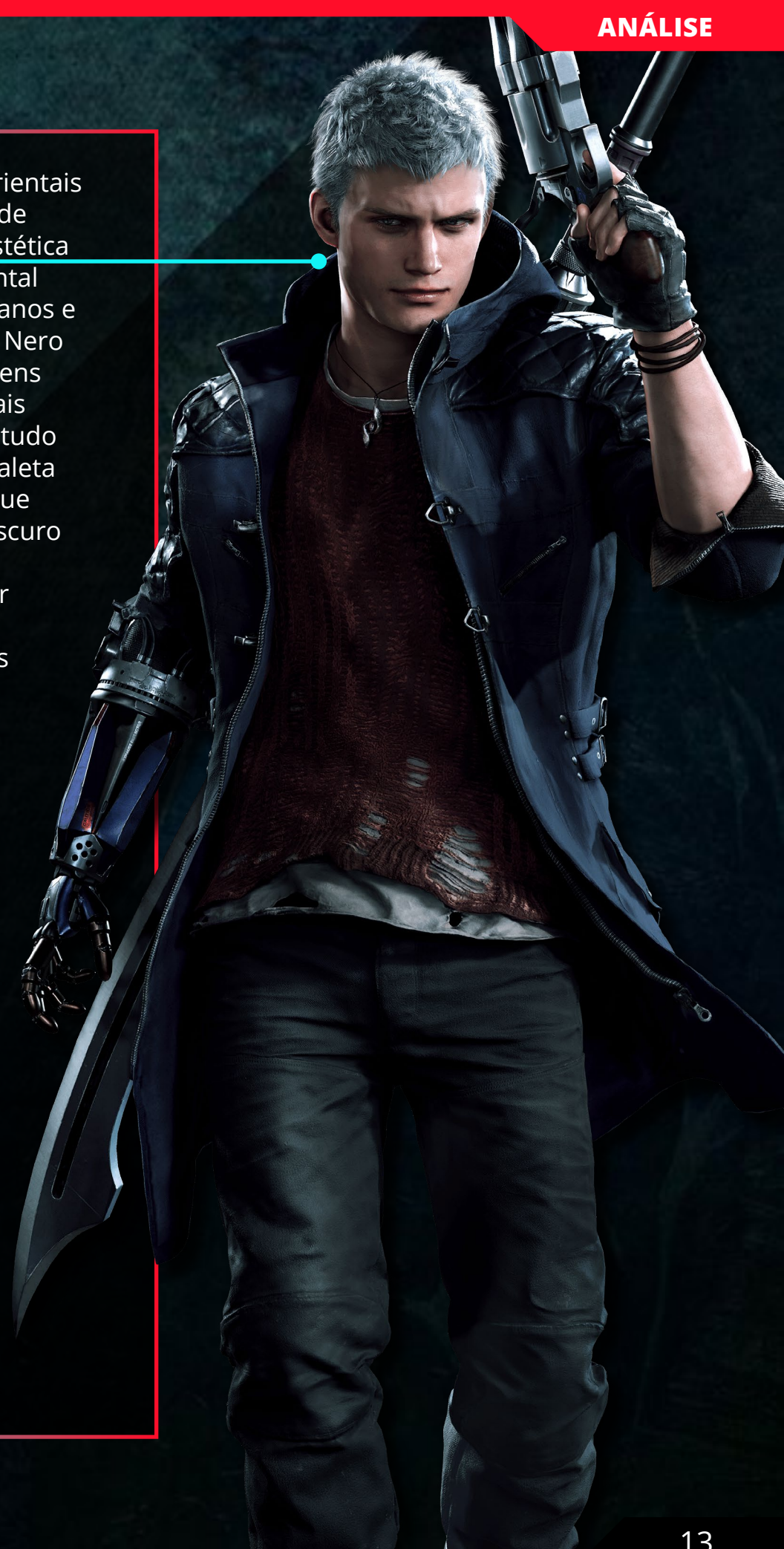
Entre o realismo e o icônico

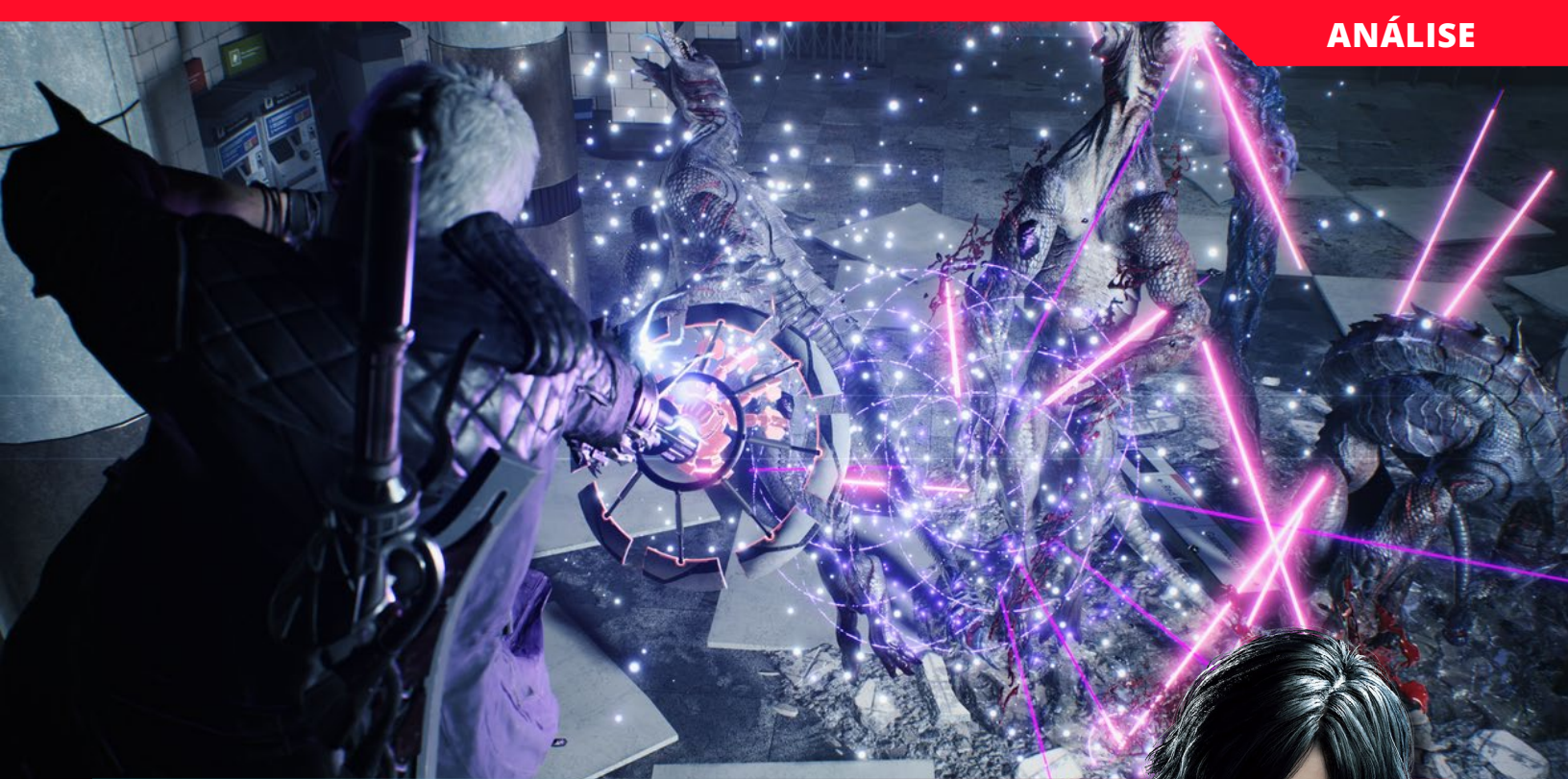
Um dos pontos mais marcantes de Devil May Cry 5 é o seu aspecto estético, bem diferente dos jogos anteriores da série. Aqui, temos uma junção dos aspectos orientais que víamos até Devil May Cry 4 com os aspectos um pouco mais realistas e ocidentais de **DMC: Devil May Cry (Multi)**, o reboot da franquia. Uma combinação que para muitos poderia causar bastante estranhamento, como resultado final deu uma cara fantástica para o novo capítulo da série.



Juntar os aspectos mais orientais como os cabelos brancos de Dante e **Nero** com uma estética toda mais realista e ocidental como os rostos mais humanos e o novo corte de cabelo de Nero fez bem para os personagens que estão visivelmente mais envelhecidos. Além disso, tudo e todos receberam uma paleta de cor mais acinzentada que deixou o jogo bem mais escuro que anteriormente, mas nem por isso deixou de ter algumas cores bem vivas, principalmente nas hordas de demônios adversários.

E falando nos demônios, estes podem não ser tão icônicos quanto os anjos caídos de Devil May Cry 4 ou os demônios com poderes elementais incríveis de Dante's Awakening, mas possuem sua glória. Todos bastante focados em gore e com aspectos grotescos que lembram doenças, eles podem causar certo estranhamento no início do jogo, mas rapidamente você se acostuma com a estética de cada um, passando a se interessar por suas variedades.

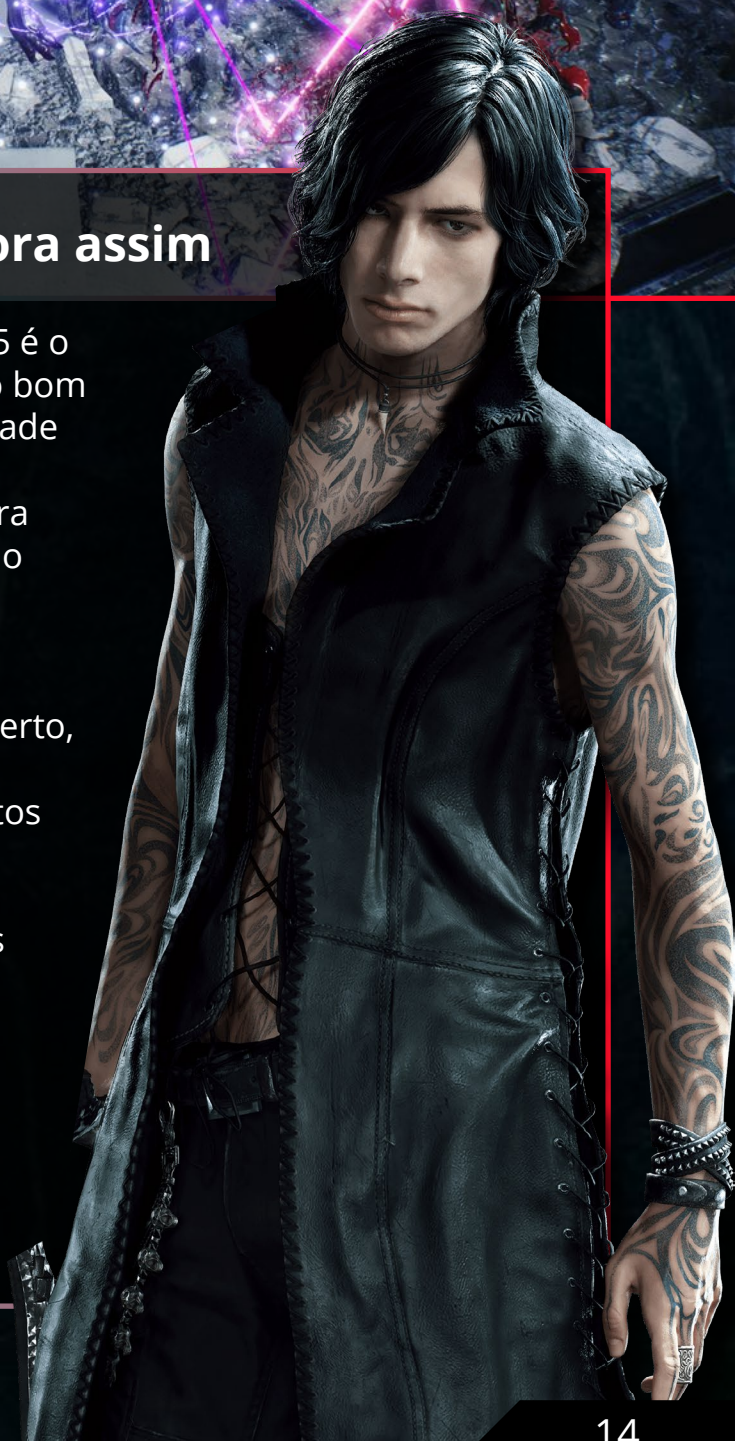




Uma ameaça não tão desafiadora assim

Outro aspecto questionável de Devil May Cry 5 é o seu nível de dificuldade. Claro que, como todo bom hack and slash, temos vários níveis de dificuldade diferentes. Mas a dificuldade inicial, na qual o jogador precisa completar o modo história para desbloquear as demais, é fácil demais, gerando pouquíssimas mortes e exigindo quase nada de estratégia ou reflexos dos jogadores.

Se antes você precisaria atacar no momento certo, desviar ainda mais precisamente dos ataques inimigos e até usar determinados equipamentos para vencer inimigos específicos, agora toda essa precisão de reflexos rápidos só são mais exigidos nas incríveis batalhas contra os vilões finais de cada capítulo. Infelizmente, até chegar neles, é só uma sucessão de golpes que podem ser muito bem coreografados se você já tiver uma quantidade interessante de movimentos especiais desbloqueados, mas que também pode ser muito monótonos e repetitivos na situação contrária.





Talvez tenha faltado um pouco de dosagem ideal na curva de dificuldade do jogo. Como jogador experiente da franquia, morri somente uma vez durante toda a primeira vez que joguei o modo história, sendo esta única vez para o vilão final do penúltimo capítulo do jogo. Muito disso se deve aos inimigos que simplesmente tomam dano de qualquer forma combinado às quantidades desnecessárias de poções de vida ao longo do caminho, deixando tudo leve demais e removendo o quê de desafio que também era marca da série.

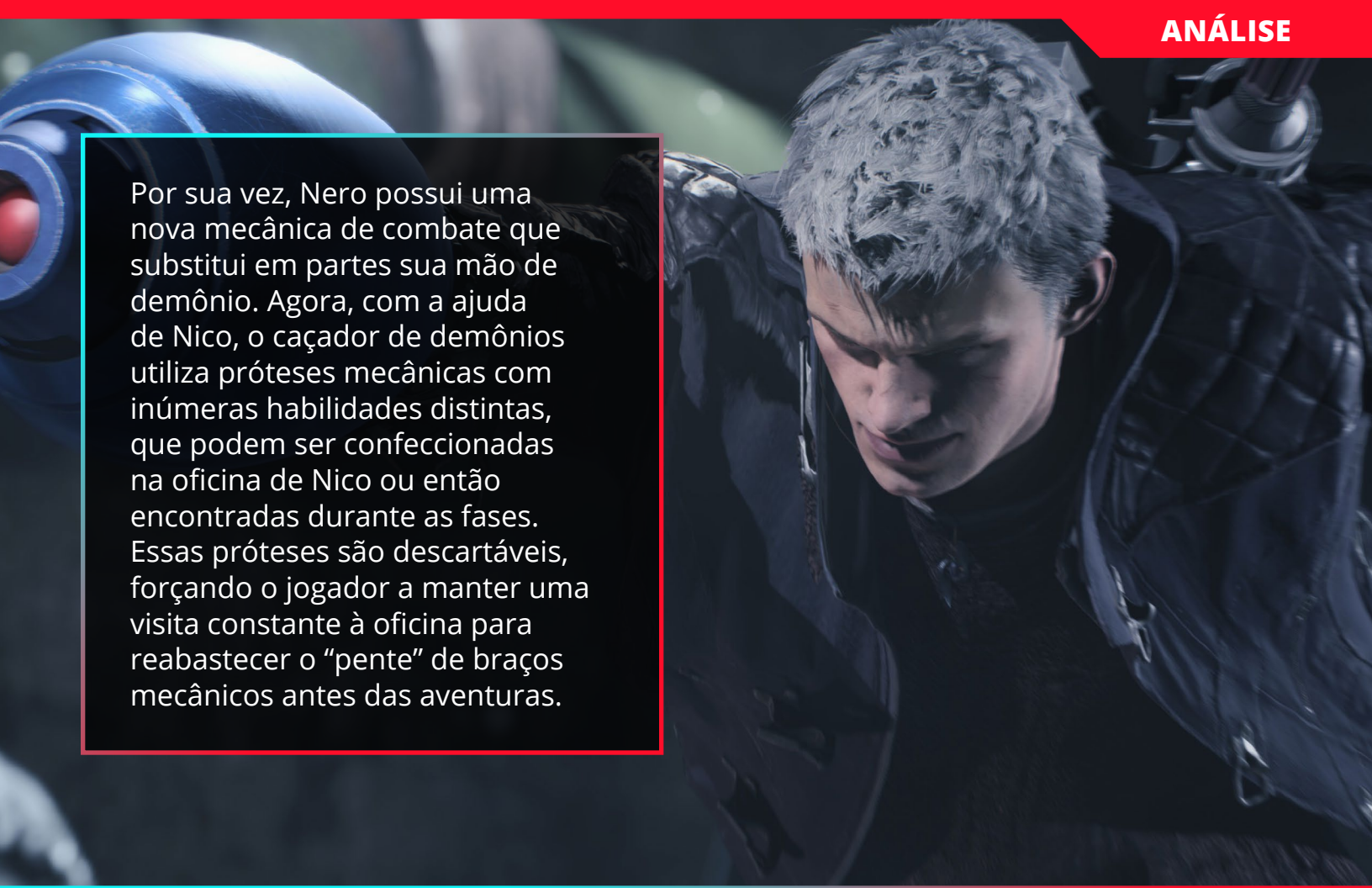
Além disso, somente um inimigo durante todo o jogo possui pontos específicos que recebem dano. Todos os demais, incluindo chefes de fase, tomam dano de praticamente qualquer jeito, tornando tudo muito mais fácil de se combater. Felizmente, após completar a jogatina inicial, temos mais quatro níveis de dificuldade crescentes para os amantes de adrenalina, combos quase infinitos e muita violência gratuita. Mais uma vez, DMC5 começa tropeçando, mas rapidamente se recompõe e se mostra um jogo de ótima qualidade.



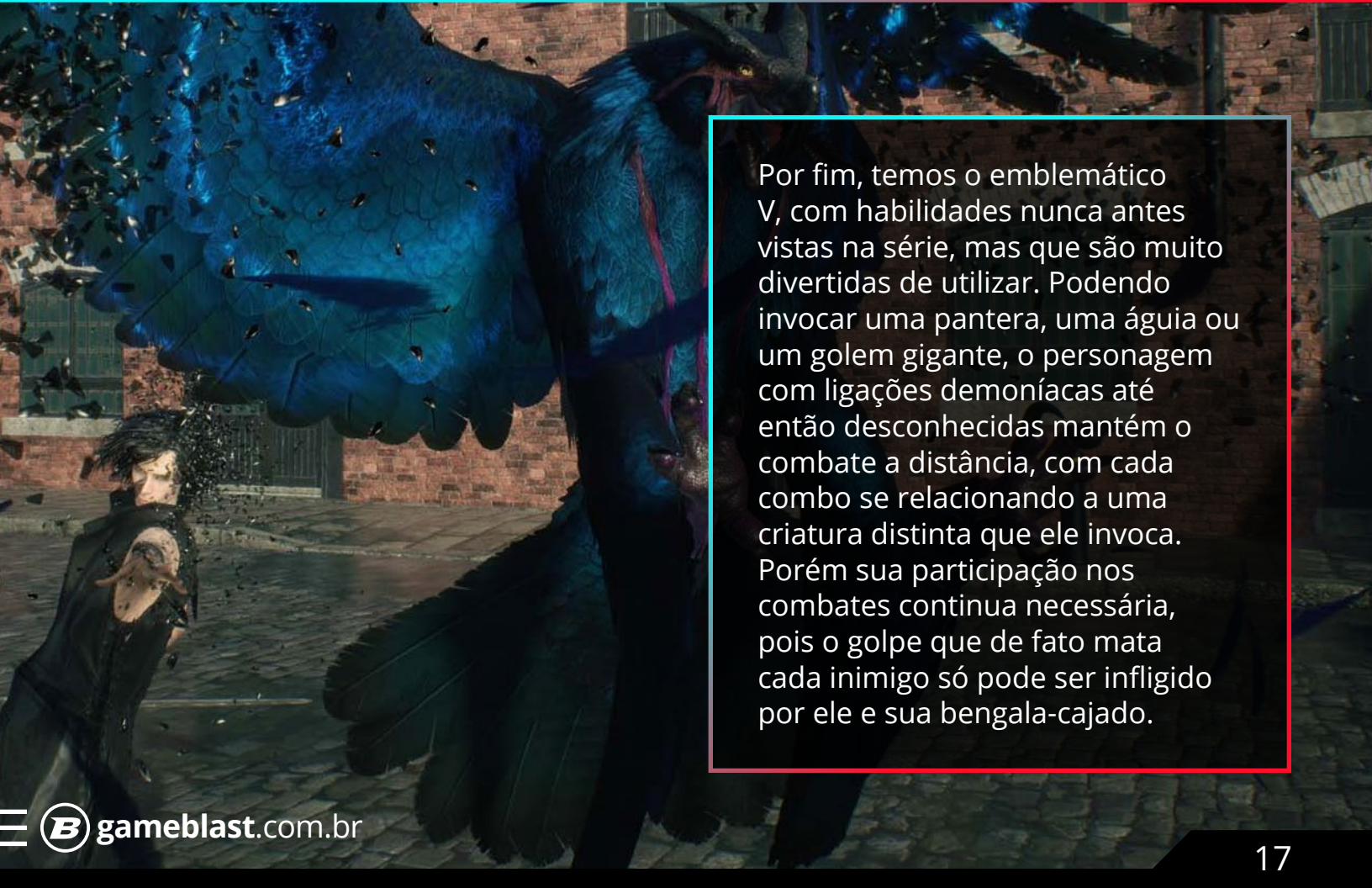
Dante, Nero ou V?

Elemento já utilizado em outros jogos da franquia, o controle de personagens secundários se manteve em Devil May Cry 5. Dessa vez, temos um trio de protagonistas com habilidades bem distintas entre si, o que torna a jogatina bastante divertida e dinâmica com qualquer um dos três. Dante possui armas clássicas fantásticas, além de novos equipamentos igualmente incríveis, como a já icônica Moto que se desmonta em duas partes virando uma arma brutal.





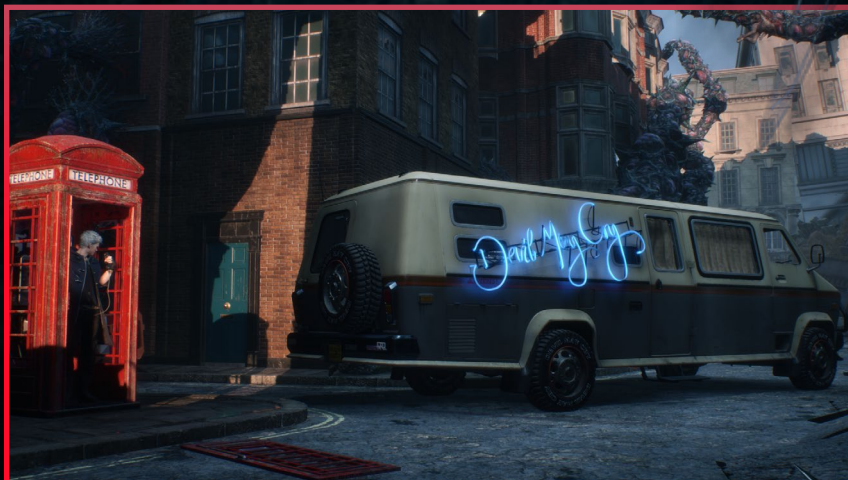
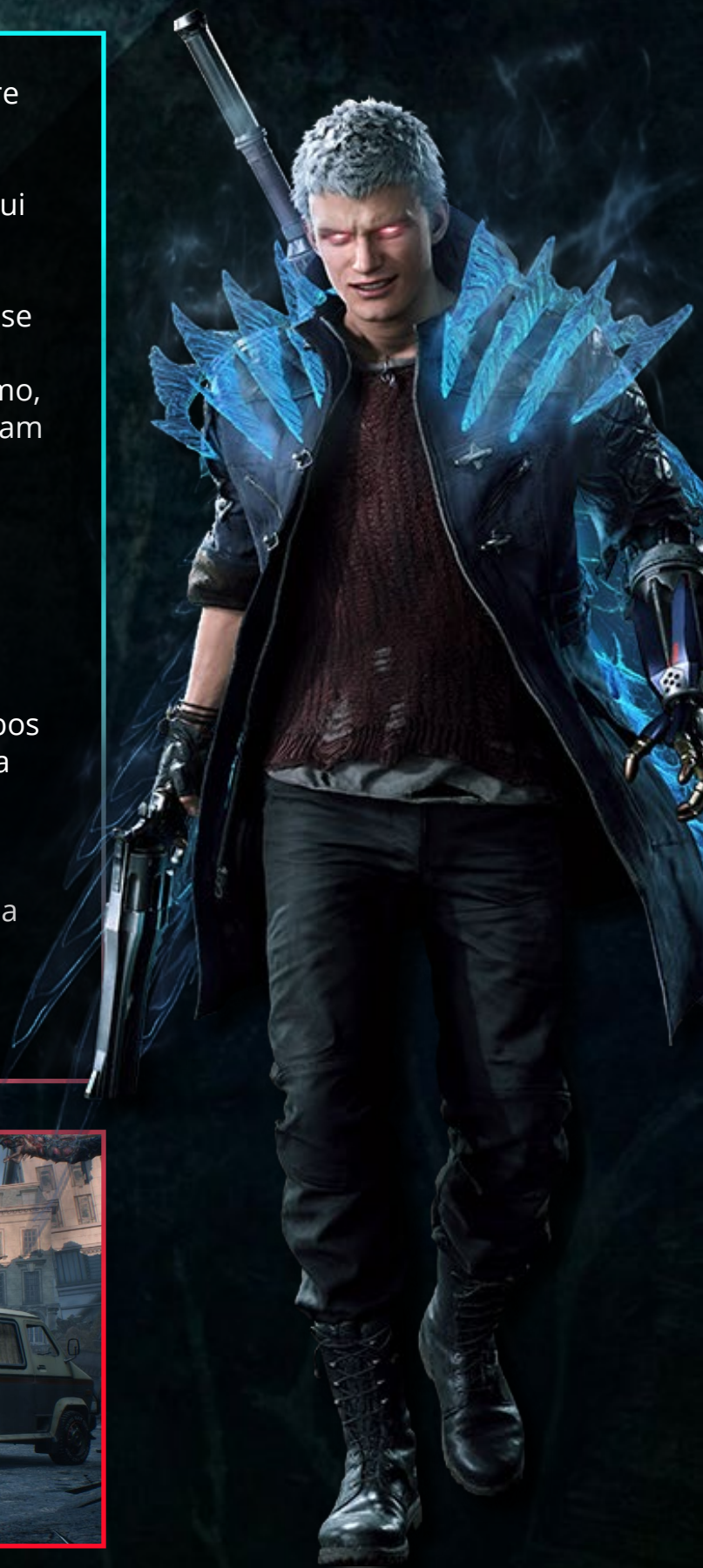
Por sua vez, Nero possui uma nova mecânica de combate que substitui em partes sua mão de demônio. Agora, com a ajuda de Nico, o caçador de demônios utiliza próteses mecânicas com inúmeras habilidades distintas, que podem ser confeccionadas na oficina de Nico ou então encontradas durante as fases. Essas próteses são descartáveis, forçando o jogador a manter uma visita constante à oficina para reabastecer o “pente” de braços mecânicos antes das aventuras.



Por fim, temos o emblemático V, com habilidades nunca antes vistas na série, mas que são muito divertidas de utilizar. Podendo invocar uma pantera, uma águia ou um golem gigante, o personagem com ligações demoníacas até então desconhecidas mantém o combate a distância, com cada combo se relacionando a uma criatura distinta que ele invoca. Porém sua participação nos combates continua necessária, pois o golpe que de fato mata cada inimigo só pode ser infligido por ele e sua bengala-cajado.

Essa diferenciação de modos de jogo entre os três protagonistas é muito boa, mas possui alguns problemas principalmente de balanceamento entre eles. Dante possui características próximas do gameplay clássico do personagem, sem nada a reclamar. Entretanto a mecânica da prótese mecânica de Nero tem alguns problemas tanto de narrativa como de jogatina mesmo, pois encontrar braços mecânicos que param o tempo ou que soltam mísseis ao longo das fases é um tanto quanto ilógico para o contexto da franquia, ao mesmo tempo que consertar esses braços e comprá-los constantemente é um pouco frustrante.

Além disso, ao jogar com Nero, é muito mais complicado de conseguir fazer combos que alcancem os ranks mais altos. Por sua vez, basta você apertar todos os botões ao mesmo tempo e se manter distante dos combates com V que facilmente alcançará esses combos. Essa discrepância gritante das mecânicas de jogo entre os personagens é um tanto frustrante, mas não é impossível de se acostumar.





Combates que dão gosto

Por sua vez, temos o melhor de Devil May Cry 5: seus combates. Mesmo que travados demais no início, os combates se mostram cada vez mais fluidos e divertidos ao longo das cerca de 10 horas de jogatina. Seja com Nero, Dante ou V, é muito divertido montar combos incríveis, principalmente quando você começa a desbloquear mais habilidades e movimentos de combate com as numerosas armas dos personagens.

Essa grande variedade de upgrades disponíveis para todos os personagens deixa a jogatina ainda mais dinâmica e dá uma ótima justificativa para o fator replay do jogo. Isso porque você não vai conseguir desbloquear todas as habilidades e movimentos de todos os personagens completando a história do game apenas uma vez. Assim, o jogo se constrói justamente focado em você zerá-lo várias e várias vezes, o que tem o seu valor.

Some isso a um level design que realmente recompensa o jogador atento aos detalhes e temos uma jornada própria para ser repetida várias e várias vezes. Contudo temos uma crítica a ser feita no que tange a apresentação dos níveis e novas áreas de jogo em DMC5. É tudo didático demais para os jogadores. A cada nova área desbloqueada após um puzzle bem raso, temos longos 5 a 10 segundos de cena literalmente apontando que caminho devemos seguir, como se algo brilhante ou orbes vermelhas já não fossem sugestivas o suficiente.

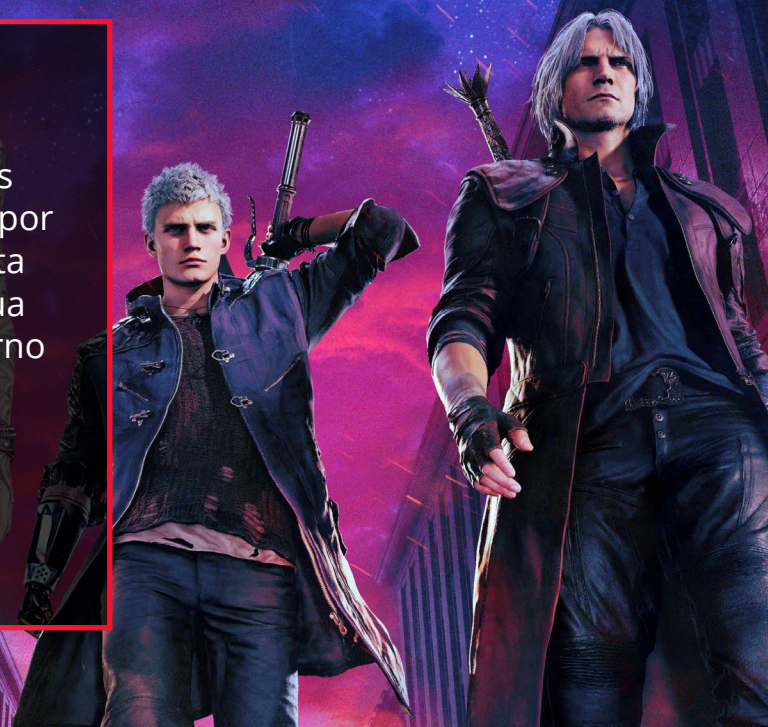


Um retorno digno

Devil May Cry 5 (Multi) não é perfeito, mas pode sim ser considerado um game acima da média e até um dos primeiros ícones de 2019, juntamente com Resident Evil 2 (Multi). Ele não sai da sua caixinha e, em termos de level design, mecânicas de combate e vilões, ele mantém muito do que os fãs da série já haviam visto em jogos anteriores. Porém, a maior parte do que ele repete, ele repete muito bem, e isso precisa ser elogiado.



Mesmo que a trilha sonora não se mostre tão presente durante a jogatina como em títulos anteriores e tenhamos aqui problemas consideráveis nos desafios propostos tanto por puzzles como por combates, nada disso afeta o suficiente Devil May Cry 5 para estragar sua experiência jogando. O título é sim um retorno digno à franquia, além de uma ressurreição incrível de tantos personagens que tanto amamos. Sem mais delongas, aconselho a todo bom fã de Devil May Cry visitar esse novo e bem colocado capítulo da série. **B**



Prós

- Visual fantástico mescla realismo com identidade original da franquia;
- Combates fluidos e bem coreografados;
- História interessante cativa a jogatina;
- Fator replay bem válido;
- Linha de acontecimentos guia bem a narrativa;
- Personagens icônicos de volta agradam antigos fãs da franquia;
- Jogabilidade diferenciada entre personagens jogáveis é divertida;
- Boa variedade de upgrades para todos os personagens;
- Enredo acompanha de modo fiel os jogos anteriores do cânone da franquia.



Contras

- Início lento demais para um hack and slash;
- Nível de dificuldade inicial não chega a ser desafiador;
- Facilidade de jogar com V é desproporcional se comparada com Nero;
- Tutoriais exaustivos no início do jogo;
- Dicas do caminho certo, além de quebrar o ritmo de jogo, são totalmente desnecessárias;
- Trilha sonora pouco presente se comparada com jogos anteriores.

Devil May Cry 5 (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Hack and Slash

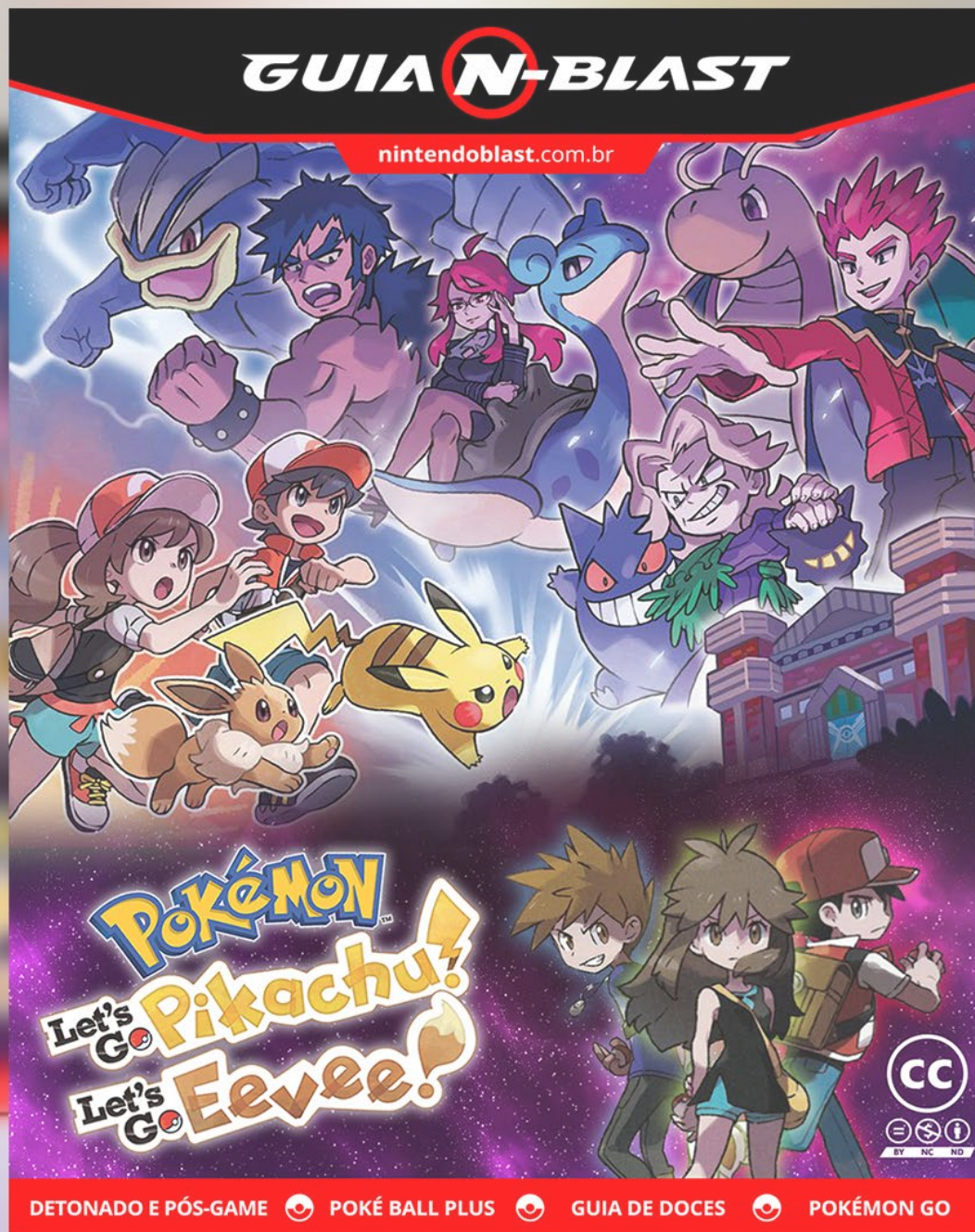
Lançamento 08 de março de 2019

Nota

8.5

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



por *Francisco Camilo*

Revisão: *Diogo Mendes*
Diagramação: *Diego Ilson*

Dez jogos de zumbis em mundo aberto que merecem sua atenção

Ainda que possa parecer um tema saturado, os zumbis são figurinhas carimbadas no mundo dos jogos. Tendo uma miríade de títulos lançados em diferentes gêneros, separamos dez opções para você poder exercitar seu senso de sobrevivência e exploração.

DayZ (PC)

Após um longo período em early-access, DayZ finalmente foi lançado para PC em 2018, com versões para PlayStation 4 e Xbox One programadas para 2019.

O jogador começa sua jornada com quase nenhum tipo de item, tendo como objetivo explorar a fictícia Chernarus em busca de suprimentos como água, comida e kits médicos. Sendo um MMO, a interação com os jogadores é parte fundamental da experiência, que podem cooperar entre si ou eliminar uns aos outros para roubar suprimentos. Moral e ética: a gente vê por aqui. Ou não.

Dying Light (Multi)

Lançado em 2015, Dying Light foi desenvolvido pelos mesmos desenvolvedores do infâme Dead Island. Herda algumas das mecânicas de combate corpo a corpo implementadas no título anterior, mas as executa com maior qualidade ao mesclá-las com um sistema de movimentação parkour e um mundo repleto de atividades e segredos para o jogador explorar.

O ciclo de dia e noite possui papel fundamental aqui. De dia, os zumbis são mais lentos e lerdos, fáceis de contornar. Mas à noite, as hordas são lideradas pelos Volatiles, que possuem resistência, força e velocidade imensas. O ideal é procurar um ponto seguro no mapa para dormir até de manhã. A grande sacada é que o ganho de pontos de experiência é maior à noite, incentivando o jogador a se aventurar em meio aos Volatiles. Enfrentar os perigos soturnos e subir de nível mais rápido ou jogar seguro?

State of Decay 2 (XBO/PC)

Ampliando o que foi visto no jogo original, State of Decay 2 foi um dos grandes títulos lançados para Xbox One e PC em 2018, trazendo um mundo pós-apocalíptico a ser explorado em busca de suprimentos e equipamentos para sobrevivência.

Seu principal chamariz se encontra no sistema de construção de bases. Cada base funciona como uma pequena comunidade, sendo dever do jogador mantê-la segura, cuidando dos residentes e mantendo-os sempre com o melhor ânimo possível. Cada membro da comunidade possui uma habilidade especial, que pode auxiliar o protagonista de diversas formas, como criação de kits curativos. State of Decay 2 pode ser jogado por até quatro pessoas simultaneamente, e seu modo cooperativo focado em sobrevivência é uma ótima pedida para os donos da Caixa X.

Dead Rising 2 (Multi)

Dead Rising 2 tem como protagonista Chuck Greene, um motoqueiro que se vê preso em um shopping em meio a uma epidemia zumbi. Seu objetivo é se manter vivo enquanto busca respostas sobre a epidemia e uma cura definitiva para a filha, que precisa receber doses regulares de um medicamento que a impede de se transformar em zumbi.

Com todo o complexo do shopping para exploração, o Dead Rising 2 oferece uma grande variedade de missões primárias e secundárias, e as ações do jogador para com outros sobreviventes determinará qual final irão atingir na conclusão do game. Seu maior charme está em seu combate, com uma miríade de armas à disposição que podem ser combinadas para criar outras mais poderosas e completamente malucas.

Red Dead Redemption Undead Nightmare (PS3/X360)

Ampliando o que foi visto no jogo original, State of Decay 2 foi um dos grandes títulos lançados para Xbox One e PC em 2018, trazendo um mundo pós-apocalíptico a ser explorado em busca de suprimentos e equipamentos para sobrevivência.

Seu principal chamariz se encontra no sistema de construção de bases. Cada base funciona como uma pequena comunidade, sendo dever do jogador mantê-la segura, cuidando dos residentes e mantendo-os sempre com o melhor ânimo possível. Cada membro da comunidade possui uma habilidade especial, que pode auxiliar o protagonista de diversas formas, como criação de kits curativos. State of Decay 2 pode ser jogado por até quatro pessoas simultaneamente, e seu modo cooperativo focado em sobrevivência é uma ótima pedida para os donos da Caixa X.

Dead Island (Multi)

Possivelmente o Ronaldinho dos jogos de zumbi. "Dibrou" tudo e todos com um dos mais belos e brutais trailers até hoje, dando a entender que o jogo seria uma jornada emocional em um mundo infestado pela praga zumbi. Não deu outra. O título não cumpriu nenhuma de suas expectativas, sendo simplório, levemente ok nos visuais e com uma história bem furreca.

Apesar dos pesares, seu sistema de combate era decente, sendo focado em corpo a corpo na perspectiva de primeira pessoa. Várias armas disponíveis, um sistema de criação competente e a possibilidade de se jogar com mais três amigos fazem de Dead Island uma diversão rápida e descerebrada, mesmo que de qualidade geral duvidosa.

Zombies Ate My Neighbors (SNES)

Talvez não possa ser considerado exatamente um jogo de mundo aberto, mas *Zombies Ate My Neighbors* é um clássico que merece figurar nesta pequena listinha. Com visão na transversal, visuais cartunescos charmosos e uma jogabilidade voltada para o *shhot'em up*, o game é pura diversão para um ou dois jogadores.

No controle de Zeke ou Julie, o jogador tem à sua disposição diversos cenários para se aventurar, matar zumbis e salvar cidadãos em perigo, como shoppings, vizinhanças suburbanas e castelos mal-assombrados. Há uma bela quantidade de armas à disposição, como armas d'água, tomates, latas de refrigerante explosivas e lança-chamas.

Project Zomboid (PC)

Project Zomboid coloca o jogador na pele de um sobrevivente de um apocalipse zumbi. O objetivo principal é sobreviver o máximo de dias possíveis. Para tal, é preciso buscar itens de sobrevivência por Knox County, condado onde se passa o game. Fome, cansaço e estado de saúde mental são algumas das características vitais que precisam de atenção. Ao criar um personagem, o jogador deve escolher qual sua profissão, distribuindo pontos de habilidade em potencialidades e fraquezas, traçando um perfil específico e criando um desafio de jogo único.

Junto ao modo tradicional, há um modo *sandbox* que permite customização de partidas e diversos cenários compostos por desafios diversos, aumentando a vida útil do game.

Days Gone (PS4)

Os últimos dois títulos da lista serão como um "Future Blast". Mesmo não tendo sido lançados ainda, esperamos bastante de ambos os games. Days Gone é o primeiro deles.

Na pele de Deacon St. John, um motoqueiro que carrega tragédias e perdas em seus ombros, o jogador terá uma terra devastada pela praga zumbi e se verá em um ambiente onde as sociedades tradicionais não funcionam como antigamente. Days Gone trará como principal fator as hordas de Freakers, os inimigos principais do jogo. Poderão causar grande pânico no jogador ao atacá-lo em grande quantidade.

De acordo com quem já pôde testar o jogo, é dito que Days Gone pode vir a surpreender por, aparentemente, não ser apenas mais um jogo de zumbis, contando com grande foco nas relações humanas entre personagens e grande importância no desenvolvimento de missões primárias e secundárias.

Dying Light 2 (Multi)

A desenvolvedora polonesa Techland promete expandir ainda mais as mecânicas introduzidas no título original e que o transformavam em uma excelente experiência. O parkour e o gancho de escalada estarão de volta, e o mundo será muito mais reativo às escolhas do jogador, alterando o comportamento de NPCs e das comunidades dentro do jogo. É um título bastante ambicioso mas, considerando a qualidade de Dying Light, é válido dar um voto de confiança aos desenvolvedores. **B**

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

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por Francisco Camilo

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Lucas Gallego



THE LAST OF US

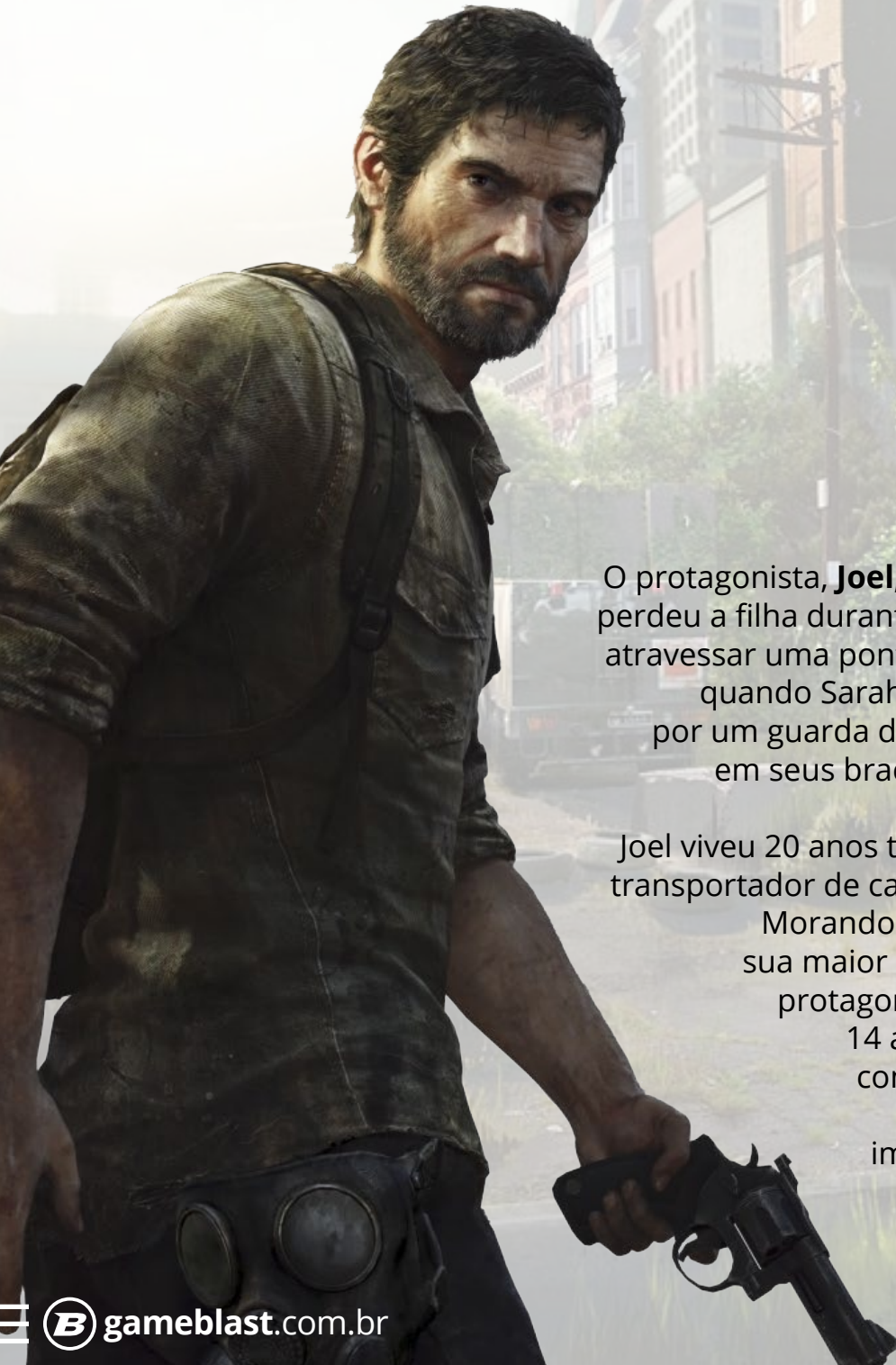
UMA JORNADA DE PAI E FILHA PELO APOCALIPSE

Lançado originalmente em 2013 como o último trabalho da Naughty Dog para PlayStation 3, The Last of Us (PS3/PS4) trouxe um mundo apocalíptico imersivo, narrativa intimista e trama madura e emocionante.



OS ÚLTIMOS DE NÓS

The Last of Us conta com uma história baseada em conceitos reais. Uma doença misteriosa se espalhou por todo mundo, enlouquecendo e matando grande parte da população. Os corpos mortos são, então, invadidos pelo fungo cordyceps, que assume o controle do corpo orgânico morto, transformando-o em criaturas violentas, chamadas de **Estaladores**.



O protagonista, **Joel**, é um homem de meia idade que perdeu a filha durante o início da epidemia. Tentavam atravessar uma ponte em busca de uma zona segura, quando Sarah é atingida por um tiro disparado por um guarda da ponte. A imagem da filha morta em seus braços jamais sairia de sua memória.

Joel viveu 20 anos trabalhando como “mensageiro” e transportador de cargas no que restou da sociedade. Morando em uma zona de quarentena, viu sua maior missão surgir através da segunda protagonista do jogo. Ellie, uma garota de 14 anos, deve ser levada até a facção conhecida como Vagalumes, pois de alguma forma ela é de extrema importância. Mesmo relutante com o trabalho, Joel inicia sua jornada com Ellie, esperando que tudo corra tranquilo até seu destino.

Embora The Last of Us conte com personagens secundários memoráveis, como a amiga de Joel, Tess, ou o seu irmão, Tommy, o que carrega a trama e a faz brilhar são os dois protagonistas.

A jornada de Joel e Ellie começa com atrito entre os dois, com Joel se mantendo distante e bruto em seu tratamento para com a garota. Conforme a história progride, vemos uma relação entre transportador e carga evoluir para um sentimento de amizade e, com muita delicadeza, se transformar em uma relação velada de pai e filha.



Os dilemas do homem são nítidos. Ellie tem um propósito a cumprir, o que coloca sua vida em risco. Joel, após tantos perrengues que passa com a garota no caminho que percorrem, passa a enxergar nela a imagem de sua filha, Sarah. O jogo trata essa relação com muito cuidado, não deixando nada muito explícito e trabalhando bem os sentimentos paternos de Joel através de excelentes diálogos íntimos entre ambos, sem nunca transformar Ellie em uma substituta para Sarah, mas sim em uma nova razão para Joel seguir em frente.



SOBREVIVENDO AO APOCALIPSE

The Last of Us é focado na sobrevivência, e suas mecânicas são utilizadas para refletir o mundo cheio de perigos. A estrutura do jogo é bastante linear, mas permite que o jogador aborde alguns dos confrontos de maneira furtiva ou na base do tiro. Como munição não é um recurso em abundância, é preciso saber ponderar quando gastar as preciosas balas guardadas.

Os inimigos variam entre humanos e Estaladores. Os humanos podem estar armados tanto com armas de fogo bem como armas brancas, sendo geralmente fáceis de se derrotar.

Estaladores, no entanto, são ferozes e bem mais agressivos e perigosos. Possuem estágios diferentes da infecção fungal. O primeiro estágio deixa-os loucos e não tira nenhum de seus sentidos; o segundo estágio, quando o fungo já tomou conta de seu corpo por completo, traz uma aparência grotesca e elimina o sentido da visão, fazendo com que tenham de se localizar através da audição.

Como um *shooter* de sobrevivência, The Last of Us se sai muito bem ao colocar um sistema de criação de itens simples e didático. Materiais de criação são encontrados pelos cenários, e basta coletá-los para poder criar kits médicos, bombas de fumaça e explosivos.



Há uma boa quantidade de armas, indo de rifles e pistolas, até um arco e flechas. É possível desbloquear melhorias para as armas através das estações de criação. Para criar as peças de melhorias, é preciso ter os recursos exigidos. Melhorar capacidade de munição e taxa de disparo das armas são apenas duas das melhorias possíveis.



Para auxiliar na furtividade, Joel pode usar o modo de escuta, que aguça sua audição e permite que o jogador veja a localização dos inimigos próximos até mesmo através das paredes.

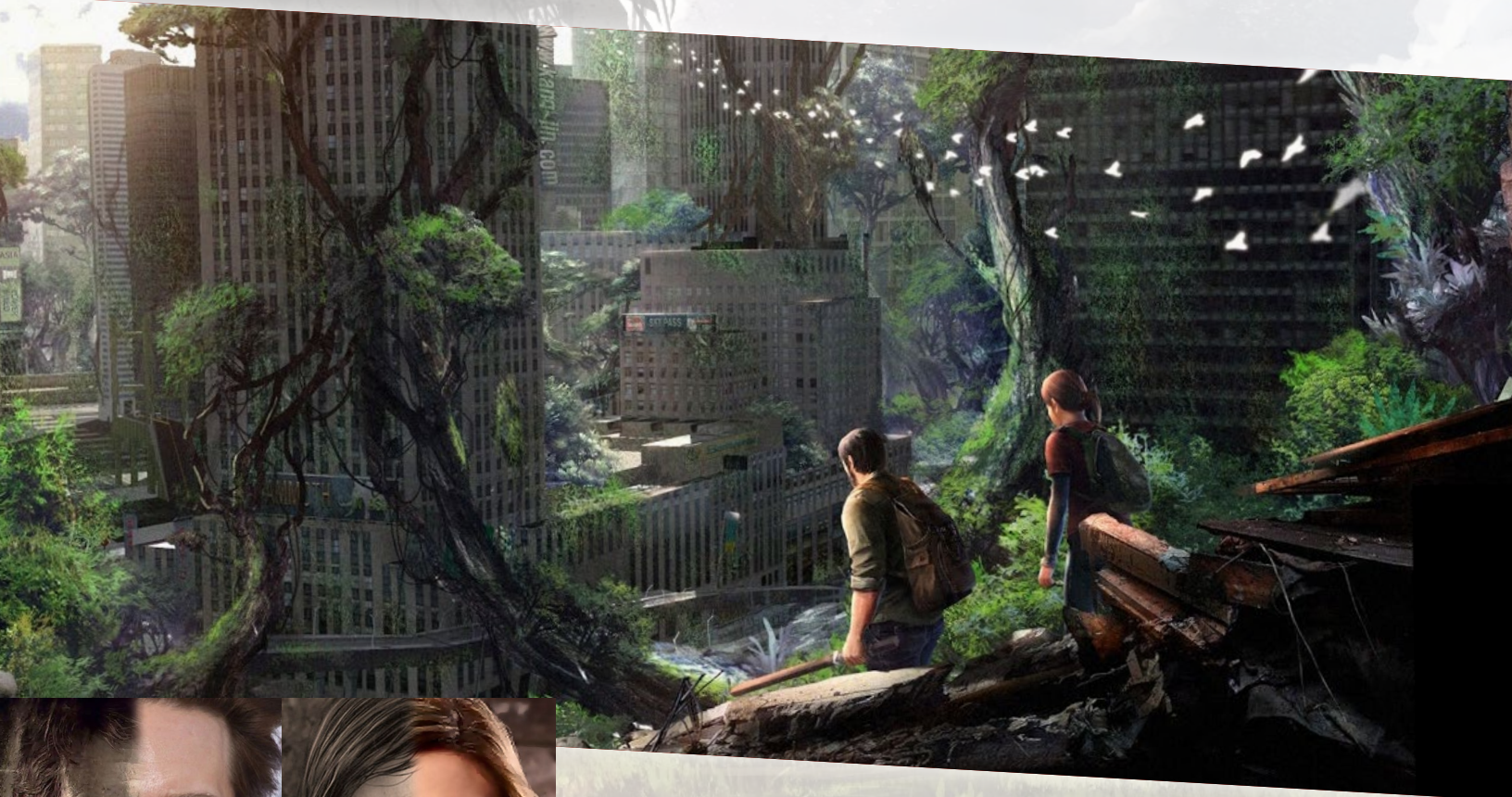
Para mesclar jogabilidade com narrativa e construção de mundo, a Naughty Dog trabalhou os combates de The Last of Us de forma que expressassem toda a brutalidade e violência presentes naquela realidade.





UMA COMPOSIÇÃO PRIMOROSA

De nada seria The Last of Us se não contasse com uma produção artística de alto nível. Visualmente, o jogo se encontra, até hoje, como um dos mais belos produzidos para consoles. Ainda em 2013, foi altamente elogiado por sua atenção ao nível de detalhes nos modelos dos personagens, que utilizam captura de movimentos completa para compor cenas de forma realista, assim como uma atenção especial à expressões corporais e faciais incorporadas nos momentos de jogabilidade, e não apenas nos momentos de cenas de corte.



Como dupla principal, The Last of Us contou com os atores Troy Baker e Ashley Johnson como Joel e Ellie, respectivamente. Ambos performaram captura de movimento para seus personagens, e realizaram um trabalho incrivelmente tocante.

A trilha sonora foi composta pelo músico argentino Gustavo Santaolalla, que usou mão de diversos instrumentos musicais para criar uma trilha sonora orquestrada melancólica e que refletisse bem as perdas e as dificuldades de viver em um mundo em ruínas.



TOCANDO EM TEMAS IMPORTANTES

Como conteúdo adicional independente, a Naughty Dog trouxe **The Last of Us: Left Behind**, uma DLC que complementa a história de *The Last of Us* ao introduzir um pouco mais sobre o passado de Ellie e de sua amiga, Riley. Com duração curta, a pequena expansão elucida um ponto principal da trama do jogo original e coloca Ellie abertamente como uma personagem LGBTQ+.

A Naughty Dog vira e mexe é acusada de “cumprir agendas sociais”, mas a grande verdade é que eles têm a coragem necessária para tocar em assuntos delicados e que podem ser considerados tabu para uma parcela do público (público esse que se embasa no preconceito, na opinião deste redator).

The Last of Us é uma jornada emocional pelos Estados Unidos, contada através de dois protagonistas humanos, falhos e que buscam uma razão para sobreviverem. É um conto sobre perdas, sim, mas também sobre esperança; um conto sobre como a vida continua e segue em frente não importando as circunstâncias. **B**



PS4

por *Francisco Camilo*Revisão: *André Luís Carvalho*
Diagramação: *Juliana Valle*

DAYS GONE

A busca por não ser apenas mais um jogo de zumbis

Desenvolvido pelo estúdio Bend, da Sony, Days Gone (PS4) chega no dia 26 de abril e promete ser uma jornada pessoal através de um mundo pós-apocalíptico devastado por uma doença e infestado por criaturas carnívoras parecidas com zumbis tradicionais.

Tendo a **solidão** como companheira

O protagonista do título é Deacon St. John, um ex-motoqueiro e agora caçador de recompensas que vê seu mundo desmoronar ao perder o amor de sua vida, Sarah. Sendo praticamente um nômade, Deacon, juntamente de seu melhor amigo e companheiro de viagens, Boozer, percorrem o estado de Oregon completamente afetado por uma praga efêmera, em busca de atividades e suprimentos de sobrevivência.

Espera-se que Days Gone mergulhe no âmbito pessoal do protagonista através de uma narrativa mais intimista, buscando conectar o jogador com o passado, presente e talvez o futuro de Deacon de forma bastante emotiva e fidedigna. Explorar os sentimentos de perda, tristeza, assim como fé e esperança, podem ser um excelente caminho para criar uma trama interessante e criar a empatia necessária entre jogador e protagonista.

A relação de Deacon St. John com sua esposa não deverá ser a única a ser trabalhada graças à presença de Boozer. Ele pode não ter sofrido a perda de St. John, mas será que entende o tamanho do sofrimento do amigo? Talvez seja o combustível que move Deacon, dando a ele novas razões para seguir em frente, pois é isso que um verdadeiro amigo faria.

Por todo estado de Oregon, haverá acampamentos espalhados que servirão como ponto seguro para descansar e conseguir suprimentos. Será possível interagir com os membros destes acampamentos e encontrar novas missões para serem concluídas. Days Gone promete ir além de simples atividades para preencher o tempo do jogador, buscando trazer complexidade e relevância para as histórias secundárias que irá contar. A ideia é de que elas se conectem, de alguma maneira, com a trama principal.



A ameaça dos Freakers



No mundo de Days Gone, os humanos infectados pela doença letal são transformados em criaturas parecidas com zumbis chamadas Freakers. Diversos tipos estarão presentes no jogo, sempre prontos para colocar a segurança de Deacon em cheque.

Swarmers são os mais comuns e andam em pequenos grupos ou em hordas enormes. Perseguem o protagonista no primeiro sinal de contato e são ágeis e rápidos; Newts são de menor porte e atacam quando Deacon está com pouca saúde; Breakers são grandes, fortes e ferozes, além de terem alta resistência; e Screamers funcionam como o alarme dos monstros, alertando as criaturas ao redor para a presença do protagonista.

Com cenários amplos e variados, como tundras geladas, cavernas e florestas densas, Days Gone irá oferecer uma ambientação variada e tomada pela vida selvagem. Animais também farão parte dos grupos de inimigos, como lobos e ursos, trazendo um desafio maior e diferente para o jogador.

Como é de praxe, humanos também serão parte importante dos combates, e Deacon terá de enfrentar inimigos humanos espalhados pelo cenário e em acampamentos que poderão ser capturados e transformados em pontos de viagem rápida. Para enfrentar todos esses perigos, o jogador terá à disposição armas brancas para combate corpo a corpo e armas de fogo, como rifles de assalto, pistolas e escopetas. O tradicional, por assim dizer.

Haverá também um sistema para criação de kits médicos, armas, melhorias gerais e outros itens de sobrevivência de suma importância. Os materiais a serem usados nas criações poderão ser coletados por todo o cenário durante os momentos de exploração.

Fiel **companheira**

Para atravessar o grande mundo aberto de Days Gone, Deacon St. John terá como veículo principal sua moto, fiel companheira de tantas viagens. Será necessário ter uma boa dose de cuidados com a motoca, alocando-a em lugares seguros quando for explorar a pé e reabastecendo combustível.

Será possível melhorar diversas partes da motocicleta, aumentando seu desempenho de velocidade e até mesmo o nível de barulho produzido por ela, que poderá alertar inimigos da presença de Deacon. Em caso de perda, será necessário procurá-la pelo cenário, visto que não há como "chamá-la" para perto de si. É uma moto, oras.

Muitas horas de diversão e um **modo fotografia completo**

Os desenvolvedores de Days Gone estimam uma jornada de até 30 horas de jogatina, com aproximadamente 20% deste tempo dedicado a cutscenes. É uma quantia de horas respeitável, apesar de parecer pequena em comparação com outros títulos de mundo aberto recentes. Ainda assim, é o suficiente para satisfazer jogadores em um jogo puramente singleplayer e evitar uma possível sensação de fadiga.




O game também trará ciclos de dia e noite completos assim como um sistema de clima dinâmico, modificando o ambiente de maneiras singulares e oferecendo oportunidades perfeitas para que o jogador tire fotos únicas. Para tal, a Sony Bend e seu time de arte trabalharam em um modo fotografia completíssimo, que traz não apenas o essencial, como configurações de personagens na tela, enquadramento e controle de lentes, como também diversas opções de ajustes finais para a fotografia tirada, especialmente no que concerne à gradação e profundidade de cores.

Voando debaixo do radar

Talvez seja por sua temática batida de zumbis em um mundo pós-apocalíptico, ou por um marketing mais modesto, mas Days Gone tem “voador” debaixo dos radares dos jogadores. Não há grande antecipação pelo título, exceto entre os fãs ferrenhos do PlayStation 4. A própria Sony, apesar de ter o jogo exibido em três E3 diferentes (edições 2016, 17 e 18), tem sido bem discreta com relação ao game.

Fica a dúvida se Days Gone será mais um dos grandes títulos exclusivos do PS4. Recentemente, em 2019, veículos de imprensa tiveram a oportunidade de experimentar o jogo por aproximadamente cinco horas e saíram da sessão de testes bastante impressionados com o que haviam jogado, destacando especialmente a qualidade e o foco no desenvolvimento de Deacon St. John e sua relação com outros personagens.

Days Gone chega exclusivamente para o PlayStation 4 no dia 26 de abril deste ano. 

*por Renan Rossi**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Juliana Valle*

Gênero RPG: o mundo em nossas mãos

Do papel e caneta até as grandes produções da cultura gamer atual, o RPG é um dos gêneros mais imersivos. Mundos fantasiosos, futuristas, distópicos, repletos de possibilidades que exploram todos os aspectos de uma realidade alternativa, seja em jogabilidade ou histórias envolventes. Inicialmente atrelado a aventuras de temática medieval com sistemas de turno, o RPG evoluiu suas concepções e até mesmo invadiu outros gêneros, incorporando-os a si ou transformando-os.

New Game

O que define um RPG em seu sentido mais puro é a possibilidade de assumir um personagem inicialmente fraco que evolui dentro de uma narrativa fantasiosa modificada por escolhas ou direcionamentos prévios. Para isso, é comum cumprir missões, derrotar inimigos, coletar itens, subir de nível e distribuir as recompensas em atributos e equipamentos, de modo a abrir caminho para enfrentar desafios cada vez mais difíceis.

Embora a maioria dê crédito a **Dungeons & Dragons** (1974) como o pioneiro nesse tipo de experiência, já havia outro game de tabuleiro que trazia elementos inspirados na cultura medieval e com um sistema de rolamento de dados: **Chainmail**, um war game lançado em 1971. Fortemente inspirado pelo universo da Terra Média criado por J.R.R. Tolkien, Chainmail adaptou inúmeros elementos dos livros como raças, monstros e magias.

Dessa forma, o salto que vimos em D&D foi natural. A possibilidade de reunir amigos em volta da mesa e dar asas à imaginação com histórias de cavaleiros, anões, feiticeiros e dragões virou febre e, com a chegada dos primeiros jogos eletrônicos, era preciso adaptar a experiência ao novo formato.

A tomada de decisões, fator crucial dos RPGs, foi representada virtualmente pela primeira vez em **Colossal Cave Adventure** (1976), lançado para o computador DEC PDP-10, considerado o pai dos títulos de aventura. Por meio de textos escritos na tela para comandar as ações, o jogador explorava uma caverna repleta de tesouros. Esse passo foi fundamental para estabelecer o caminho dos RPGs nos PCs e consoles.

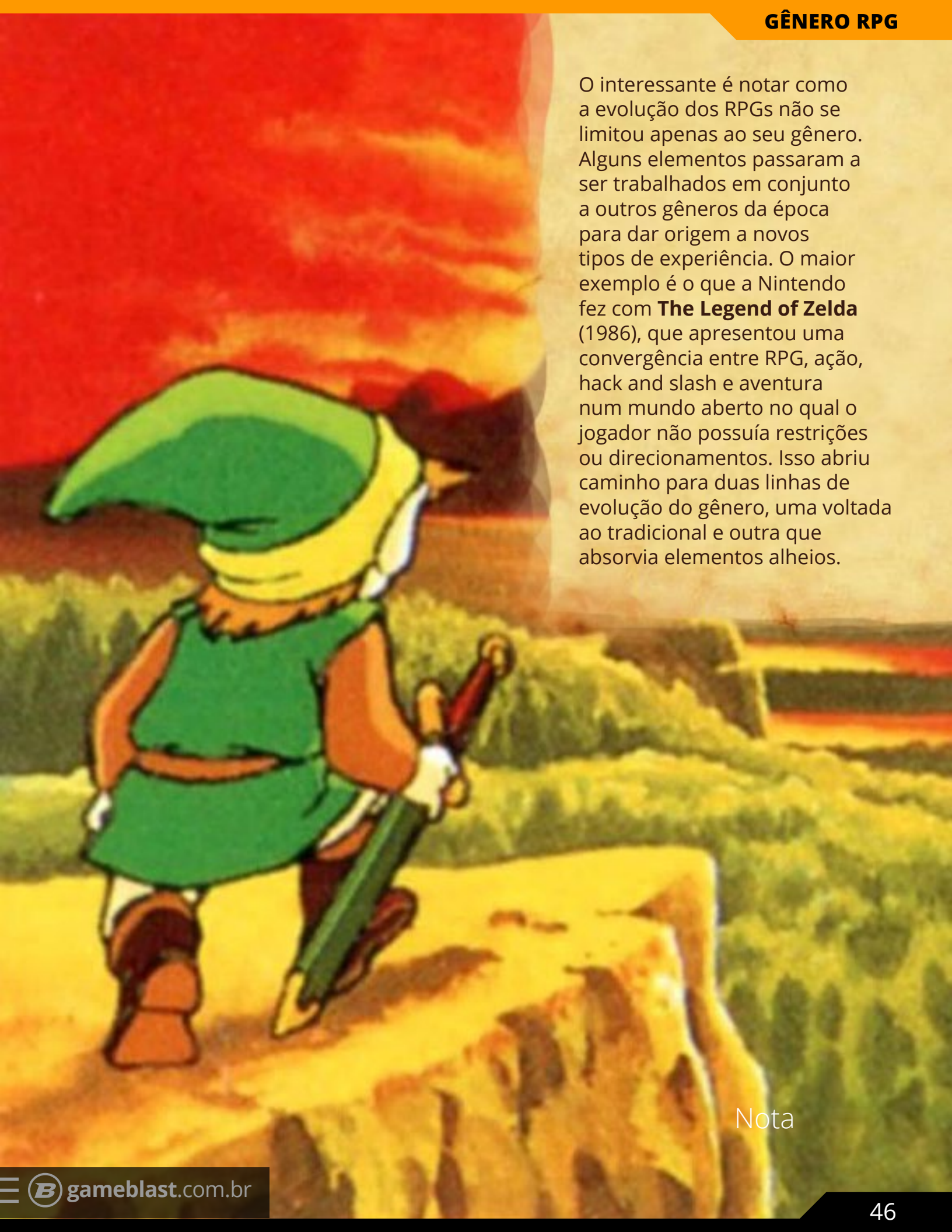
Uma jornada já esperada

Há quase quatro décadas, as empresas já tinham em mente o sucesso que os RPGs poderiam alcançar num formato eletrônico. **Rogue** (1980) trouxe toda a atmosfera de D&D a um tipo de visualização ainda precário e constituído por caracteres do próprio teclado na tela escura do DOS. O título também foi pioneiro em estabelecer o sistema de morte permanente, dando origem ao estilo conhecido hoje por roguelike.

Assumir cara e forma e introduzir uma estrutura que trouxe identidade aos RPGs tradicionais ficou a cargo de **Akalabeth: World of Doom** (1979) e **Ultima** (1981). Akalabeth inaugurou a exploração por corredores (dungeon crawler) e adaptações por comandos de texto durante as escolhas, fossem de movimentação, ação ou gerenciamento de itens.

Já o título desenvolvido por Richard Garriott inovou ao trabalhar pequenos pontos padronizados na tela que, juntos, assumiam formas variadas para dar-nos a impressão visual de ambientes como grama, pedra, cavernas, estradas e o personagem em si, com visão superior para a exploração de calabouços, vilarejos e florestas. O formato até hoje é trabalhado nos RPGs que utilizam essa perspectiva. Também contribuiu para a mecânica de distribuição de pontos entre atributos como força, agilidade, sabedoria e inteligência.





O interessante é notar como a evolução dos RPGs não se limitou apenas ao seu gênero. Alguns elementos passaram a ser trabalhados em conjunto a outros gêneros da época para dar origem a novos tipos de experiência. O maior exemplo é o que a Nintendo fez com **The Legend of Zelda** (1986), que apresentou uma convergência entre RPG, ação, hack and slash e aventura num mundo aberto no qual o jogador não possuía restrições ou direcionamentos. Isso abriu caminho para duas linhas de evolução do gênero, uma voltada ao tradicional e outra que absorvia elementos alheios.

Nota

Convencional e alternativo

É nesse ponto da história dos RPGs que houve o nascimento de dois ícones responsáveis por amarrar as arestas e padronizar diversos aspectos do chamado RPG tradicional: **Dragon Quest** (1986) e **Final Fantasy** (1987). Ambos ajudaram a popularizar a mecânica de encontros aleatórios, a mudança de tela entre vilarejos, calabouços e mapa de mundo. As telas de batalha também eram específicas e o jogador podia definir suas ações entre um leque de escolhas como ataque, magia, uso de itens ou fuga do confronto.

Outra variação estrutural veio com **Ys I: The Vanished Omens** (1987), que oferecia uma mescla entre RPG e ação. Os combates ocorriam em tempo real com danos causados automaticamente conforme a aproximação entre personagem e inimigos. Inspirado por **Dragon Slayer** (1984), o título ajudou a popularizar a mecânica de regeneração de HP.

Evoluindo lado a lado, as duas ramificações do RPG passaram por transformações constantes, ora mantendo elementos convencionais, ora oferecendo novas mecânicas de jogabilidade. Essa metamorfose foi crucial para que os desenvolvedores usassem e abusassem da criatividade, principalmente nos anos 1990, na chamada "Era de Ouro" dos RPGs desenvolvidos por estúdios japoneses, hoje denominados **JRPGs**.



Dessa safra nostálgica, podemos elencar **Romancing SaGa** (1992), **Breath of Fire** (1993), **Secret of Mana** (1993), **Earthbound** (1994), **Tales of Phantasia** (1995), **Suikoden** (1995), assim como o grande clássico **Chrono Trigger** (1995). Muitos deles tinham como foco as mecânicas de combate e o modo como o jogador evoluía os personagens. **Final Fantasy III** (1990) apresentou um sistema de alternância entre classes que ampliou as possibilidades de interação a um nível nunca visto até então. Já **Final Fantasy IV** (1991) introduziu o active time battle (ATB), mecânica que trazia mais dinamismo ao sistema de turnos, aspecto amplamente utilizado por outros jogos desde então.

De outro lado, títulos como **Fire Emblem: Shadow Dragon and Blade of Light** (1990) e **Shin Megami Tensei** (1992) uniram elementos táticos à jogabilidade, dando origem ao que conhecemos hoje por mecânica de estratégia por turnos, aspecto que atingiu um padrão bastante avançado após o lançamento de **Final Fantasy Tactics** (1998). Já os RPGs de estratégia em tempo real (RTS), outra variação do gênero, tiveram como principal influência o título de PC **Warcraft: Orcs & Humans** (1994), assim como o bastante popular **Age of Empires** (1997).



Como contar uma história

Além de melhorar mecânicas de jogabilidade, os desenvolvedores concentraram esforços na maneira como a narrativa interferia na experiência. Histórias envolventes e cheias de reviravoltas, como em *Final Fantasy IV*, abriram as portas da imaginação e concederam aos videogames uma camada mais profunda de imersão.

Não demorou muito para que as ramificações dos RPGs assumissem características narrativas de maior densidade, o que levava os jogadores a identificarem-se com elementos de personalidade e emoção envolvendo protagonistas e vilões. A série *Final Fantasy* direcionou suas sequências quase que exclusivamente por esse caminho, trazendo histórias repletas de momentos marcantes, como em

Final Fantasy VI (1994), **Final Fantasy VII** (1997) e **Final Fantasy X** (2001).

Tal processo contou com a ajuda de elementos cinematográficos e trilhas sonoras proporcionados pela evolução tecnológica. Nos computadores, a série **Starcraft** (1998) foi impecável ao unir narrativa com sua mecânica de estratégia em tempo real, enquanto **Xenogears** (1998) conseguiu levar a história ao campo da filosofia, trazendo à tona grandes discussões existenciais, comportamentais, tecnológicas, científicas e religiosas.


Não havia mais limites para a imaginação dos desenvolvedores. No entanto, o horizonte reservava possibilidades que ampliariam massivamente a abrangência dos RPGs.



Um por todos, todos por um

Warcraft e Starcraft tornaram-se exemplos cristalinos de como reunir grandes comunidades de jogadores em uma única experiência, compartilhando a essência do RPG. Daí originaram-se estilos de jogo imensamente populares como o Massive Multiplayer Online (MMO) e o Massive Online Battle Arena (MOBA).

Tratam-se de ramificações em que centenas de milhares de jogadores compartilham um mesmo universo pela internet, seja unindo forças para cumprir objetivos e conquistar melhores equipamentos, ou dividindo-se em equipes que batalham umas contra as outras em um tipo de versão 2.0 dos clássicos war games de tabuleiro, repletos de elementos de RTS



Inspirado por **Meridian 59** (1996), o MMO tem entre seus maiores expoentes títulos como **Tibia** (1997), **Ultima Online** (1997), **Mu Online** (2001) e **Ragnarök Online** (2002), bem como adaptações de séries como **World of Warcraft** (2004) e **The Elder Scrolls Online** (2014).

Já os MOBAs moveram multidões de fãs com **Defense of the Ancients** (2003), o popular DotA, bem como **League of Legends** (2009), **Demigod** (2009), **Smite** (2014), **Heroes of the Storm** (2015) e **Arena of Valor** (2016).

O sucesso foi tanto que outros gêneros até então alheios aos RPGs passaram a trabalhar elementos e mecânicas que aproveitassem aspectos como sistema de níveis, equipamentos e atributos. **Destiny** (2014) e **Anthem** (2019) são bons representantes de como até mesmo os jogos de tiro (FPS ou TPS) com interações online podem ser trabalhados em conjunto aos elementos de RPG.

Esse mesmo entendimento pode aplicar-se a outra ramificação: o Battle Royale. Apesar do foco competitivo, títulos como **Fortnite** (2017), **PUBG** (2017) e o recente **Apex Legends** (2019) também bebem da fonte dos RPGs ao incluírem sistemas de níveis, equipamentos e gerenciamento de itens.



A decisão é sua

Apesar do enorme sucesso das variantes multiplayer do RPG, títulos single-player ainda mantiveram sua influência e apresentaram novas perspectivas. Produções da Blizzard, Bioware e Bethesda aplicaram conceitos diferentes dos imaginados pelo universo dos RPGs japoneses dos anos 1990 e inauguraram os chamados **Western RPGs** (RPGs ocidentais).

A ideia era usufruir do máximo que a tecnologia oferecia em suas épocas. **The Elder Scrolls III: Morrowind** (2002) quebrou a estrutura convencional dos RPGs, aplicando mecânicas de ação e liberdade de exploração no qual o jogador podia seguir a campanha principal ou simplesmente aventurar-se pelo mundo em missões secundárias. Não havia mais uma linha a ser seguida.

Esse conceito, mais próximo da ideia dos RPGs de mesa, foi fortemente difundido nas gerações seguintes, influenciando a produção de grandes jogos como **Mass Effect** (2007), **Dragon Age** (2009) ou a própria releitura de séries como **Fallout** e **Assassin's Creed**, cujos títulos mais recentes aprimoraram noções de mundo aberto atreladas a um intenso sistema de níveis, atributos e tomada de decisões que podia alterar a dinâmica de enredo.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) e **The Witcher 3: Wild Hunt** (2015) transformaram em diamante a pedra fundamental dessa nova visão sobre os RPGs. Até mesmo **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (2017) mexeu nas bases estruturais da renomada franquia para oferecer esse mesmo nível de liberdade e interação com o mundo de jogo.



No entanto, a nostalgia também revela uma estrada de volta ao passado. Tanto os grandes estúdios como as desenvolvedoras independentes encontraram ótima recepção ao lançarem títulos que retratam as clássicas experiências das gerações 8 e 16-bit. **Transistor** (2014), **Undertale** (2015) e **Octopath Traveler** (2018) resgatam elementos antigos sob nova roupagem.

A jornada pela história dos RPGs mostra que muito foi feito, porém muito mais pode ser desenvolvido para aprimorar um estilo de jogo que praticamente não possui limites de atuação, seja caminhando para frente ou para trás. E quanto mais opções tivermos, melhor. Afinal de contas, assim como nas mesas e tabuleiros, a decisão continua em nossas mãos. **B**

BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



APENAS R\$4,99

PASSO A PASSO WORLD OF LIGHT ! CONSEGUINDO OS 1303 SPIRITS ! MODOS DE JOGO

ANDROID

iOS

*por Alberto Canen**Revisão: André Carvalho
Diagramação: Daniel Andrade*

LEVE UMA VIDA NEM TÃO TÍPICA DE FAZENDA EM



Após o grande sucesso nos consoles e PC, **Stardew Valley** chega aos dispositivos mobile, permitindo que um número maior de pessoas possa desfrutar deste excelente simulador de fazendas. O jogo não se limita às atividades típicas, como plantar, regar e colher, e oferece uma ampla gama de outras opções mais comuns aos RPGs, dando um toque diferenciado ao título criado pelo desenvolvedor **ConcernedApe**.

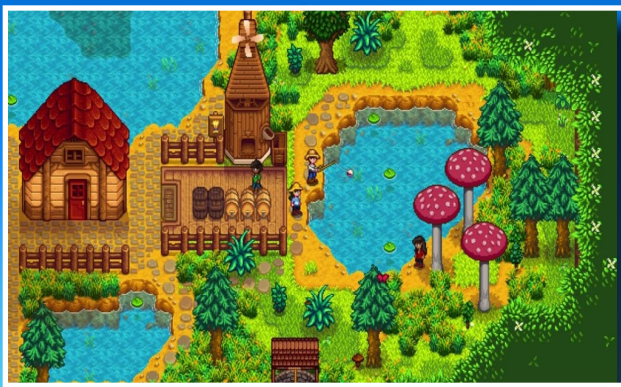
Uma herança bem-vinda

Com o falecimento de seu avô (descanse em paz), o personagem herda a fazenda que lhe pertencia e se muda para Pelican Town, a cidade fictícia em que ela se encontra. Lá, ele terá a oportunidade de interagir com diversos personagens não controláveis, fazer amizade com os mesmos, ajudá-los em determinadas tarefas e até casar!.



Há diversas atividades diárias típicas de uma fazenda que precisa ser melhorada. Você deve quebrar pedras, cortar madeira, comprar sementes, plantar, criar animais (como galinhas, por exemplo), construir um local para os bichos ficarem, pescar e por aí vai. São atividades simples, mas muito divertidas e logo você se pegará querendo pescar cada tipo de peixe existente e plantar as melhores sementes. Há missões nem tão comuns assim, como procurar por artefatos diversos, por uma boa recompensa, claro.

Conforme você vai realizando as tarefas, vai melhorando o seu nível nelas e a complexidade vai aumentando, bem como a necessidade de se relacionar com os comerciantes da cidade atrás de melhores equipamentos e construções. É tanta coisa para fazer e os dias correm tão rapidamente dentro do jogo, que é necessário um certo planejamento ou você ficará meio perdido. Mas logo se pega a manha e vai ficando cada vez mais divertido.



Por outro lado, Stardew Valley conta com missões que encontramos apenas em RPGs tradicionais, como resolver mistérios na cidade que exigem conversar com NPCs e investigar, ou mesmo explorar uma mina atrás de tesouros e minérios preciosos, além de enfrentar os monstros que lá habitam. O sistema de luta é bem simples, ao estilo de RPGs de ação. Basta acertar espadas precisas nos inimigos. Há até mesmo uma opção automática para facilitar as coisas, mas mesmo assim, quanto mais se explora, mais difícil vai ficando, o que exige boas estratégias.

Relação com os demais personagens

Além das grande quantidade de atividades, o que mais agrada em Stardew Valley é a interação com os diversos personagens não controláveis que encontramos pela cidade. Cada um tem a sua personalidade peculiar, seus próprios interesses e relações entre si. Você pode ficar mais íntimo de alguns deles, conforme os visita com mais frequência ou dá presentes, e também ajudando em tarefas que os mesmos pedem.



É divertido conhecer cada um e logo você terá os seus favoritos. A intimidade pode chegar até mesmo ao ponto de casamento. O que é uma boa ideia inclusive porque o seu cônjuge ajudará nas atividades da fazenda — não que você seja um interesseiro, mas uma boa companhia não faz mal a ninguém, certo?





Ajudante



Avô



Gil



Governador



Gunther



Marlon



Morris

Uma vida nem tão típica de fazenda



Segurança



Sr. Qi

Stardew Valley é um jogo que combinou muito bem com o ambiente mobile. Como os dias passam rapidamente e há save automático, além de ser possível salvar o jogo a qualquer momento, cada partida pode durar o tempo de uma fila no banco ou qualquer curto intervalo. Quanto mais se joga, melhor ele fica, pois as atividades diárias são simples, porém divertidas, e o diferencial dos elementos de RPG de ação fazem dele uma ótima pedida para celulares. **B**



Stardew Valley (Android/iOS)

Desenvolvedor: Eric Barone (ConcernedApe).

Gênero: RPG de simulação agrícola

Lançamento: IOS 24/10/2018 - Android 14/03/2019

Onde
pode ser
encontrado:



BAIXAR NO
Google Play



BAIXAR NA
App Store

por Farley Santos

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: João Pedro Souza

indie blast

recomendações de jogos

O ritmo de lançamentos de jogos indie só aumenta com o passar do tempo, com cada vez mais opções disponíveis. Nesta edição, temos quebra-cabeças feitos com pedaços de vitrais, uma aventura *cyberpunk* em que controlamos uma "alma elétrica", um *puzzle* que brinca com a perspectiva de objetos, uma aventura de investigação com mecânicas realistas e mais.

Glass Masquerade 2: Illusions

Plataformas: PC

Gêneros: *Puzzle*



O que é?

Glass Masquerade 2: Illusions é a sequência do aclamado *puzzle* de mesmo nome. Ele trata-se de um quebra-cabeça clássico, ou seja, precisamos combinar peças para montar imagens. O diferencial é que em Glass Masquerade cada enigma é um intrincado vitral colorido composto por inúmeros fragmentos bem distintos. A sequência tem como tema “escapar de um sonho embaralhado”, logo as ilustrações refletem isso por meio de representações de desejos ocultos, situações surreais e medos suprimidos.

Por que você deveria jogá-lo?

Assim como o quebra-cabeça clássico, Glass Masquerade 2 oferece uma experiência calma e contemplativa, com a presença de música suave e visual colorido. Uma das sensações mais divertidas do jogo é tentar descobrir o que é a ilustração final — é impressionante ver vários pequenos pedaços de vidro se transformando em um desenho elaborado.

Treasure Stack

Plataformas: PC, XBO e Switch

Gêneros: Multiplayer, *Puzzle*

O que é?

Treasure Stack é um *puzzle* de ação com foco em batalhas entre jogadores. Em cada um dos embates, baús e chaves caem do céu e precisamos organizá-los por cor para conseguirmos eliminá-los. Um detalhe legal é que controlamos um personagem na área de jogo, sendo imprescindível, para sobreviver, pular, escalar e utilizar um gancho para puxar blocos. Até quatro jogadores podem participar de confrontos locais e *online*.

Por que você deveria jogá-lo?

O maior trunfo de Treasure Stack é a simplicidade de suas mecânicas: é muito fácil entender como o jogo funciona e rapidamente já estamos montando *combos*. Além disso, controlar um personagem em vez das peças traz uma dinâmica de jogo diferente, pois exige mais destreza e pensamento rápido. Sendo assim, o título é uma boa opção para curtir com os amigos.



7th Sector

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura, Plataforma



O que é?

Um misterioso mundo com temática *cyberpunk* é o cenário de 7th Sector. No jogo, controlamos uma "alma elétrica" capaz de possuir diferentes dispositivos eletrônicos para conseguir superar desafios de plataforma e ação, além de resolver alguns *puzzles*. Por meio dessas habilidades, o protagonista tenta descobrir a história desse mundo e algumas ações influenciam o desfecho da história.

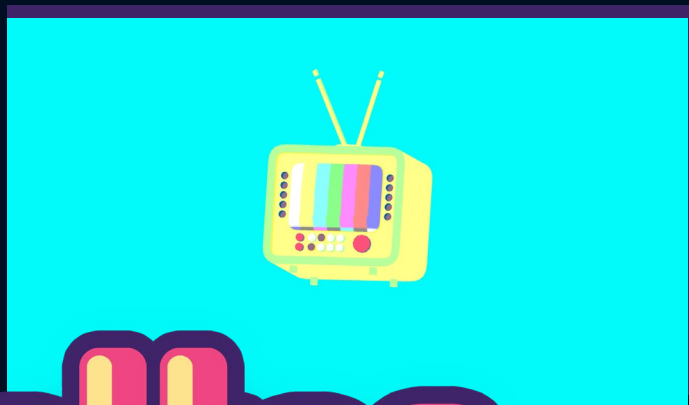
Por que você deveria jogá-lo?

7th Sector é uma boa opção para aqueles que gostam de títulos de *puzzle* e plataforma com atmosfera elaborada, como *Limbo* e *Inside*. A temática *cyberpunk* cria um mundo rico, mas ao mesmo tempo interessante, que convida à exploração. Os dispositivos que podem ser controlados apresentam habilidades distintas e boa variedade de jogabilidade, sendo que é necessário dominá-los para superar os vários desafios pelo caminho.

Vignettes

Plataformas: PC, iOS e Android

Gêneros: *Puzzle*



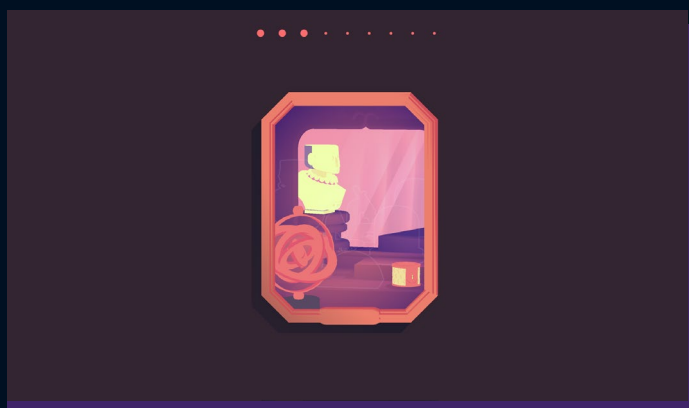
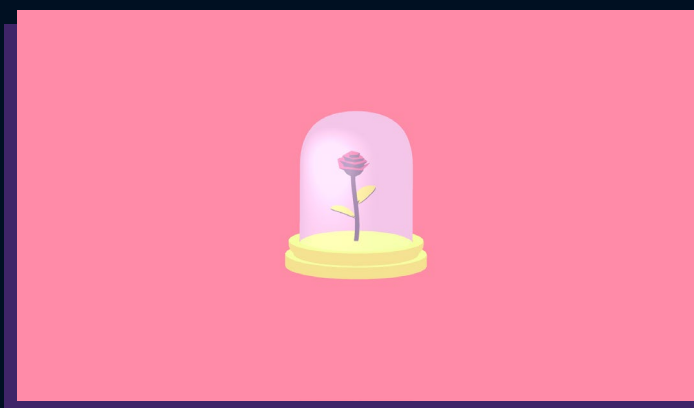
vignettes

O que é?

Vignettes é um jogo de exploração e *puzzle* em que objetos se transformam quando alteramos a perspectiva da câmera: dependendo do ângulo, um mapa enrolado vira uma bússola, uma lata de lixo vista por baixo assume a forma de um gato, e assim por diante. O objetivo inicial é encontrar todos os itens, mas há também alguns enigmas que exigem passos mais complexos.

Por que você deveria jogá-lo?

Parte brinquedo interativo, parte *puzzle*, Vignettes incentiva experimentação com objetos criativos e divertidos. Rotacionar e transformar os objetos são tarefas simples, o que deixa o jogo bem acessível, no entanto há conteúdo na forma de enigmas complexos para aqueles que gostam de desafios elaborados. O visual colorido e a trilha sonora peculiar complementam a ambientação lúdica do título.



The Occupation

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura

THE OCCUPATION

O que é?

Em The Occupation entramos na pele de um jornalista que precisa coletar evidências após uma explosão no noroeste da Inglaterra em 1987. Para isso, o protagonista precisa entrevistar e questionar inúmeras pessoas, além de resolver enigmas em busca de pistas. O diferencial do jogo é que ele se passa em tempo real, ou seja, qualquer minuto é importante.



Por que você deveria jogá-lo?

Um conjunto de características faz com que The Occupation seja uma experiência imersiva. Para começar, a aventura se passa em tempo real e há prazos — não esteja em determinados lugares nas horas corretas e você perderá pistas ou não conseguirá conversar com alguém. Além disso, é possível interagir com boa parte dos objetos dos cenários em busca de evidências, sendo importante tomar cuidado para não ser visto. É um jogo sobre ser furtivo, utilizar bem o tempo e deduzir informações.



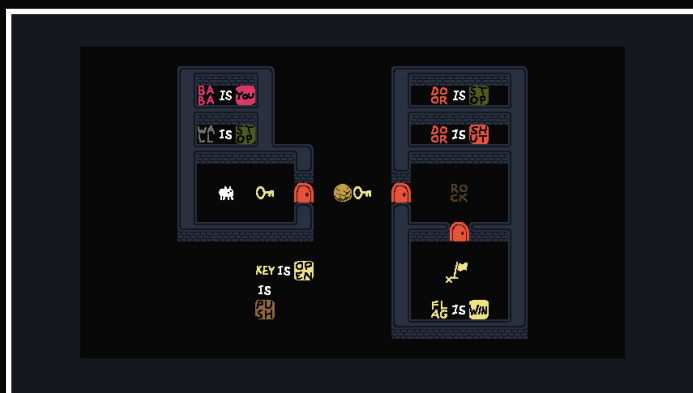
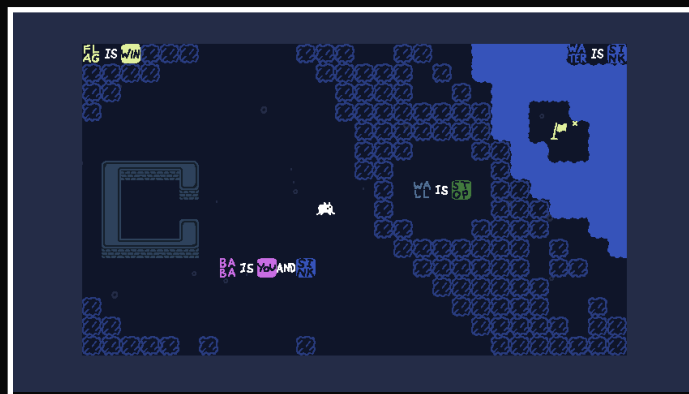
Baba is You

Plataformas: PC e Switch

Gêneros: *Puzzle*

O que é?

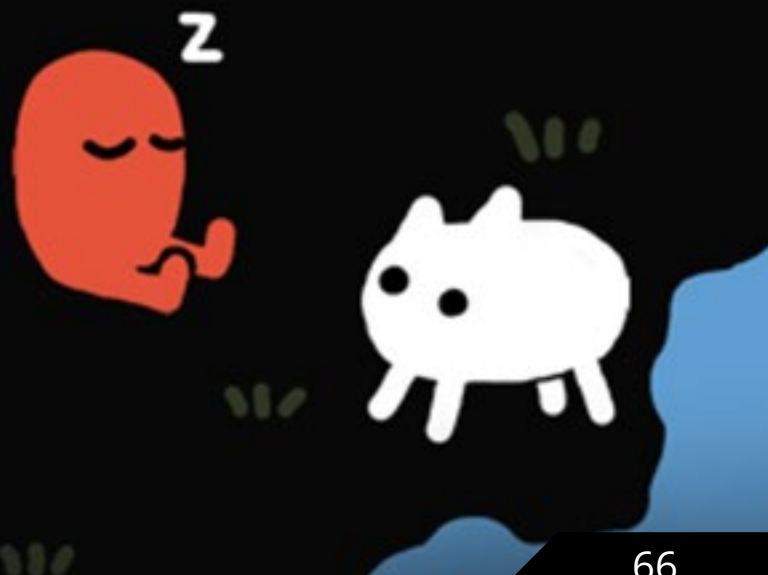
Em cada um dos níveis de Baba Is You existem blocos que definem as regras do jogo, como “a chave é a vitória” ou “a lava mata”. A grande sacada é que estes elementos podem ser manipulados, permitindo alterar completamente as mecânicas de jogo: perigos podem ser transformados em coisas inofensivas, multiplicar itens passa a ser possibilidade, mudar interações é perfeitamente possível, e mais. Sendo assim, o objetivo é usar a criatividade para subverter as regras e conseguir resolver os inúmeros *puzzles*.



BABA IS YOU

Por que você deveria jogá-lo?

Qualquer coisa é possível em Baba Is You e é por isso que ele é tão interessante. Por meio dos blocos, é possível alterar as regras de maneiras imprevisíveis, como transformar perigos em objetivos de vitória ou fazer com que todas as paredes virem o protagonista Baba. É um jogo repleto de imprevisibilidade e de soluções criativas, perfeito para aqueles que gostam de quebrar as convenções.





A lista desse mês teve predominância de *puzzles*, mas é interessante perceber que os jogos indies oferecem variedade mesmo dentro de um único gênero. Mesmo assim, há opções para diferentes tipos de jogadores, com experiências curiosas e de qualidade. A recomendação é sempre ficar de olho nos lançamentos, a diversidade é alta e há grande chance de encontrar algo único ou uma releitura curiosa de conceitos já estabelecidos. **B**

Revista Nintendo Blast 113

Neste mês, a Revista Nintendo Blast traz informações sobre Super Mario Maker 2 com lançamento para Junho!



Ainda nessa edição, confira a análise de Yoshi's Crafted World, o que esperamos de Pokémon Sword e Shield e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista