

GAMEBLAST

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

HIDEO KOJIMA:
FRANQUIAS QUE SE PAUTARAM
PELA CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

SILENT HILLS P.T.:
A ÚLTIMA SACADA GENIAL
DA KONAMI PARA SILENT HILL

INDIE BLAST:
JOGOS INDEPENDENTES
RECÉM-LANÇADOS

S T R A N D I N G TM
D E A T H

#52
NOV
2019



Entregando encomendas e conectando pessoas

Depois de deixar os jogadores intrigados e confusos a cada novo trailer, **Death Stranding** finalmente foi lançado, e dividiu opiniões: incrível e inovador ou apenas um "simulador de caminhadas"? Saiba o que achamos dele e conheça a trajetória completa do seu criador, **Hideo Kojima**, e seus jogos **Policenauts**, que nunca saiu do Japão; e **Silent Hills (P.T.)**, que foi cancelado abruptamente. Ainda comemoramos os **15 anos do PSP** e **10 anos de League of Legends**, jogamos o divertido **The King of Fighters ALLSTAR** e recomendamos diversos **jogos indies**. Boa leitura!



GAME BLAST

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

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Leandro Alves
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Souza

REDAÇÃO
Farley Santos
Hadan Felipe Porfírio
Matheus Bigai
Mário Carvalho
Renan Rossi
Vinícius Veloso

REVISÃO
Alberto Canen
André Luís C. de Carvalho
Bruno Alves
Davi Sousa

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
João Pedro Souza
Lucas Keven
Yury Trindade

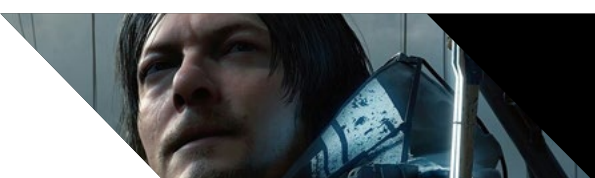
CAPA
Leandro Alves



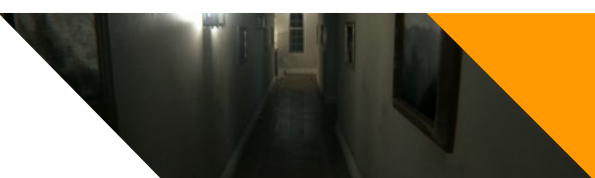
PERFIL
A trajetória de Hideo Kojima **03**



BLAST FROM JAPAN
Policenauts (Multi) **16**



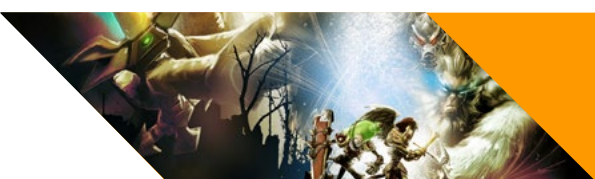
ANÁLISE
Death Stranding (PS4) **22**



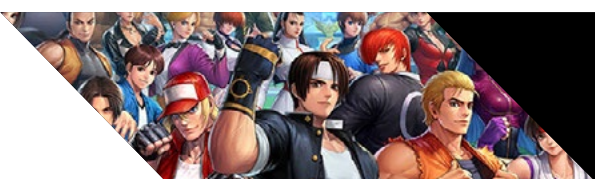
SILENT HILLS (P.T.)
A última sacada genial da Konami para Silent Hill **39**



15 ANOS DE PSP
Celebrando os 15 anos do portátil **46**



10 ANOS DE LOL
A história de um fenômeno global **54**



MOBILE BLAST
The King of Fighters ALLSTAR **64**



INDIE BLAST
Recomendações de Jogos **71**

*por Renan Rossi**Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Lucas Keven*A close-up portrait of Hideo Kojima, a man with dark hair and a beard, wearing round glasses. He is looking directly at the camera with a slight smile. The background is dark and out of focus.

A trajetória de Hideo Kojima e a visão além que mudou a história dos videogames

Boa parte dos jogadores concordará em dizer que uma das maiores celebridades dos games a visitar o Brasil, sem dúvidas, foi **Hideo Kojima**. Considerado uma das principais atrações da *BGS 2017*, o criador de *Metal Gear* e outros jogos icônicos mexeu demais com o público, que teve a chance de vê-lo de perto e ouvir suas declarações sobre a passagem pelo país e o futuro dos videogames. **Kojima** é praticamente uma lenda da cultura gamer, não apenas pela saga de Solid Snake, mas também por sempre propor novas formas de enxergar o processo de criação dos jogos e romper conceitos estabelecidos.

Inspirações

A imaginação de **Hideo Kojima**, nascido em 24 de agosto de 1963, sempre esteve ligada à sétima arte. Era nos grandes clássicos do cinema que ele encontrava a inspiração que o levaria, anos mais tarde, a inserir elementos dos filmes de ação em seus jogos. Durante a infância e adolescência, passou horas em salas de cinema ou em frente à televisão curtindo grandes obras como os filmes da série *James Bond 007* e *Fugindo do Inferno* (*The Great Escape*, 1963), este o responsável por servir de base para a concepção do primeiro *Metal Gear* (*MSX2*, 1987). Também era apaixonado pelas longas das séries *Máquina Mortífera*, *Exterminador do Futuro* e *Rambo*.

A maior influência era seu pai, **Kingo Kojima**, um farmacêutico, artista, escultor e fã de literatura. O detalhismo em cada modelo de plástico criado, fossem castelos ou navios de guerra, impressionava Hideo. Quando sentavam juntos para assistir a um filme, **Kingo** impedia o filho de ir para a cama até que a história tivesse terminado. Seu pai era um admirador dos soldados, embora fosse contrário às guerras. Muitos dos filmes compartilhados entre os dois abordavam histórias de tréguas entre exércitos rivais e os motivos que os levavam aos conflitos. Aspectos desses filmes entre os elementos, sejam de cenário, história, jogabilidade e até mesmo referências diretas.



Kingo faleceu quando **Kojima** tinha apenas 13 anos, fato que alimentou no jovem um sentimento de solidão. Ao chegar em casa da escola, ele passava o resto do dia em frente à televisão, comportamento inclusive levado para a vida adulta durante suas viagens e passagens por hotéis. Em praticamente todos os jogos criados por **Kojima**, é possível notar cenas de paternalismo e aspectos desses filmes entre os elementos, sejam de cenário, história, jogabilidade e até mesmo referências diretas.

O grande sonho do desenvolvedor era tornar-se um diretor de cinema, tamanha a admiração pelos filmes da época. No entanto, uma janela de oportunidade “saltou” em seu caminho e o mostrou que era possível aplicar sua paixão cinematográfica em outra área do entretenimento. O que de fato o levou a seguir a carreira nos videogames foi um certo encanador bigodudo que fazia muito sucesso nos anos 1980.



A declaração de que o primeiro *Super Mario Bros.* (NES, 1985) é o seu jogo favorito de todos os tempos, feita durante a *BGS 2017*, também já havia sido divulgada em entrevista concedida em 2010 à revista Nintendo Power durante as comemorações dos 25 anos da franquia Super Mario. Na ocasião, **Kojima** afirmou que “com a criação de *Super Mario Bros.*, o senhor **Shigeru Miyamoto** não somente alterou o futuro dos jogos, como na verdade mudou o conceito de valor para todas as formas de entretenimento. E, no processo, mudou o meu futuro, me levando a ser o desenvolvedor de jogos que sou hoje”.

Kojima ainda disse à revista que a criação de *Super Mario Bros.* foi o equivalente ao “*Big Bang*” do mundo dos jogos, e que a forma como conhecemos o entretenimento digital hoje não seria a mesma sem a aventura do bigodudo, que salvou a indústria dos videogames do famoso crash de 1983 e tornou os jogos novamente atrativos e criativos. Outro título que o influenciou foi *Portopia Serial Murder Case* (Famicom, 1983), conforme entrevista concedida ao canal americano *G4 TV*.

Kojima e Konami

Com estes exemplos em mente, **Kojima** percebeu que era possível levar sua criatividade e vontade de produzir conteúdos de entretenimento para o setor dos videogames, decisão que tomou no decorrer do quarto ano da faculdade de economia e que mudou suas pretensões em tornar-se um diretor de cinema. Em 1986, entrou na *Konami*, que já trabalhava na produção de jogos para computadores, arcades e consoles. Seu primeiro trabalho foi como designer assistente no título de plataforma *Penguin Adventure* (MSX, 1986). Embora não tenha sido o responsável direto pelo game, **Kojima** ajudou na inserção dos múltiplos finais, característica que seria utilizada futuramente nos jogos da série *Metal Gear*.

No mesmo ano, desenvolveu seu primeiro jogo, *Lost World* [sic], que utilizava elementos de jogabilidade em plataforma, temática de guerra e cuja protagonista era uma lutadora mascarada. A proposta foi rechaçada pela *Konami*, que cancelou seu desenvolvimento, assim como muitas das ideias de **Kojima**, consideradas falhas devido à sua falta de familiaridade com os conceitos de programação. O jovem desenvolvedor quase desistiu da carreira nos games naquela época, mas seu próximo projeto mudaria a história para sempre.



Kojima não poupou esforços e inseriu diversos aspectos que entrariam mais uma vez em conflito com os interesses da *Konami*. A ordem era criar um título repleto de elementos de ação, tiros e explosões para aproveitar o sucesso que o gênero fazia nos cinemas na década de 1980. Após alguns meses de desenvolvimento, **Kojima** apresentou um jogo que, embora utilizasse parte do que foi solicitado, seguia uma proposta de evitar os conflitos diretos e fazer com que o jogador fosse mais cauteloso em sua exploração pelos cenários, agindo como um espião. Além disso, reunia uma carga grande de diálogos e contextos históricos relacionados aos períodos de guerra.

Ninguém da *Konami* levou o jogo a sério até que se tornasse um sucesso de vendas após o lançamento. É claro que estamos falando de *Metal Gear*, que não foi o primeiro game a utilizar o conceito de jogabilidade stealth, mas que redefiniu seus elementos e abriu um novo caminho para os jogos de ação. Com tantas mecânicas de jogo inclusas, fica difícil acreditar que **Kojima** tenha conseguido colocar itens, mapas, diálogos e até pequenas animações que rodassem num hardware de 8-bits, bem como a jogabilidade que virou a base para todos os jogos subsequentes.

Metal Gear foi a premiação mais justa ao trabalho de **Kojima**, que buscava quebrar as regras e apresentar uma nova experiência nos videogames, indo de encontro a sua criatividade e bagagem adquiridas pelas influências familiares e culturais.



O caminho do sucesso

Após os ótimos números de venda alcançados por *Metal Gear*, a *Konami* passou a ver **Kojima** com outros olhos. O desenvolvedor foi aos poucos tornando-se um sinônimo para os títulos do gênero stealth, que passaram a chamar-se "jogos de espionagem tática". O detalhismo herdado do pai fazia com que utilizasse todos os recursos presentes em cada geração de consoles para oferecer sempre a melhor experiência de jogo, tanto que ele foi contrário a versão desenvolvida para *NES*, *Metal Gear: Snake's Revenge*, lançada em 1990 pela *Konami*, mas sem sua participação.

A verdadeira sequência veio com *Metal Gear 2: Solid Snake* (MSX2, 1990), na qual **Kojima** pode inserir mais elementos inovadores, entre eles a melhoria da inteligência artificial dos inimigos. Eles agora eram capazes de patrulhar o cenário por diversas telas diferentes e observar a movimentação com um campo de visão de 45 graus, além de ouvirem barulhos próximos. O protagonista, *Solid Snake*, também podia rastejar pelo chão e acessar passagens estreitas, bem como utilizar um rato robótico para distrair os soldados. Tudo dentro do mesmo hardware 8-bits, o que tornava o título ainda mais sensacional por apresentar conceitos de forma até então nunca vista.



Além de *Metal Gear*, **Kojima** dedicou-se a outros projetos entre o final dos anos 1980 e meados dos anos 1990. O primeiro deles foi *Snatcher* (MSX2, 1988), título de aventura com temática cyberpunk e fortemente inspirado em clássicos da ficção científica como *Blade Runner* e *Exterminador do Futuro*. As referências passavam por atores de cinema da época, como **Mel Gibson**, e até mesmo contavam com a *Metal Gear* entre os robôs que auxiliavam o jogador.

Lançado em 1994, *Policenauts* (NEC PC-9821) também seguiu a fórmula do gênero aventura cyberpunk com remakes lançados para *Playstation*, *Sega Saturn* e *3DO*, porém, restrito ao Japão. O título abusou das referências ao trazer fortes semelhanças entre os protagonistas Jonathan e Ed com os personagens Riggs e Murtaugh do filme *Máquina Mortífera* (1987). Até hoje, ambos os jogos possuem uma comunidade fiel de fãs.



POLICENAUTS™

ポリスノーツ

Consagração

Quatro anos mais tarde, em 1998, **Kojima** lançou o título que mudou sua carreira para sempre e o colocou definitivamente ao lado dos grandes desenvolvedores da história dos videogames. A terceira sequência de sua franquia principal, *Metal Gear Solid (PS)* evoluiu a experiência de jogo com novos recursos de câmera, mecânicas de furtividade, interações com objetos e ambientes, além do aprofundamento do enredo envolvendo os personagens e suas motivações.

Uma contribuição essencial para o desenvolvimento de jogos sem dúvidas foi a quebra da quarta parede ao propor interações diretas com o jogador e a abordagem dada aos protagonistas e antagonistas, aspectos que ampliaram a experiência narrativa dos videogames.

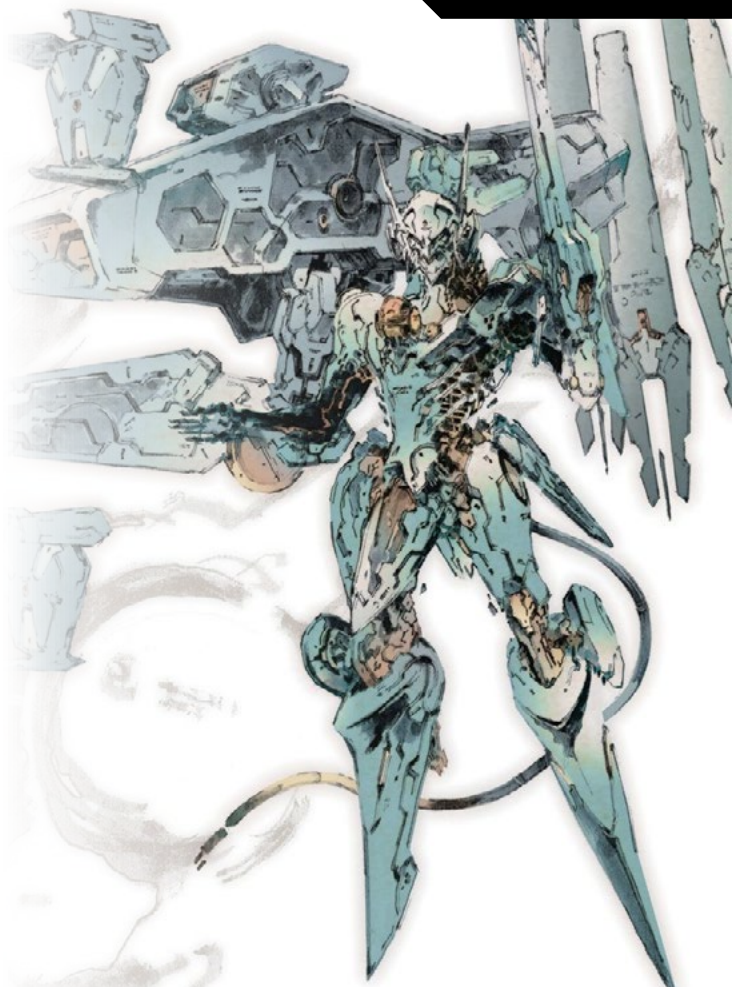
Em entrevista concedida em 2013 ao serviço *Playstation Access*, **Kojima** afirmou que “o segredo para criar um bom personagem principal é ter um protagonista com capacidade para suportar pancadas e muita dor. Não é o quanto ele pode reparti-la, mas o quanto ele pode sofrer e continuar em frente”.



Desse momento em diante, a criação de jogos sofreu uma reviravolta e diversos títulos passaram a utilizar-se das inovações trazidas por *Metal Gear Solid*. Seu conceito evoluiu ainda mais em *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, 2001)*

com as capacidades de hardware trazidas pela 6ª geração de consoles, abrindo espaço para novas mecânicas e inserções narrativas que refletiram-se também em *Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2005)*.

Além das incríveis narrativas envolvendo a produção da série *Metal Gear*, **Kojima** também participou como produtor de uma franquia muito interessante de ficção científica com robôs gigantes. Intitulado *Zone of the Enders* (PS2, 2001), o game aplicou uma jogabilidade hack and slash com elementos de tiro em terceira pessoa (*third person shooter*), tornando-se referência para os títulos com essa temática, que lembrava muito o mangá *Neon Genesis Evangelion*. Sequências acabaram sendo lançadas para PS2 e GBA e até mesmo um anime, *Zone of the Enders: 2167 Idolo* e a continuação, *Zone of the Enders: Dolores*, foram produzidos para aprofundar a história.



Um fato concreto é que **Kojima** nunca teve medo de aplicar suas ideias ao longo da carreira. Embora gostasse de tirar o proveito máximo de cada geração, também inseria conceitos inovadores em plataformas menos potentes, como os portáteis. Isso aconteceu em 2003 com *Boktai: The Sun is in your Hand* (GBA), que trouxe uma incrível tecnologia de captação da luz solar como elemento de jogabilidade. Tanto as magias como outras ações realizadas no RPG requeriam que o jogador apontasse o GBA na direção do sol para canalizar a energia necessária. O título recebeu uma continuação em 2004: *Boktai 2: Solar Boy Django* (GBA).



Kojima Productions

Em 2005, o desenvolvedor fundou seu próprio estúdio de games, a *Kojima Productions*. No início, ela era uma subsidiária da *Konami* e ficou com a responsabilidade de produzir a nova aventura de Solid Snake, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (PS3, 2008). A principal motivação foi a liberdade adquirida por **Kojima** ao deixar a vice-presidência da *Konami Computer Entertainment Japan* (KCEJ) e focar-se exclusivamente na criação de jogos.

Guns of the Patriots apresentou um Snake bem mais velho que nas versões anteriores, além de inaugurar na série o sistema de câmera over the shoulder (por cima dos ombros). O novo estúdio ainda foi responsável por *Metal Gear Solid: Peace Walker* (Multi, 2010), *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D* (3DS, 2012), *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (Multi, 2014) e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Multi, 2015), títulos que ampliaram os conceitos de jogabilidade em mundo aberto.

Metal Gear Rising: Revengeance (Multi, 2013) também contou com a participação da *Kojima Productions*, embora seu desenvolvimento tenha ficado a cargo da Platinum Games, que aplicou ao título elementos de hack and slash. Nessa época, **Kojima** havia recebido um pedido direto do presidente da *Konami* para ajudar no desenvolvimento do novo *Silent Hill*. Sua demo (P.T.) foi disponibilizada em 2014 na *Playstation Store*, porém, infelizmente, acabou cancelado pela empresa. Mesmo assim, foi fundamental para que **Kojima** conhecesse **Norman Reedus**, ator com quem trabalharia em conjunto pouco tempo depois.



Desde o conturbado desenvolvimento de *The Phantom Pain*, a relação entre **Kojima** e *Konami* já apresentava conflitos, tanto que o nome do produtor não estava presente na capa do jogo. O título recebeu premiações no *The Game Awards* 2015, mas **Kojima** foi proibido pela *Konami* de participar do evento.

A confirmação de que o estúdio passaria a trabalhar de forma independente veio em dezembro do mesmo ano, quando **Kojima** anunciou parceria com a *Sony* para o desenvolvimento de uma nova franquia. Ele mesmo havia dito que a série *Metal Gear* havia sido finalizada com o quinto título canônico, além de seus direitos pertencerem à *Konami*.



Na E3 2016, a *Sony* revelou um trailer do novo projeto da *Kojima Productions*, chamado *Death Stranding*, trazendo **Norman Reedus** como protagonista. O anúncio causou um estardalhaço e mostrou que **Kojima** pretendia introduzir ainda mais inovações aos videogames. Mantido a sete chaves até pouco tempo atrás, a jogabilidade e enredo foram divulgadas a conta-gotas, escondendo segredos de um mundo distópico corrompido por um evento chamado *Death Stranding*, fenômeno que abriu uma ligação da Terra com outras realidades.

Mulheres grávidas perderam seus filhos, porém ainda mantêm ligações com eles, que passaram a existir na realidade paralela e conectam-se com suas mães pelo cordão umbilical, capaz de atravessar barreiras dimensionais. Sam, interpretado por **Reedus**, é um entregador cujo objetivo é reconectar as cidades dos EUA viajando de leste a oeste, carregando consigo um bebê num útero artificial. Ameaças sombrias, inimigos invisíveis e mistérios intrigantes aguardam o jogador.

Com lançamento marcado para 8 de novembro de 2019, *Death Stranding* utiliza o mesmo motor gráfico aplicado em *Horizon: Zero Dawn* (PS4, 2017), o Decima, criado pela *Guerrilla Games*.



Reconhecimento

Detentor de premiações como o sexto homem no Top 10 da revista *Newsweek* e o sétimo na lista dos 100 desenvolvedores de 2008 pela *Next-Gen*, **Kojima** também recebeu o Lifetime Achievement Award tanto no MTV Game Awards 2008 como na Game Developers Conference 2009. Após a situação embaraçosa de 2015, ele recebeu no ano seguinte o *AIAS Hall of Fame Awards* pela *D.I.C.E. Awards*. Sua passagem pelo Brasil na *BGS 2017* ainda rendeu-lhe o *Lifetime Achievement Award* como demonstração do carinho e respeito dos brasileiros.

Não à toa, **Kojima** revolucionou a indústria dos videogames, trazendo conceitos inovadores e abrindo espaço para novas concepções e formas de desenvolvimento. Ao longo de sua trajetória, percebemos que ele buscou, em todos os momentos, introduzir maneiras diferentes de envolvimento com os jogos, seja pela narrativa ou pela jogabilidade. Sua contribuição será lembrada por gerações e nada mais justo que sempre colocá-lo entre os melhores. **B**



por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Lucas Keven

POLICENAUTS

ポリスノーツ

A fusão de Kojima entre game e cinema

Entre os clássicos da cultura gamer restritos ao público japonês, **Policenauts** é uma pérola de **Hideo Kojima**. Lançado pela *Konami* em 1994, o título traz inúmeras referências a filmes policiais, ficção científica e conspirações obscuras no formato graphic adventure. Mais que um representante dos jogos de investigação, o game sagra-se por contemplar uma abordagem diferente e inovadora das influências de **Kojima** em sua trajetória como diretor. É praticamente uma amostra do que seria um filme de sua autoria caso ele tivesse seguido carreira no cinema.

A arte em ser diferente

Policenauts percorre uma fase de **Kojima** marcada pelo desenvolvimento de jogos com narrativa mais profunda, deixando um pouco de lado mecânicas mais básicas dos videogames, como ações e movimentos, para focar-se na estrutura point and click. Junto de *Snatcher* (PC-8801, 1988), o título representa o amálgama de ideias que passaram a estruturar sua marca como diretor. Fortemente influenciado durante a infância e adolescência por filmes de ação e ficção científica, **Kojima** despertou ainda mais sua criatividade na virada dos anos 1990, com o crescimento das técnicas de animação.

Até mesmo a icônica franquia *Metal Gear*, nascida em 1987, já indicava que sua pretensão era diferenciar-se do modelo padrão e oferecer uma experiência que trabalhasse mais a consciência do jogador. Conceitos que se aproximassem mais da natureza humana e de como as pessoas comportam-se em situações extremas, muitas vezes deixando de lado a própria humanidade. Tais ideias permeiam a trajetória de **Kojima** até hoje.

Em termos de jogabilidade, *Policenauts* mistura interação e admiração. Para progredir, é preciso controlar um cursor na tela e interagir com objetos em cenários fixos, numa tarefa investigativa de examinar cenas policiais e extrair informações durante diálogos com os personagens envolvidos. Ao completar um objetivo, o jogo avança para outra cena da história, trocando de tela para uma nova investigação ou iniciando uma sequência cinemática.



Lançado originalmente para *PC-9821*, o game recebeu ports para *3DO*, *Playstation* e *Sega Saturn*. Nessas versões, foram introduzidos momentos de ação nos quais era possível atirar em inimigos numa perspectiva em primeira pessoa (*FPS*). No game de *Saturn*, a experiência ainda era incrementada com o suporte à *light gun*.



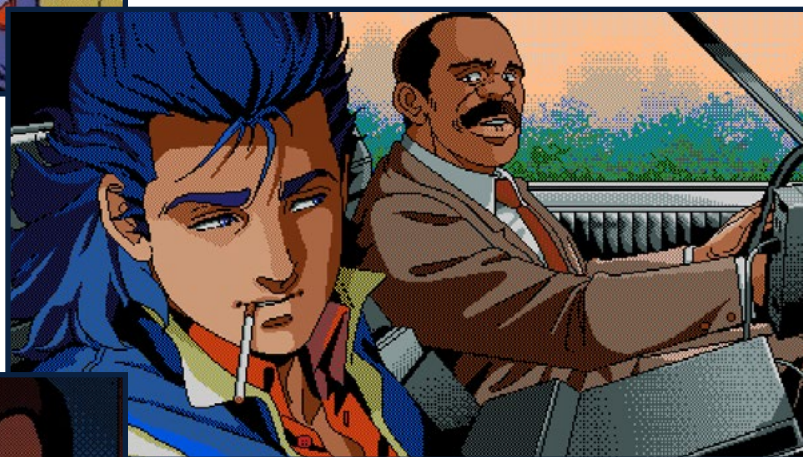
Astronautas da Lei

O enredo de **Policenauts** segue uma linha narrativa um tanto quanto diferente dos games de ação e aventura da época, mas que traz a marca registrada da mente de **Kojima**. Tudo começa no ano de 2013, quando o policial com treinamento em astronáutica, Jonathan Ingram, realizava experimentos em um novo traje durante o trabalho de segurança de *Beyond Coast*, a primeira colônia espacial da Terra. Contudo, um acidente o faz ser lançado ao espaço, acionando o modo de sono criogênico da roupa. Ele é encontrado 24 anos depois e retorna ao planeta, onde passa a trabalhar como investigador na cidade de *Old Los Angeles*.

Daí em diante, a narrativa aprofunda-se e passa a envolver questões complexas da humanidade baseadas em eventos reais que serviram de inspiração para **Kojima**. Naquela época, os jornais enfatizavam as discussões acerca do transplante de órgãos e lesões de morte cerebral, bem como a relevância de *Toyohiro Akiyama*, o primeiro japonês a viajar ao espaço, fato ocorrido em 1990. De outro lado, publicações da *NASA* traziam à tona os efeitos que as viagens espaciais causavam no corpo humano. Tudo isso acabou indo parar em **Policenauts**.

Durante sua rotina de investigador, Jonathan recebe a visita da ex-esposa, Lorraine, que pede sua ajuda para desvendar o mistério do desaparecimento de seu novo marido, Kenzo Hojo. Das pistas iniciais, nada parece levar a uma conclusão. No entanto, a mulher é assassinada logo após deixar o escritório de Jonathan.

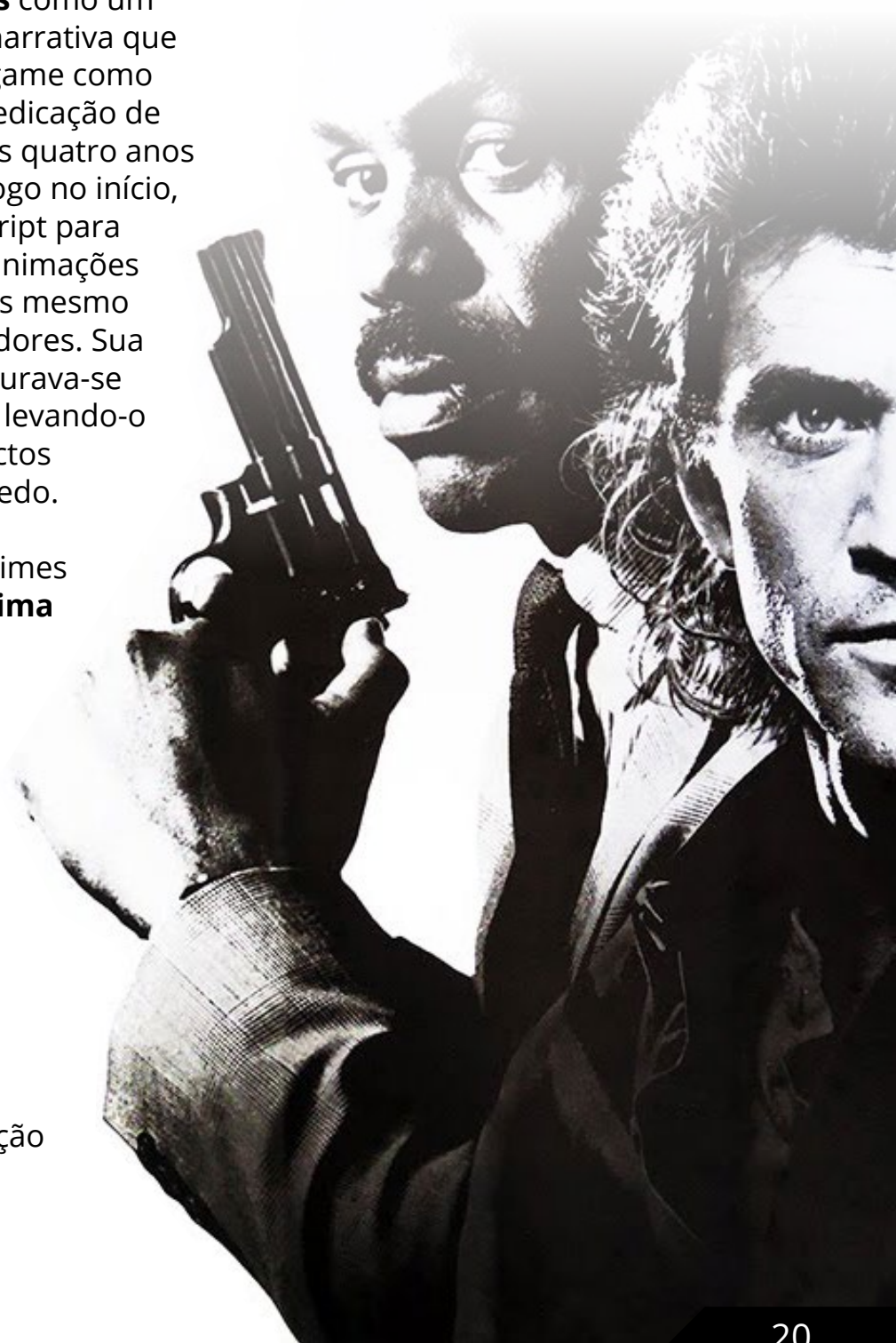
O caso o leva de volta à colônia espacial Beyond, onde ele encontra seu parceiro, Ed Brown. Juntos, os policiais descobrem uma verdadeira rede de tráfico de órgãos e drogas que envolve inclusive outros membros da corporação policial. O objetivo era abastecer um mercado negro para atender às necessidades dos moradores da colônia, já que os efeitos colaterais da vida no espaço afetavam severamente o corpo humano. O marido de Lorraine havia entrado no negócio para salvar a vida de sua filha, Karen. Ele decide deixar a rede após um tempo, mas passa a ser alvo de chantagens.



A primeira versão para computador trazia uma arte pixelada adaptada em cel-animation, técnica precursora da animação, mesclando objetos estáticos na tela com efeitos animados. Já as demais foram produzidas em full motion video (FMV) e adaptadas pela Anime International Company (AIC), estúdio reconhecido por inúmeros trabalhos em animes na época, como *Tenchi Muyo* (1995) e posteriormente em *Persona 4: The Animation* (2011).

Muitos caracterizam **Policenauts** como um visual novel devido à alta carga narrativa que leva o jogador a acompanhar o game como se fosse um filme interativo. A dedicação de **Kojima** destacou-se ao longo dos quatro anos de desenvolvimento do game. Logo no início, ele desenvolveu um motor de script para que pudesse ter o controle das animações e músicas inseridas no jogo antes mesmo de elas chegarem aos programadores. Sua visão como diretor de jogos misturava-se à sua vasta bagagem de cinema, levando-o a trabalhar com excelência aspectos como atuação, luz, direção e enredo.

Além da inspiração visual nos animes do início da década de 1990, **Kojima** também levou ao game toda a atmosfera dos filmes policiais da época, marcados por histórias nas quais duplas de investigadores conduziam os trabalhos quase sempre entrando em conflito por causa de suas personalidades distintas. Um exemplo evidente disso é a grande semelhança entre o protagonista Jonathan Ingram e o ator **Mel Gibson**, famoso pelos filmes da franquia *Máquina Mortífera*. Outra inspiração foi a série televisiva *Starsky & Hutch*, exibida nos anos 1970.



Jogo cult

Como acontece em muitos títulos dirigidos por **Kojima**, a impressão que temos é que **Policenauts** estava à frente de seu tempo. Embora desenvolvido com o que de melhor havia na época e que hoje pode não ser tão surpreendente assim, sua narrativa ainda é capaz de trazer grandes questionamentos à tona no século XXI e além. A evolução científica ainda não nos levou ao cenário retratado no game, porém estamos cada vez mais próximos dessa realidade e de suas possíveis consequências.

Sem uma localização ocidental, fãs traduziram o game em versões não oficiais para *Playstation*, em 2009, e *Sega Saturn*, em 2016, após uma série de negativas da *Konami* e do próprio **Kojima**, que se recusaram a retrabalhar títulos antigos.

Independentemente do esforço por uma tradução do original japonês, o fato é que *Policenauts* ajudou a solidificar o espaço para o crescimento dos jogos narrativos. A transição fluida entre momentos de cinemática e gameplay recebeu muitos elogios, bem como a criatividade de **Kojima** como diretor. Uma verdadeira obra de arte dos games que encontrou no cinema a melhor forma de exibir sua performance incomparável. **B**



*por Farley Santos**Revisão: Alberto Canen**Diagramação: João Pedro Souza*

PS4

D E A T H
S T R A N D I N G

ENTREGANDO ENCOMENDAS E ESTREITANDO LAÇOS EM UM MUNDO FRATURADO

Death Stranding, o novo projeto de Hideo Kojima, o criador da série Metal Gear, intrigou a todos constantemente com seus trailers e informações crípticas. Segundo seu criador, o jogo inaugura um novo gênero intitulado strand game, em uma referência ao foco em conexões e laços entre pessoas. No fim, Death Stranding usa vários conceitos que já conhecemos e introduz alguns novos, aplicados em um universo instigante com ótima narrativa e personagens.

O resultado é uma experiência única e empolgante de exploração que me prendeu fortemente até o fim, mas que definitivamente trará opiniões divisivas.

Um mundo fraturado assolado pela vida e pela morte

No futuro, o planeta foi completamente alterado após uma série de explosões misteriosas, que deu início a um evento chamado Death Stranding. Após esse fato, a nossa realidade se chocou com o reino da morte, usualmente chamado de “outro lado”, que assume a aparência de praias. Além disso, inúmeras outras coisas estranhas surgiram.



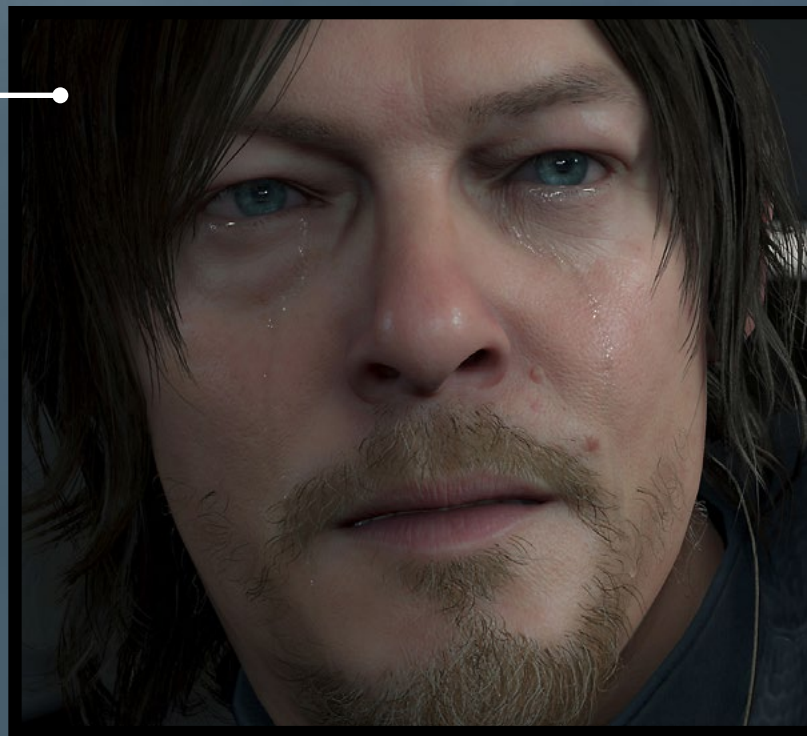
BRIDGES



A primeira delas é uma partícula chamada quiralium, que afetou a atmosfera e acabou com as linhas de comunicação tradicionais. Sem isso, nações inteiras ruíram e se isolaram. Além disso, também apareceram as EPs, criaturas espectrais invisíveis originadas “do outro lado” que perseguem os humanos. Esses seres representam grande perigo: uma grande explosão acontece quando pessoas são devoradas pelas EPs ou quando um cadáver necrosa completamente. Por fim, surgiu um fenômeno chamado de “chuva temporal”, uma precipitação que acelera a passagem de tempo para tudo que ela toca. Diante essa realidade complicada, o pouco que restou da humanidade passou a viver isolado em abrigos subterrâneos.

Mas na região que no passado era os Estados Unidos da América, a humanidade não desistiu. Lá está localizada a BRIDGES, uma organização que tem como principal objetivo unir as poucas cidades independentes do território na forma da UCA (United Cities of America, ou Cidades Unidas da América). Para isso, é necessário ligar todos esses locais por meio de uma rede especial desenvolvida com as partículas quirais. No passado Amelie Bridges, a filha da última presidente dos EUA, saiu em uma expedição pelo território para estabelecer tal rede. Ela quase conseguiu cumprir seu objetivo, no entanto ela acabou sendo capturada pelo grupo terrorista Homo Demens, que não tem interesse algum em unificar o país.

A última esperança da BRIDGES é **Sam Porter Bridges**, personagem interpretado por Norman Reedus (ator do seriado *The Walking Dead*). O homem trabalha como portador, ou seja, uma pessoa que enfrenta os perigos desse mundo insólito para levar suprimentos e recursos de um lugar para o outro. Ele tem duas características que o ajudam em suas viagens e o tornam ideal para tarefa. Sam apresenta uma anomalia chamada DOOMs, o que o permite sentir a presença de EPs. Além disso, o portador é um “repatriado”: ao morrer, o homem consegue trazer sua alma de volta do outro lado, o que o torna praticamente imortal.



Acontece que Sam não está nada interessado em reconstruir a América. Por causa de eventos traumáticos em sua vida, ele cortou laços e trabalha sozinho — seu isolamento é tão forte que ele desenvolveu uma fobia por ser tocado. No entanto o rapaz muda de ideia quando descobre que Amelie, que é praticamente o que restou de sua família, está sendo mantida presa por terroristas. Sendo assim, Sam parte em uma missão grandiosa para reconectar as cidades da América e para resgatar Amelie. Além do apoio dos membros da BRIDGES, o rapaz conta com um BB (Bebê Bridge), um bebê dentro de uma cápsula que é capaz de detectar a presença de EPs.

A vida de *courier* em um país complicado



Death Stranding tem ambientação complexa, mas na prática seu conceito principal é bem simples. Na pele de Sam, precisamos realizar inúmeras entregas pelos restos da América. Para isso, devemos ir a um centro de distribuição, escolher uma tarefa, receber o objeto e levá-lo até o destino. Naturalmente, a encomenda deve chegar em boas condições, e avariar demais a mercadoria pode significar fim de jogo. Algumas missões têm algumas restrições, como fazer a entrega em um intervalo de tempo específico ou evitar que o dano do objeto alcance certo patamar. Já outras têm progressão um pouco diferente, como vasculhar áreas perigosas em busca de objetos ou recuperar carga roubada.

Há muito o que se considerar na hora de colocar o pé na estrada e seguir para o destino, afinal este mundo está repleto de perigos. O primeiro detalhe é a topografia dos cenários: os terrenos estão repletos de obstáculos naturais, como pedras, rios, penhascos e muito mais. Por causa disso, basta um pequeno deslize para escorregar, cair e avariar a carga, sendo assim precisamos seguir com cuidado. Um scanner mostra eventuais pontos perigosos dos terrenos, e balancear corretamente a carga nas costas e nos bolsos do traje ajudam na tarefa de manter o equilíbrio de Sam.





Raramente a rota de entrega passa por locais tranquilos e de fácil locomoção. Sendo assim, é importante estar preparado para eventuais entraves que aparecem pelo caminho. Para isso, Sam conta com inúmeros equipamentos. Uma escada portátil é perfeita para facilitar a subida por regiões difíceis de escalar e também podem ser utilizadas como pontes em rios. Já a corda de alpinismo é uma maneira segura de descer barrancos íngremes. Veículos, como uma moto ou uma caminhonete, são boas opções para atravessar grandes distâncias. É necessário cuidado na hora de escolher o que levar: o espaço disponível na mochila é limitado, e carregar muitos objetos prejudica o equilíbrio e a velocidade de locomoção.

Durante as entregas, podemos acabar em algum dos territórios dos MULAs, uma seita de portadores viciados em encomendas. Quando entramos em uma dessas áreas na posse de algum pacote, os saqueadores vão nos detectar e atacar para roubar os objetos. Esses momentos oferecem algumas possibilidades de abordagem: é possível se esgueirar no mato alto para atravessar o local sem ser visto; os MULAs podem ser imobilizados por meio de golpes físicos, armas não letais ou amarrados com cordas; podemos enganá-los largando uma carga falsa; ou simplesmente podemos fugir, às vezes roubando um dos veículos deles. O importante é não perder a carga principal e seguir em frente.

De tempos em tempos, começa a cair a chuva temporal. A precipitação danifica as cargas continuamente, logo é essencial se mover rápido quando está chovendo. Para piorar, em alguns momentos, as EPs aparecem durante a chuva. Para não ser capturado e provavelmente danificar fortemente as encomendas, precisamos caminhar lentamente e sem fazer barulho em trechos de furtividade. Por sorte, Sam conta com a ajuda de seu BB para detectar as criaturas: o scanner de ombro odradek indica vagamente onde estão os espectros, e uma silhueta aparece quando eles estão bem próximos. Mesmo sendo detectado ainda é possível sair ileso, por mais que seja muito difícil — uma lama negra chamada alcatrão cobre o chão, o que dificulta a movimentação, e EPs ficam tentando puxar Sam.



Uma vastidão repleta de possibilidades

A progressão da história de Death Stranding se dá por meio das entregas principais obrigatórias. Fora isso, existem várias missões opcionais, e podemos aceitar várias simultaneamente. Ao final de uma entrega, somos avaliados de acordo com o nosso desempenho em alguns aspectos, e a principal recompensa são “curtidas”, que funcionam como experiência — alguns atributos de Sam melhoram ao atingir certos níveis. Algumas missões também têm itens e equipamentos como prêmio. Mesmo com entregas principais, o mundo do jogo pode ser explorado livremente. Alguns colecionáveis estão espalhados pelos vários locais, além de encomendas perdidas — levá-las para o destino dá curtidas adicionais.

A criação de laços e conexões é o tema central de Death Stranding, e é também um dos aspectos principais do jogo no modo online. Após adicionar uma região à rede quiral, as opções de interação online são desbloqueadas na área em questão. Por meio desse recurso, os jogadores podem colaborar entre si ao colocar placas informativas, itens e estruturas que aparecem no mundo de outras pessoas. Caminhos rudimentares aparecem em locais de muito movimento, o que ajuda a determinar as melhores rotas. Também é possível pedir ajuda para conseguir itens específicos ou materiais para construir ou melhorar dispositivos. Como recompensa, podemos enviar “curtidas” para os outros jogadores, e é possível fazer laços com outras pessoas para receber vantagens adicionais.



Entregar encomendas é mais complexo do que parece



Death Stranding é sobre encontrar maneiras de superar as adversidades do caminho, e essa característica me conquistou no meu tempo com o jogo. O terreno é o maior inimigo no título: são pouquíssimos os locais completamente abertos e sem obstáculos naturais. Além disso, normalmente a rota mais curta é a mais complicada e difícil. Por fim, a imprevisibilidade é uma constante e nem sempre o que planejamos inicialmente dá certo por causa da presença inesperada de EPs ou um obstáculo. Inclusive muitas partes quebram as convenções básicas do jogo e costumam ser impressionantes ao explorar outros estilos e mecânicas — não vou citar nenhuma delas para você se surpreender.



Apreciei a liberdade oferecida na hora de abordar os problemas, que lembram complexos puzzles repletos de variáveis. Em uma entrega específica, eu precisava atravessar um simples vale, porém foi muito difícil por causa de um rio fundo que apareceu no meio da rota — fui arrastado várias vezes pela correnteza, pois não tinha levado uma escada para servir de ponte. Em outro momento, o caminho mais curto passava pelo território dos MULAs, que me sobrepujaram várias vezes com suas armas de choque. Nesse caso, eu resolvi a questão fazendo uma rota mais longa, distante do acampamento dos fanáticos. Já nos terrenos mais traiçoeiros o desafio é conseguir gerenciar a energia de Sam ao mesmo tempo em que tentamos encontrar o caminho mais estável.



Um dos momentos mais tensos para mim sempre é atravessar uma região com EPs. Nesses trechos, o foco é a furtividade e precisamos ter muito cuidado para avançar. A tensão é palpável, pois a atmosfera fica sombria, as criaturas são difíceis de detectar e qualquer barulho pode chamar a atenção delas. A questão é que não sou muito bom em me mover silenciosamente, logo os bichos me alcançaram várias vezes. Quando isso acontece, vem o desespero: o BB fica nervoso e seu choro sai do alto-falante do controle, Sam se desequilibra mais facilmente, as EPs ficam mais agressivas e puxam as encomendas a todo custo. Sair ileso dessas sessões é complicado, mas traz uma grande sensação de triunfo quando conseguimos.

Sam é um “cordão”, ele liga as pessoas e tenta agir pacificamente. No entanto, ele também pode ser um “bastão” e partir para o ataque. Death Stranding tem algumas ferramentas que permitem ser agressivo, como algumas armas (não letais, afinal matar pessoas gera explosões nesse universo) ou até mesmo com os próprios punhos. O combate, no geral, é desajeitado e você sente que Sam não é um lutador, pois ele se desequilibra muito fácil. Os armamentos têm utilidade limitada, pois seus efeitos costumam ser temporários, já que eles servem mais para atordoar. Eu fiquei com a sensação constante que o ideal é evitar conflitos, tanto é que em muitas vezes simplesmente saí correndo dos inimigos. Mesmo assim, as opções existem para os que preferem esse tipo de abordagem.

A complexidade das situações evolui no decorrer da aventura. O terreno fica ainda mais traiçoeiro, exigindo maior planejamento e improvisação. Os **MULAs** se tornam mais agressivos e passam a usar recursos mais elaborados para roubar nossa carga. Outros tipos de EPs aparecem, o que nos força a aprender novas abordagens para evitá-las e enfrentá-las. Naturalmente, Sam tem acesso a outros equipamentos com o avançar da jornada, o que abre várias possibilidades no momento de explorar e enfrentar os perigos desse mundo.



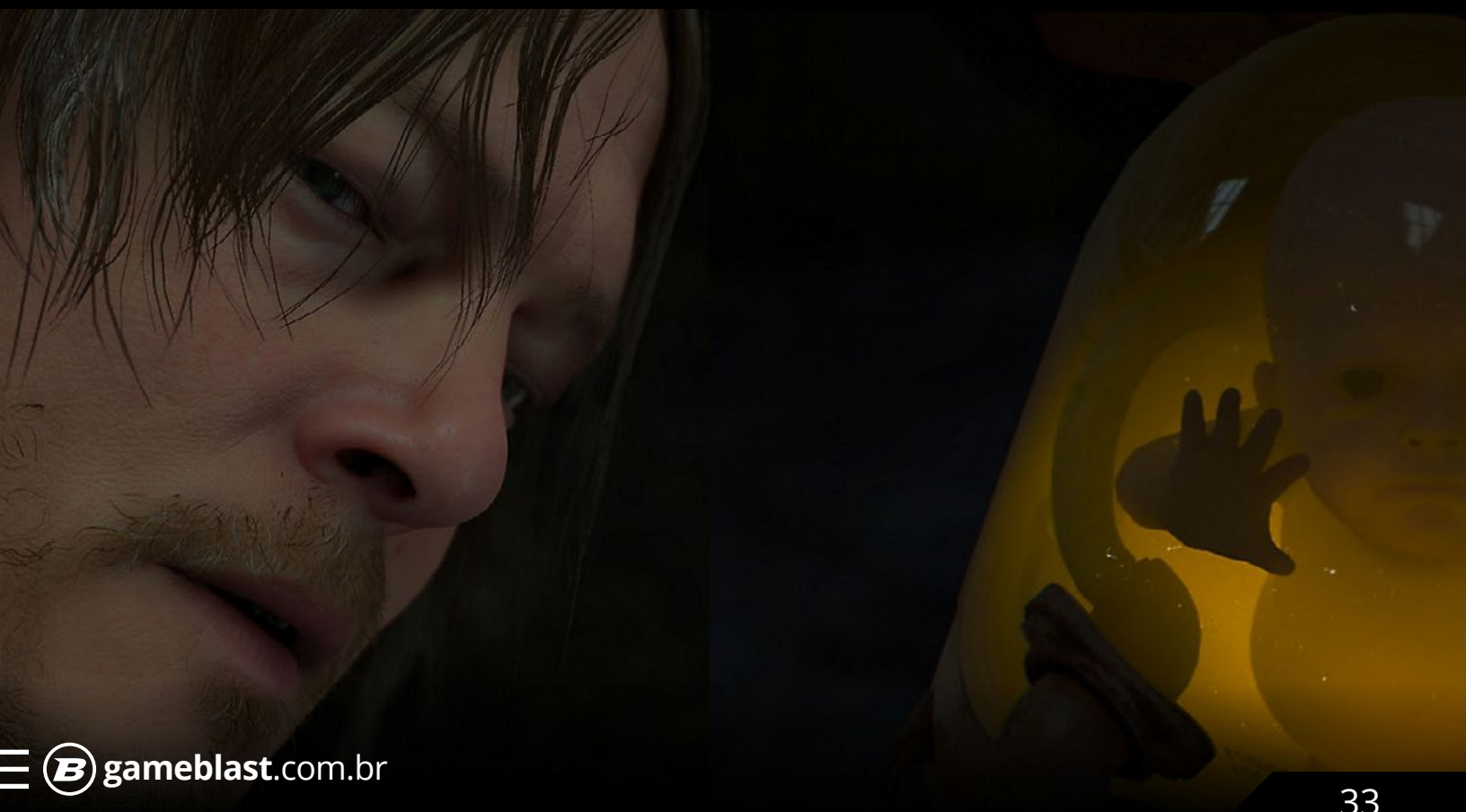
O modo online faz com que o mundo de Death Stranding se torne vivo. É muito legal encontrar dicas de outros jogadores na forma de placas com desenhos, usar estruturas de outras pessoas, **pilotar veículos abandonados** e até mesmo encontrar encomendas perdidas. Muitas vezes os objetos de outras pessoas me ajudaram em situações difíceis ou me deram ideias de rotas. No fim, senti que todos estavam trabalhando juntos, um auxiliando o outro, é indispensável jogar no modo online para aproveitar completamente a experiência.



Em sua essência, *Death Stranding* é um título de mundo aberto com estrutura própria. Mesmo assim, ele apresenta um problema recorrente do gênero: a repetitividade. A diversidade de situações pelo caminho é boa, no entanto a maioria das missões se resume em pegar algo e levar para algum lugar. Da primeira vez que você faz isso é divertido, afinal tudo é novo. Mas a situação muda quando uma entrega exige que você volte em uma região visitada anteriormente, pois você já conhece o caminho e não aparecem situações ou topografias inéditas. Por causa disso, o retorno fica um pouco enfadonho. Por sorte esse problema aparece mais nas missões opcionais, por mais que esse recurso seja usado também em alguns trechos da história — fiquei com a sensação de que essa é uma

maneira artificial de estender o tempo de jogo. Além disso, o uso de estruturas e veículos ameniza um pouco a repetição.

Outro ponto importante é o público-alvo do jogo. O novo trabalho de Kojima tem um ritmo mais lento e contemplativo com eventuais momentos de ação, sendo que na maior parte do tempo estamos andando ou atravessando cenários complicados. Sendo assim, ao meu ver, *Death Stranding* é uma experiência divisiva. Aqueles que gostam de explorar e superar desafios de navegação com certeza vão aproveitar bastante o jogo, já os jogadores que apreciam títulos de ação acelerada possivelmente vão se decepcionar. Particularmente achei a aventura muito interessante e imersiva, mesmo com os eventuais momentos de repetição.



A melancolia e deslumbre do país fraturado

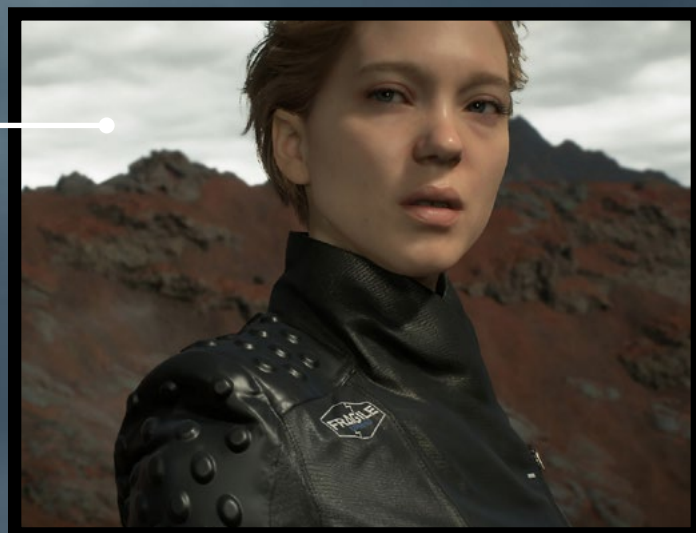
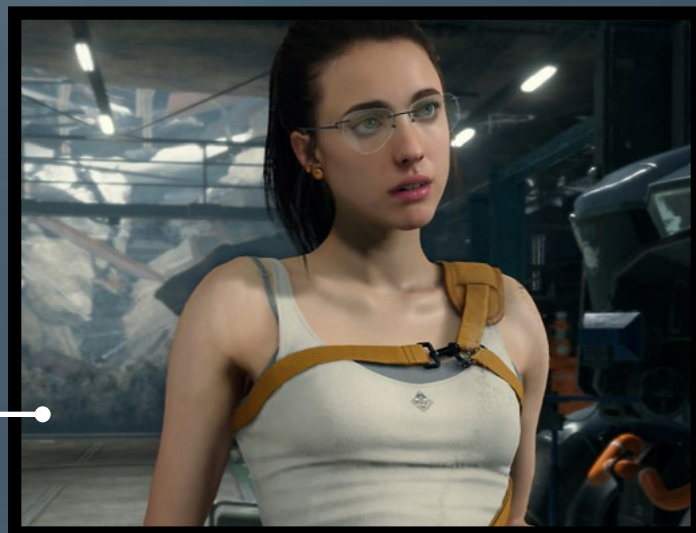


O que mais me marcou e impressionou em Death Stranding foi a sua ambientação, principalmente nos cenários, que retratam uma natureza belíssima. Há muito o que ver na América desolada: uma região árida com areia avermelhada e pedras, cadeias montanhosas de configuração curiosa, uma região nevada de difícil exploração, pântanos repletos de rios e mais. Muitos desses locais apresentam vistas estonteantes e memoráveis. A parte técnica é impecável e apresenta gráficos detalhados e performance consistente — joguei no PlayStation 4 padrão e o título não apresentou problemas.



Explorar esse mundo desolado somente na companhia de Sam evoca inúmeros sentimentos. A ausência quase completa de vida e som trazem uma sensação constante de melancolia e solidão. Em momentos chave da jornada, o tom muda com a introdução estratégica de uma música, acompanhada de mudanças na câmera para enfatizar ainda mais a grandiosidade dos locais que estamos visitando. Boa parte das composições tocadas nesses momentos são da banda irlandesa Low Roar, cujo o som folk, em conjunto com o visual, cria momentos poderosos e memoráveis que reforçam ainda mais as várias sensações de Death Stranding.

Já a história explora temas como conexão e laços entre diferentes pessoas. O universo é intrigante e denso, misturando ficção científica e realismo fantástico, em uma trama que começa confusa e vai fazendo mais sentido conforme se desenrola. Algumas reviravoltas são previsíveis, outras são surpreendentes, mas no fim fiquei satisfeito com praticamente tudo. Um ponto notável é o cuidado de Kojima na construção do universo: muitos termos científicos e filosóficos foram utilizados para explicar e justificar aspectos e termos do jogo, o que os tornam críveis. Claro, há muita coisa estranha ou absurda, mas isso faz parte do charme hipnotizante do jogo. Pontos importantes da história são retratados em inúmeras cenas não interativas muito bem dirigidas.



Personagens exóticos dão suporte à trama e ao universo de Death Stranding. Cada um deles tem uma característica ímpar: a engenheira **Mama** está ligada à sua filha bebê, que é uma EP; **Heartman** é um cientista que morre a cada 20 minutos a fim de tentar achar sua família no outro lado; a jovem **Fragile** tem um ar enigmático e gostos excêntricos. Seus passados e motivações vão sendo explorados durante a jornada e todos eles são bem desenvolvidos. Para mim, o maior destaque é Sam: o portador cresce muito como pessoa, sendo fácil se apegar a ele. A aparência dos personagens é inspirada em artistas de renome, que também participaram das várias cenas de corte com ótimas atuações.

Como os últimos grandes lançamentos para o console da Sony, o jogo está completamente localizado para o Português do Brasil. A tradução é acertada e conta com alguns termos adaptados, como EPs (BTs em inglês) e MULAs (MULEs, na língua original). A dublagem é competente, porém a escolha de alguns intérpretes deixa a desejar, como Die-Hardman e Deadman, que têm vozes muito parecidas. A entonação e interpretação é muito melhor no idioma original, afinal foi feita pelos próprios atores — recomendo que jogue com a dublagem em inglês.

Uma aventura estonteante



Death Stranding faz uma interpretação diferente de conceitos que conhecemos em um jogo único. Pode parecer meio trivial o foco em fazer entregas, no entanto há muito para ver e fazer por causa dos cenários elaborados, mundo vasto e das atividades variadas. Além disso, inúmeras ferramentas permitem diferentes abordagens na hora de superar as complicações que aparecem pelo caminho — a diversão é justamente encontrar maneiras de sair ileso de situações difíceis. Mesmo assim, certos tipos de missões reaparecem várias vezes pela aventura, o que traz sensação de repetição.

Além disso, o jogo apresenta um universo intrincado e muito bem pensado, com ótimas cenas reforçadas pela parte técnica impecável. Apreciei, em especial, a sensação de melancolia e intimismo proporcionada pelos vastos cenários e pelo uso pontual de música. Já a trama é instigante e até mesmo um pouco confusa, mas nunca deixa de ser interessante. Destaque para os ótimos personagens, que passam realismo com a competente interpretação dos atores que inspiraram suas aparências.

No fim, Death Stranding é uma experiência exótica e incrível. Claro, seu estilo ímpar pode ser estranho ou enfadonho para alguns, mas aqueles dispostos a experimentar algo diferente possivelmente vão apreciar bastante o jogo. **B**

✓ Prós

- Estilo de jogo único focado em fazer entregas com mundo colaborativo;
- Muitas opções de navegação e equipamentos oferecem diferentes abordagens para resolver os desafios que aparecem pelo caminho;
- Boa variedade de situações, com a presença de mecânicas de exploração, furtividade, ação, gerenciamento de carga e mais;
- Visual impressionante que conta com grande variedade de cenários elaborados;
- Ótima engenharia de som reforça as sensações das cenas com músicas incluídas nos momentos certos;
- Universo bem construído e com mitologia crível;
- Trama complexa e personagens instigantes.

✗ Contras

- Algumas missões são repetitivas.

Death Stranding (PS4)
Desenvolvedor Kojima Productions
Gênero Aventura
Lançamento 08 de novembro de 2019

Nota **9.5**

BREVE

DIVULGAÇÃO

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



*por Matheus Bigai**Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Lucas Keven*

P.T.

A última sacada genial da Konami para Silent Hill

Em um longínquo passado, a *Konami* tinha em mãos ótimas franquias, profissionais, e sabia muito bem trabalhar com elas, como foi com a saga *Metal Gear*. Esta chegou ao seu quinto título numerado com grande euforia e satisfação, mas estava claro que as desavenças entre o seu criador, **Hideo Kojima**, com a produtora, influenciaram no resultado final do título. Essas escolhas estranhas do estúdio não paravam por aqui, e afetou outros jogos, como a franquia **Silent Hill**, que não atingia a qualidade narrativa nem mecânica dos seus antecessores há vários anos. Mas algo estava para mudar, em uma época em que todos esses problemas não passavam de alguns rumores, e seu nome era **P.T.**

Ao estilo Kojima

Anunciado na *Gamescom* de 2014, na conferência de imprensa da Sony, **P.T.** foi uma surpresa. Desenvolvido pela então desconhecida *7780s Studio*, foi apresentado em um trailer com belos gráficos e uma atmosfera aterrorizante, além de mostrar os gritos assustados de alguns jogadores que o experimentaram de antemão. Para atizar ainda mais a curiosidade, foi deixado disponível para os donos de um PS4 uma demo jogável, garantindo muitos sustos e tensão a todo o momento.



Mesmo não sendo muito longo, os seus enigmas demoraram a serem solucionados. As opções para o que fazer eram simples: sair do porão, andar pelos corredores e ir para baixo de novo, isso repetidas vezes. Ao longo das passagens, vemos coisas mais assombrosas e terríveis, como um feto chorando na pia do banheiro ou olhos por todas as paredes. Para aqueles que chegaram até o final e finalmente conseguiram sair da casa dominada pelo terror macabro de um fantasma, um trailer final era mostrado, revelando o real propósito do **P.T.**: apresentar **Silent Hills**. Não apenas isso, ele foi além, mostrando quais pessoas estariam por trás do projeto: o ator de *Hollywood*, **Norman Reedus**; o diretor de cinema, **Guillermo del Toro**; e o consagrado diretor de games, **Hideo Kojima**.

Não era um grande espanto na época esse ser um dos jogos mais antecipados para todos os fãs de **Silent Hill**, e claro, de todos que acham essa uma mistura de profissionais perfeita para um game de terror: um diretor de cinema conhecido pelos seus trabalhos mais sinistros, como *O Labirinto do Fauno*; um ator famoso, estrelando um personagem marcante na série *The Walking Dead*; e por fim, o diretor e criador de jogos que estava por trás do então inédito, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Multi). Inclusive, essa mesma estratégia de revelação foi usada para anunciar *The Phantom Pain*, isso em 2012, apresentando-o como jogo da *Moby Dick Studio*, mas depois foi revelado como continuação de *Ground Zero*.

Um ótimo teaser, infelizmente somente isso

Silent Hills não demorou muito para retornar com novas imagens para o público, e já na *Tokyo Game Show* de 2014 ele foi mostrado em um teaser que exibia seus conceitos. Cabeças decepadas, vermes, mãos gigantes e uma fotografia fria aterrorizante. Tudo isso fazendo jus ao que os jogadores experimentaram em *P.T.* Outras dúvidas sobre o projeto começaram a surgir, se seria sempre em primeira pessoa, ou mesmo se usaríamos alguma forma de ataque. Nada disso foi respondido com certeza, mas **Guillermo** ainda foi à conferência comentar o andamento do desenvolvimento.

Infelizmente, algumas coisas na produção de *Metal Gear Solid V* começaram a preocupar o andamento de *Silent Hills*. O nome de **Kojima** estava sendo retirado de todo material de divulgação do título, e fortes rumores de que ele seria demitido da *Konami* começaram a rodear a mídia global. Mesmo com um dos seus grandes nomes podendo estar fora da produção do novo jogo de terror, o estúdio não vai parar por causa disso, não é? Você pode se perguntar. E a resposta é sim e não apenas isso.



Uma estratégia gananciosa

Konami de outrora era conhecida pela qualidade de seus projetos: *Silent Hill 2 (Multi)*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Multi)* são apenas dois exemplos de boas escolhas que levaram a um grande sucesso de público e crítica. Mas essa mesma empresa não mostra esse entusiasmo há bons anos, trazendo títulos medianos aqui e ali, e mantendo de forma sagrada as franquias anuais, como *PES*. O foco claramente estava mudando, e eles estavam olhando para o mercado mobile e de pachinko.

Mantendo suas franquias anuais, gastando menos com o desenvolvimento para os dispositivos móveis e casinos, *Konami* viu uma chance grande de lucrar muito. O contraponto disso foi claramente a produção do *Metal Gear Solid V*, um projeto demorado e de grande orçamento. E para quem jogou a “última” jornada de *Snake*, sentiu, que mesmo sendo incrível a partir de seu segundo capítulo muito do primeiro foi reaproveitado, trazendo um ritmo estranho e até confuso ao jogo, uma clara influência da produtora, talvez para diminuir os custos.

Essa prática levou à demissão de toda a *Kojima Productions* após o fim do desenvolvimento de *Metal Gear Solid V*, em 2015. A mente por trás de todo aquele sucesso nunca mais voltaria para a franquia, e mesmo a *Konami* dizendo que não precisava dele, sempre será difícil confiar nas palavras de uma empresa tão gananciosa. E *Metal Gear Survive (Multi)* parece ser o que ela é capaz de fazer com suas atitudes. Além, claro, de cancelar e excluir da existência *P.T.* e *Silent Hills* logo mais.



O fim de P.T. e Silent Hills

Ainda em 2015, **Guillermo del Toro** já dizia que o projeto *Silent Hills* não iria mais para frente, criticando a posição da *Konami* em cancelá-lo. Logo a empresa se pronunciou, confirmando a descontinuação da produção do jogo, desculpando-se com os fãs, e dizendo que mudará o foco para o mercado mobile. Isso foi um choque triste de realidade. A desenvolvedora que tanto foi admirada, mesmo em seus anos mais fracos, estava se tornando a grande vilã da história.

Uma prova disso é a remoção forçada do *P.T.* da *PS Store*, impedindo que novos jogadores experimentassem o título, e chegando ao ponto de impedir que ele seja instalado novamente caso excluído. Fazendo que PS4 com acesso ao teaser jogável fossem vendidos a altos preços no mercado cinza, como no *Ebay*. Uma solução parcial para o problema foi encontrada algum tempo depois. Usando uma “gambiarra” é possível fazer download do game novamente, caso ele já tenha permanecido em sua biblioteca.

O reinício de Kojima

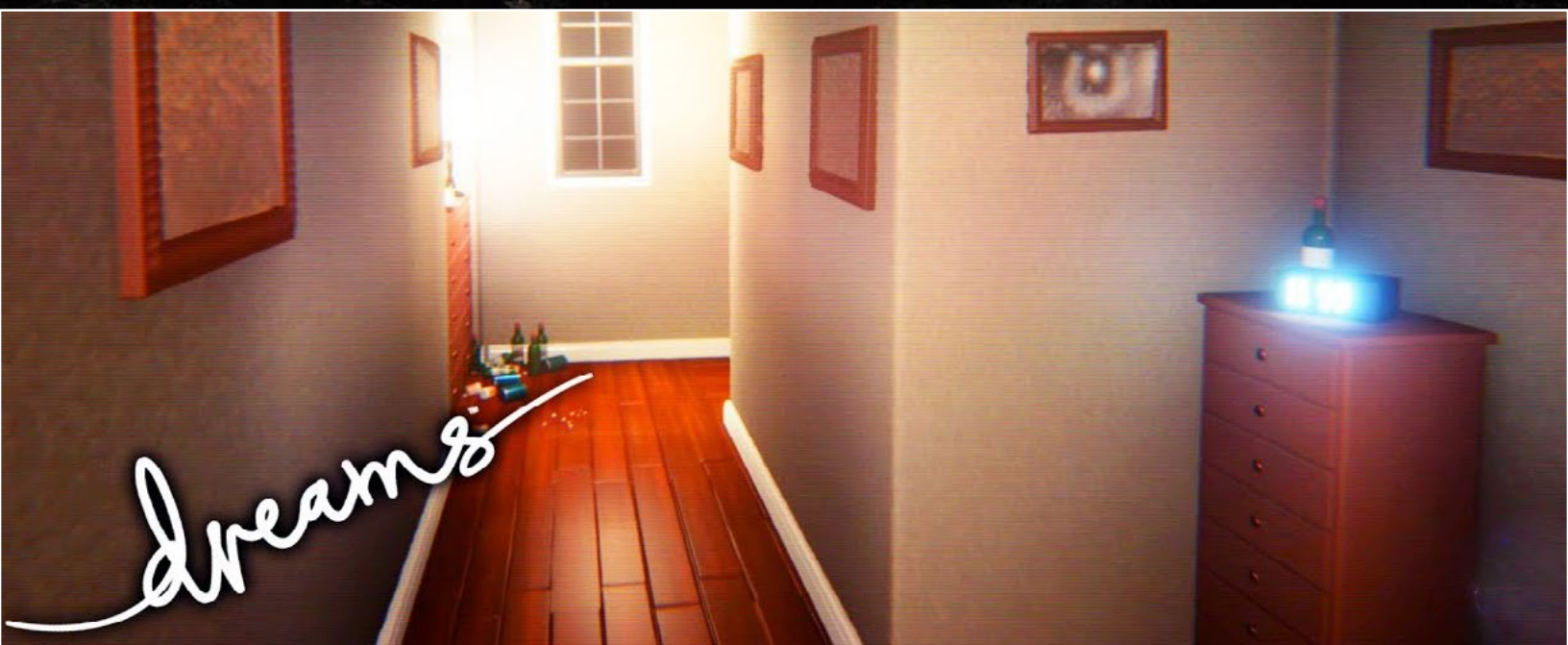
Após sua conturbada saída da *Konami*, **Kojima** não procurou virar um funcionário de algum outro estúdio, ele simplesmente criou o seu chamado de *Kojima Productions*. Agora independente e pronto para trabalhar, ele se associa a *Sony*, que lhe traz o suporte necessário para dar vida a *Death Stranding*: um projeto, dirigido por ele, estrelado por **Norman Reedus**, e com participação, pelo menos visual, de **Guillermo del Toro**.

Death Stranding foi apresentado na *E3 2016* exclusivamente para o PS4, com um trailer conceitual, que atçou muito a curiosidade dos fãs, ansiosos para saber qual seria o próximo passo de **Kojima**. E felizmente já é possível conhecermos a jornada de conexão de Sam “Porter” Bridges, que chegou às lojas no dia 8 de novembro. Confira a análise feita pelo nosso redator **Farley Santos** aqui mesmo na revista **GameBlast**.



Os frutos perdidos de P.T.

P.T. foi um marco interessante na cultura popular, e até para o gênero de terror. Os desenvolvedores indies usaram isso como inspiração para criar jogos mais minimalistas, com clima pesado, ambientação claustrofóbica e aterrorizante. Como foi com *Layers of Fear* (PC), onde os desenvolvedores declararam que esse foi inspirado no que o teaser de *Silent Hills* conseguiu fazer com o público. Não somente eles, outros estúdios, como SadSquare, usaram a experiência do game do **Kojima** em seus próprios projetos.



Uma recriação fiel do que foi **P.T.** já foi tentado algumas vezes em motores gráficos, como feito em *Dreams*, por exemplo. Mas dificilmente esses projetos iriam para frente, graças a problemas com a *Konami*, alegando, algumas vezes, ser por motivos legais. Mas isso não apagou a paixão pelo jogo, e muitos fãs ainda sonham sobre como seria o resultado final desse, que antes do seu lançamento, já era um marco para a indústria.

Esse amor pelo jogo gerou algumas situações bem curiosas anos depois do lançamento do seu teaser. Lance McDonald, um youtuber conhecido por conseguir hackear jogos, assim descobrindo alguns segredos, realizou esse trabalho com **P.T.** tendo acesso à câmera do título. No teaser, após usarmos a lanterna, é possível ouvir alguns ruídos e ver as sombras do fantasma de Lisa, mesmo quando ela não parece estar na casa. Isso porque ela sempre está nas costas do jogador, acompanhando cada passo dele. É possível ver isso acontecendo deixando a câmera fixa, como ele mostrou em um vídeo.

Um legado vivo pelos fãs

Konami hoje se mostra focada em ganhar dinheiro, adaptando alguns títulos para máquina de *pachinko*, e usando suas equipes no desenvolvimento de jogos mobile, uma triste realidade de mercado, mas que faz muito sentido financeiro. Felizmente, não é apenas de dinheiro que vive essa indústria, e os jogadores querem experiências marcantes, como foi com **P.T.**, ou mesmo com *Metal Gear Solid V*. Se essa não entregará mais isso, podemos esperar que **Kojima** entregue todo o seu amor por games, e nos mostre ótimos projetos no futuro. **B**



por *Hadan Felipe Porfírio*

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Daniel Andrade



15 anos do portátil que garantiu seu lugar no mercado e nos corações dos jogadores

Quem diria que um portátil finalmente colocaria em xeque a supremacia da **Nintendo** neste ramo de consoles? Após diversas tentativas de **Sega**, **Neo Geo**, **Nokia** e **Linux** — apenas a título de exemplo —, a **Sony** viria firme e forte com seu **PlayStation Portable** em plena disputa com um dos consoles mais populares de todos os tempos: o **Nintendo DS**. Quer saber como foi? Acompanhe conosco!

Um portátil de respeito



Ninguém nega que todo console possui a função primordial de divertir seu público— especial (e obviamente) mediante jogos. Lançado originalmente em dezembro de 2004 no Japão, o PSP possuía um *hardware* considerável para a época. Para começar, sua *CPU* era baseada em um MIPS R4000, 1-333 MHz, tela de LCD de 4.3 polegadas e resolução de vídeo de 480x272 megapixels, com capacidade para gerar mais de 20 milhões de cores.

No que tange ao restante do *hardware*, o PSP possui os tradicionais botões de ação Triângulo, Círculo, X e Quadrado e gatilhos “L” e “R”, além dos típicos botões START, SELECT, Volume e HOME — substituído na série 2000 em diante pelo atual botão PlayStation — e um botão analógico.



O portátil conta ainda com conectividade Wi-Fi para partidas *online* e locais, saída para cabos de S-Vídeo, vídeo composto e vídeo componente, a fim de conectar o portátil a televisores. O único porém é a ausência de uma função *upscale*, o que significa que a imagem refletida na TV terá o exato tamanho da tela do console.

Algumas funcionalidades variam entre a série 1000 e as seguintes, como a utilização da conexão Wi-Fi para acesso à *Internet* — atividade possível somente a partir de consoles da série 2000 em diante, e da memória interna para armazenamento interno de dados e jogos, sendo de 32 MB para a série 1000 e 64 MB para as seguintes.

Para explorar ao máximo o potencial de seu console, a Sony desenvolveu uma mídia única para processamento de jogos e vídeos: o **UMD** — *Universal Media Disc* —, com capacidade de armazenamento de incríveis 1,8 GB, algo nunca antes visto num portátil, e uso de cartões de memória expansíveis, denominados Memory Stick Duo e PRO Duo.

Novas mídias: já vimos essa novela antes



O desenvolvimento de mídias exclusivas para processamento de dados não é algo recente no mundo dos *games*. A **Sega** e a própria **Nintendo** já tinham desenvolvido formatos específicos para fugir dos limitados CDs no **Dreamcast** e **Game Cube**, respectivamente e, de quebra, tentar driblar a falsificação de jogos — e todos sabemos que o **VCD** não apenas foi insuficiente para superar a mídia **DVD** (utilizada no novíssimo **PlayStation 2** da Sony), como eventualmente os pirateadores encontraram meios de driblar tais dificuldades.

Dado o sucesso do PSP, não se descarta que o UMD não foi, de todo, rejeitado pelos consumidores. Neste mesmo sentido, a despeito dos cartões de jogos do DS possuírem capacidade de armazenamento de 2 GB, foi justamente a possibilidade de inserção de mídia digital no UMD que favoreceu o portátil, semelhante às limitações do **Nintendo 64** em comparação com o **PlayStation** na escolha das mídias.

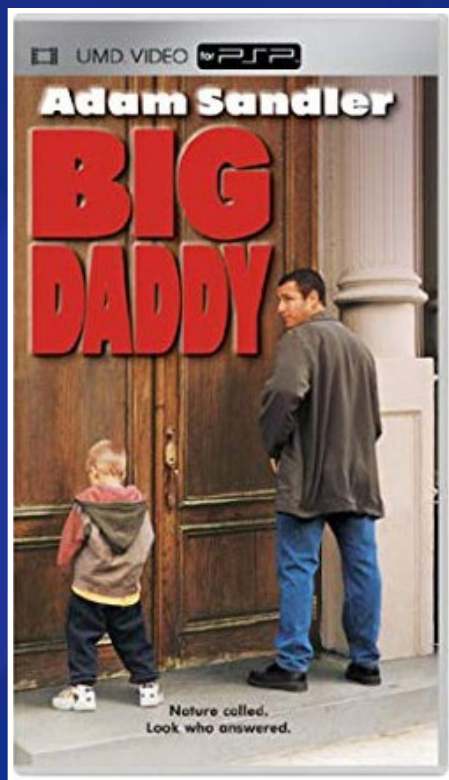
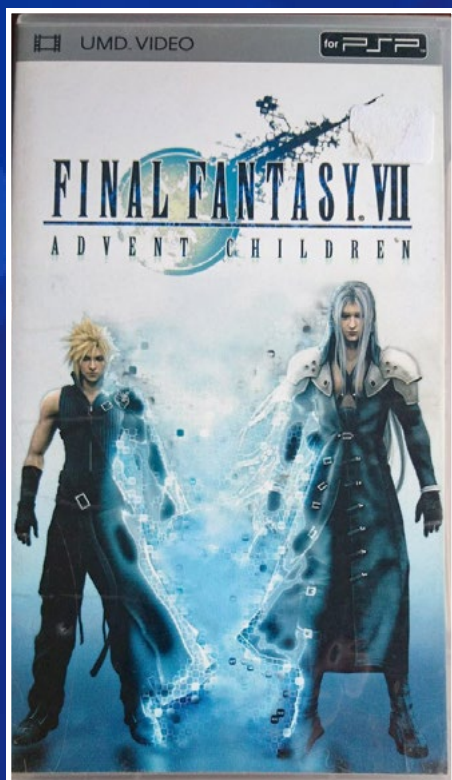


Como nem tudo são flores, o UMD sofria de sérios aspectos negativos: eram desajeitados, a face de leitura era facilmente danificada por arranhões e a necessidade de um leitor de disco e um rotor para girá-lo não apenas aquece em demasia o PSP como também consome considerável carga de bateria.

Isso faz com que a bateria do console dure em torno de cinco horas, enquanto a de seu principal concorrente poderia chegar a até dez horas de funcionamento. No entanto, é importante considerar que a bateria do portátil da Nintendo possuía 860 mAh, ao passo que a do PSP tinha 1800 mAh (série 1000), ambas exigindo em torno de três horas para uma recarga completa.

Ainda que possua alguns aspectos negativos, o UMD se provou, ao menos à época, uma mídia de armazenamento adequada ao PSP, visto que, dada sua natureza digital, permitiu títulos com gráficos muito próximos aos desenvolvidos no PS2, como **Grand Theft Auto: Vice City Stories**, **God of War - Ghost of Sparta** e **Gran Turismo**.





A mídia desenvolvida e escolhida pela Sony proporcionou ainda a possibilidade de usuários assistirem diversos filmes de sucesso em seus portáteis, sendo **Final Fantasy: Advent Children**, **Big Daddy** e **The Simpsons: The Movie** alguns dos títulos adaptados para o console.

Outro aspecto crítico ao PSP é o fato da Sony optar pela utilização obrigatória de cartões proprietários para a expansão de armazenamento de seu portátil, como os já citados Memory Stick Duo e PRO Duo.

Visivelmente a Sony aprendeu absolutamente nada quando exigiu, para o sucessor **PlayStation Vita**, que os usuários adquirissem caríssimos cartões proprietários para um console que necessita que seus jogos sejam instalados, não possuindo qualquer espaço de armazenamento interno (algo levemente corrigido na série 2000 do Vita).

A despeito de tais imbróglios, proprietários de filmadoras Sony podem utilizar tais cartões junto ao portátil, visto que são basicamente o mesmo modelo. A problemática se centraliza no fato de que, a despeito da possibilidade de “compartilhamento”, cartões do tipo SD já se popularizavam junto ao público, eram consideravelmente mais baratos e fáceis de encontrar, tornando a ideia de um cartão proprietário uma péssima escolha comercial.

Tudo bem, mas vamos ao que interessa: jogos!



Há um consenso geral de que um console poderoso, a despeito de suas múltiplas funções multimídia, significa absolutamente nada se não estiver acompanhado de títulos que ganhem a confiança e o amor do público.



Neste quesito, o PSP agraciou jogadores de todos os estilos: dos esportes aos jogos de luta, dos *sandbox* aos *FPS*, ninguém foi excluído. Além dos títulos mencionados acima — principalmente os da série *Grand Theft Auto*, campeões de vendas do portátil —, o console ainda recebeu títulos como **Kingdom Hearts Birth by Sleep**, **Monster Hunter Freedom Unite**, **Assassin's Creed Bloodlines**, **Need for Speed: Most Wanted (2005)**, **Spider-Man Friend or Foe**, diversos jogos da série **Fifa**, **Ace Combat: Joint Assault**, **Tony Hawk's Underground 2 Remix**, entre outros — a lista é bastante extensa.

Graficamente, os jogos se assemelhavam a muitos títulos do PS2 e atenderam à demanda de títulos cada vez mais técnicos e visualmente mais bonitos. Com o apoio de estúdios da própria Sony e de desenvolvedoras externas, o PSP garantiu vendas que ultrapassaram as 80 milhões de unidades — um número considerável, dada a inexperiência da fabricante em lançar um produto portátil dedicado a jogos em plena concorrência com uma veterana do ramo, como a Nintendo.

Os vários modelos de PSP



Ao longo deste especial citamos por diversas vezes algumas especificidades das séries 1000 e 2000. No entanto, a Sony lançou ainda a série 3000 e um portátil completamente remodelado, denominado **PSP GO**.

As alterações no console vão desde a inclusão de algumas funções, como a inserção da conectividade para navegar na *Internet* além das funções *multiplayer* em jogos (a partir da série 2000) e até mesmo tecnologia antirreflexo, como nos portáteis da série 3000.

O PSP GO é a última versão do portátil e tentou (de forma um tanto “torta”) mitigar muitas das reclamações referentes aos UMDs, além de promover a loja virtual da Sony, já que o novo console não possuiria acesso a jogos mediante mídia física. Por outro lado, boa parte do catálogo PlayStation (denominado *Classics*) seria acessível a ele.



Visualmente falando, o portátil remetia à linha de telefones móveis *Xperia* (modelos antigos), cuja tela do console se deslocaria para cima, apresentando então todos os botões mencionados no início deste artigo, incluindo o analógico.

Não tardaram a surgir diversas reclamações concernentes ao novo produto. Todos aqueles que possuíam jogos físicos no amplo catálogo do PSP só teriam acesso aos mesmos mediante o PSP GO caso os adquirissem novamente junto à **PSN**. Do mesmo modo, o portátil não possuía a mesma ergonomia ou facilidade na utilização dos botões de ação ou gatilhos como nos modelos anteriores.

Para todos os fins, essa nova versão acabou por ser uma opção àqueles que não possuíam qualquer dos modelos anteriores ou que optassem por readquirir seus títulos favoritos ao invés de carregar diversas mídias UMD, sob risco de perdê-las ou danificá-las.

Por se tratar de um console que empregava exclusivamente mídias digitais, eventuais doações ou vendas de jogos usados estariam materialmente impraticáveis, fazendo com que o portátil se tornasse rapidamente o menos popular entre todos os modelos.

O portátil debutante



No mundo dos eletrônicos, 15 anos são mais do que suficientes para tornar um produto obsoleto. O PSP, no entanto, jamais receberá tal estigma de forma justa, dado o momento em que foi lançado e a qualidade dos jogos disponíveis. Seu sucesso foi tamanho que foi descontinuado oficialmente apenas no ano de 2016, inclusive com o encerramento da loja virtual do portátil.

Infelizmente, a Sony pouco absorveu dessa década e meia para implementar uma estratégia inteligente para o sucessor, Vita, optando por deixar o novo portátil à sombra de seu irmão menor e seu incontestado sucesso.

À essa altura, poucos jogadores desconhecem o poder que o pequeno notável da Sony oferece e, para estes poucos, bons títulos é o que não falta para compensar o tempo perdido. Os mencionados ao longo do texto são o mínimo necessário para apresentar o PSP, despertar o interesse dos jogadores que o desconhecem e arrebatam os corações dos fãs de consoles portáteis.



Por tudo o que representou e representa, foram 15 anos muito bem vividos, tanto para o produto quanto para seus consumidores e fãs. Nada menos justo, então, que aplaudamos o aniversariante com o fervor que ele merece. Como dizia o slogan do portátil em seu lançamento: *PSP; it's like a nut you can play outside.* **B**



por **Vinícius Veloso**

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Yury Trindade

LEAGUE OF LEGENDS

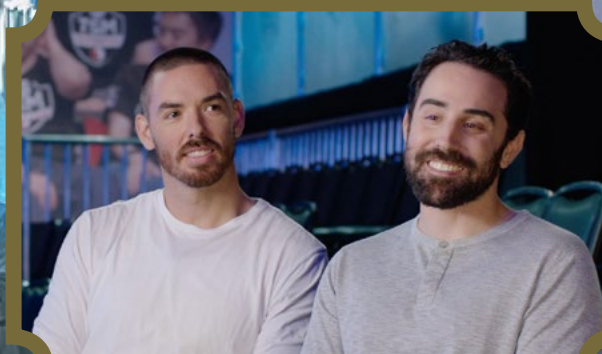
O fenômeno global que conquistou milhões de jogadores e revolucionou os eSports

Um dos jogos mais populares do planeta, **League of Legends** completou 10 anos em outubro. Nascido da paixão de dois amigos pelos games, o MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) transcendeu fronteiras e está em mais de 140 países. Para comemorar a década de sucesso, vamos relembrar os caminhos que o LoLzinho percorreu para chegar ao topo do mundo.

A amizade que criou um fenômeno

League of Legends é, por enquanto, o único jogo lançado pela Riot Games — estúdio que nasceu da amizade entre Marc Merrill e Brandon Beck. Eles estudavam na University of Southern California e se conheceram graças à paixão em comum pelos videogames. Ambos passavam o tempo entre uma aula e outra em partidas de **Counter-Strike**, **World of Warcraft**, **StarCraft** e **Dota**. Depois da formatura, Beck conseguiu emprego em uma grande empresa de consultoria chamada Bain & Company, já Merrill começou a trabalhar no US Bank.

Porém, a vida no ambiente corporativo não os agradava e as carreiras no mundo dos negócios foram bastante breves. A dupla nunca perdeu contato, e eles decidiram morar juntos em um pequeno apartamento, em Los Angeles. Foi nesse espaço que a Riot começou a ganhar forma. Os amigos sentiam que os estúdios tradicionais não ouviam as opiniões do público. “Ficávamos frustrados quando os desenvolvedores paravam de apoiar as comunidades dos games que jogávamos”, disse Beck em entrevista ao portal Polygon.



Eles então decidiram criar sua própria empresa que não cometeria o mesmo erro. Assim, em 2006, na região oeste de Los Angeles, a Riot Games começou a funcionar em uma sala comercial com o chão manchado e um espaço para conferências com vazamentos no teto. Além de Merrill e Beck, a equipe inicial era composta por alguns estagiários e profissionais já veteranos na indústria de games, mas que ainda não tinham alcançado o sucesso. Todos unidos pelo sonho de criar um projeto que fosse abraçado pela comunidade.

Os primeiros passos

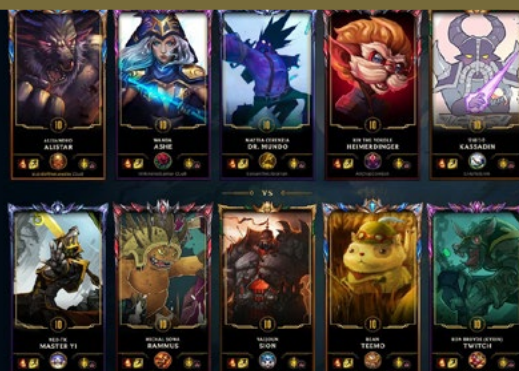
A principal inspiração para o que viria ser o League of Legends veio do DotA, que fazia parte da lista dos jogos preferidos da equipe. Mas, os primeiros esboços eram bem diferentes do que conhecemos, com trilha sonora composta por metal pesado e os minions como pequenos mortos-vivos. Até mesmo o nome não tinha relação nenhuma com o atual, o game foi batizado de Onslaught. “Era terrível”, lembrou Merrill na mesma conversa com o Polygon. O projeto foi evoluindo e em 2009 era o momento de mostrá-lo ao mundo.

Naquele ano, o estúdio esteve na PAX de Seattle para colocar seu trabalho a prova. “A Riot Games veio ao PAX para interagir com a comunidade individualmente. Como empresa, temos um foco enorme na comunidade e adoramos conversar com os usuários, vê-los sentados jogando o nosso game, receber seus comentários e também tentar promover o jogo”, contou Merrill em vídeo gravado durante o evento. O feedback recolhido foi bastante positivo e ainda em 2009 League of Legends: Clash of Fates era lançado em beta.



Quando o período de testes se encerrou, o game perdeu seu subtítulo antes de ser oficialmente disponibilizado ao público. Segundo Merrill, a ideia da frase era marcar as temporadas futuras, ou seja, depois poderiam vir League of Legends: Wizards, Thieves and Fighters e League of Legends: Pirates and Ninjas. “Estávamos tentando ser inteligentes, e não foi bom”, disse Merrill. “Mas, nós pensamos: isso é idiota. Nós sempre vamos evoluir o jogo, então quem se importa?”, completou.

E a evolução frequente se comprovou na prática, prova disso está na quantidade de campeões. Se no lançamento eram 40 personagens, hoje são 145 que podem ser escolhidos e mais um que já foi anunciado e deve chegar em breve. Um integrante dessa enorme lista que merece ser lembrado é Alistar. O minotauro entrou para a história por ter sido o primeiro campeão criado. Seu nome é uma homenagem ao DotA Allstars. Depois dele, a criatividade continuou em alta, resultando em uma das lores com maior longevidade do universo dos games.



Free-to-play

Após três anos de trabalho, lançar o projeto totalmente gratuito parecia uma aposta arriscada. A ideia original da equipe era lucrar com a venda de roupas alternativas, que além de mudar o visual dos personagens, também influenciariam em suas habilidades. Mas, durante reunião sobre o assunto, quando se discutia se seria interessante a versão azul de Annie ter menor velocidade de ataque, mas maior dano, um dos membros do time disse que não estava gostando do que estava sendo planejado.



Os desenvolvedores então conversaram e não acharam certo vender poderes especiais para os personagens, dando vantagem para quem pudesse pagar mais. Assim, ficou decidido que a receita seria gerada, basicamente, com a venda de skins — cosméticos que apenas alteram o estilo dos campeões, sem interferir nas mecânicas. Para concluir se a escolha foi acertada ou não, basta olhar para os números dos últimos anos. Em 2017, League of Legends rendeu um total de US\$ 2,1 bilhões.



Esportes eletrônicos

Se a história parasse por aqui, já seria suficiente para que League of Legends cravasse sua marca entre gigantes da indústria. Afinal, um jogo lançado por estúdio principiante atingiu o sucesso, sobreviveu por 10 anos e conta atualmente com 22 milhões de jogadores, de 145 países diferentes. Porém, o capítulo que pode ser considerado o mais importante ainda não foi abordado: a maneira como o game revolucionou os eSports.

Desde sempre, o LoL teve viés competitivo. A Riot, percebendo isso, começou a organizar campeonatos e a grande final da primeira temporada aconteceu durante a DreamHack de 2011, na Suécia, e premiou com US\$ 100 mil a equipe da Fnatic que se sagrou campeã. Cerca de 400 mil pessoas sintonizaram para assistir a partida, o que deixou o estúdio animado, e mostraram que ali existia um diamante esperando para ser lapidado. Assim, algum tempo depois, foi criada a League of Legends: League Championship Series — que se diferenciava dos demais eSports por ter calendário constante de eventos.

No entanto, o planejamento teve tudo para dar errado ainda nas fases iniciais. No campeonato da segunda temporada, que acontecia em Los Angeles, uma das partidas do terceiro dia de disputas teve um final inesperado. Os chineses da World Elite enfrentavam os europeus da CLG quando um problema de internet impediu o prosseguimento do jogo. Entre tentativas de remake frustradas e novas falhas de conexão, passaram-se cerca de sete horas. O público e os atletas não aguentavam mais esperar, então, a decisão foi cancelar o confronto até que a situação fosse resolvida.



No momento de dar a péssima notícia para a plateia, a Riot levou em consideração a missão que norteou sua fundação: prestar todo o suporte para a comunidade. Tendo isso em mente, o estúdio se desculpou pelo ocorrido, devolveu o dinheiro dos ingressos, deu US\$ 25 em Riot Points (a moeda do LoL) para quem estava presente, permitiu que o público pegasse gratuitamente os produtos oficiais que eram vendidos no local e ainda ofereceu pizza para os torcedores. Com essa série de medidas, ao invés de sair do auditório vaiando — o que seria perfeitamente normal nessa situação — a plateia foi embora gritando “Riot, Riot, Riot”.



Depois do vexame, a empresa investiu em infraestrutura, usando servidores próprios para eliminar a imprevisibilidade da internet. Ano após ano, o campeonato mundial foi crescendo, saindo dos Estados Unidos e sendo organizado em outros países. O interesse do público também aumentava com o passar do tempo, até que na edição de 2018, a final entre Invictus Gaming e Fnatic, que aconteceu na Coreia do Sul, teve 99,6 milhões de espectadores nas transmissões oficiais, além das 23 mil pessoas que acompanharam a partida presencialmente.

As premiações envolvidas acompanharam a evolução: se na primeira temporada a Fnatic faturou US\$ 100 mil, no ano passado, a Invictus Gaming levou US\$ 843 mil. Os números alcançados por League of Legends já estão próximos das principais competições de esportes tradicionais. Por exemplo, a decisão do futebol americano, o Super Bowl, foi vista por 103 milhões de pessoas em 2018 — “apenas” 4 milhões a mais do que a final do mundial de LoL. Para essa comparação, é importante lembrar que o evento da bola oval é considerado o mais caro do mundo para anunciantes e só perde para a final da Copa do Mundo na quantidade de fãs assistindo pela TV.

Nosso querido CBLol

Apesar de o Brasil não conquistar resultados expressivos no exterior, os fãs do nosso país também acompanham o cenário competitivo de maneira extremamente apaixonada. A final do Campeonato Brasileiro de League of Legends de 2019, que aconteceu no Rio de Janeiro e colocou frente a frente Flamengo eSports e INTZ e-Sports, teve pico de 316 mil espectadores simultâneos, apenas nos canais oficiais da Riot. Isso significa um crescimento de mais de 40% se comparada à decisão de 2018.



O que esperar para o futuro?

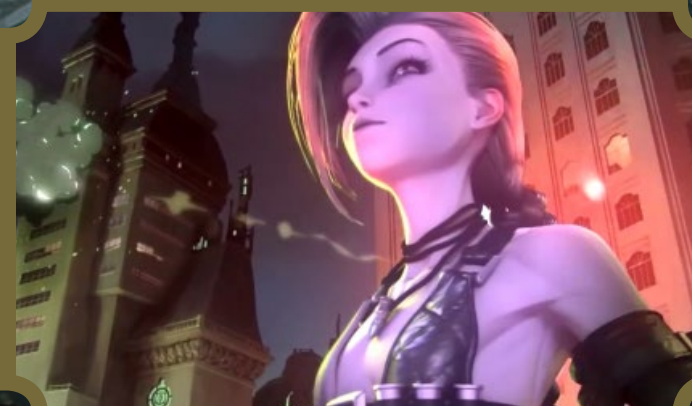
No início da matéria, dissemos que League of Legends é o único jogo lançado pela Riot por enquanto. Isso porque o estúdio anunciou que está trabalhando em seis novos games. A boa notícia foi revelada durante evento para marcar o 10º aniversário do MOBA, comemorado no último mês de outubro. O primeiro deles é a versão de LoL para dispositivos móveis e consoles, batizada de Wild Rift. Com partidas que duram entre 15 e 20 minutos, ele preservará algumas das características vistas no PC, mas com adaptações para tornar a experiência divertida nos smartphones e demais plataformas.

O segundo projeto é uma espécie de manager, em que o jogador deverá comandar sua própria equipe profissional rumo ao estrelato. O título começará somente com organizações da League of Legends Pro League (LPL) e será expandido com times de todo o mundo com o passar do tempo. Na lista, estão ainda um jogo de luta e outro de aventura com visão isométrica, porém, esses dois não tiveram muitos outros detalhes divulgados.

O estúdio também está criando um FPS que tem o codinome “Projeto A”. Com elenco letal de personagens, ele será ambientado em um universo totalmente novo, maduro e mais realista. A promessa é de um título com ping baixo, excelente infraestrutura de servidores globais, taxa de quadros acessível e comprometimento inabalável ao anti-cheat. Nele, trabalham designers que já atuaram com CS:GO, Call of Duty, Halo e Destiny, além de artistas, engenheiros, analistas de qualidade e produtores de diversos subgêneros de jogos de tiro.

Por fim, o que está mais perto de ser lançado é o card game Legends of Runeterra. Trazendo cartas inspiradas no universo de LoL, bem como novos personagens e aliados vindos das regiões de Runeterra (universo onde o League se passa), o jogo é construído em torno de um combate dinâmico e alternado, que exige que o uso de habilidade, criatividade e inteligência. Ele estará disponível para PC e smartphones, totalmente gratuito e com diversas opções para conseguir as cartas.

No evento, também foi revelada a série animada Arcane, que será ambientada em Piltover e Zaun. O enredo trará as origens de duas icônicas campeãs e os motivos que as separaram, sendo que ficou claro no final do trailer divulgado que uma delas é a Jinx. A produção será lançada em 2020 e novos detalhes serão divulgados em breve. **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 Mário Carvalho**Revisão: Farley Santos**Diagramação: João Pedro Souza*

ANDROID

iOS



O melhor de dois gêneros na palma da sua mão

Quando a Netmarble divulgou a produção de **The King of Fighters ALLSTAR**, confesso que fiquei receoso por acreditar que jogos de luta não se encaixam bem em aparelhos móveis. Para a minha surpresa, eles souberam adaptar a velocidade e plasticidade dos movimentos característicos dos jogos de luta junto com a simplicidade e mecânica viciante dos jogos beat' em up em um título que sabe saudar os veteranos que viveram a era dos fliperamas e introduz muito bem iniciantes a uma das melhores franquias dos jogos de luta.

A busca pelo rei dos lutadores

Não se engane por se tratar de um jogo para dispositivos móveis, KoF ALLSTAR vai te explicar todo o enredo da saga tão bem quanto qualquer jogo tradicional da famosa franquia da SNK. A campanha principal reconta a trama desde os primórdios em KoF 94 até o 98.

O diferencial aqui está no fato deles tratarem o enredo original como “um jogo dentro de um jogo”. Todas as competições são encaradas como um evento dentro de um sistema que é gerenciado por um grupo chamado Tuners. À frente desse grupo temos um trio de personagens curiosos que aparentam ser os responsáveis para que o sistema funcione de forma perfeita e passam a nos perseguir durante a trama, tratando-nos como um bug em seu sistema.

A trama é passada através de diálogos e pequenas cutscenes animadas que vão passando na tela. Iniciamos a aventura sozinhos e sem memória até nos deparamos com uma simpática garota chamada Noah, que passa a nos acompanhar e guiar durante o enredo.

Pessoalmente, foi uma experiência agradável e nostálgica revisitar as edições do torneio e aprender novos detalhes que eram vagos nos jogos de luta. Mesmo aqueles que nunca tiveram contato com a série não terão problemas para se ambientar pela forma como os lutadores são apresentados nos diálogos.



Jogabilidade viciante

Na hora da ação, seguimos com nosso trio, três ajudantes e um suporte em fases que vão desde cenários genéricos até recriações de arenas clássicas dos jogos da franquia. A luta ocorre em sentido lateral e os inimigos vão saltando na fase enquanto abrimos nosso caminho com muita pancadaria até o chefe no final da fase. Eles podem ser criações exclusivas do jogo ou os próprios lutadores da série de acordo com o capítulo da história.

O interessante é poder trocar entre os lutadores que compõe o trio durante a fase, e melhor, é possível usar essa mecânica para prolongar ainda mais a sequência de golpes. E isso vale para os ajudantes também, que entram de maneira breve para soltar um ataque, e os suportes, que ficam por um tempo maior desferindo ataques contínuos.



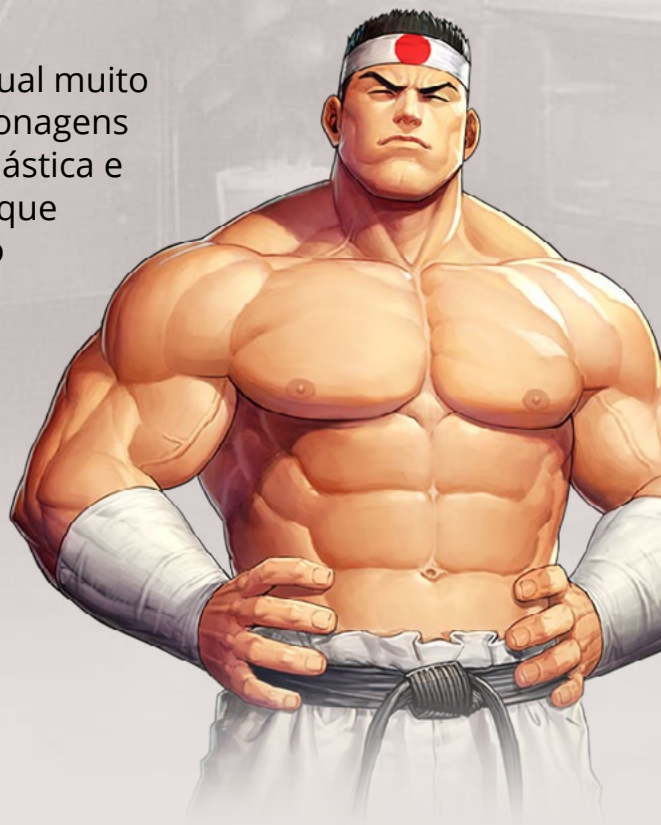
Os comandos do jogo funcionam muito bem para a mecânica de dispositivos móveis. Por meio de botões virtuais podemos desferir ataques comuns, habilidades especiais e finalizadoras, além da esquiva e defesa. Aprender o tempo certo dos golpes e conectar cada um deles com as habilidades foi um desafio muito divertido e que me fez lembrar em muito aos jogos de luta tradicionais.

A jogabilidade é sem dúvida o ponto alto na experiência em KoF ALLSTAR e o maior acerto da Netmarble. Pude construir um trio com personagens favoritos e me diverti ao aprender o tempo entre os golpes e habilidades para jogar inimigos para o alto para continuar a sequência no maior número possível de hits. Essa dinâmica me trouxe uma série de referências a gêneros do meu agrado, como luta, hack n' slash e o próprio beat em up.



Para trazer ainda mais empolgação, o jogo tem um visual muito caprichado para um jogo mobile. O desenho dos personagens é muito bonito, com os golpes executados de forma plástica e cheio de efeitos especiais. As vozes são outro detalhe que vão pegar, principalmente, os fãs da franquia, pois são idênticas às vozes dos jogos originais. A risada sádica de Iori Yagami, o grito estridente da Orochi Leona, estão todos lá para dar aquela sensação nostálgica.

Cada lutador traz uma cor em uma escala de 5 cores, onde cada uma apresenta vantagem sobre a outra. E isso foi fator determinante em algumas partidas que realizei na Arena. E é justamente nesse modo que damos um tempo do padrão do modo história — consegui enfrentar a composição de outros jogadores em partidas rankeadas, mas apenas em modos em que a máquina controlava o oponente.



Não consegui testar as modalidades em tempo real (Partida Amistosa e Torneio de Temporada) por dois fatores: a falta de jogadores, que se justifica por o jogo não ter sido lançado ainda no período dessa análise, e a baixa qualidade da conexão com os servidores. Existem quatro servidores no total e em todos eles meu sinal de conexão não saiu do vermelho, mesmo com uma internet estável e de boa velocidade.

Nos demais modos, o desempenho do jogo ocorreu de forma satisfatória no meu celular (Lenovo K6), que já se encontra obsoleto entre os modelos atuais. No começo as configurações gráficas vem padronizadas no máximo, mas elas podem ser ajustadas a qualquer momento nas opções do jogo.



Testei os dois extremos e fiquei muito impressionado com sua capacidade máxima com o custo de exigir muito mais da bateria do celular. Da mesma forma, fiquei muito satisfeito ao ver que o jogo continuou bonito – mesmo com o aumento de serrilhados – e seu desempenho não foi muito prejudicado nas configurações mínimas.

As pessoas que tiverem dificuldade com inglês poderão ficar tranquilas, pois o jogo está totalmente em português. As traduções, inclusive, estão muito bem feitas. O único problema ficou por conta de alguns textos explicativos que ficaram cortados nos menus de navegação.

Muito além de um ótimo gasha

KoF ALLSTARS é fundamentado no modelo Gasha muito comum nos jogos mobile e que faz referência às gashapons – uma espécie de máquina de brindes muito comum no Japão. Entretanto, o título traz uma série de atrativos extras que vão sendo liberados conforme o nosso progresso nas missões principais e no nível da conta. Já no menu principal encontramos diversos eventos e comemorações festivas que nos garantem um belo bônus para dar aquela melhorada na conta.

Pela minha experiência em outros jogos no modelo Gasha, KoF ALLSTAR se mostrou muito generoso, pois em um total de 4 invocações de 10 personagens realizada, em cada uma delas eu consegui um personagem ultra-raro. A moeda utilizada para as invocações é o rubi e ela pode ser adquirida ao completar os objetivos diários, missões de evento e capítulos da história. Para aqueles que tiverem condições de investir dinheiro real, é possível comprá-los na loja do jogo.

Na loja também é possível comprar assinaturas mensais que concedem quantias diárias de rubi, recursos para o nosso time e até tickets para invocação de personagens. Os valores, de maneira geral, estão ligeiramente abaixo da média se compararmos a outros jogos do tipo.

Os lutadores são divididos em três raridades: raros com 3 estrelas, super-raros com 4 estrelas e ultra-raros com 5 estrelas. Para testar o balanceamento do jogo, fiz questão de investir em um personagem com apenas 3 estrelas e, felizmente, ele manteve um desempenho excelente no competitivo.



Uma experiência de respeito

The King of Fighters ALLSTAR é uma excelente pedida para os veteranos da famosa série de luta da SNK e um convite interessante para iniciantes. A Netmarble executou um excelente trabalho ao adaptar dois gêneros muito queridos e que carecem de mais atenção por parte da indústria de jogos.

Poder rever personagens clássicos, com visuais e falas de forma fidedigna, não só fez com que eu deixasse meu console um pouco de lado, mas fez com que eu desejasse ter esse mesmo jogo para o console. Fica aqui a torcida para que a qualidade de conexão dos servidores melhore com o seu lançamento. **B**



Prós

- Visual excelente para um jogo mobile;
- Mecânica agradável e cativante;
- Vozes originais dos lutadores;
- Sistema de evolução de lutadores robusto e que ajuda a equilibrar o jogo para jogadores F2P;
- Textos em português.



Contras

- Qualidade da conexão com os servidores muito baixa;
- Textos explicativos cortados em alguns menus.

The King of Fighters ALLSTAR (Android/iOS)

Desenvolvedor Netmarble

Gênero Beat 'em up

Lançamento 22 de outubro de 2019

Onde
baixar



*por Farley Santos**Revisão: Davi Sousa**Diagramação: João Pedro Souza*

indie blast

recomendações de jogos

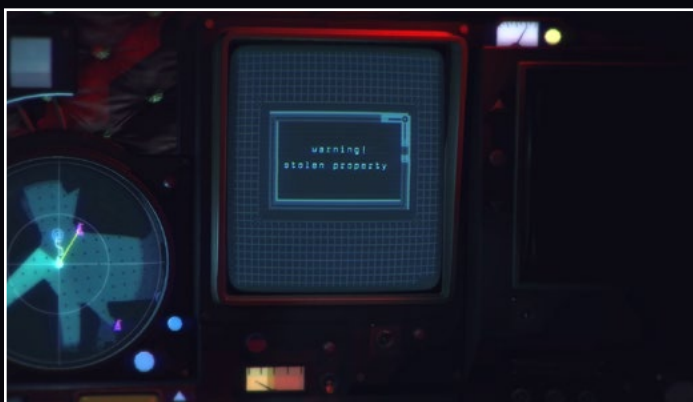
Criatividade continua sendo a regra quando o assunto é jogos indie. Os títulos produzidos por estúdios independentes lançados nos últimos meses exploram algumas ideias inusitadas e também revisitam de maneira interessante alguns conceitos já estabelecidos. Nesta edição temos uma aventura de estratégia tática inspirada na série cinematográfica John Wick, um RPG que se passa durante a Segunda Guerra, um "álbum pop jogável", um jogo estrelado por um ganso que adora infernizar a vida alheia e mais.

Nauticrawl

Plataformas: PC
Gêneros: Puzzle

NAUTICRAWL

20,000 ATMOSPHERES



O que é?

Você está preso em um planeta hostil e, em uma tentativa de escapar, você consegue roubar um estranho veículo chamado nauticrawl. Uma vez dentro da máquina, você percebe que a fuga não será simples: controlá-la exige domínio sobre inúmeros botões, alavancas, sensores e mais. Sem outra escolha, o jeito é arriscar comandos e tentar avançar. Nauticrawl é um *puzzle* sobre experimentar as opções à nossa disposição e aprender com os erros.

Por que você deveria jogá-lo?

Nauticrawl usa uma atmosfera opressora para criar um puzzle interessante. Todo o jogo se passa dentro do veículo alienígena, e toda a interação é feita por interfaces e dispositivos. O título nos convida a testar as possibilidades para entender como dirigir a máquina, já que não há nenhum guia ou instrução. No começo, morremos por causa de erros bobos (como bater em algum obstáculo por ter acelerado demais ou então despressurizar a câmara ao apertar um botão), mas aprendemos com os fracassos e conseguimos chegar mais longe aos poucos.

John Wick Hex

Plataformas: PC

Gêneros: Estratégia, Ação

JOHN WICK[®] HEX

O que é?

Entre na pele do letal assassino da série do cinema em John Wick Hex. O jogo combina ação e estratégia em uma experiência única e ágil. Para sobreviver, precisamos pensar com cuidado em qual será o próximo passo e quais serão as consequências. Cada movimento tem um custo de tempo, e é necessário encadear corretamente suas ações para acabar com os inimigos.

Por que você deveria jogá-lo?

Momentos em tempo real e trechos por turnos fazem com que as partidas de John Wick Hex sejam ágeis como as cenas de ação dos filmes. Além de oferecer muitas opções estratégicas, o jogo também apresenta um visual estiloso com gráficos cel shading. Por fim, a trama do título é inédita e expande o universo da série cinematográfica.



WARSAW

Plataformas: PC

Gêneros: RPG, Estratégia



O que é?

A cidade de Varsóvia foi tomada pelas forças nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, mas a população não ficou de braços cruzados. Pelo contrário: um grupo armado enfrentou os invasores no confronto que ficou conhecido como a Revolta de Varsóvia. WARSAW transforma o levante em um jogo de RPG e estratégia. O objetivo é fazer com que o grupo sobreviva o máximo de tempo possível, e para isso será necessário completar missões nos distritos da cidade e enfrentar oponentes em combates por turnos.

Por que você deveria jogá-lo?

Se revoltar em uma cidade sitiada durante uma guerra deve ser bem complicado, e WARSAW consegue transmitir essa sensação. A jornada dos insurgentes é tensa e repleta de momentos complicados durante as missões — basta um erro para os personagens morrerem definitivamente. Já o combate oferece muitas opções de estratégia, com diferentes classes de heróis e técnicas. WARSAW é para aqueles que gostam de experiências mais intensas e difíceis.

WAR SAW



Yooka-Laylee and the Impossible Lair

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Plataforma 2D e 3D



O que é?

Yooka-Laylee and the Impossible Lair é o novo jogo da produtora Playtonic, que tem vários ex-membros da Rare em sua equipe. A dupla Yooka e Laylee precisa impedir que o terrível Capital B consiga escravizar um reino de abelhas. Para isso, os dois heróis precisam explorar inúmeros estágios de plataforma 2.5D e também um mapa-múndi de movimentação 3D repleto de segredos.

Por que você deveria jogá-lo?

A nova aventura de Yooka e Laylee se inspira em clássicos de plataforma, como Donkey Kong Country, para trazer uma experiência modernizada. A dupla de heróis tem à disposição vários movimentos, e o design dos níveis exige agilidade e técnica para serem vencidos — perfeito para os que gostam do gênero. Um detalhe legal é a possibilidade de alterar os estágios ao interagir com elementos do mapa-múndi: um cenário, por exemplo, se torna uma fase aquática ao fechar uma comporta no mapa.

Untitled Goose Game

Plataformas: PC e Switch

Gêneros: Puzzle, Furtividade, Simulador de ganso

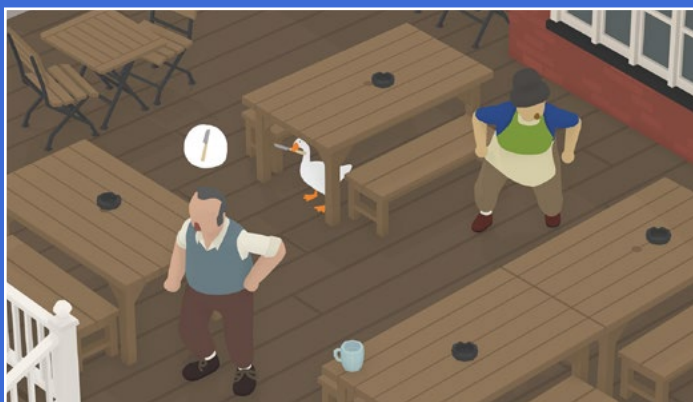


Untitled Goose Game

by House House

O que é?

Um ganso que inferniza a vida de todo mundo é o protagonista de Untitled Goose Game. No controle da ave, precisamos atrapalhar inúmeros humanos em um jogo que combina puzzle e furtividade em mil situações malucas e divertidas. Um visual agradável e um constante humor negro são os maiores destaques do título.



Por que você deveria jogá-lo?

O conceito absurdo já é um ótimo motivo para experimentar Untitled Goose Game. Promover o caos pelas patas de um ganso é muito divertido por causa da variedade de maneiras de resolver os puzzles. Além disso, as situações e tarefas são bem criativas e os personagens esbanjam carisma. Por fim, ele tem um botão dedicado à ação de grasnar — um detalhe bobo, mas capaz de fazer qualquer um sorrir.



Sayonara Wild Hearts

Plataformas: PS4, Switch e iOS

Gêneros: Ação, Corrida, Ritmo, Musical



O que é?

Em Sayonara Wild Hearts, uma garota passa por um evento traumático e seu coração se parte tão violentamente que afeta o equilíbrio do universo. Para resolver essa situação, ela se torna The Fool, uma motoqueira mascarada que precisa derrotar manifestações malignas de arcanos do Tarô. Sendo assim, nossa heroína precisa correr, dirigir, voar e lutar por estágios repletos de elementos surreais em uma aventura que combina corrida, ação e ritmo.

Por que você deveria jogá-lo?

Os desenvolvedores de Sayonara Wild Hearts o classificam como um “álbum pop jogável”. De fato, a música é um fator determinante no título, com a ação e o visual acompanhando o ritmo das faixas em estágios que lembram clipes musicais. O resultado é um jogo frenético, energético e estiloso repleto de cenas impressionantes. Como jogo, ele pode ser um pouco simples, no entanto o que vale aqui é a experiência audiovisual.



Ideias diferentes e interpretações inusitadas são algumas das características presentes em muitos dos títulos indie. Estes jogos estão cada vez mais notáveis, o que faz com que suas desenvolvedoras alcancem um status privilegiado — muitas delas já são sinônimo de qualidade. Como sempre, essa é uma pequena seleção de alguns dos jogos dos últimos meses. Há muito mais para ver nos consoles e PC, portanto recomendamos acompanhar de perto os vários lançamentos interessantes. **B**



Revista Nintendo Blast 120

É hora de começar sua jornada por Galar!



Confira a prévia de Pokémon Sword & Shield, o impacto de suas mecânicas novas no competitivo, e muito mais!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista