

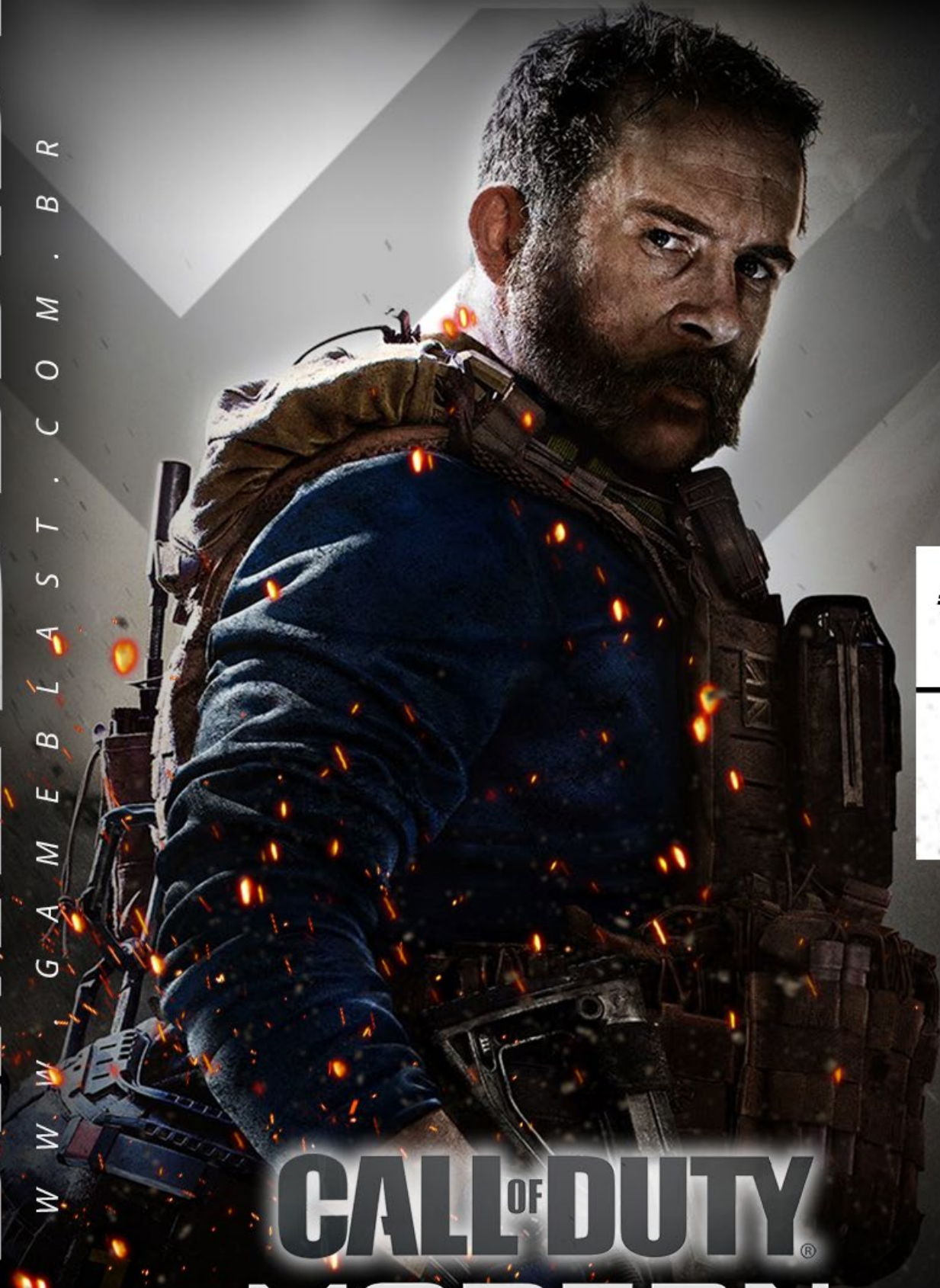
GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR

CAPITÃO JOHN PRICE:
O MAIOR PROTAGONISTA
DE CALL OF DUTY

CODE VEIN:
VAMPIROS LUTAM EM UMA
MUNDO PÓS-APOCALÍPTICO

INDIE BLAST:
JOGOS INDEPENDENTES
RECÉM-LANÇADOS



CALL OF DUTY MODERN WARFARE

#51
SET
2019



Tiro, porrada e bomba

O tema da revista são os jogos de tiro. Por isso, preparamos um **especial sobre esse gênero** desde o seu início até hoje. Também analisamos **Wolfenstein: Youngblood**, e contamos tudo que esperamos do próximo **Call of Duty**, que promete ser marcante e visceral; além de **Ghost Recon Breakpoint**, que nos colocará na pele de um soldado abandonado atrás das linhas inimigas. Saiba ainda o que esperar do RPG de ação com vampiros **Code Vein**, aproveite nossas **recomendações de jogos indies** e curta **Witcheye**, o jogo mobile da edição. Boa leitura! - **Alberto Canen**



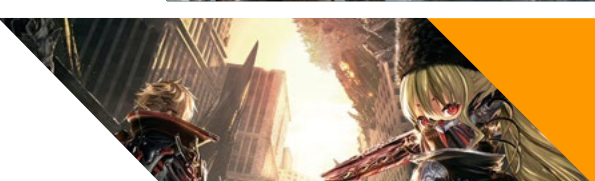

PERFIL
Cap. John Price **03**



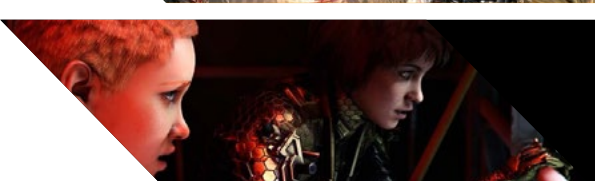
PRÉVIA
Call of Duty: Modern Warfare (Multi) **10**



PRÉVIA
Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint (Multi) **17**



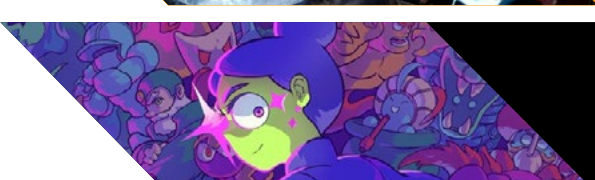
PRÉVIA
Code Vein (Multi) **25**



ANÁLISE
Wolfenstein Youngblood (Multi) **34**



JOGOS DE TIRO
A diversão é o alvo **41**



MOBILE BLAST
Witcheye **52**



INDIE BLAST
Recomendações de Jogos **56**

GAME BLAST

**DIRETOR GERAL/
PROJETO GRÁFICO**
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Augusto Piori
Francisco Camilo
Gilberto Hoffmann
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Souza

REDAÇÃO
Alberto Canen
Farley Santos
Francisco Camilo
Renan Rossi

REVISÃO
André Luís C. de Carvalho
Davi Sousa
Marina Mussi dos Santos Infanti
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
João Pedro Souza
Lucas Gallego
Roberta Borssatti Giorgi
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves

por Francisco Camilo

*Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Lucas Gallego*

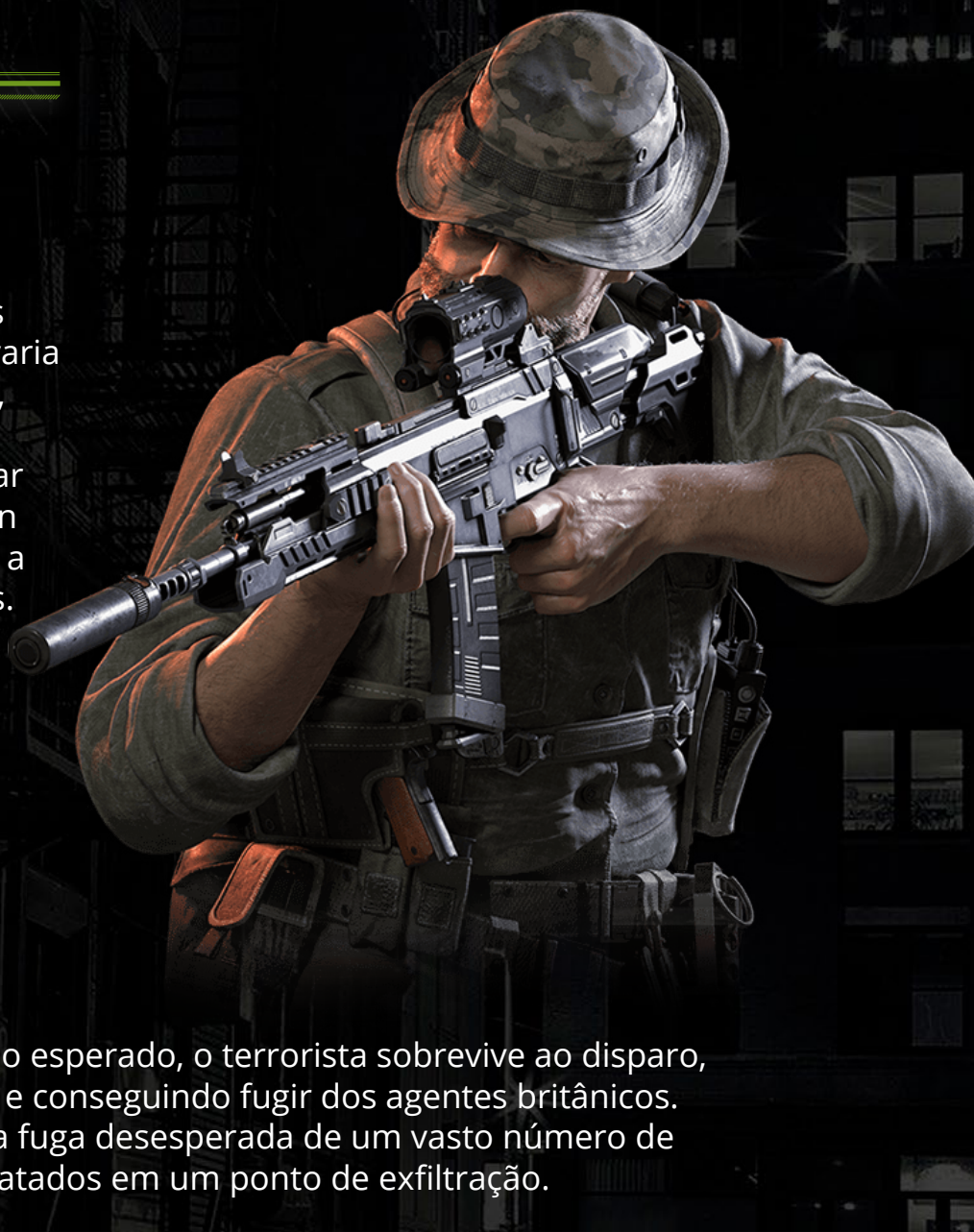
CAP. JOHN PRICE

John Price é o protagonista da subsérie Modern Warfare. Atuou como membro e ex-membro renegado do Serviço Aéreo Especial britânico (SAS - Special Air Service), realizando diversas missões pelo mundo na tentativa de impedir uma Terceira Guerra Mundial entre Estados Unidos, Rússia e nações europeias. Leal à causa e aos companheiros, faria de tudo para cumprir sua missão e tornar o mundo um lugar seguro.

ALL GHILLIED UP

Sob o comando do Capitão Macmillan no ano de 1996, Price, então tenente do 22º regimento da SAS, foi designado a uma de suas mais importantes missões até o momento, que levaria aos eventos de Modern Warfare, Modern Warfare 2 e Modern Warfare 3. O objetivo era eliminar o contrabandista de armas Imran Zakhaev, que estava articulando a aquisição de materiais nucleares.

MacMillan e Price, munidos de roupas camufladas e rifles de precisão silenciados, adentram a região de Pripyat, na Rússia, e seguem furtivamente até terem Zakhaev sob sua mira. Price consegue atingi-lo, mas, ao contrário do resultado esperado, o terrorista sobrevive ao disparo, perdendo seu braço e esquerdo e conseguindo fugir dos agentes britânicos. Macmillan e Price começam uma fuga desesperada de um vasto número de inimigos, para então serem resgatados em um ponto de exfiltração.

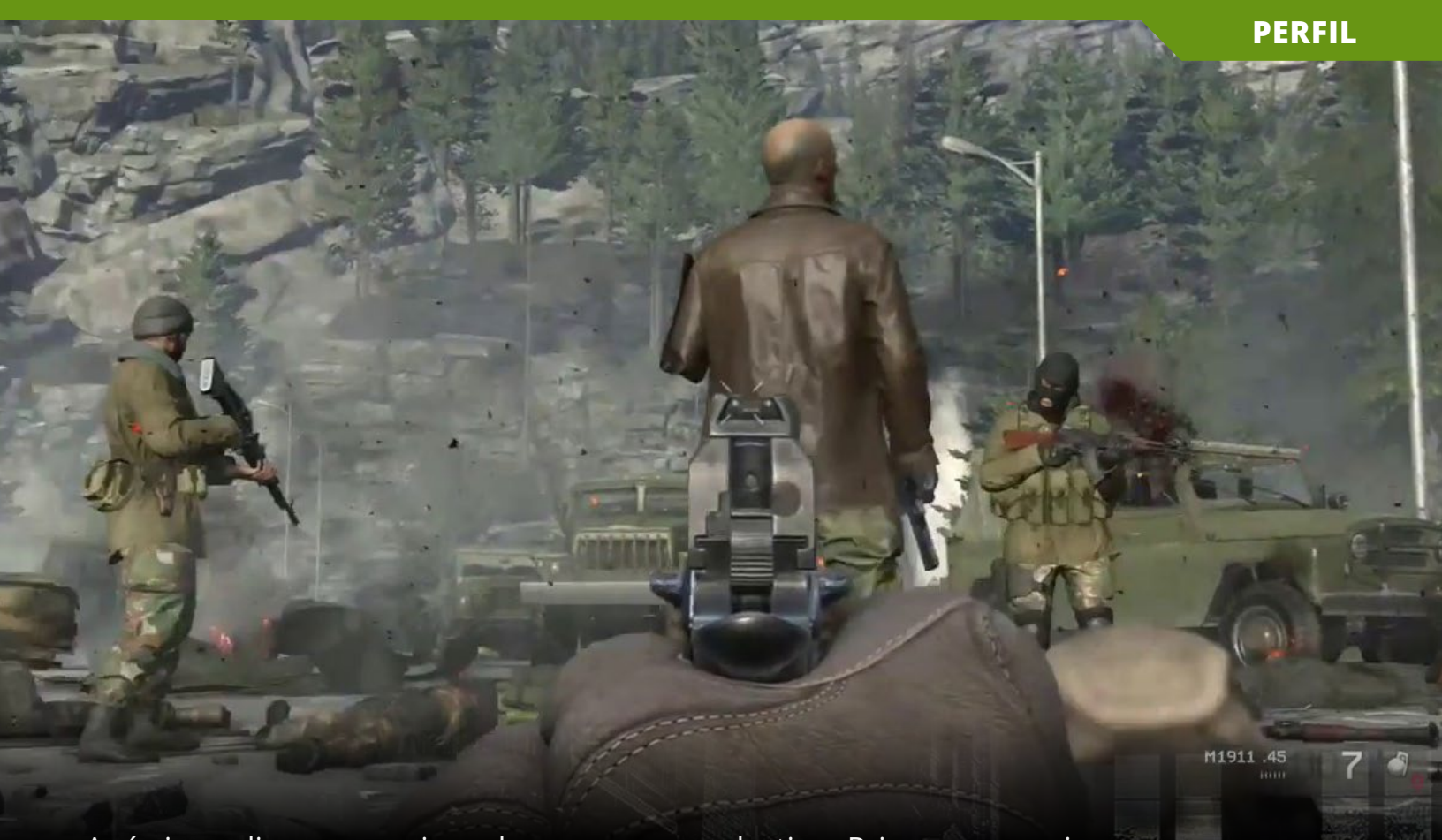


15 anos depois, agora como Capitão da SAS, Price recruta o Sargento John "Soap" MacTavish e, junto de Gaz, seu braço direito, e outros soldados, começam uma operação para resgatar um informante das mãos de Ultranacionalistas russos. O informante é Nikolai, que viria a se tornar amigo próximo de Price em sua jornada para acabar com Zakhaev e Makarov (antagonista de MW2 e 3).

Em uma tentativa de capturar uma célula terrorista sob o nome de Khaled Al-Asad, Price conduz uma incursão de sua equipe no Arzebajão. Al-Asad revela que Zakhaev segue vivo, e Price passa a ter conhecimento sobre armamentos nucleares no oriente médio e na Rússia. Enquanto isso, na capital, uma bomba nuclear é detonada, matando inúmeros soldados americanos em solo estrangeiro.



Price assume a liderança de uma força conjunta entre membros da SAS, exército americano e legalistas russos, com o objetivo de capturar o filho de Imran Zakhaev, Viktor. Quando Viktor se vê encurralado, ele tira sua própria vida, prejudicando os planos da equipe. Seu pai, Imran, fica furioso por sua morte e aciona os lançamentos de ogivas nucleares em direção aos Estados Unidos.

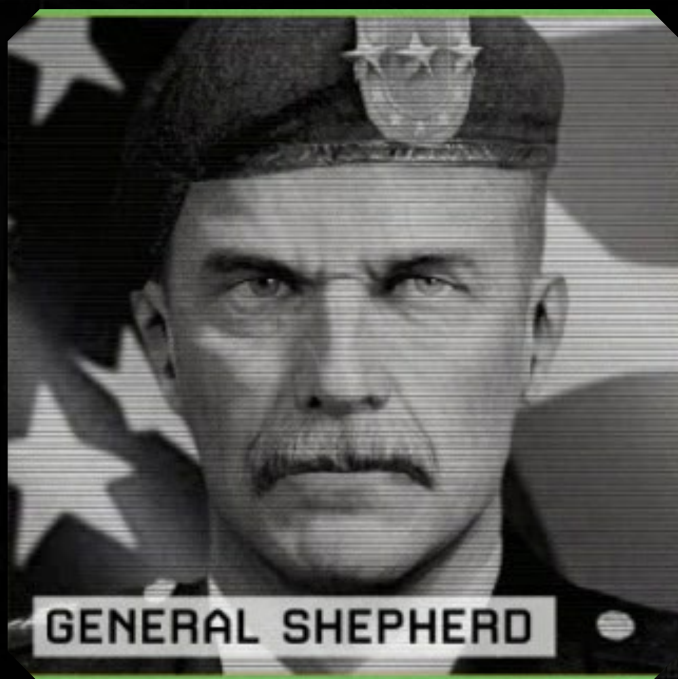


Após impedir que as ogivas cheguem ao seu destino, Price e sua equipe buscam fugir dos Ultr Nacionalistas, que os emboscam em uma ponte. Soap consegue abater Zakhaev, salvando o Capitão e a si mesmo da morte certa.

PRISIONEIRO 627

Price e Soap, agora membros da Task Force 141 e sob a tutela do General americano Shepherd, trabalharam em diversas operações com o intuito de capturar ou eliminar o líder atual dos Ultr Nacionalistas, Vladimir Makarov. Após uma operação sem resultados concretos na Ucrânia, Price consegue permitir que seus aliados escapem, mas é capturado pelos terroristas russos e levado para uma prisão, onde recebe o número de prisioneiro 627.





Price é resgatado três anos depois pela Task Force 141, liderada por Soap com o auxílio de Gary "Roach" Sanderson e Simon "Ghost" Riley. De volta ao comando, sua missão segue sendo eliminar Makarov e prevenir a Terceira Guerra Mundial. Contudo, o soldado britânico toma decisões que conflitam com as do General Shepherd, que, mais tarde, viria a se revelar um traidor. Price descobre os planos de Shepherd, mas não consegue avisar Ghost e Roach a tempo, resultando em suas mortes nas mãos do general após a conclusão de uma missão.

Após descobrirem a localização da base de Shepherd, Price e Soap a invadem e conseguem eliminar a resistência ali presente, confrontando o traidor em um embate final que acaba colocando a vida de Soap em perigo. Com Shepherd morto, apenas um homem restava: Makarov.



UM ATO FINAL DE HEROÍSMO

Considerado um soldado renegado por conta de seus atos (manipulados por Shepherd no intuito de incriminá-lo), Price, ao lado de Soap, Nikolai e agora Yuri, parte em uma jornada pessoal para acabar com os planos de Makarov.

Muito mais do que um líder e exímio soldado, John Price segue uma linha de conduta extremamente correta, na qual identifica com facilidade as diferenças entre certo e errado. Ele sabe que seu caminho, agora, não é o da luz, tendo que se manter na surdina para concluir seus planos e, enfim, conseguir impedir que Makarov concretize os seus.

Com o mundo à beira de um colapso, Price vê tudo aquilo que preza desmoronar. Ao falhar em descobrir o plano de ação de Makarov em Serra Leoa, o ex-SAS renegado acaba permitindo que o terrorista russo lance ataques químicos por toda a Europa. Além disso, vê seus antigos companheiros sendo mortos um por um em batalha, como Sandman, Roach e Soap.



Em uma investida final ao lado de Yuri, Price consegue, finalmente, eliminar Makarov, sabendo que aquilo colocaria um ponto final nos planos do russo, embora não trouxesse de volta ninguém que ele havia perdido em combate. **B**

por Francisco Camilo

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Yury Trindade

PC

PS4

XBO

CALL OF DUTY

MODERN WARFARE

A linha tênue entre o certo e o errado

A presença de um novo título da franquia Call of Duty no calendário de lançamentos era praticamente certa, visto que ela produz iterações anuais. Com a confirmação de **Call of Duty: Modern Warfare** (Multi), desenvolvido pela Infinity Ward, os fãs ficam esperançosos com o retorno da série à temática militar moderna atual, se distanciando de vez de qualquer contexto futurístico adotado até o momento.

Nós nos sujamos e o mundo permanece limpo



Modern Warfare trará novamente em seu pacote um modo campanha, ausente no título anterior, **Call of Duty: Black Ops 4** (Multi). O subtítulo do game é famoso, sendo remanescente de uma das grandes trilógicas recentes dos jogos de tiro. Ainda assim, o jogo não irá seguir nenhum dos eventos contados nos títulos anteriores, funcionando como uma espécie de “soft reboot”, contando uma nova história através de rostos conhecidos.

John Price retorna como líder do esquadrão Bravo Six e irá conduzir o jogador por diversas missões que abordam temas delicados como terrorismo e a guerra na Síria. Os desenvolvedores deixaram claro que sua intenção é fazer com que os jogadores tenham uma experiência visceral e marcante. Para tal, o jogo não irá se abster de apresentar cenas pesadas e que incomodam e causam desconforto. Como forma de exemplificar o que estão propondo, os desenvolvedores comparam a temática do título com o que é visto na fase “No Russian”, de **Call of Duty: Modern Warfare 2** (Multi), em que um grupo de terroristas promove um massacre em um aeroporto russo, sendo um deles controlado pelos jogadores.

Em Modern Warfare, caberá aos jogadores tomar decisões rápidas nos momentos de ação. Nem todos os inimigos estarão devidamente uniformizados, dificultando a diferenciação entre ameaças reais e civis. A presença de combates em ambientes fechados e de pouco espaço torna tudo ainda mais complexo, retratando bem a realidade de soldados que realizam operações desse tipo.

Ferir ou matar civis não irá causar o fim da missão. Ao invés disso, os jogadores terão de lidar com as consequências de suas atitudes. Diálogos serão diferentes conforme as ações realizadas em missão, as quais irão resultar em níveis diferentes de classificação ao fim da missão.

A campanha terá dois protagonistas: o Sargento Kyle Garrick, que considera ideal atravessar qualquer limite para cumprir a missão e proteger um bem maior; e Alex, agente da CIA alocado na fictícia Urzekstan, no Oriente Médio. Seu objetivo aqui é auxiliar os rebeldes locais ao lado de Farrah, uma guerrilheira local cuja vida foi moldada em meio à violência em seu país.

Enquanto Garrick está disposto a cruzar limites, Farrah será a representação maior da humanidade dentro de cada um. Ela não idealiza a violência extrema como maior meio de atingir seus objetivos, reconhecendo, através de seus traumas passados, a necessidade de manter sua humanidade viva e enxergar a verdadeira diferença entre o certo e o errado. O principal desafio de Modern Warfare e sua campanha é criar empatia nos jogadores. Para tal, o time de desenvolvedores conta com a presença de dois ex-membros da produtora Naughty Dog: o Diretor de Jogabilidade da Campanha, Jacob Minkoff, e o Diretor de Narrativa, Taylor Kurosaki.



| Se preparando para a guerra com a mesa de armas

Modern Warfare trará em seu pacote um robusto modo multiplayer que poderá ser jogado, pela primeira vez na história da franquia, em crossplay. Ou seja, jogadores de PS4, Xbox One e PC poderão aproveitar as partidas online de forma unificada. A única restrição fica por conta das opções de controles. Jogadores de PC com teclado e mouse só poderão enfrentar gamers de console se eles assim permitirem em suas configurações. Do contrário, será controle contra controle.

Diversos modos já foram confirmados, dentre eles os tradicionais Mata-Mata em Equipe e Dominação, bem como a estreia de Gunfight, que coloca duas duplas em um espaço confinado para uma batalha rápida de eliminação sem reaparecimento, disputada em rodadas e com equipamentos predefinidos pela partida.

Uma das novidades introduzidas nas modalidades competitivas é a presença de modos de 20 a 40 jogadores (10 vs 10 e 20 vs 20), tornando as partidas ainda mais frenéticas. É válido mencionar que essa quantidade de jogadores será comportada em mapas adaptados para tal. Isso confirma a presença de mapas extensos e mais abertos do que aqueles que Call of Duty oferece tradicionalmente. E, para facilitar a locomoção, os jogadores terão à sua disposição a presença de veículos leves e rápidos (quadriciclos são os confirmados até agora).

Call of Duty: Modern Warfare deixa para trás o sistema de customização de classes conhecido como Pick 10, que permitia aos jogadores escolherem até dez opções de equipamentos para montar um conjunto. Esses espaços eram universais, sendo usados para Perks, armas primárias e secundárias e anexos para ambas e equipamentos de auxílio como granadas e molotovs.

Através do Gunsmith, os jogadores poderão customizar seus conjuntos de equipamentos de forma independente e com limitações diferentes. Cada arma principal possui até 60 anexos diferentes à disposição, como miras óticas, canos, pentes de munição, mira a laser, dentre outros. Distribuídos em cinco categorias únicas, os jogadores poderão personalizá-las de acordo com seu estilo de jogo e necessidade. É preciso, no entanto, ter em mente que cada anexo possui benefícios e fraquezas. Cada um deles modifica características básicas como dano, taxa de disparo e velocidade de movimento ao mirar, por exemplo. Balancear essas características é fundamental.

CUSTOM LOADOUT



Primary Weapon
MP5
Level 1

Secondary Weapon
Model 680
Level 1

Gunsmith

Perk
Tracker Overkill Amped

Lethal
Frag Grenade

Tactical
Flash Grenade

Um recomeço para Call of Duty

Com a divulgação oficial de partidas do novo título da série, os jogadores e fãs mais ávidos de Call of Duty perceberam mudanças significativas nos aspectos técnicos. Modern Warfare virá com um visual totalmente repaginado, feito do zero através de um novo motor gráfico. Com isso, novas texturas e técnicas estão sendo aplicadas, visando trazer um nível de fidelidade gráfica inédito para a franquia.

Para promover uma criação de ambientes e cenários ainda mais realista, a produtora Infinity Ward está utilizando uma técnica em que renderiza fotografias de objetos reais para dentro do jogo, dando ainda mais veracidade ao que é visto em tela. Além disso, novas animações estão sendo implementadas para que os personagens tenham maior fluidez e realismo em suas ações.

Call of Duty: Modern Warfare (Multi) é um recomeço não apenas para a subsérie Modern Warfare, mas também para a franquia de modo geral. Promete entregar uma experiência intimista, visceral e impactante através, especialmente, de sua campanha. Atualiza seu modo multiplayer sem perder sua essência, o que faz com que o fator novidade prevaleça de forma harmoniosa com tudo aquilo que os fãs da série amam. **B**

Call of Duty: Modern Warfare (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor Activision

Gênero Tiro em primeira pessoa

Lançamento 25 de outubro de 2019

Expectativa



5

por *Francisco Camilo*

Revisão: *Mariana Mussi dos Santos Infanti*
Diagramação: *João Pedro Souza*

PS4

XBO

PC

The background of the entire page is a high-quality screenshot from the game Ghost Recon Breakpoint. It depicts two soldiers in a rugged, mountainous environment. One soldier, in the foreground, is wearing a full tactical loadout including a helmet with a night vision filter, goggles, and a large backpack. He has a beard and is looking towards the right. Another soldier is visible behind him, also in tactical gear, holding a rifle. The scene is set against a backdrop of blue mountains and a clear sky.

 TOM CLANCY'S
GHOST RECON
BREAKPOINT

Sobrevivendo ao desconhecido

Ghost Recon Breakpoint (Multi) é uma sequência direta de **Ghost Recon Wildlands** (Multi), lançado em março de 2017. Com novas mecânicas e um cenário completamente inédito para ser explorado, Breakpoint promete ampliar o que foi visto em Wildlands com muita qualidade.

Fugindo da matilha

Breakpoint coloca o jogador na pele de **Nomad**. Alocado para uma missão no arquipélago de Auroa, Nomad vê o helicóptero de sua equipe ser abatido e cair em terras hostis desconhecidas. Em completa desvantagem em termos de armamento e pessoal, o protagonista deve se esgueirar cuidadosamente e buscar encontrar seus companheiros de equipe, bem como o auxílio de outros agentes e possíveis aliados.

Auroa é um conjunto de ilhas que oferece diversos biomas a serem explorados. Cada local é minuciosamente detalhado e repleto de perigos. Com a presença da companhia tecnológica e armamentista Skell em Auroa, a vida de Nomad está em constante perigo. Inimigos robóticos são controlados por uma inteligência artificial cada vez mais autônoma, agressiva e perigosa. A missão de Nomad se torna sobreviver e descobrir o que e quem está por trás dessas ameaças.

Como se não bastasse o perigo acima, Nomad e os Ghosts terão de ficar atentos à presença de Cole D. Walker, líder de um esquadrão de ex-Ghosts chamado "Wolves" (Lobos). Walker busca vingança contra Skell e aqueles que usaram sua tecnologia para matar seus companheiros durante operações na Bolívia.



Breakpoint promete uma estrutura bastante similar à de Wildlands, com diversas missões primárias e secundárias espalhadas por Auroa, podendo ser encaradas em modo solo ou em cooperativo para até quatro jogadores. Derrotar inimigos, cumprir missões e encontrar itens de interesse permitirá que o jogador suba de nível e desbloqueie novos itens e equipamentos, viabilizando adotar o melhor conjunto para seu estilo de jogo, seja ele furtivo ou modo "Rambo".



Sobrevivendo aos novos perigos

Ghost Recon Breakpoint conta com novas mecânicas de sobrevivência. Nomad contará com regeneração automática de saúde, porém ficará debilitado caso sofra algum tipo de ferimento mais grave.



São três níveis de gravidade: no primeiro, o personagem irá mancar de vez em quando e terá o fôlego diminuído; o segundo nível fará com que o Ghost manque com maior frequência e irá prejudicar sua capacidade de mira; e, no terceiro nível, não será possível correr, e o personagem irá mancar e tropeçar com facilidade, além de ter seu armamento restrito ao uso da pistola. O jogador poderá utilizar bandagens e seringas para melhorar as condições físicas de seu soldado.

Furtividade é uma parte essencial do arsenal de um Ghost. A Ubisoft decidiu melhorar essa opção ao adicionar a possibilidade de deitar em terrenos lamacentos e cobrir o personagem de lama, escondendo-o por completo da presença inimiga. Além disso, também é possível carregar corpos de inimigos abatidos, realocando-os para locais mais escondidos.



Há quatro classes de personagens disponíveis.

- **Panther** é a classe voltada para os jogadores que visam adotar e dominar a furtividade como principal abordagem em situações de conflito. Sua habilidade especial consiste em criar uma cortina de fumaça que encobre seus rastros e sua visibilidade por um curto período de tempo. Não possui acesso a armas pesadas e mais potentes mas, em compensação, não perdem poder de dano ao usar silenciadores nas armas.
- **Sharpshooter** é a opção ideal para atiradores de elite. Podem equipar seus rifles de precisão com três munições especiais de dano massivo, assim como conseguem segurar a respiração por mais tempo para que tenham maior estabilidade e precisão nos disparos. Recarregam rifles de precisão com maior velocidade.
- **Assault** é a “classe comum”, perfeita para aqueles que querem causar estrago em ataques diretos à média e curta distância. Tem a capacidade de carregar maior quantidade de itens de saúde.
- **Engineer** é a escolha certa para aqueles que querem acesso a um lançador de foguetes poderoso e ter domínio na destruição de veículos e drones pesados.

Para sobreviver aos perigos de Auroa, o jogador poderá utilizar os Bivouacs, que são acampamentos improvisados para descanso, preparação e manutenção de equipamentos para as missões. É possível escolher realizar manutenção nas armas ou até mesmo consumir água durante o momento de descanso. Cada opção disponível irá oferecer um bônus passivo de jogabilidade, como aumento do ganho de pontos de experiência. Apenas um bônus poderá estar ativo.



Ghost War

Ghost War é o modo Player vs Player de Ghost Recon Breakpoint. São dois modos de jogo para dois times de quatro jogadores se enfrentarem.

- **Elimination:** mata-mata clássico, em um embate tático e estratégico de Ghosts;
- **Sabotage:** o time atacante deve plantar uma bomba em um local específico, enquanto o time defensor deve defender a posição e desarmar a bomba.

Em Elimination, uma nova característica se fará presente para tornar as partidas mais movimentadas: Zona de Combate. A Zona de Combate nada mais é do que uma área específica do mapa que irá diminuir conforme a partida entra em seus momentos finais. A ideia é evitar que os jogadores remanescentes permaneçam parados à espera do inimigo. Isso tornará as partidas mais rápidas e dinâmicas, sem abandonar o aspecto tático do título.

Outras novidades chegam aos modos PvP de Ghost Recon. Os desenvolvedores retiraram o resfriamento de habilidades e alocaram itens diversos pelos mapas, que podem ser saqueados por qualquer um dentro da partida. Cabe ao jogador decidir como proceder na exploração e combate contra o time inimigo.

Para criar um senso de cautela e tática no jogador, elementos cruciais dos modos PvP são levados em consideração. É possível marcar inimigos temporariamente, assim como áreas são marcadas no mini-mapa para registrar a origem de disparos. Além disso, o som e o traçado das balas foram retrabalhados para o PvP, a fim de identificar de forma mais eficiente suas origens.

Os modos PvP e PvE (Player vs Enemy) contarão com progressão unificada. Isso significa que muitos dos itens que o jogador desbloquear em um dos modos ficarão disponíveis no outro. Existem, porém, certos desbloqueios restritos a cada uma das modalidades, o que serve de incentivo para variar a jogatina.

Para criar um ambiente balanceado, os desenvolvedores desabilitaram o nível de poder do Equipamento do personagem. Adicionalmente, as armas possuem poder de dano próprio para os modos PvP, e algumas habilidades passivas são bloqueadas para uso nessas modalidades.



Planos para o futuro

Os desenvolvedores de Ghost Recon Breakpoint prometem um suporte forte com diversos conteúdos pós-lançamento. De quatro em quatro meses, novidades irão chegar ao game em forma de novas armas, equipamentos, desafios, missões especiais e de história e, como grande novidade para a franquia, incursões. Não era de se esperar menos do que isso, visto que Wildlands recebeu suporte constante dos desenvolvedores durante seus dois anos de vida.

Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint (Multi) promete ampliar a qualidade do título anterior, mantendo a essência do que fez sucesso e trazendo novidades que o tornam uma legítima sequência. Ainda assim, é válido dizer que há um certo ceticismo no ar, tamanha é a semelhança entre Breakpoint e Wildlands. Mas, de certa forma, "mais do mesmo" seria praticamente uma vitória para o novo título da Ubisoft. **B**



Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint (PS4/XBO/PC)

Desenvolvedor Ubisoft

Gênero Tiro tático

Lançamento 04 de outubro de 2019

Expectativa



4

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



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



COMPRAR NO
Google™ play

SOBREVIVA COMO UM VAMPIRO NO MUNDO PÓS-APOCALÍPTICO DE CODE VEIN™

PS4

PC

XBO

*por Alberto Canen**Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi*

O time de desenvolvedores da **BANDAI NAMCO Studios**, bastante conhecido pelos ótimos jogos da série **God Eater**, está preparando o seu mais novo projeto: **CODE VEIN** — um RPG de ação que se passa em um mundo pós-apocalíptico tomado por vampiros. O game tem chamado a atenção por ser uma mistura de **Dark Souls** com o próprio God Eater, com um belo visual de anime, mas que o pessoal da BANDAI promete ser um título único, com características próprias, que o farão se destacar entre os demais.

Vampiros sugadores de **sangue**

CODE VEIN se passa em um futuro não muito distante, numa realidade em que o mundo colapsou e restou apenas um cenário de devastação. No meio desse caos, vive uma sociedade secreta de **Renevants**, chamada **Vein**. Eles são humanos que foram revividos como vampiros e agora têm sede de sangue, que é fundamental nesse novo mundo, pois é necessário para impedi-los de se transformarem em criaturas chamadas **Lost**. Quando isso acontece, eles perdem qualquer sinal de humanidade. Como não há mais humanos nessa nova realidade, eles consomem sangue de um tipo de fruta chamada **Blood Bead**.



Os diversos grupos de Renevants buscam pelas árvores que concedem Blood Beads. Podemos esperar disputas territoriais por áreas entre os bandos, pois essa é uma importante fonte de alimento, sempre escassa nesse tipo de cenário devastado.

Nós iremos criar o nosso personagem, que será o herói da história. Ele é um Renevant que perdeu quase toda a sua memória e deve descobrir o que houve em seu passado e, para isso, tem que trabalhar com seus novos companheiros da Vein. Dessa forma, ele acabará descobrindo a verdadeira natureza desse novo mundo.



Gangues de vampiros em um mundo devastado

Para retratar o mundo pós-apocalíptico de CODE VEIN, o pessoal da BANDAI NAMCO STUDIOS optou por um visual menos realista, pois, segundo **Hiroshi Yoshimura**, Diretor do jogo, a ideia deles foi “criar personagens que parecessem realistas, porém mais bonitos e legais do que pode ser encontrado no mundo real”, optando, então, pelo visual estilo anime.



Com isso em mente, a Designer de personagens, **Kurumi Kobayashi**, assistiu a diversos filmes de desastre, além de outros com vampiros, para buscar a inspiração necessária para formar essa realidade alternativa de um mundo caótico. Segundo Kobayashi, ao criar os personagens, ela pensou em “membros de gangues, que protegem uns aos outros, mas de forma a manter intacto o encanto de serem vampiros”. Mas não aquele vampiro clássico, e sim um mais moderno e estiloso.

Como CODE VEIN é bastante focado em dungeons, as áreas de gameplay são cheias de armadilhas. E para o jogador não ficar entediado durante muito tempo de jogatina, há bastante diversidade entre as localidades, variando aspectos de cores principais, clima e situações do ambiente, para que as diversas áreas pareçam bem diferentes entre si.

“Souls Eater”

Em relação às suas mecânicas de gameplay, CODE VEIN tem um tipo de combate mais cadenciado e metódico, que parece uma mistura das séries **Dark Souls** e **God Eater**. Apesar das semelhanças, o pessoal da Bandai garante que receberemos um título único, e não uma cópia do que vemos nessas outras franquias.



Fazendo jus à temática de vampiros modernos, cada personagem possui um traje chamado **Blood Veil**, que serve tanto para atacar quanto para drenar sangue e será utilizado em diversos tipos de habilidades — funciona mais ou menos como o MP em outros jogos. Há quatro tipos, com diferenças em termos de alcance e velocidade de ataque: **Ogre**, que se transforma no braço do personagem e serve para ataques próximos; **Stinger**, que muda a partir da cauda do casaco e tem longo alcance; **Hound**, de médio alcance, proveniente das mangas da roupa; e **Ivy**, um cachecol que desfere ataques múltiplos a inimigos próximos.



Há também o sistema **Focus**, no qual o seu personagem se torna temporariamente mais forte após tomar dano em um local apertado ou desviar de um ataque no último instante — há um medidor que indica quando ele pode ser ativado. Mas os inimigos também têm esse tipo de sistema, permitindo que os jogadores encarem adversários à sua altura.



As características do personagem são determinadas por um sistema chamado **Blood Code**, que é equivalente a trabalhos e classes em outros jogos. Há três Blood Codes confirmados: **Fighter**, que foca em combate corpo a corpo, aumentando a sua resistência, força e destreza; **Assassin**, que visa



a furtividade, esquiva e contra-ataques; e **Mage**, que aumenta o dano de seus projéteis e a quantidade de “mana” a ser usado. São diversas combinações que podem ser feitas, alterando como as suas habilidades são usadas, o que pode aumentar o dano de um ataque, por exemplo, ou diminuir o gasto de energia necessária para usar uma magia (diminuir o custo de “mana”).

O personagem também conta com uma habilidade especial chamada **Gift**, que está diretamente ligada aos Blood Codes e tem diversas funções, como lançar projéteis, aumentar o dano das armas e aprimorar o dash. Todo tipo de Blood Code pode ser equipado tão logo seja obtido e cada um permite desbloquear Gifts diferentes, diversificando bastante a experiência de gameplay.

São cinco tipos de **armas** em Code Vein: espadas (curta de uma mão e longa de duas mãos), lanças, martelos e baionetas. Cada uma tem um Gift diferente que pode ser usado com ela. Alguns Gifts só funcionam com uma arma mais pesada, já outros pedem uma espada curta, pois exigem movimentos mais acrobáticos. A forma como você constrói o seu personagem influencia na forma que ele se movimenta. Então, se você usa um martelo pesado, quando for desviar de um ataque, você apenas rolará lateralmente; mas usando um personagem com um Blood Code focado em agilidade e uma espada curta, o personagem vai usar um dash para desviar. Há várias formas diferentes de construir um personagem durante a jogatina, o que vai depender do estilo de cada jogador.



Parceiro para **toda hora**

Uma característica única de Code Vein é ter um NPC, conhecido como **Partner**, ajudando o jogador a explorar as *dungeons*. Segundo o pessoal da BANDAI, o Partner foi concebido de forma a prestar atenção às ações do personagem e ajudá-lo sem ficar em seu caminho, tornando-se uma peça importante em seu arsenal. Os Partners são programados para lutarem por conta própria, não sendo necessário que o jogador fique cuidando de seus movimentos. A ideia é que ele seja bem equilibrado, não deixando o jogo muito fácil, mas colaborando para não ficar difícil demais.



Considerando a quantidade de parceiros NPCs nada inteligentes que outros jogos tentaram implementar, vamos torcer que CODE VEIN acerte a medida, como está sendo prometido. Um bom sinal é o fato de podermos alterar os Partners, o que adiciona uma camada a mais na estratégia. Além disso, é possível que um jogador online participe da jogatina cooperativamente, o que nos deixaria com três personagens lutando ao mesmo tempo, facilitando ainda mais o progresso na partida.

“Copia, mas não faz igual”

CODE VEIN se apoia naquilo que vem dando certo em outros títulos, como o já muito utilizado cenário pós-apocalíptico, a temática de vampiros e a clara inspiração nas franquias Dark Souls e God Eater para criar as suas mecânicas de gameplay. Ainda assim, o pessoal da BANDAI NAMCO Studios promete seguir o seu próprio caminho, criando um jogo único. Pelo que vimos até agora, eles parecem que vão conseguir cumprir o desafio. Falta pouco para descobrirmos. **B**



CODE VEIN (PS4/XBO/PC)
Desenvolvedora BANDAI NAMCO Studios
Gênero RPG de ação
Lançamento 27 de setembro de 2019

Expectativa



4

por Francisco Camilo

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Daniel Andrade

XBO

PS4

Switch

PC

Wolfenstein

YOUNGBLOOD™

Uma excelente continuação
da saga dos Blazckowicz

Wolfenstein: Youngblood (Multi) é a continuação direta de **Wolfenstein II: The New Colossus (Multi)**. Oferece pequenas adições agradáveis às suas mecânicas, especialmente com a adoção de pequenos elementos de RPG e um pouco mais de liberdade de exploração de cenários. Além disso, é uma boa pedida para aqueles que desejam matar nazistas em modo cooperativo para dois jogadores.

Allez Paris

Wolfenstein: Youngblood acompanha as aventuras de Soph e Jess Blazckowicz, filhas do protagonista dos jogos anteriores, B.J. Blazckowicz e sua esposa, Anya. Com o desaparecimento repentino do pai, Soph e Jess decidem partir em sua busca com ajuda de sua melhor amiga, Abby, o cérebro do grupo.

A jornada das irmãs Blazckowicz as leva até Nova Paris, na França. A ocupação nazista ocorre em todos os distritos da região, o que torna a rede de catacumbas no subsolo da cidade um dos poucos locais seguros.



Soph e Jess possuem personalidades semelhantes. Ambas são relativamente calmas e centradas, bem como ingênuas, especialmente quando o assunto é matar nazistas. As irmãs tremem e agem por impulso em seu primeiro conflito, para daí em diante colocar em prática todo o treinamento realizado sob a tutela de seus pais. É divertido ver as interações e diálogos de ambas, que trocam farpas aqui e acolá e relembram momentos de sua infância e adolescência recente junto aos pais. Abby também funciona bem com as irmãs, com diálogos inteligentes e que conduzem bem a história.

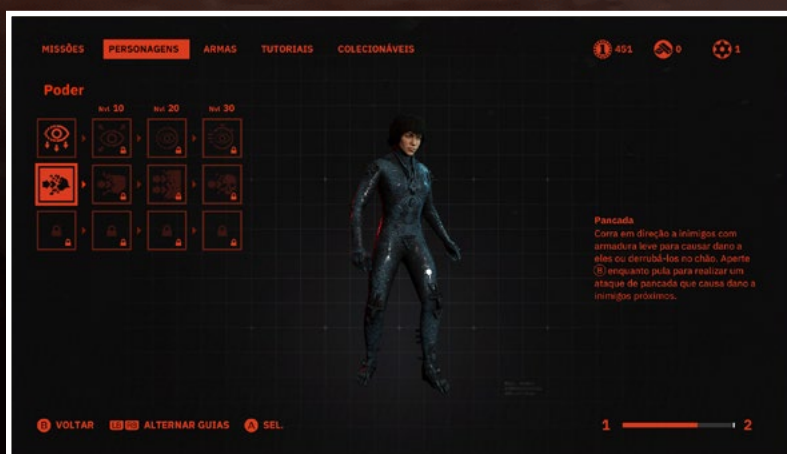
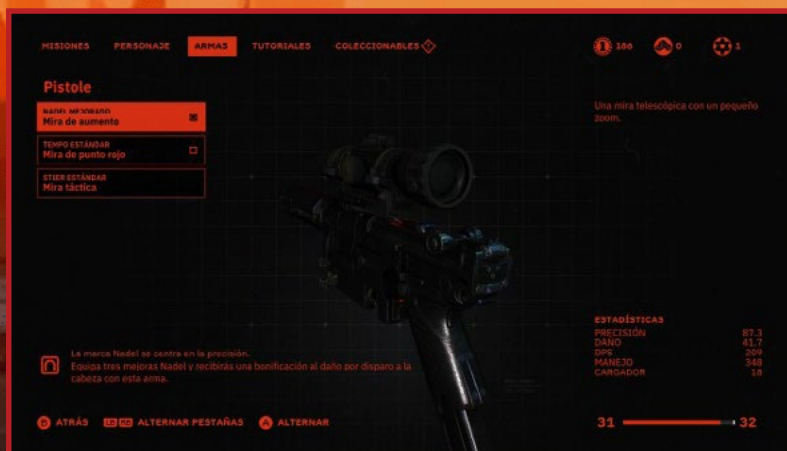
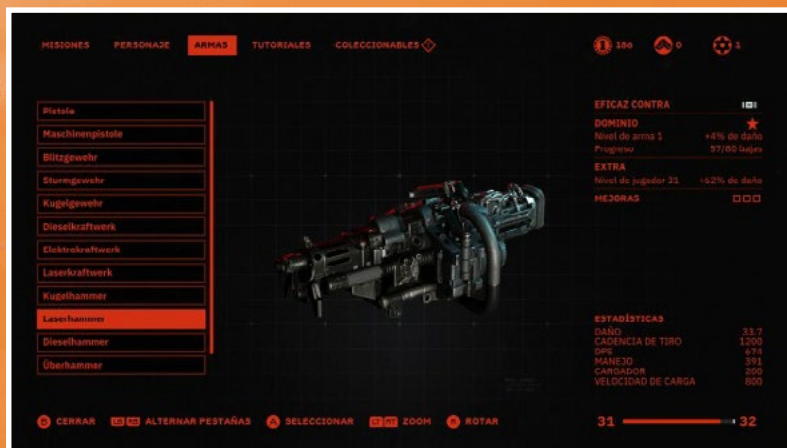
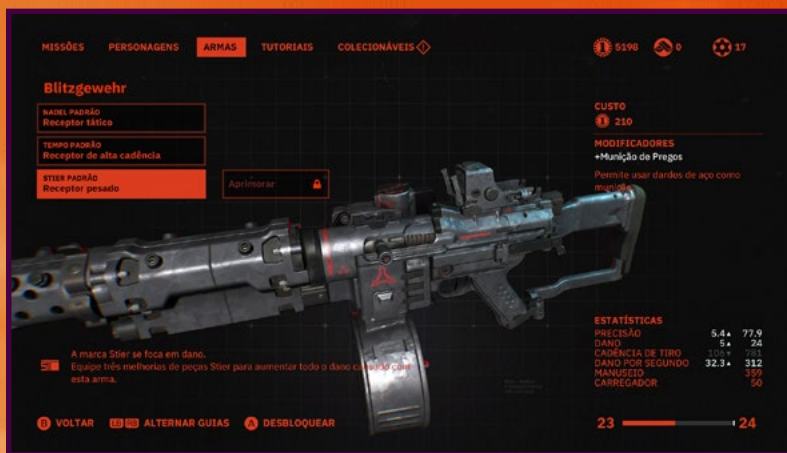
Com duração aproximada de oito a dez horas, a história de *Wolfenstein: Youngblood* não possui tantos momentos grotescos ou pitorescos como o jogo anterior, *The New Colossus*. No entanto, mergulha de cabeça na ficção científica e embasa bem o contexto em que se passa. Nos momentos finais, não entrega um vilão tão ameaçador quanto Frau Engel (de *The New Order* e *The New Colossus*), mas consegue tornar gratificante o resultado final de toda a aventura.

Prontas para a batalha



As opções de armas em *Youngblood* são bastante diversas. O jogador tem à sua disposição rifles de assalto, escopetas, submetralhadoras e pistolas, bem como armamentos especiais, como lançadores de *napalm*, canhões de laser e um canhão elétrico. A troca de armas é feita em tempo real, e não há restrições que limitam o jogador a carregar apenas um certo número de armas.

Cada arma possui modificações para serem adquiridas com moedas, estas obtidas ao explorar o cenário e concluir missões primárias e secundárias. Cada modificação oferece vantagens e desvantagens para as características principais das armas, como taxa de disparo, controle e dano. São três marcas de modificações à venda para cada peça da arma, e adquirir três peças da mesma marca confere um bônus especial de conjunto, como aumento de dano ou capacidade de munição melhorada. Além disso, cada armamento possui dez níveis de domínio que aumentam permanentemente o dano em porcentagem progressiva. O domínio da arma aumenta conforme o jogador elimina inimigos com ela.



Além dos bônus de conjunto, Youngblood adota outra característica do gênero RPG e coloca níveis para os inimigos. Quanto mais alto for o nível do oponente, maior será sua capacidade de dano e a saúde de sua armadura. Além disso, há dois tipos de armaduras inimigas no jogo: pesada e leve. Cada tipo é mais fraco a armas específicas, o que exige que o jogador troque constantemente de armas durante os combates para buscar maior eficiência. É uma maneira interessante de tornar o jogo variado, mas sem se tornar chato ou enfadonho.

Soph e Jess podem subir de nível conforme o jogador derrota inimigos e cumpre missões por Nova Paris. A cada nível, pontos de habilidade são concedidos e podem ser utilizados na aquisição de habilidades especiais para as protagonistas. Aumento de vida e armadura, maior capacidade de carregar munição e granadas são apenas algumas das opções disponíveis. A dificuldade padrão do jogo é bem desafiadora, mas pode ser melhor controlada ao subir de nível, não sendo tão agressiva quanto era no título anterior.

As irmãs estão armadas também com trajes especiais conhecidos como Armaduras de Poder. Essas armaduras conferem habilidades especiais para as garotas, como capacidade de abrir passagens em grades especiais, pulo duplo e até mesmo invisibilidade, para momentos em que o jogador opte por ser furtivo.

Soph e Jess podem ser equipadas com um sinal especial que concede um bônus instantâneo para situações de dificuldade, como aumento de dano temporário e recuperação de armadura e saúde. Cada uma pode utilizar um sinal que irá beneficiar ambas ao ser usado. Nos momentos mais tensos, a inteligência artificial que me acompanhou usou bem seu sinal especial, salvando minha pele de forma pontual.

Explorando aqui e acolá



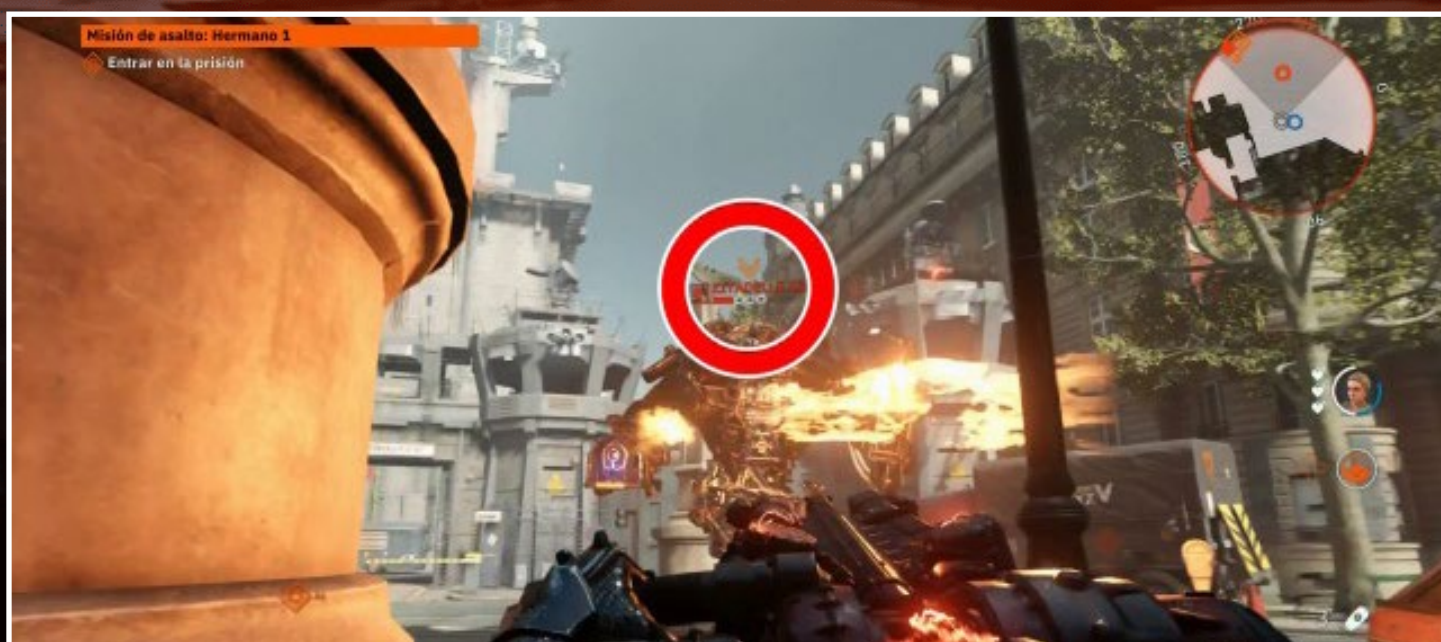
Wolfenstein: Youngblood oferece diversos distritos de Nova Paris para exploração. Cada distrito conta com diversos caminhos e missões secundárias, que podem ser adquiridas nas Catacumbas (Hub/Local Seguro do jogo). Embora ofereçam opções variadas, o jogo ainda pode ser considerado levemente linear, visto que os distritos não possuem grande extensão. A necessidade de se realizar viagens rápidas e enfrentar telas de carregamento a todo momento pode quebrar um pouquinho o ritmo do jogo, mas isso não é exclusividade do título da Machine Games.

Certas áreas dos distritos ficam bloqueadas até que o jogador possua uma arma específica para abrir passagem. Para os completionistas e curiosos, visitar essas áreas pode render bonificações de moedas e a descoberta de itens colecionáveis e segredos do jogo.



O que são essas marcas na tela?

Visualmente, Wolfenstein: Youngblood é bastante competente. Oferece um mundo único e crível, bem como personagens bem modelados e carismáticos. O alto nível de detalhes nos cenários e atenção aos efeitos especiais nos tiroteios contra inimigos comuns e sub-chefes contribuem bastante para que tenha um saldo positivo, mas há um problema que irá atormentar os mais atenciosos.



Algumas animações parecem estranhas e bruscas quando realizadas em primeira pessoa, como as execuções de inimigos. Mas, no geral, Youngblood é um título belíssimo de alto nível técnico.

Wolfenstein: Youngblood (Multi) é uma continuação competente dos dois títulos anteriores da saga principal de Wolfenstein desenvolvida pela Machine Games. A adoção de pequenos elementos de RPG e uma maior exploração de cenários faz com que o título seja diferente o suficiente dos outros, mas sem perder a essência da franquia. Os combates são frenéticos e cheios de opções, e matar nazistas continua tão divertido quanto antes. **B**

✓ Prós

- Interações entre Soph, Jess e Abby;
- Variedade de armamentos e modificações;
- Distritos pequenos, mas exploráveis;
- Diversas missões secundárias e atividades extras para ganho de pontos de experiência e moedas;
- Combates frenéticos;
- Adoção de sistemas básicos de RPG.

✗ Contras

- Artefatos visuais na tela podem ser uma distração para jogadores atentos;
- Algumas atividades e missões podem se tornar repetitivas;
- Vilão atual não possui o mesmo impacto dos anteriores.

Wolfenstein: Youngblood (PS4/XBO/PC/Switch)

Desenvolvedor Arkane Studios, Machine Games

Gênero Tiro em primeira pessoa

Lançamento 25 de julho de 2019

Nota **9.0**

por Renan Rossi

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Daniel Andrade

JOGOS DE TIRO

A DIVERSÃO É O ALVO

Os jogos de tiro oferecem uma experiência que define o hábito de jogar videogame: diversão garantida com resposta rápida às ações do jogador. Mirar e atirar, no caso dos títulos em primeira pessoa, ou apenas sair correndo e atirando em clássicos 2D como **Contra** e impedir alienígenas em **Space Invaders**, criam atmosferas intuitivas de ação e reação, o pilar central da história dos games há mais de 50 anos. Até hoje, mesmo com os avanços tecnológicos, sua essência permanece intacta.

Atirar, eis a questão

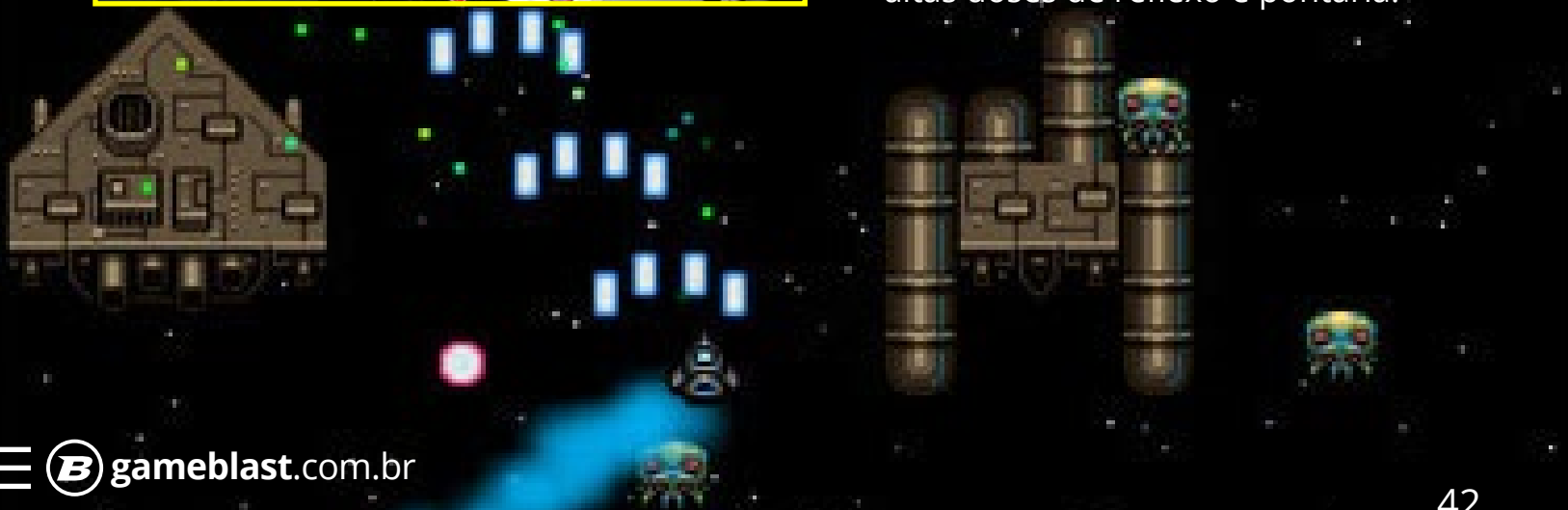


Desde a década de 1930, os games de tiro já explicavam a identificação das pessoas com esse tipo de entretenimento. Protótipos de armas reais com fotorreceptores eram a bola da vez numa época em que os jogos eram totalmente mecânicos. Foi somente em 1962 que o computador DEC PDP-1 rodou **Spacewar!**, também um jogo de tiro, que abriu as portas para o nascimento e crescimento dos jogos eletrônicos.

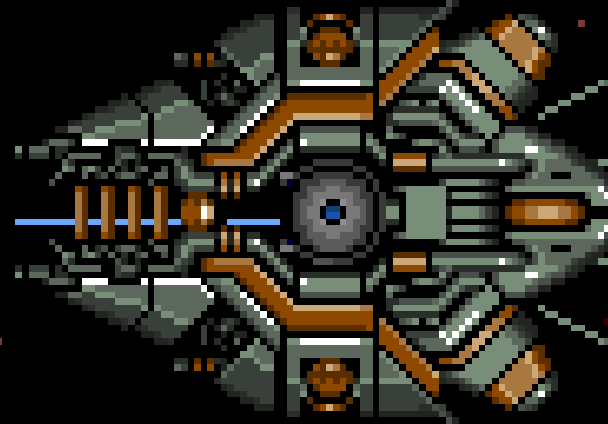
Desde aquela época, a proposta era muito similar ao que acontece hoje em dia. Os jogos de tiro concentram seu foco no controle de um personagem ou unidade capaz de disparar projéteis com o objetivo de derrotar inimigos que aparecem na tela. Não existe complexidade alguma nesse conceito, compreendido facilmente por todos, motivo que explica sua alta popularidade.



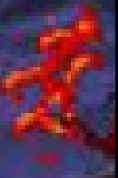
O que também contribui para o sucesso dos jogos de tiro é que eles se adaptam facilmente a qualquer jogabilidade, oferecendo inúmeros estilos diferentes dentro de uma mesma proposta. Títulos mais antigos, como os da década de 1930, encaixam-se no que chamamos hoje de *light gun shooters*, jogos nos quais utilizamos uma arma física para disparar na tela. Outro estilo bastante popular é o *shoot 'em up*, subgênero no qual hordas de inimigos aparecem na tela, exigindo altas doses de reflexo e pontaria.



O próprio shoot 'em up divide-se em mais variantes, como o *run and gun* (**Contra**, **Metal Slug** e o recente **Cuphead**), baseados no avanço de telas horizontais ou verticais com obstáculos e hordas de inimigos. Também temos os *vertical shooters* e *side-scrolling shooters*, os famosos jogos de "navinha", como **Sonic Wings**, **Gradius** e **Star Fox**. Ainda existem os *on-rail shooters*, famosos nos arcades e consoles, a exemplo de **Virtua Cop** e **The House of the Dead**. A gama é enorme e exemplifica muito bem a versatilidade dos jogos de tiro.



Eles até mesmo são capazes de absorver elementos de outros gêneros. Não é difícil encontrar títulos em que melhoramos atributos e equipamentos dos personagens e subimos de nível como nos RPGs, saltamos obstáculos do mesmo modo que nos jogos de plataforma, adentramos cenários horripilantes de um *survival horror* ou os campos de batalha da guerra. Não há limites. E se houver algum, ele é rapidamente rompido.



A revolução do FPS 

SCORE 180

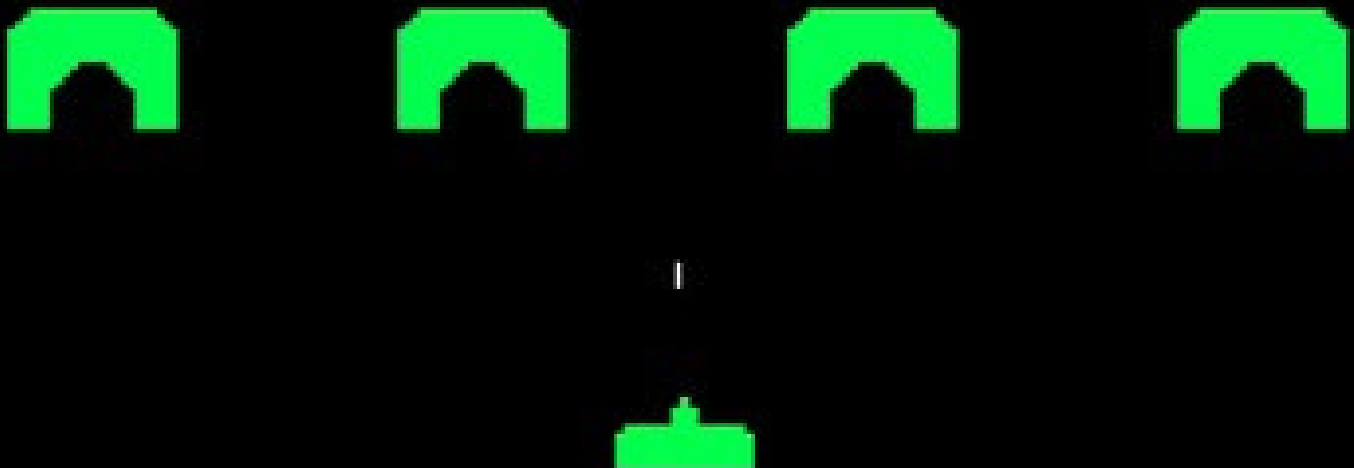
LIVES



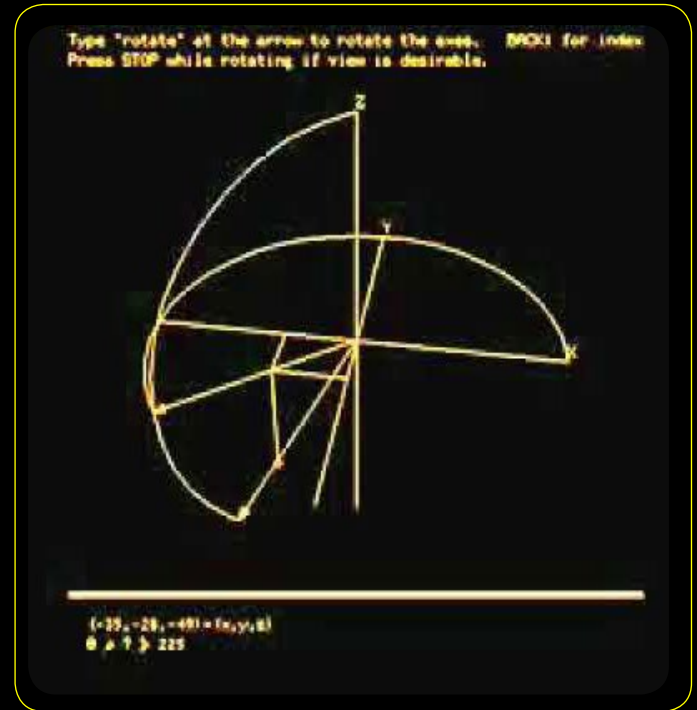
Não bastasse toda essa diversificação dentro de um único gênero, os jogos de tiro deram um passo importantíssimo para tornarem-se imensamente populares com a ascensão da perspectiva em primeira pessoa, o *first person shooter* (FPS). E isso ocorreu muito antes do que imaginamos, ainda na década de 1970.



O lançamento de **Computer Space** (1971), considerado o primeiro título de arcade produzido em massa, fortaleceu os investimentos no setor e deu origem às gerações de consoles que conhecemos hoje. A partir daí, a **Atari** foi fundada e tivemos grandes sucessos como **Pong** (1972), **Space Invaders** (1978) e **Asteroids** (1979), títulos que popularizaram os videogames por todo o planeta.



Nessa década, dois projetos materializaram o que seriam os jogos com perspectiva em primeira pessoa. **Maze War** (1973) apresentou a visão através dos olhos do personagem, com exploração por corredores onde encontrávamos outros avatares e podíamos atirar neles.



Spasim (1974) era um jogo de combate com naves espaciais com visão em primeira pessoa no qual até 32 jogadores podiam dividir-se em equipes para a exploração e defesa de seus respectivos sistemas planetários. Foi o embrião do *multiplayer*, amplamente popularizado anos mais tarde em **MIDI Maze** (1987), que reproduziu a exploração por corredores de **Maze War** e permitiu a conectividade em até 16 computadores. Era o início do conceito de *deathmatch*.



Fórmula do sucesso

Tais conceitos disseminaram-se por vários gêneros, sobretudo os RPGs de computador e sua exploração por corredores (*dungeon crawler*). Popularizar e definir esses padrões para alcançar o FPS ao mesmo sucesso foi uma tarefa a cargo de **Catacomb 3-D** (1991).

“Nós víamos as pessoas com medo nos corredores, virando com o uso das setas, e então uma porta se abria e lá estaria um grande troll que as fazia gritar. Elas literalmente caíam da cadeira ou saltavam para longe do teclado. Era uma reação que nunca havíamos visto antes em outras formas de videogame”, revelou John Carmack em 2014 em entrevista ao jornal *The New York Times*. Ele foi o criador de **Catacomb 3-D**, além de ser o responsável por dois clássicos que vieram logo em sequência: **Wolfenstein 3D** (1992) e **Doom** (1993), em parceria com John Romero.



Ambos revolucionaram a ideia de FPS e estabeleceram elementos que definiram o que seria um jogo do subgênero daquele momento em diante. Mecânicas de exploração e fluidez de combate em ambientações 3D, assim como o suporte ao *multiplayer*, foram um marco. Era a época de ouro das conexões LAN e jogatinas madrugada adentro. Posteriormente, outros títulos de PC e console absorveram essas ideias, como ocorreu com **Heretic** (1994), **Hexen** (1995), **Duke Nukem 3D** (1996) e **Quake** (1996).



Em 1997, **Goldeneye 007** deu outro passo importante na história do FPS. Se até então corríamos por salas repletas de inimigos e atirávamos para todos os lados, a aventura do agente secreto mais famoso dos cinemas introduziu elementos de furtividade e reações diferentes nos inimigos de acordo com a parte do corpo atingida, além de inserir aspectos de inteligência para emboscadas ou fugas. Mesmo não sendo seu criador, foi o responsável por popularizar o *headshot*, termo utilizado para eliminar inimigos com um único tiro na cabeça. Pequenos objetivos dentro de uma missão principal também foram acrescentados para incentivar a exploração de todo o cenário

No topo

Nesse ponto da trajetória dos jogos de tiro, sobretudo o FPS, podemos notar uma grande evolução de aspectos que vão além das mecânicas de combate. Histórias bem desenvolvidas e ambientações mais imersivas e ricas em detalhes fizeram parte das evoluções geracionais. A virada para o século XXI também marcou uma virada de popularidade, tornando o subgênero um dos grandes motores da indústria de games.

As pessoas passaram a comprar computadores e consoles para jogar **Call of Duty**, **Medal of Honor**, **Battlefield**, **Metroid Prime**, **Halo**, ou juntavam os amigos para partidas de **Half-Life** e **Counter Strike**, fosse em casa ou nas lan-houses. Uma segunda era de ouro. A mudança abriu caminho para o crescimento de outra variação dos jogos de tiro: os tactical shooters, títulos com jogabilidade mais estratégica e que simulavam a realidade. Enredos ficaram mais profundos, com narrativas emocionantes do começo ao fim.

Assim como os games já mencionados, títulos da série Tom Clancy (**Rainbow Six**, **Ghost Recon** e **Splinter Cell**), cada um à sua maneira, implementaram situações realísticas de jogo que modificaram profundamente as mecânicas de cura, posicionamento em combate e gestão de equipamento. Também são responsáveis até hoje por alimentar uma gigantesca comunidade de jogadores em partidas *multiplayer on-line* e competições oficiais por todo o mundo.



Porém, nem só de FPS vivem os jogos de tiro. Praticamente todos esses elementos incorporaram-se a estruturas já conhecidas, como a boa e velha perspectiva em terceira pessoa. Intitulados *third person shooters* (TPS), várias franquias despontaram como grandes exemplos de união entre realismo, fantasia, histórias complexas, gerenciamento de níveis e equipamento.

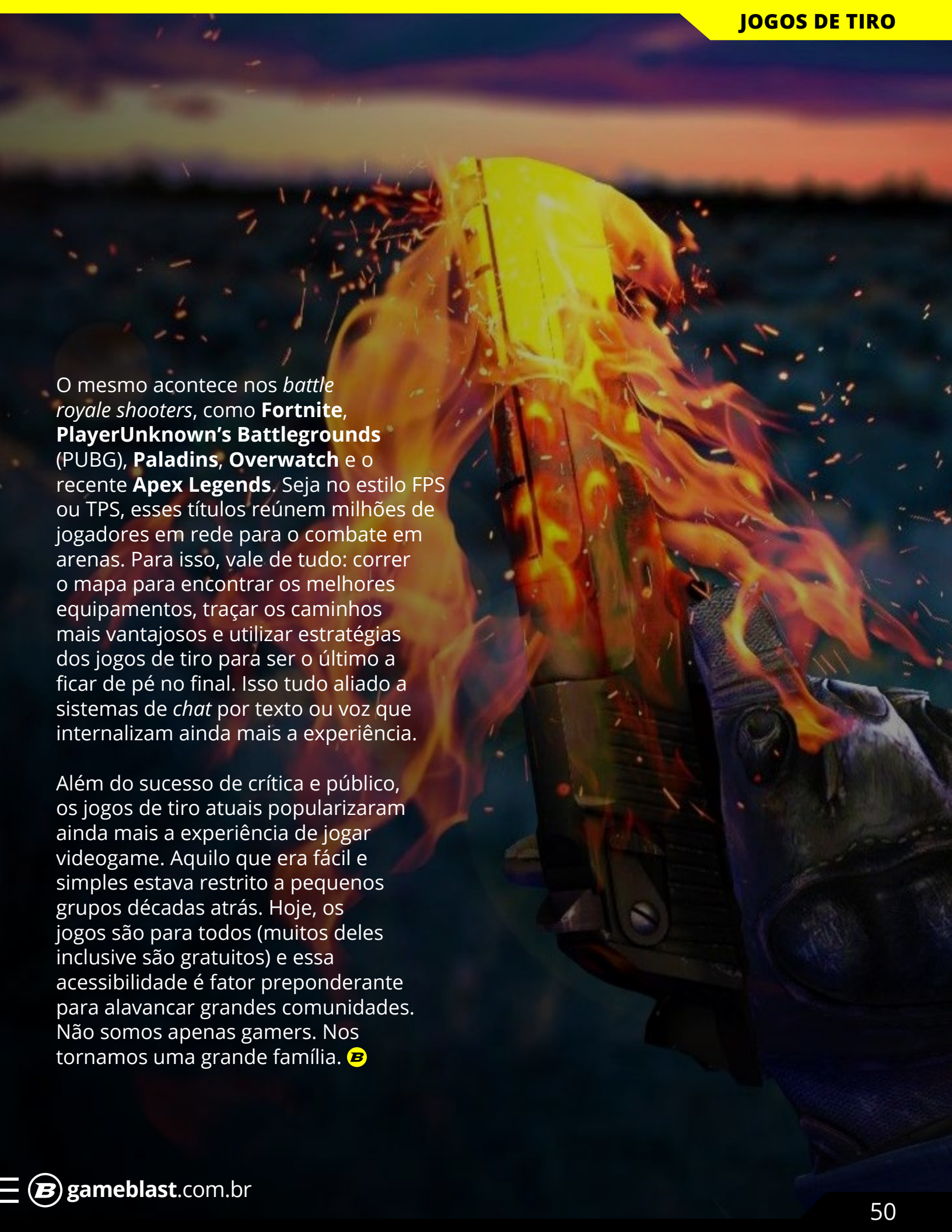
Mass Effect é um perfeito representante dessa ideia, mesclando não apenas a ação conhecida dos jogos de tiro, mas também a consequência dos atos praticados. Opções de diálogo e relacionamento, antes restritas aos RPGs, ganharam novo território nos jogos de tiro, saindo-se muito bem. A franquia **Gears of War** carrega também um peso crucial na evolução do TPS, bem como **Sniper Elite**, **Warframe**, **Saints Row**, **Hitman** e até mesmo **Resident Evil**, combinando aspectos de vários outros gêneros e subgêneros.

Grand Theft Auto (GTA) adaptou a subversão de regras e condutas éticas, oferecendo um mundo com mecânicas de exploração e tiro em terceira pessoa com toda a liberdade para o jogador fazer o que bem entender. Não existiam mais barreiras a serem rompidas. Ou será que existiam?


Para um e para todos

A ideia de juntar as pessoas para competir ou cooperar em missões não é novidade no universo dos jogos de tiro, mas ganhou um impulso astronômico com a popularização de outras duas variantes do gênero: os *loot shooters* e os *battle royale shooters*, considerados hoje uma das grandes vitrines dos videogames.

Títulos como **Warframe**, **Destiny** e **Anthem** utilizam estruturas de jogabilidade baseadas na obtenção de recompensas (*loot*) aleatórias a cada missão completada, criando um ciclo de tarefas a fim de conseguir os melhores equipamentos. No entanto, o que parece injusto no início torna-se uma grande experiência com amigos e pessoas por todo o mundo. A socialização virtual proporcionada por esses jogos não apenas oferece meios para coordenar o trabalho em equipe, mas também para compartilhar as alegrias e tristezas dos modos competitivos. Muitos simplesmente jogam apenas para conversar entre si.



O mesmo acontece nos *battle royale shooters*, como **Fortnite**, **PlayerUnknown's Battlegrounds** (PUBG), **Paladins**, **Overwatch** e o recente **Apex Legends**. Seja no estilo FPS ou TPS, esses títulos reúnem milhões de jogadores em rede para o combate em arenas. Para isso, vale de tudo: correr o mapa para encontrar os melhores equipamentos, traçar os caminhos mais vantajosos e utilizar estratégias dos jogos de tiro para ser o último a ficar de pé no final. Isso tudo aliado a sistemas de *chat* por texto ou voz que internalizam ainda mais a experiência.

Além do sucesso de crítica e público, os jogos de tiro atuais popularizaram ainda mais a experiência de jogar videogame. Aquilo que era fácil e simples estava restrito a pequenos grupos décadas atrás. Hoje, os jogos são para todos (muitos deles inclusive são gratuitos) e essa acessibilidade é fator preponderante para alavancar grandes comunidades. Não somos apenas gamers. Nos tornamos uma grande família. 

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

ANDROID

iOS

por Alberto Canen

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi

Enfrente inimigos como
o olho de uma bruxa em

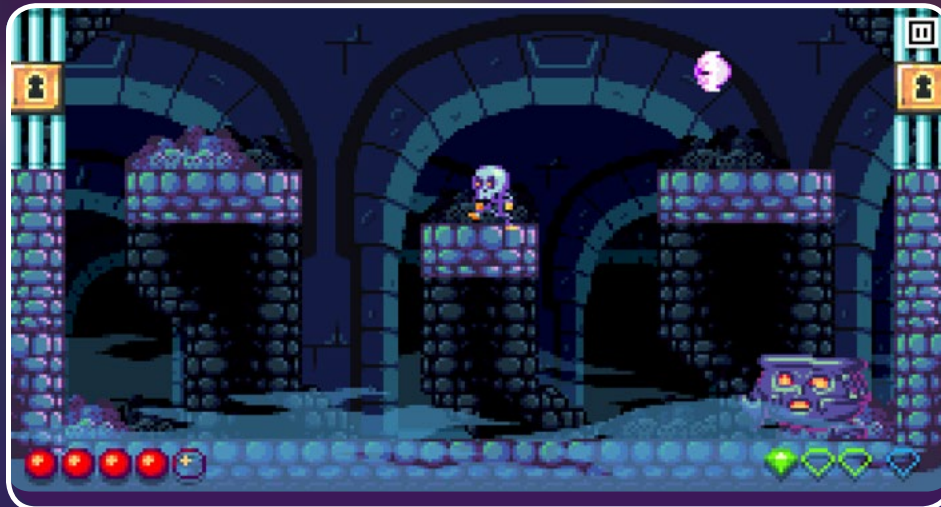
Witcheye

A distribuidora **Devolver Digital** é conhecida por apoiar projetos inusitados. É exatamente o que temos em **Witcheye**, afinal, não é sempre que controlamos o olho de uma bruxa para enfrentar inimigos. Mas, apesar da temática, digamos, bem-humorada, o pessoal da **Moon Kid**, desenvolvedora do jogo, nos apresenta um título bastante competente, com *design* e mecânicas bem pensados para dispositivos *mobile*.



Olho por olho

Witcheye tem um enredo simples e direto, mas não desnecessário, já que serve para dar o tom de comédia ao jogo. Uma bruxa teve os seus ingredientes e pedras preciosas furtados por um cavaleiro gatuno enquanto estava distraída e resolve partir em vingança para reaver seus pertences, além de dar umas merecidas “olhadas” em quem ficar no seu caminho. Para isso, ela se vale de uma forma inusitada: transformando-se em um olho voador.



Controlar o seu “personagem” é muito intuitivo. Ele se move sozinho e, para mudar a sua direção, basta arrastar o dedo para onde deseja que ele vá. Para ficar parado, é só segurar o dedo na tela, e mais nada. Pronto, isso é tudo que você deve fazer em termos de controle, e isso é ótimo. Conseguir um bom esquema de controles para telas de toque, sempre foi um exercício de criatividade por parte dos desenvolvedores, já que alguns gêneros, como o de plataforma, foram criados pensando em controles físicos, e ninguém merece os famigerados botões virtuais.

Para enfrentar os inimigos que aparecem durante as mais de 50 fases do jogo, basta se chocar contra eles, tomando cuidado para não colidir com a parte deles que esteja protegida por espinhos, que podem feri-lo, ou algum tipo de armadura, que os protege do dano. Cada adversário tem um padrão de movimento e uma fraqueza, que você deve observar para poder derrotá-los. Além disso, os cenários já trazem os seus próprios desafios, que são repletos de obstáculos que causam dano ou dificultam a precisão dos movimentos, como correnteza da água e fortes ventos.

Todas as fases, exceto as dos chefões, contam com três esmeraldas e um diamante para serem encontrados. Alguns são fáceis de achar, bastando derrotar um inimigo específico da fase para obtê-lo, mas outros ficam mais escondidos e será necessário bater em todo canto à procura deles. Pegá-los não é obrigatório, é apenas uma camada a mais de diversão para quem gosta de coletar tudo que a fase pede.



Os diversos mundos de Witcheye têm temas diferentes, como floresta, água, vento e lava. Os inimigos encontrados neles também seguem um padrão próprio e todos têm um confronto como um minichefe e um chefe. Essas batalhas são os momentos mais empolgantes do jogo, pois cada um precisa ser derrotado de uma forma diferente e criativa.

Descobrir esse padrão e suas fraquezas é só o início, pois ainda será necessário executar o plano traçado, o que nem sempre é muito fácil, levando a algumas mortes ocasionais.

Vale ressaltar a beleza do visual estilo *pixel art* do jogo que, ao lado de uma trilha sonora original com mais de 30 faixas, criam uma ambientação retrô que casou muito bem com *Witcheye*. Isso deve empolgar os amantes do estilo, que está cada vez mais em alta, principalmente entre as desenvolvedoras independentes, como é o caso da Moon Kid.

Depois de finalizar o título no modo normal, alguns extras são desbloqueados, como modo difícil, que remixa as fases e inimigos, e *boss rush*, que nos permite enfrentar os chefões em sequência.



A bruxa está solta

Estilo retrô, controles intuitivos, bem-humorado e desafiador na medida certa. **Witcheye** é uma ótima pedida para quem está procurando um bom jogo casual para o seu dispositivo *mobile*, pois o game faz um ótimo uso da tela de toque, tem fases bem curtinhas e um clima nostálgico muito bacana. **B**

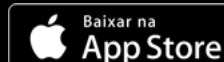
Witcheye (Android/iOS)

Desenvolvedor Moon Kid

Gênero Plataforma

Lançamento 15 de agosto de 2019

Onde
pode ser
encontrado:



*por Farley Santos**Revisão: André Luís C. de Carvalho**Diagramação: João Pedro Souza*

indie blast

recomendações de jogos

O mundo dos jogos indie continua bem ativo na forma de inúmeros títulos para todos os gostos. Além disso, nos últimos meses, vimos também o lançamento de alguns jogos produzidos por desenvolvedores nacionais.

Nesta edição temos um run and gun produzido por um estúdio brasileiro, uma frenética mistura de esporte e luta, uma investigação estrelada por um taxista, uma relaxante aventura de plataforma 3D, um metroidvania idealizado por um brasileiro e mais.

Lethal League Blaze

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Ação, Luta, Esporte

O que é?

Lethal League Blaze combina luta e esporte em uma experiência frenética e única. Nas partidas do jogo, o objetivo é rebater uma bola antigravidade para acertar os oponentes. Acontece que a velocidade da esfera aumenta a cada acerto, o que faz com que os confrontos fiquem cada vez mais intensos e empolgantes. Personagens visualmente criativos, uma atmosfera urbana estilosa e música house contagiante também são destaques.

Por que você deveria jogá-lo?

O conceito principal de Lethal League Blaze é fácil de entender, o que o torna bem acessível. No entanto a presença de vários elementos avançados trazem complexidade às partidas (e muitas reviravoltas impressionantes). O resultado é um título que pode ser aproveitado tanto por casuais quanto por jogadores dedicados. O foco é o multiplayer: há vários modos para aproveitar com até quatro jogadores, tanto localmente quanto no online.



Songbird Symphony

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Plataforma, Ritmo



O que é?

Um passarinho que sai em uma jornada para descobrir suas origens é o protagonista de Songbird Symphony, simpático jogo de plataforma com elementos musicais. Pelo caminho, o protagonista precisa pular, planar e utilizar suas habilidades de canto para superar desafios variados — o mundo reage a diferentes tipos de sons. O ponto alto são os segmentos musicais que exploram consagradas mecânicas de ritmo.



Por que você deveria jogá-lo?

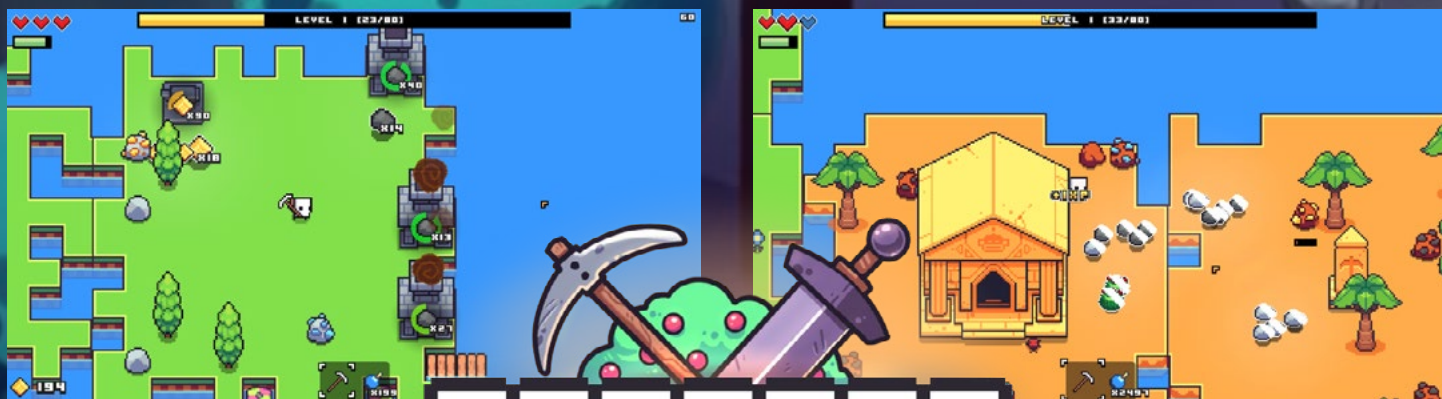
Carisma é uma palavra que define Songbird Symphony. O mundo colorido do jogo está repleto de personagens bem humorados e interações divertidas, aspectos esses representados por visuais em pixel art. Além disso, a mistura de estilos funciona bem e oferece desafios variados e interessantes espalhados por um extenso mapa. As batalhas rítmicas são o maior destaque da aventura com suas mecânicas musicais focadas em precisão.



Forager

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Sobrevivência, Aventura, Mundo Aberto



FORAGER

O que é?

Forager é um jogo 2D de mundo aberto que nos convida a explorar e construir. Há muito o que fazer: coletar recursos, construir itens e estruturas, montar e expandir uma base, ganhar experiência e aprender novas habilidades, explorar calabouços repletos de puzzles e monstros, e assim por diante. Por causa da grande variedade de atividades, a experiência é definida pelo próprio jogador.

Por que você deveria jogá-lo?

A versatilidade de estilos presente em Forager faz com que ele consiga agradar a diferentes tipos de jogadores. Ele pode ser aproveitado de inúmeras maneiras: RPG, simulador de fazenda, simulador de comércio, exploração pura, e muito mais. A diversão está justamente em explorar as inúmeras possibilidades do mundo, sendo possível montar um imenso império a partir do zero.



Night Call

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura, Investigação

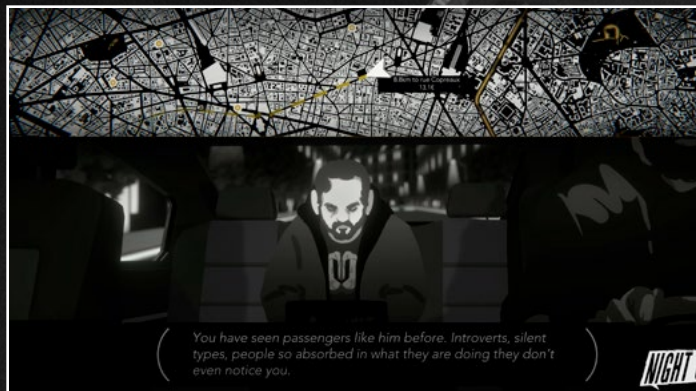
O que é?

Um assassino está à solta em Paris, e um taxista noturno é coagido a ajudar na investigação conversando com os passageiros em busca de pistas. Essa é a premissa curiosa de Night Call, jogo de aventura e investigação. Durante os turnos, precisamos reunir informações, mas também é importante fazer corridas para não ficar sem dinheiro — saber balancear as ações é essencial para alcançar o objetivo e tentar encontrar o assassino.

Por que você deveria jogá-lo?

Night Call se concentra em conversas e interações, com mecânicas que lembram bastante o gênero visual novel — ou seja, na maior parte do tempo só acompanhamos diálogos em texto. O trunfo está na grande variedade das histórias dos passageiros, pois elas exploram uma infinidade de temas: coisas mundanas e banais, assuntos sérios e delicados (como terrorismo e depressão) e até mesmo realismo fantástico (uma das passageiras é uma viajante no tempo, por exemplo). Além disso, uma atmosfera intrigante inspirada em filmes noir trazem identidade ao título.

NIGHT CALL



Minoria

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, Plataforma, Metroidvania

O que é?

Minoria é o sucessor espiritual da série Momodora e é idealizado e produzido pelo brasileiro rdein. No jogo, acompanhamos a Irmã Semilla, uma freira guerreira que precisa enfrentar bruxas para salvar a princesa do reino de Ramezia. Para isso, a mulher explora um mapa complexo em uma aventura de plataforma com características de metroidvania. Um sistema de combate ágil e dificuldade acentuada são os destaques do título.



Por que você deveria jogá-lo?

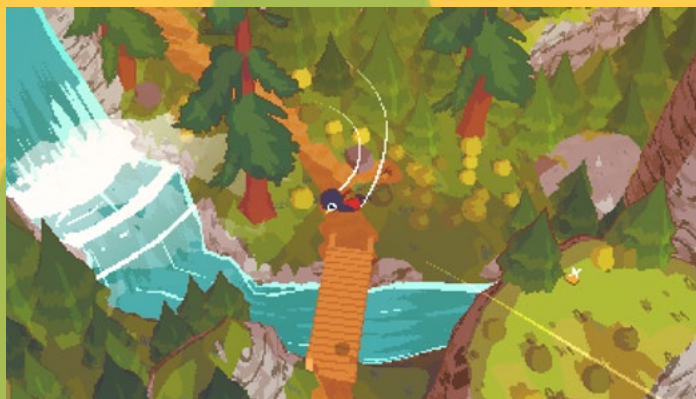
Um mundo sombrio e repleto de desafios complicados esperam aqueles que decidem experimentar Minoria. A ação e o combate são acelerados, com confrontos focados em precisão — até mesmo os inimigos mais básicos conseguem derrotar facilmente a protagonista. O resultado é uma aventura tensa, mas muito recompensadora. Além disso, uma atmosfera soturna com visual que mistura gráficos 3D e ilustrações desenhadas à mão, em conjunto com um universo ricamente construído, são incentivos para explorar todos os cantos de Minoria.



A Short Hike

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura, Plataforma



O que é?

Em A Short Hike, uma passarinha está de férias em uma reserva ambiental e decide escalar uma montanha próxima para conseguir sinal para usar seu celular. O jogo é uma aventura de plataforma 3D que incentiva a exploração por meio de mecânicas simples e suaves: a protagonista pode escalar e voar pelos cenários, sendo que há muito o que ver pelo caminho. Um visual em baixa resolução, diálogos bem humorados e uma trilha sonora tranquila dão um charme único ao jogo.

Por que você deveria jogá-lo?

Às vezes queremos uma experiência relaxante e com boas vibrações, e A Short Hike oferece justamente isso. A reserva ambiental está repleta de atividades simples, como corridas de parkour, pescaria, animais que precisam de ajuda, segredos e mais, em um cenário que nos convida constantemente a explorar caminhos afastados. Além disso, é muito divertido simplesmente planar e explorar os cenários, principalmente por causa dos comandos fluídos. Por fim, os personagens são muito carismáticos com seus diálogos bem humorados e sinceros. Este é um daqueles jogos ótimos para curtir por algumas horas.

A
Short
Hike



Blazing Chrome

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Ação, Plataforma, Tiro

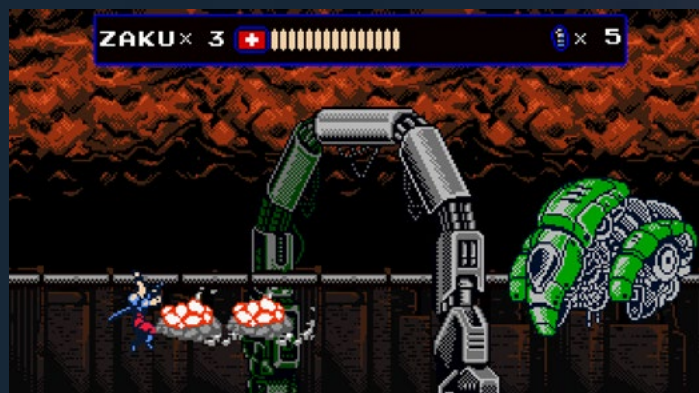


O que é?

Um mundo tomado por máquinas é o cenário de Blazing Chrome, título de ação run and gun produzido pelo estúdio brasileiro JoyMasher. Na pele de um grupo de resistência humana, o objetivo é explodir tudo por estágios repletos de inimigos e perigos em uma experiência fortemente inspirada em Contra e Metal Slug. O jogo é bem difícil e exige muita destreza, e pode ser aproveitado sozinho ou com um amigo no multiplayer local.

Por que você deveria jogá-lo?

O conceito principal de Blazing Chrome já foi amplamente explorado no mundo dos jogos, no entanto o título se destaca com sua variedade de situações e chefes interessantes. Em um estágio, controlamos motos enquanto desviamos de inimigos; em outro momento precisamos nos pendurar em barras para fugir de um robô imenso; já em outra fase os heróis voam em jetpacks em uma sessão que simula movimentação 3D. Além disso, a atmosfera 16-bits é bem convidativa com gráficos em pixel art e música repleta de sintetizadores.

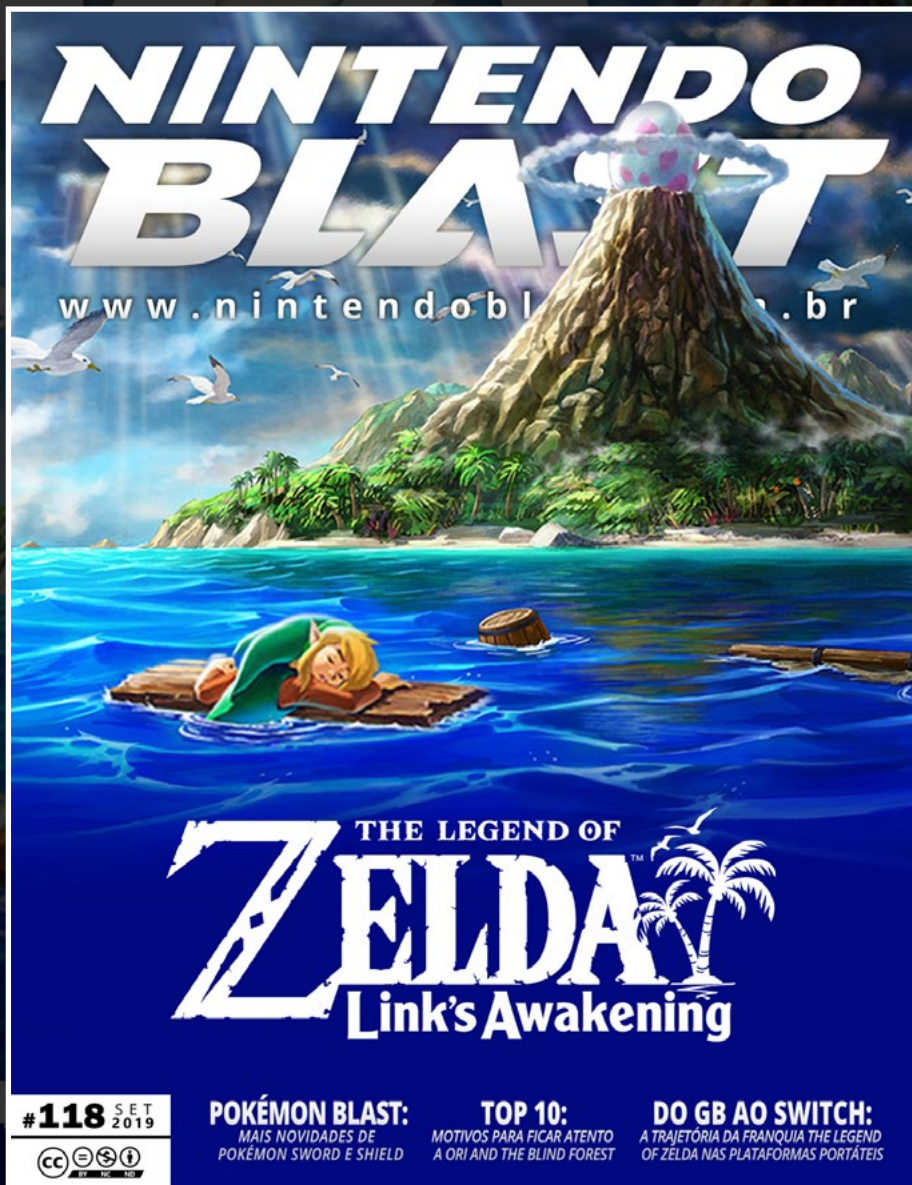




As desenvolvedoras independentes continuam a explorar múltiplos gêneros, trazendo ainda mais variedade ao mundo dos jogos. Os estúdios brasileiros, em especial, provam cada vez mais que conseguem produzir títulos interessantes e de qualidade, como é possível ver na nossa seleção e em outros lançamentos recentes. É uma boa ficar de olho nas produções dos estúdios indie em busca de experiências diferenciadas e notáveis. **B**

Revista Nintendo Blast 118

Por dentro do remake de Link's Awakening!



Conheça o game, a personagem Marin, revise a trajetória de Zelda nos portáteis e muito mais!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista