

MEMEBLAST

MEMEBLAST.COM.BR

20 ANOS DO PS2
O CONSOLE MAIS
VENDIDO DA HISTÓRIA

SHINJI MIKAMI
O CRIADOR DA FRANQUIA
DE TERROR, RESIDENT EVIL

BLAST FROM THE PAST:
RESIDENT EVIL 4 É O ÁPICE DA FAMOSA
FRANQUIA DE GAMES DE TERROR

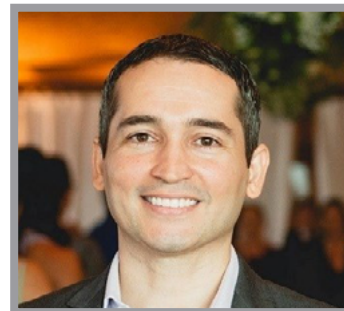
#54
FEV
2020



RESIDENT EVIL 3™

O retorno de Nemesis!

Depois do grande sucesso do remake de **Resident Evil 2**, já estamos ansiosos para enfrentar Nemesis no **terceiro jogo da franquia**, que também receberá uma versão melhorada, e contamos tudo que você precisa saber sobre o jogo. Ainda trazemos um especial sobre o **criador da série, Shinji Mikami**, o divertido título mobile **Dadish** e recomendações de **jogos indies**. Claro, não esquecemos de comemorar os aniversários de **15 anos de Resident Evil 4** e de **20 anos do PlayStation 2**. 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
Alberto Canen
Farley Santos
Francisco Camilo
Matheus Senna de Oliveira
Renan Rossi

REVISÃO
André Luís C. de Carvalho
Davi Sousa
Icaro Sousa
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
João Pedro Souza
Leandro Alves
Talita Silva
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves



BLAST FROM THE PAST

Resident Evil 4
(Multi)

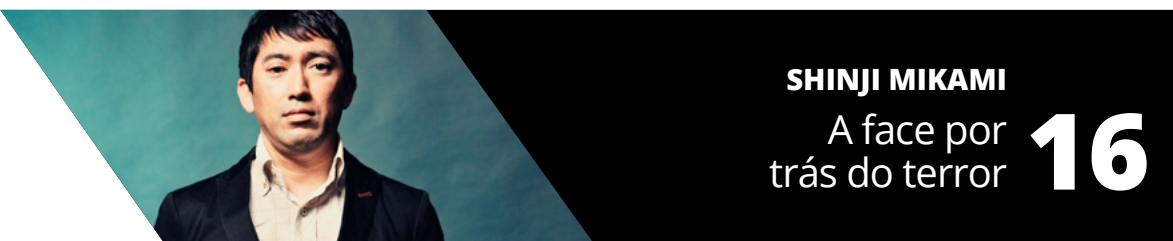
03



PRÉVIA

Resident Evil 3
(Multi)

8



SHINJI MIKAMI

A face por
trás do terror

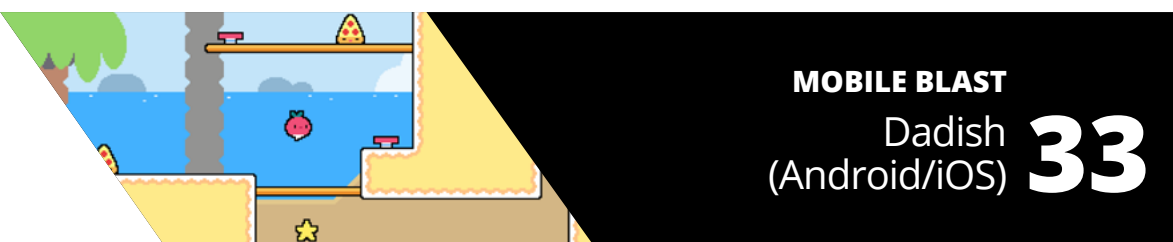
16



20 ANOS DO PLAYSTATION 2

O console que
marcou gerações

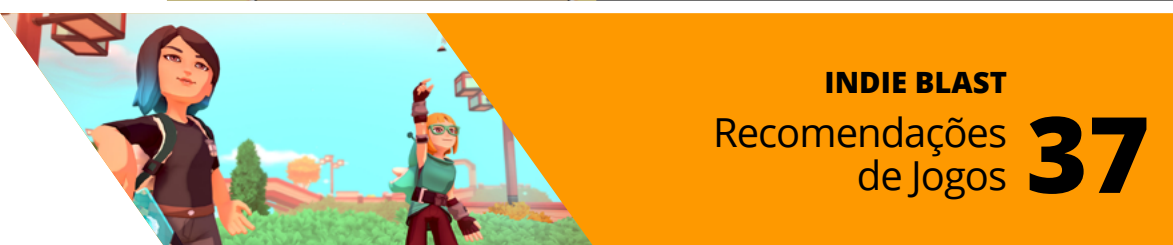
25



MOBILE BLAST

Dadish
(Android/iOS)

33




INDIE BLAST

Recomendações
de Jogos

37

por Matheus Senna de Oliveira

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Yury Trindade



Resident Evil 4

é o ápice da famosa franquia de games de terror

Quarto título principal da tradicional série de jogos de terror, **Resident Evil 4** foi lançado trazendo muitas mudanças em relação aos seus antecessores. Isso porque o foco na ação e mecânicas de tiro sobressaiu-se do estilo mais voltado para o terror e a sobrevivência. Entretanto, conforme vamos conferir neste **Blast from the Past**, as novas ideias foram um sucesso absoluto e proporcionaram uma memorável aventura. Prepare as suas ervas medicinais, as granadas incendiárias e o penteado estiloso, pois temos muito o que recordar.



Uma nova proposta

Mudar a estrutura básica de uma franquia consolidada é certamente um risco. Afinal, é complicado alterar conceitos bem conhecidos e adorados por fãs e pela crítica. Mas foi exatamente isso que **Resident Evil 4** trouxe no seu lançamento em 2005. Originalmente um exclusivo do GameCube, o título recebeu versões para PS2, PS3, PS4, Xbox 360 e One, Wii, Switch, Zeebo, iOS e Android.

Como é possível notar pela sua vasta abrangência e popularidade, a mudança proposta pelo game foi realizada de forma brilhante. Apesar de desviar um pouco das mecânicas mais voltadas para a sobrevivência e terror, a jogabilidade excelente permitiu que toda a ação fosse realizada de forma intuitiva e divertida. A escolha da visão em terceira pessoa utilizada foi um ótimo acerto, graças a sua fluidez e imersividade, se tornando uma referência na indústria.

Além de um grande jogo de tiro, Resident Evil 4 oferece uma atmosfera sombria, digna dos melhores jogos de terror. Junte isso com inimigos sorrateiros, a incapacidade de atirar e correr ao mesmo tempo, bem como cenários cheios de armadilhas e surpresas, e você terá um game cheio de adrenalina e desafios. Outras qualidades incluem a presença de quebra-cabeças, colecionáveis e reviravoltas interessantes no enredo, que é outro ponto forte do game.

A história do jogo gira em torno de Leon S. Kennedy, um agente do governo encarregado de investigar o sequestro de Ashley, filha do presidente americano, em uma região remota da Europa. O sequestro, entretanto, é apenas uma parte do plano dos Los Illuminados, um culto misterioso e cheio de recursos, que busca dominar o mundo através do uso das Las Plagas. Este organismo parasita é responsável por produzir os zumbis (chamados Ganados) e os monstros presentes no game.



Muito conteúdo em uma grande aventura

Os inimigos contam com grande agilidade e inteligência, elevando o nível de dificuldade da franquia Resident Evil a novos patamares. Mas se por um lado o game tem vários desafios, o protagonista também tem muitos recursos à sua disposição. O arsenal que pode ser adquirido inclui escopetas, metralhadora e granadas. As famosas ervas medicinais também estão presentes, assim como melhorias para as armas e golpes especiais.

Uma parte significativa do game envolve proteger Ashley, que é encontrada ao longo do jogo, e se junta na aventura de escapar das garras dos Los Illuminados. Ela, inclusive, recebe até um capítulo especial próprio. Outros personagens importantes incluem: Osmund Saddler, o líder do culto maligno; Ada Wong, uma espiã misteriosa que já se envolveu com Leon em títulos passados; o mercenário Jack Krauser; e Albert Wesker, um dos vilões mais famosos da saga.

Estes três últimos personagens podem, inclusive, ser selecionados no modo The Mercenaries, que consiste em um combate interminável contra hordas de zumbis na busca do maior número de pontos. Esse modo foi lançado juntamente com a história principal na maioria das edições lançadas de Resident Evil 4. Separated Ways, por outro lado, é uma interessante campanha secundária exclusiva de Ada Wong, que mostra uma história que ocorre em paralelo com a de Leon.

A campanha principal, entretanto, é o maior destaque do game. A aventura acontece em capítulos, que ocorrem em vários cenários diferentes. Eles incluem vilarejos, castelos e refinarias de petróleo, passando por cavernas, esgotos e igrejas, todos são muito bem planejados e trabalhados. Os inimigos também são atualizados conforme o game avança, tornando-se cada vez mais perigosos e cheios de recursos, como sofrer mutações em meio aos combates para ganharem novas habilidades.



Sucesso graças a um pacote completo

Resident Evil 4 também merece destaque pela sua excelente produção técnica. Se até hoje os designs e visuais impressionam, na época o game era tido como impecável. A abordagem mais sombria não prejudicou em nada a presença dos detalhes, que estão presentes em todos os muitos inimigos e cenários distintos vistos ao longo do jogo. As sequências pré-renderizadas de vídeo são ainda mais incríveis, quase transformando o jogo em um filme da mais alta qualidade.

O trabalho de som do título merece ser devidamente reconhecido. As canções e efeitos sonoros são incríveis, aumentando ainda mais a imersão no universo do jogo. Sejam explosões, gritos, músicas de suspense ou ação, o game consegue manter um ótimo nível. A dublagem também tem um papel primordial em um jogo com tantos personagens com personalidades distintas. Todos eles parecem ganhar vida de forma única, tal como a misteriosa e encantadora Ada Wong ou o misterioso e inflexível Jack Krauser.

A abordagem de sucesso utilizada no game acabou levando suas duas continuações a seguirem o mesmo caminho. Mas embora **Resident Evil 5** (Multi) tenha tido um significativo êxito, **Resident Evil 6** (Multi) acabou amargando um destino pior. O sexto título acabou exagerando demais na ação, relegando os gêneros de sobrevivência e terror ao mínimo. Tal foi o insucesso que, anos depois, **Resident Evil 7: Biohazard** (Multi) retornou, ainda que de forma mais original, às raízes da franquia.



Mas isso só realça o triunfo de RE4: mudanças podem ser bem-vindas, desde que feitas da maneira certa. A jogabilidade é divertida e competente; os gráficos e cenários foram muito bem trabalhados; a trilha sonora e a dublagem são de alta qualidade; a história é digna de cinema; os combates, sejam contra intermináveis hordas de zumbis ou monstros, são emocionantes e desafiadores na medida certa. Ou seja, todos os elementos se encaixam perfeitamente, resultando em uma experiência única.

Um clássico do terror e da ação

Embora tenha divergido um pouco da ideia original da franquia, focando nos gêneros de ação e tiro, é inegável que **Resident Evil 4** (Multi) revolucionou a indústria dos games. São muitas as qualidades que tornam este título, que ainda tem muito terror e tensão a oferecer, uma presença certa nas listas dos melhores dos melhores. Mais que um shooter revolucionário, o game possui um roteiro imersivo, excelente jogabilidade, ótima produção e várias horas de diversão. Um título obrigatório para ter na sua biblioteca, seja ela da Microsoft, Nintendo, Sony, smartphone... o importante é poder curtir esse verdadeiro clássico moderno. **B**



PC

PS4

XBO

*por Francisco Camilo**Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves*

RESIDENT EVIL 3

é o segundo clássico da
franquia a ganhar uma
reimaginação moderna

2019 foi o ano de Leon S. Kennedy e Claire Redfield terem sua história recontada em uma reimaginação de Resident Evil 2. Agora, em 2020, é a vez de Jill Valentine e Carlos Oliveira fazerem parte da modernização do clássico de 1999, Resident Evil 3, em uma aventura que promete ser fiel ao original, ao mesmo que tempo que introduz novos elementos de jogabilidade e narrativa para criar uma experiência igualmente nostálgica e inédita.

Raccoon City outra vez

A história de Resident Evil 3 acontece 24 horas antes e 24 horas depois dos eventos de Resident Evil 2. No título original, a primeira parte do jogo traz Jill Valentine, ex-membro do grupo S.T.A.R.S. - Serviço de Táticas, Armamento e Especialidades em Resgate Seguros - como uma das sobreviventes do surto de T-Vírus causado pela Umbrella Corporation, em uma Raccoon City já em ruínas e com pequenos grupos de sobreviventes espalhados pela cidade. Após ficar algumas horas desacordada por ser infectada pelo vírus, Jill desperta para seguir sua jornada e escapar de RC. Esta segunda parte ocorre após os eventos

de RE2 e pouco antes da cidade ser dizimada por uma bomba atômica lançada pelo governo dos Estados Unidos. De acordo com informações liberadas pelos produtores do novo título, os eventos de Resident Evil 3 acontecerão 24 horas antes e durante os eventos de RE2, possivelmente tentando estabelecer uma nova ordem cronológica canônica para a franquia. Jill está em Raccoon City para dar continuidade às investigações contra a Umbrella, responsável não somente pelo surto do vírus de zumbis em RC, mas também pelo incidente na Mansão Spencer, cenário principal do primeiro título da série.



Jill e Carlos retornam como protagonistas ao mesmo tempo que dividem espaço com outros personagens icônicos e clássicos do jogo original, como os membros do grupo mercenário da Umbrella do qual Carlos faz parte, Nikolai Zinoviev e Mikhail Viktor, bem como Brad Vikers, membro do Time Alfa dos S.T.A.R.S.

Baseando-se no trailer de revelação do jogo, lançado em dezembro de 2019, é possível dizer que a reimaginação de RE3 irá abordar o roteiro de 1999 com certa liberdade criativa, mas sem alterar de maneira significativa seu conteúdo a ponto de distorcê-lo ou desrespeitar os fãs saudosos do game original. Acontecimentos como a infecção de Jill pelo T-Vírus e as recorrentes discussões dentro de um trem no metrô são momentos que praticamente já foram confirmados pelo trailer.

Uma pitada a mais de ação

No que concerne à jogabilidade, Resident Evil 3 manterá a perspectiva em terceira pessoa e a câmera sobre o ombro do RE2 de 2019. Segundo os produtores, o terceiro capítulo será mais voltado para a ação, com maior presença de inimigos espalhados pelos cenários e elementos como barris vermelhos e geradores elétricos prontos para ajudar o jogador a controlar a multidão de seres pútridos. Para completar, o arsenal de armas e munição disponível para os protagonistas será bem vasto e poderá ser acessado de forma mais antecipada do que em RE2, de acordo com impressões trazidas por veículos da mídia especializada que puderam experimentar mais de duas horas de uma versão jogável de RE3.



É preciso ressaltar, no entanto, que esse foco maior em ação não significa que o game irá abandonar as raízes *survival horror* da franquia. Em RE3, Raccoon City prova ser um ambiente muito mais aberto do que a delegacia, os esgotos e os laboratórios da Umbrella explorados em Resident Evil 2; é uma cidade completamente sitiada e fechada com barricadas, além dos bloqueios de objetos e elementos causados pelo caos e destruição que ocorreram por conta da infestação de zumbis e da tentativa de evacuação e fuga de sobreviventes. Isso significa que o jogador terá de passar por corredores apertadíssimos em diversos momentos, elevando a tensão de não ser pego em emboscadas de zumbis ou pelo maior pesadelo que Jill pode enfrentar: Nemesis.



Uma das novidades adicionadas é a possibilidade de realizar uma esquiva em uma passada para qualquer direção. Essa esquiva, se realizada no tempo certo em conjunto com outro botão (R1/RB, PS4 e Xbox One, respectivamente) inicia um efeito de câmera lenta que propicia o acerto de tiros na cabeça com maior facilidade. Esse movimento já existia no título de 99, embora exigisse mais precisão e não contasse com *slowmotion*.



Staaaaaaars!



Um dos monstros mais clássicos e conhecidos de toda a franquia, Nemesis é o principal “vilão” e perigo mais contundente de Raccoon City em Resident Evil 3. O grandão é uma arma bio-orgânica criada pela Umbrella para caçar os membros remanescentes dos S.T.A.R.S. a fim de evitar que o incidente da Mansão Spencer e todas as ações sujas e perigosas da corporação venham a público.

Sendo uma evolução do Tyrant - também conhecido como Mr. X - de Resident Evil 2, Nemesis possui maior capacidade cognitiva e poder de decisão. Tem também maior força, resistência, velocidade e capacidade de usar armas de fogo para cumprir sua missão. No jogo original, o monstro era frequentemente visto utilizando uma bazuca para caçar Jill pela cidade. Na nova concepção, a bazuca divide espaço com um lança-chamas.

Para cumprir sua missão e eliminar Jill, Nemesis persegue-a por toda a cidade e a ataca sempre que possível de maneiras imprevisíveis. Além do temido lança-chamas, a criatura utiliza sua força e capacidade física para causar dano na protagonista. Seus tentáculos são mais uma forma de eliminar sua presa, utilizando-os para agarrar Jill e puxá-la

para mais perto, derrubando-a e impedindo assim sua fuga. No novo título, Nemesis também pode realizar investidas rápidas para posicionar-se em frente a Jill, bloqueando sua passagem e criando uma situação de desespero e vulnerabilidade para o jogador.



Projeto Resistência: o multiplayer assimétrico não-canônico

Project Resistance, oficializado como Resident Evil Resistance, é um modo multiplayer assimétrico e não-canônico incluso com Resident Evil 3. Rumores apontavam que ele seria lançado como um novo título da franquia, até que a Capcom o oficializou apenas como um modo secundário online. Resistance é uma experiência 1 vs 4. Um jogador controla um Mastermind, enquanto os outros quatro controlam sobreviventes. As partidas ocorrem em bases de experimentos instaladas em locais reais, sendo já confirmados um cassino e um

parque de horrores abandonado. O papel do Mastermind é impedir que os sobreviventes escapem das localidades. Para isso, ele deve utilizar cartas de poderes, alocando no cenário itens como minas explosivas e armas nas câmeras de segurança, e fazendo diversos tipos de criaturas surgirem para enfrentar os humanos, podendo inclusive tomar o controle de zumbis e usá-los diretamente no ataque aos outros jogadores. Para usar essas cartas, basta esperar que o medidor de energia se preencha com o tempo.



Quatro Masterminds estão confirmados, sendo eles Daniel Fabron, Annette Birkin, Alex Wesker e Oswell E. Spencer. Cada um conta com uma criatura "master" para controlar. Annette Birkin, por exemplo, pode enviar para enfrentar os jogadores seu próprio marido deformado e chefe de Resident Evil 2, William Birkin.



Até o momento, são seis sobreviventes, divididos em quatro classes (Tanque, Suporte, Dano e Hacker): Samuel Jordan, January Van Sant, Valerie Harmon, Tyrone Henry, Becca Woolett e Martin Sandwich. Cada personagem conta com habilidades únicas, que podem ser utilizadas durante as batalhas na busca pela sobrevivência e escapada. Valerie Harmon, por exemplo, como opção de Suporte, pode utilizar Instinto de Sobrevivência, que marca itens e ameaças no cenário e facilita a percepção dos aliados, e Spray de Primeiros Socorros Modificado, que cura e potencializa os aliados próximos por um curto período de tempo.

Para vencer, os sobreviventes devem concluir três áreas do cenário proposto, encontrando itens e derrotando os inimigos criados pelo Mastermind para progredir. Quando um personagem sofre muito dano, entra em um estado crítico que impossibilita sua movimentação, necessitando assim que outro aliado o reanime. Caso morra, o jogador pode ressurgir, mas isso irá custar uma parte do tempo restante dos sobreviventes.



Um sucesso a caminho

As perspectivas acerca de **Resident Evil 3** (Multi) são excelentes, especialmente por estar seguindo os padrões de qualidade, estilo e mecânica trazidos com o novo **Resident Evil 2** (Multi). A modernização dos visuais promete trazer ainda mais vida à narrativa, dando maior emoção à jornada de Jill e Carlos, assim como possibilita recriar um Nemesis ainda mais aterrorizante e uma Raccoon City mais detalhada. Já pensando no modo multiplayer, Resident Evil Resistance pode ser uma ideia vindoura, especialmente por ser algo isolado e que apenas complementa o pacote. Que os produtores consigam dar um suporte pós-lançamento satisfatório a fim de engajar os jogadores com novos cenários, Masterminds e sobreviventes. **B**



Resident Evil 3 (PS4/XBO/PC)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Survival horror/Ação

Lançamento 03 de abril de 2020

Expectativa



5

por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

A portrait of Shinji Mikami, the creator of the Resident Evil series. He is standing against a teal background, wearing a dark blazer over a light-colored button-down shirt. He has a serious expression and is looking directly at the camera.

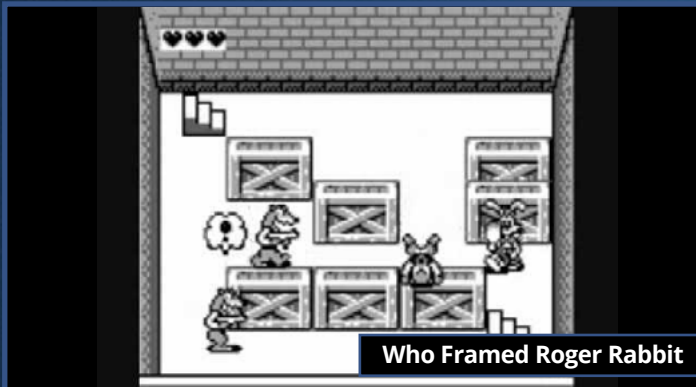
Shinji Mikami: a face por trás do terror

Com **Resident Evil 3 Remake** arranhando os portões de Raccoon City com seu lançamento no próximo dia 3 de abril, os jogos de terror respiram novamente os ares da popularidade. Assim como no ano passado, com o remake do segundo título da franquia, a impressão é que voltamos a percorrer os corredores da mente que popularizou esse estilo de jogo e que esteve por anos no comando da série Resident Evil. Alguém que simboliza a fórmula que fez e ainda faz tanto sucesso. Aquele que deu luz (ou trevas) ao termo *survival horror*: **Shinji Mikami**.

Antes do terror

A pesar de ser considerado o pai do *survival horror*, Shinji Mikami percorreu caminhos muito distintos antes da concepção da Mansão Spencer ou das ruas apocalípticas de Raccoon City. Na verdade, a trilha inicial contou com seus momentos de paixão pelo automobilismo e participação em títulos da Disney. Nascido em 11 de agosto de 1965, Mikami colecionou hobbies como karatê, kendo, o sonho em ser um piloto de Fórmula 1 e a graduação universitária em *merchandise*.

Aos 25 anos, um convite repentino para trabalhar como *game designer* júnior na Capcom mudou sua vida para sempre. Seu primeiro título foi **Capcom Quiz: Hatena?**, um game de perguntas desenvolvido para Game Boy. Logo em seguida, três projetos da casa de Mickey ficaram sob sua responsabilidade: **Who Framed Roger Rabbit**, para Game Boy; o memorável **Goof Troop** (SNES) e a versão de **Aladdin** lançada para o console 16-bit da Nintendo. Ele também fez parte do time de planejadores de **Street Fighter Alpha 2**.



A escuridão no fim do túnel

Tomar o rumo para um caminho obscuro em direção ao *survival horror* não foi tão difícil assim. Digamos que foi uma mudança mais que oportuna. Ainda na infância, Mikami era obcecado por filmes de terror, entre eles **O Massacre da Serra Elétrica** e **Uma Noite Alucinante**. Além disso, sua paixão pelo gênero veio de encontro aos planos da Capcom em desenvolver um *remake* de **Sweet Home** (NES, 1989), um dos precursores em estabelecer boa parte dos elementos que definiriam o *survival horror*.

Basicamente, o título 8-bit trazia quase tudo que esteve presente no primeiro título de apocalipse zumbi da Capcom para PS1: uma mansão, florestas, violência explícita, telas de carregamento durante a abertura de portas e a ênfase na sobrevivência. Mikami ainda adaptou ao projeto diversos elementos de outros jogos de terror, absorvendo conceitos de *stealth* (**Clock Tower**, 1995), armadilhas, enigmas e a clássica perspectiva de câmeras fixas pelo cenário, elementos provenientes de **Alone in The Dark** (1992).



O que era para ser um *remake* transformou-se em **Resident Evil**, lançado em 1996. Contudo, não havia uma maneira de categorizá-lo aos jogos de terror. Foi a união de vários aspectos em um único título que evidenciou o mérito de Mikami. Mais que um jogo, a proposta reunia tanto conceitos de jogabilidade como arcos narrativos ficcionais aliados ao avanço gráfico dos consoles da época, no caso o PS1, para praticamente colocar o jogador dentro de uma história atormentadora aos moldes das criações de George A. Romero. Era o nascimento do termo *survival horror*, cunhado pela Capcom durante as campanhas publicitárias do game.



Tenho orgulho do fato de eu ter criado e introduzido um novo gênero que não é nem terror nem ação pura (...) É só a minha opinião, mas, para mim, a definição de *survival horror* é um jogo onde o medo e o senso de exaltação coincidem”, declarou Mikami em [entrevista](#) ao Game Informer em 2014.



O fato é que Resident Evil abriu as portas do *survival horror* para uma imensa parcela do público, popularizando mecânicas que simbolizaram não apenas os primeiros títulos da franquia, mas também a forma encontrada por Mikami de utilizar o medo e o terror nos jogos.

Salto na carreira

O sucesso do primeiro Resident Evil alçou Mikami ao posto de produtor de **Resident Evil 2** (1998) e supervisor de **Resident Evil 3: Nemesis** (1999). Ao expandir os recursos presentes no título original, suas sequências figuraram entre as mais populares do gênero na década de 1990, impulsionando uma verdadeira leva de títulos derivados de sua fórmula.

Um deles foi **Dino Crisis** (1999), dirigido e produzido por Mikami, que intensificou a proposta do *survival horror* para o que a própria Capcom denominou como *panic horror*. Em vez de zumbis, a ambientação sinistra do game, retratada em uma ilha, trazia dinossauros rápidos e violentos graças ao ótimo trabalho da equipe (a mesma de Resident Evil) em adaptar conceitos de inteligência artificial. Com mais de dois milhões de cópias vendidas, a nova franquia recebeu duas sequências, **Dino Crisis 2** (2000) e **Dino Crisis 3** (2003).



Resident Evil 2



Resident Evil 3: Nemesis



Dino Crisis

Vislumbrando um ótimo futuro, a Capcom estabeleceu à época mais um estúdio, o Capcom Production Studio 4, elevando Mikami ao cargo de produtor executivo. Na nova função, além das sequências de *Dino Crisis*, outro projeto ambicioso ganhou o público: **Resident Evil: Code Veronica**, lançado primeiramente para o Dreamcast da Sega em 2000.



O título alterou parte da estrutura do *survival horror*, trocando os clássicos cenários pré-renderizados por ambientações totalmente tridimensionais, porém mantendo o sistema de câmeras fixas. Em termos narrativos e gráficos, também representou uma evolução significativa em relação aos anteriores. Paralelamente, Mikami também trabalhou no desenvolvimento de **Devil May Cry** (PS2, 2001), que originalmente seria uma sequência da série Resident Evil.

Parcerias e rompimentos

Nessa altura da história, Shinji Mikami havia se tornado uma lenda do *survival horror*, com uma reputação de peso que garantiu mais autonomia dentro da Capcom. Apoiado por alguns e criticado por outros, o diretor selou, em 2001, um acordo com a Nintendo para o lançamento de todos os títulos da franquia Resident Evil lançados até então. Entre as cláusulas, estava o relançamento de ports de RE2 e RE3, a versão expandida de Resident Evil: Code Veronica X, além dos exclusivos **Resident Evil Remake** e **Resident Evil Zero**, lançados em 2002.

O aguardadíssimo **Resident Evil 4** (2005) também fazia parte do acordo de exclusividade com a Nintendo. O game foi um verdadeiro divisor de águas para o *survival horror*, abandonando aspectos até então fundamentais para focar-se na exploração tridimensional com ênfase na ação. Parte desses elementos fundou as bases para diversos jogos lançados posteriormente. O mais notável foi o sistema de câmera *over*

the shoulder, além da mecânica de tiros precisos com liberdade para acertar partes do inimigo.

O resultado foi nada menos que um dos títulos mais memoráveis da sexta geração de consoles e que rendeu um capítulo peculiar na trajetória de Mikami. Com pouco mais de um milhão de cópias vendidas no cubo da Nintendo, o título foi lançado para PS2 no ano seguinte para alcançar um público maior. O fato causou tensão entre Mikami e a Capcom, uma vez que ele afirmara que “cortaria a própria cabeça” caso RE4 fosse lançado em outras plataformas. Mikami estava frustrado com a dificuldade em desenvolver jogos para o PS2.

A fala, mais interpretada como um desapontamento do diretor, ocorreu devido às respostas que ele ouviu das fabricantes na época. A Sony havia dito que os jogos eram formas de entretenimento, enquanto a Nintendo afirmara que eles eram como brinquedos voltados à diversão.

Segundo **reportagem** do Kotaku de 2012, Mikami teve uma reunião horrível no Natal de 2000 com Kevin Bachus, co-criador do primeiro Xbox. Ao ser questionado pelo diretor sobre qual era a filosofia da companhia, Bachus (que não falava japonês) não soube o que responder. Logo após o fiasco do encontro, Bachus explicou a seu tradutor que o objetivo do Xbox era oferecer jogos como obras de arte, justamente o que Mikami queria ouvir. Porém já era tarde de demais. Quando o procuraram novamente, ele já havia fechado acordo com a Nintendo.

Pouco tempo antes de RE4, em 2004, para amenizar polêmicas com diversos produtores e diretores insatisfeitos com a restrição de liberdade criativa, a Capcom alocou vários profissionais, entre eles Mikami, no recém-inaugurado Clover Studio. O objetivo era garantir um ambiente livre e focado em novas IPs. **God Hand** (2006) foi uma delas. Dirigido por Mikami, o game no estilo *beat'em up* reuniu diversas paródias da cultura americana e japonesa. A situação envolvendo RE4 não passou em branco e o diretor incorporou na história um cachorro chamado "Cabeça do Mikami".

Executive Producer **SHINJI MIKAMI**



Entretanto, a liberdade pretendida por Mikami só foi alcançada após deixar a Capcom, abandonar a série Resident Evil e juntar-se à Seeds Inc., empresa fundada por ex-integrantes da companhia japonesa. Em 2007, a Seeds virou a hoje conhecida Platinum Games. Na casa criadora de **Bayonetta** e **MadWorld**, Mikami desenvolveu **Vanquish** (2010), uma nova tentativa no universo dos *shooters* em terceira pessoa após o fiasco de **P.N. 03** (2003). Suas maiores contribuições para o gênero foram a jogabilidade frenética, alta velocidade de movimentação, elementos de *beat'em up* e uma mecânica bem original de deslizamento em superfície.



De volta ao escuro

Ainda em 2010, Mikami deixou a Platinum para fundar a Tango Gameworks, rapidamente adquirida pela ZeniMax Media, matriz de outra gigante dos games, a Bethesda. Dois anos depois, em 2012, Mikami anunciou o desenvolvimento de **The Evil Within**, marcando seu retorno ao que agora ele chamava de “verdadeiro *survival horror*”.

“O estilo é bem diferente. Meus jogos do passado baseavam-se em um mundo realístico, mas você pode apenas fazer poucas coisas estranhas com isso. Agora é um mundo mais psicológico em que você pode fazer qualquer coisa”, afirmou ao portal britânico [Metro](#) em 2014.

Já ao [Game Informer](#), a ideia de utilizar elementos não ligados à realidade foi explicada como uma forma de Mikami expressar-se além do que já havia feito em títulos anteriores: “Eu quis usar algo além do realismo. Gosto do fato de você nunca ter noção do que está acontecendo à sua volta, o que adiciona aos elementos de horror do jogo”, disse.

Lançado em 2014, *The Evil Within* diminuiu a frequência da ação para focar-se mais em mecânicas de sobrevivência em uma ambientação notadamente sobrenatural. Mikami voltou a ser produtor e supervisor em **The Evil Within 2** (2017). Um dos objetivos foi facilitar a compreensão da história do game. O produto final trouxe um jogo que equilibrou mais as mecânicas de *survival horror* com elementos de ação e exploração em mundo aberto, consertando falhas pontuais do antecessor. Um representante de peso para os fãs do gênero.



The Evil Within 2

Enquanto não recebemos um terceiro título da franquia, a E3 2019 tratou de nos mostrar a mais recente empreitada de Shinji Mikami: **Ghostwire Tokyo**. Abordando os mesmos elementos sobrenaturais de *The Evil Within*, o título ainda em desenvolvimento será ambientado em uma Tóquio vítima de um fenômeno misterioso que faz as pessoas desaparecerem da realidade, deixando apenas suas roupas no chão.

Apenas com a confirmação da jogabilidade ação/aventura, nada mais foi revelado, nem mesmo uma possível janela de lançamento. O trailer da E3 mostrou uma alta qualidade visual, provavelmente produzida de olho na próxima geração de consoles.

Ghostwire Tokyo promete ser o novo representante do *survival horror* na visão do pai dos jogos de terror, que continua extremamente influente no gênero, marca criada por ele e que até hoje encontra fãs ansiosos para desfrutar de momentos angustiantes de medo e tensão que só uma mente como a de Shinji Mikami pode proporcionar. **B**



BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br

FIRE EMBLEM
THREE HOUSES

APENAS R\$4,90

CC BY NC ND

SEJA O MELHOR PROFESSOR  GUIA DE CLASSES  OBTENHA AS HERO'S RELICS E SACRED WEAPONS

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 *Renan Rossi*

Revisão: *Davi Sousa*
Diagramação: *Daniel Andrade*



20 ANOS DO

PlayStation®2

O console que marcou gerações

É inegável a nostalgia ao falarmos do **PlayStation 2**. Após duas décadas de lançamento, parece que foi ontem que nos vislumbramos com a espionagem de **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, a alta velocidade em **Grand Turismo 3: A-Spec** e a incrível história contada em **Final Fantasy X**. Os mais descolados não escondem o sorriso ao lembrarem-se de **GTA: San Andreas** ou das músicas de **Need For Speed: Underground**. Vivíamos os tempos de **Guitar Hero**, **God of War**, **Resident Evil 4**, **Devil May Cry** e **Shadow of the Colossus**. Vivíamos a geração que marcou gerações.

Tudo em um



Todo o sucesso alcançado pelo primeiro **PlayStation** (1994) respaldou as decisões tomadas no sentido de criar um sucessor que reunisse não apenas as condições necessárias para receber títulos exclusivos e lançamentos de peso multiplataforma. Desde sua concepção, o PS2, lançado em 4 de março de 2000, foi construído para tornar-se uma central de entretenimento com a mais simples linguagem de programação. O resultado foi que o console representou bem mais que isso.

Alguns fatores fundamentais explicam esse fenômeno. O mais importante deles foi a utilização do DVD como mídia. Além da leitura de jogos, o PS2 também era capaz de reproduzir filmes, justamente no momento em que os DVDs ficaram extremamente populares. Somado a isso, toda a biblioteca de títulos do PS1 podia ser aproveitada através da então inovadora retrocompatibilidade, o que facilitou muito a vida dos donos do console 32-bit na migração para seu sucessor.



Mas e a concorrência? Bom, na época do lançamento do PS2, só havia um adversário: o **Dreamcast** (1998) da Sega. Apesar de ser um ótimo aparelho e com quase dois anos à frente no mercado, uma série de fatores culminou em seu encerramento precoce ainda em 2001, momento que decretou a saída da Sega do ramo de *hardware*.



O próprio lançamento do Dreamcast nos EUA (no famigerado 9/9/1999) foi ofuscado poucos dias depois, em 20 de setembro daquele ano, quando a Sony apresentou na Tokyo Game Show os primeiros títulos de PS2 em *demos* jogáveis: **Gran Turismo 3: A-Spec** (então denominado Gran Turismo 2000) e **Tekken Tag Tournament**. Dali em diante, o público não falava de outra coisa. Muitas pessoas deixaram de comprar o Dreamcast para aguardar o lançamento do PS2.

A Era PS2



O maior desejo das grandes marcas é um dia serem tão populares a ponto de seus produtos representarem um consenso. Isso aconteceu com a Nintendo nos anos 1980 e 1990, quando seus aparelhos viraram sinônimos de videogame e diversão. No entanto, após o lançamento do PS1 e o consequente sucesso do PS2, foi a vez da Sony ser reconhecida como o grande símbolo da cultura gamer.

Na virada dos anos 2000, havia uma corrida desenfreada entre as fabricantes de consoles para ver quem alcançaria o status de empresa do futuro no século XXI. As propagandas da Sega mostravam o Dreamcast como a porta de entrada para uma nova realidade, algo nunca antes visto na história. A Nintendo, com seu projeto Dolphin (nome provisório do **GameCube**), elencava as capacidades do aparelho em processar elementos na tela e fazer uso total do *hardware* 128-bit.



A seu modo, a Sony promoveu ambiciosas campanhas de marketing para apresentar o PS2 como uma máquina capaz de nos fazer sentir emoções. Parte da ideia vinha da CPU Emotion Engine e das várias peças publicitárias que evocavam sentimentos humanos transmitidos pelo console.

Já que mostrar números de desempenho era moda, sua GPU era promovida com capacidade de renderização de até 75 milhões de polígonos por segundo. Hoje sabemos que o PS2, mesmo em seu fim de ciclo, alcançava entre 13 e 20 milhões de polígonos por segundo, menos da metade. Mas a propaganda deu certo e ajudou a construir a imagem do console como algo que todos queriam ter em casa.



Tecnicamente, o PS2 figura entre os menos potentes da sexta geração quando analisamos o desempenho em operações de pontos flutuantes por segundo (os hoje tão conhecidos flops), fator que determina a capacidade de processamento de dados e demais operações conjuntas de *hardware*. A efeito de comparação, o Dreamcast alcançava 1.4 gigaflops de desempenho, enquanto o PS2 chegava a 6.2 gigaflops. O console ficou para trás após o lançamento do GameCube (9.4 gigaflops) e do **Xbox** (20 gigaflops).

Entretanto, como a história insiste em nos provar, nem sempre o aparelho mais poderoso vence a geração. Antes do GameCube e do Xbox chegarem às lojas no final de 2001 e com a descontinuação do DreamCast em março daquele ano, o PS2 reinou sozinho no mercado por cerca de seis meses, tempo mais que suficiente para consolidar-se num fenômeno de vendas. Do lançamento até setembro de 2001, a Sony já havia enviado aproximadamente 20 milhões de unidades às lojas.

Foi justamente em 2001 que vimos franquias de peso nascerem ou chegarem ao aparelho, mantendo sua alta popularidade: **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, **Devil May Cry**, **GTA III**, **Gran Turismo 3: A-Spec**, **Final Fantasy X**, **Silent Hill 2**, **Capcom vs. SNK 2**, **Onimusha: Warlords**, **Max Payne**, **Legacy of Kain: Soul Reaver 2**, **Ico** e **FIFA Soccer 2002**. Muitos títulos *third parties* permaneceram como exclusivos do PS2 através de acordos. Era apenas o início da hegemonia.



Além das expectativas

Desenvolver para o PS2 foi um grande salto para os programadores da época. Lançado em 2002, **Ratchet and Clank** era um exemplo de como usar o *hardware* para aprimorar a expressividade dos personagens. “No PS1, nós estávamos muito limitados ao número de articulações que podíamos usar em cada personagem. Em Ratchet and Clank, de repente, nós podíamos criar expressões faciais muito mais críveis e mais deformações em nossos personagens, o que foi muito importante, pois era um jogo cartunesco”, disse Ted Price, fundador e CEO da Insomniac Games, em [entrevista](#) ao Game Informer em 2019, durante celebração dos 25 anos da marca PlayStation.



O ritmo de vendas do PS2 alcançava patamares tão grandiosos quanto os títulos lançados nessa época: **Kingdom Hearts**, **GTA: Vice City**, **Medal of Honor: Frontline**, **Need for Speed: Underground**, **Fatal Frame II: Crimson Butterfly**, **Prince of Persia: The Sands of Time**, **Sonic Heroes** e incontáveis outros jogos de sucesso.



Game mais vendido de PS2, com mais de 17 milhões de cópias, **GTA: San Andreas** (2004) representou o ápice da geração. Nessa época, não havia quem não conhecesse o PS2. E mais ainda estava por vir.



Além do sucesso absoluto em vendas, o aparelho vislumbrou o que viria a ser o futuro de grande parte da cultura gamer nos anos seguintes: a interação *on-line*. De olho no Xbox original, que vinha de fábrica com suporte à jogatina pela rede através de um sistema de assinatura, a Sony lançou o PlayStation 2 Network Adaptor, ainda em 2002, trazendo suporte a títulos como **SOCOM: U.S. Navy SEALs**, **Final Fantasy XI** e games esportivos desenvolvidos pela EA. A estrutura de servidores, contudo, cabia às desenvolvedoras.



“Havia uma ideia de que em algum momento o console estaria conectado e seria como um tipo de comunidade que permitiria jogar contra outros jogadores no conforto da sua casa e potencialmente conseguir novos conteúdos. Se você pensasse sobre isso no ano 2000, muitas pessoas não entenderiam o conceito. Parecia um futuro brilhante e eu estava animado para ver isso acontecer”, revelou Eric Lempel, vice-presidente sênior da Sony na mesma [entrevista](#) ao Game Informer.

A ideia de criar uma rede *on-line* partiu do criador do PlayStation, Ken Kutaragi, que já enxergava, ainda durante a concepção do PS2, o potencial desse tipo de estrutura para a interação entre jogadores. Apesar de o console não suportar tal função originalmente (inserida a partir de 2004 no PS2 Slim), o adaptador auxiliou no processo de construção de uma rede robusta de serviços, culminando com o lançamento da PlayStation Network em 2006.



Com seu ritmo frenético, o PS2 desafiou os ciclos naturais de vida dos consoles. Em 2005, seis anos após o lançamento, foi a vez de Kratos gerar um impacto digno dos deuses em **God of War**. Ainda houve o lançamento do clássico **Shadow of the Colossus**, do fenômeno musical **Guitar Hero** e, no final do mesmo ano, **Resident Evil 4** deixou de ser título exclusivo da Nintendo para desembarcar no aparelho da Sony. O momento ficou eternizado pela quebra da marca dos 100 milhões de consoles enviados às lojas.

Inesquecível



Fãs de RPG tiveram nessa época uma das melhores casas do gênero, com **Final Fantasy XII**, **Kingdom Hearts 2**, **Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King**, **Persona 3 e 4**, **Tales of the Abyss**, **Grandia III**, **Suikoden V** e **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse**. Aos fãs de jogos de luta, o PS2 brigou firme no ringue com **Capcom vs SNK 2**, **SoulCalibur II e III**, **Tekken 4 e 5**, além de vários títulos das sagas **The King of Fighters**, **Mortal Kombat**, **Dragon Ball Z Budokai** e **Guilty Gear**.




Praticamente tudo o que era produzido chegava ao PS2. Mesmo com o lançamento do PS3 em 2006, a Sony manteve a produção do console até 2013, ano do lançamento do PS4, totalizando aproximadamente 14 anos de vida útil no mercado. Seus últimos títulos oficiais foram **FIFA 13** e **Pro Evolution Soccer 2014**. Serviços de assistência técnica ainda duraram até 2018 no Japão.

Assim como a cobertura oficial do PS2 era significativamente abrangente em todo o planeta, a pirataria também contribuiu para sua popularidade. *Chips* de destravamento do console permitiam a leitura de DVDs não oficiais e abriram espaço para que o console recebesse uma verdadeira onda de versões alternativas. No Brasil, o efeito foi avassalador e enraizou uma cultura iniciada ainda nos tempos de PS1, na qual os jogos eram vendidos em camelôs espalhados por todos os cantos e a valores extremamente acessíveis.



Mesmo hoje, muitas pessoas no país ainda se divertem com o PS2 e seus incontáveis jogos que certamente ficaram no coração e memória. É difícil não cair na nostalgia quando as conversas entre amigos relembram os bons momentos ou quando iniciamos na cultura gamer aquele primo ou irmão pequeno, geralmente no PS2 que estava na caixa.

O PS2 mudou para sempre a relação das pessoas com os videogames. Ao todo, foram mais de 3.800 títulos oficiais e a posição de console mais vendido da história, totalizando mais de 155 milhões de unidades espalhadas pelo planeta. Uma união de fatores que determinou a paixão pelos games de toda uma geração e cujos reflexos pavimentaram o caminho para o PS3 e PS4. Sinceramente, é difícil acreditar que passaram-se 20 anos. Parece que foi ontem. 

ANDROID

iOS

*por Alberto Canen**Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Talita Silva*

DADISH

Ajude um pai rabanete a encontrar os seus filhos

Com a evolução dos jogos mobile, é fácil encontrarmos games pesados e complexos de grandes desenvolvedoras na Google Play e App Store. Mas, de vez em quando, o que queremos mesmo é jogar algo mais direto e com temática bem-humorada. Para esses momentos, uma boa pedida é **Dadish**, um título independente de plataforma, com design fofinho estilo Kirby e uma pegada retrô muito divertida e, ainda por cima, gratuito.

TOUCH TO START

Procurando rabanetes



Dadish é um jogo que vai direto ao ponto e não enrola nem mesmo no seu enredo. Você é um pai (*dad*) e também um rabanete (*radish*) — um “painete” —, que pega no sono enquanto cuidava de seus filhos, pequenos rabanetes. Nesse momento, os pimpolhos ficam encantados por um balão vermelho que passava e o perseguem. Por alguma razão, cada um acaba em um local diferente e complicado de alcançar. Sua missão, como um bom vegetal, é encontrá-los.



Sempre ao encontrar um do fujões, acontecerá um breve diálogo, “com humor, mas não com muito humor”, como descreve **Thomas K Young**, desenvolvedor do game. Algumas piadas são com o desenvolvimento de jogos, outras com a própria situação inusitada em que eles se encontram. São momentos pelos quais você já espera após um resgate bem-sucedido e que te deixam com um sorriso no rosto.

O design do jogo lembra a franquia Kirby, com personagens fofinhos, inclusive os inimigos, que também seguem a temática alimentícia, ainda que nem tão saudável, como saquinhos de batata frita e fatias de pizza.



Vegetais saltitantes



Mantendo a premissa de ser simples e direto, em Dadish, você só movimenta o personagem para os lados, pula e dá pulo duplo. Não há um botão de ataque, nem “bundadas” são permitidas, ou mesmo algo minimamente mais complexo. Como o jogo foca quase que exclusivamente em trechos de plataforma, e o seu design de fases é bem elaborado, essa mecânica provou-se mais do que suficiente para passar pelos desafios sem aquele sentimento de que algo está faltando.



Ao todo são 40 fases, uma para cada filho — o senhor e senhora rabanete estiveram bem ocupados pelo visto. Além dos pimpolhos, há uma estrelinha em cada fase que pode ser encontrada, de forma opcional. Ela costuma estar um pouco escondida e, caso não a encontre numa primeira tentativa, é possível voltar depois em qualquer fase para encontrá-la.

Os desafios do jogo apresentam dificuldade crescente e são naquele estilo retrô, lembrando franquias clássicas, como o já citado Kirby e Mario. Há plataformas que se movem ou caem, pontas afiadas no chão, pedras que são derrubadas ao pressentir a sua presença, e inimigos engraçados que correm ou pulam na sua direção, sendo necessário saltar e se movimentar no momento exato.

Simple e divertido



Dadish é um desses jogos que são muito simples, mas que, graças ao um bom design de fases, não parece que faltou algo, nem que deveria ser mais complexo. Seu desafio crescente e temática bem-humorada fazem desse título uma boa pedida para aqueles momentos em que queremos partir direto para a ação, mas sem comprometer a qualidade da jogatina. Seja como for, depois de jogar Dadish, você nunca mais verá os rabanetes da mesma forma. **B**



Dadish (Android/iOS)
Desenvolvedor CatCup Games (Thomas K Young)
Gênero Plataforma
Lançamento 12 de fevereiro de 2020



**Onde
baixar**



por Farley Santos

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: João Pedro Souza

indie blast

recomendações de jogos

O primeiro trimestre do ano está perto do fim e os grandes lançamentos se aproximam. Nesse meio tempo, as desenvolvedoras independentes publicaram alguns de seus trabalhos, certos títulos até de surpresa, o que deixou o mundo dos jogadores animados. Nesta edição temos um multiplayer online fortemente inspirado na famosa franquia dos monstros de bolso, uma aventura estrelada por um tablet ninja, um RPG e roguelike com atmosfera de terror, um relaxante simulador de cafeteria e mais.

ScourgeBringer

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, Plataforma, Roguelite

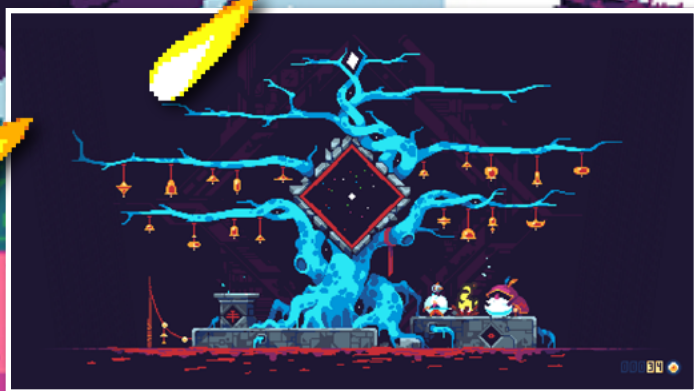
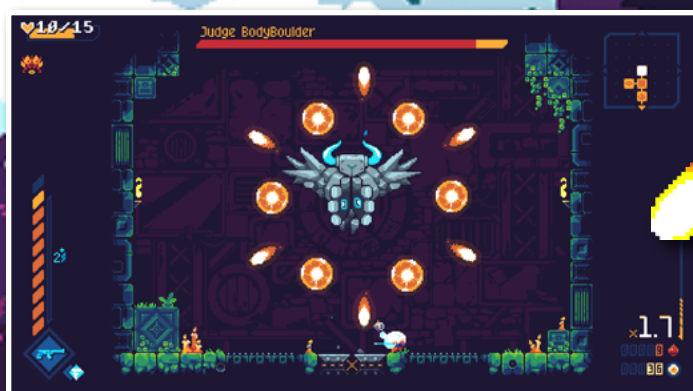
SCOURGE BRINGER

O que é?

Em ScourgeBringer uma estranha estrutura alienígena dizimou quase toda a humanidade, e uma guerreira chamada Kyhra decide explorar tal construção para tentar descobrir o motivo do ataque. Para isso, a garota desbrava um calabouço que muda constantemente em uma jornada de ação e plataforma 2D cujo maior destaque é o ritmo acelerado do combate. Aspectos do subgênero roguelite, como morte permanente e mapas gerados proceduralmente, estão presentes no jogo.

Por que você deveria jogá-lo?

Agilidade é uma característica constante em ScourgeBringer: a heroína é capaz de atacar continuamente no chão e no ar, sendo que acrobacias permitem alcançar rapidamente locais de difícil acesso. Por causa disso, as partidas são frenéticas e intensas, com grandes quantidades de inimigos agressivos para enfrentar. A dificuldade é alta e morrer é inevitável, contudo melhorias permanentes entre as partidas trazem sensação de evolução. O jogo foi lançado no programa Acesso Antecipado, porém já conta com conteúdo significativo.



Coffee Talk

Plataformas: PC, Switch

Gêneros: Aventura, Visual Novel, Simulação

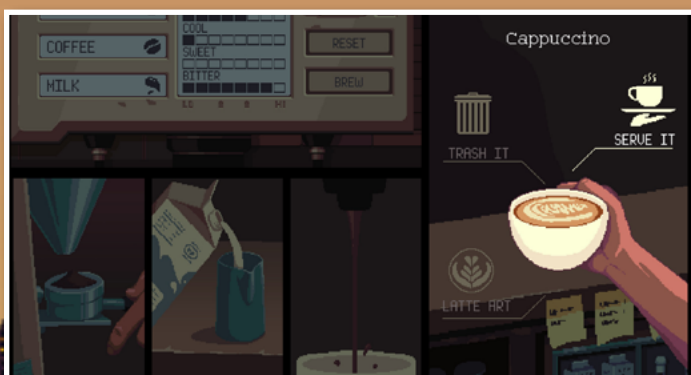


O que é?

Uma Seattle alternativa habitada por criaturas fantásticas é o cenário de Coffee Talk. Na pele de um barista responsável por uma cafeteria, devemos preparar os pedidos dos clientes enquanto ouvimos suas histórias e dramas. Em uma variação em relação a outros jogos do gênero, o andamento das histórias mudam de acordo com o café servido aos personagens — experimentação é importante para alterar os rumos das vidas dos clientes.

Por que você deveria jogá-lo?

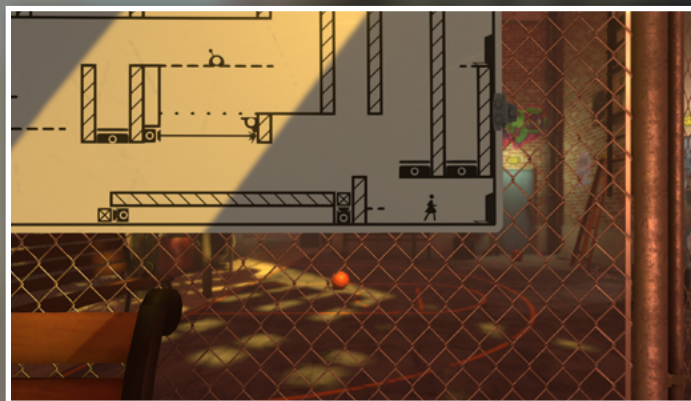
Coffee Talk se propõe ser uma experiência relaxante e vários detalhes reforçam esse tema, como a trilha sonora com composições jazz lo-fi, a atmosfera calma da cafeteria e o visual simpático inspirado em animes da década de 90. Além disso, o jogo explora inúmeros temas em suas conversas: os clientes são criaturas de fantasia, mas seus dramas são bem humanos. Por fim, há um modo com tempo para aqueles que desejam testar suas habilidades como barista.



The Pedestrian

Plataformas: PC

Gêneros: Plataforma, Puzzle



O que é?

The Pedestrian utiliza um conceito inusitado para criar uma combinação diferente de plataforma e puzzle. No jogo controlamos um personagem que atravessa diferentes placas espalhadas em cenários do mundo real. Para conseguir prosseguir é necessário interagir com esses objetos ao mudar suas posições, ativar elementos especiais para mudar o conteúdo das placas, ligar trechos e mais.

Por que você deveria jogá-lo?

A ideia principal de The Pedestrian é bem simples, mas este é mais um daqueles puzzles que ficam bem complexos com a progressão da campanha, pois novos elementos são adicionados constantemente. O resultado é um título que demanda atenção e experimentação para conseguir superar os desafios. Além disso, a atmosfera do título, que se passa em cenários inspirados no mundo real, tem charme próprio e influência direta na jogabilidade.



WORLD OF HORROR

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura,
Terror, RPG, Roguelike

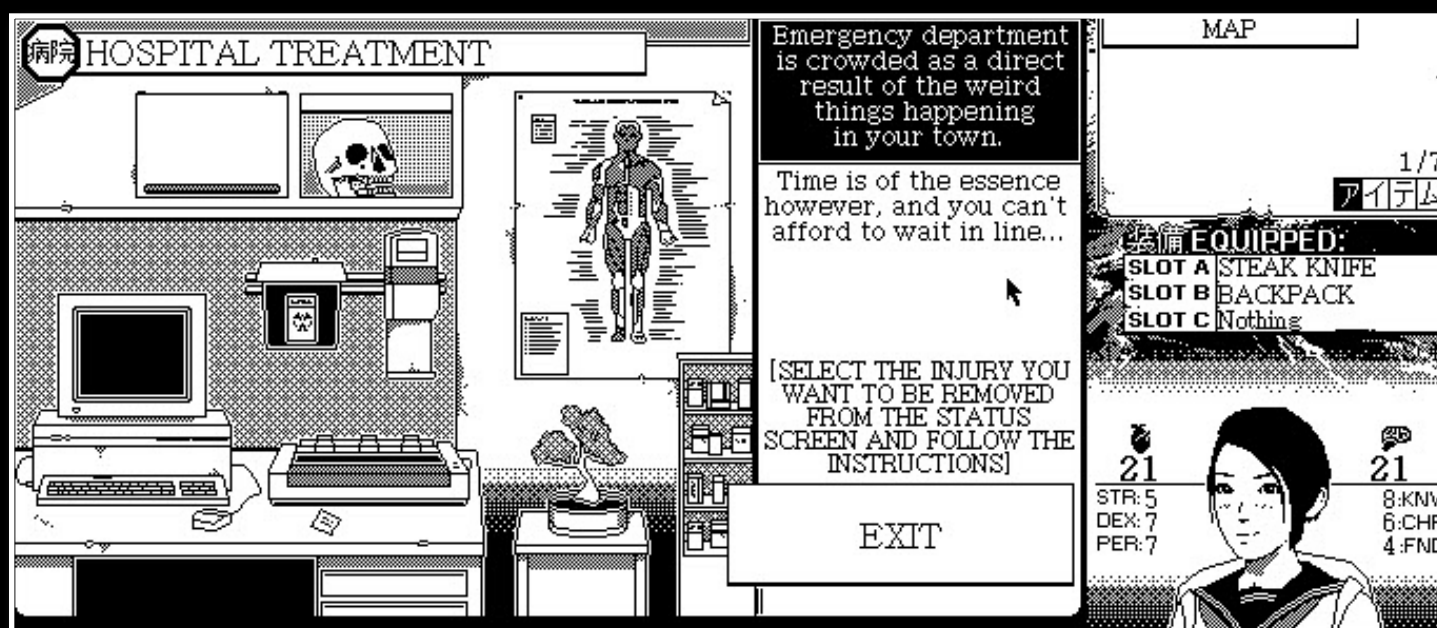


O que é?

Em WORLD OF HORROR um mal ancestral está despertando, mergulhando sutilmente o mundo em loucura. Nesse contexto, acompanhamos pessoas comuns, habitantes da cidade de Shiokawa no Japão, que decidem investigar misteriosos eventos. WORLD OF HORROR se inspira no terror de Junji Ito e H.P. Lovecraft para montar uma experiência que combina aventura, investigação, RPG e roguelike. A atmosfera desconcertante é reforçada pelo visual 1-bit repleto de criaturas bizarras e uma trilha sonora minimalista e soturna.

Por que você deveria jogá-lo?

Tensão, incerteza e angústia são sentimentos que WORLD OF HORROR tenta invocar. O jogo oferece várias aventuras bizarras em que qualquer erro é fatal — a derrota resulta na volta de alguma criatura antiga, que espalha o terror pelo planeta. Cada partida oferece um pouco de cada coisa: investigações em que precisamos fazer escolhas certas, combates por turnos contra seres distorcidos, exploração de cenários estranhos, e mais. O jogo está em Acesso Antecipado e já conta com casos e eventos diversos, por mais que algumas mecânicas ainda precisem de polimento. Mesmo assim, aqueles que procuram uma experiência tensa já vão gostar desse jogo.



Kunai

Plataformas: Switch e PC

Gêneros: Ação,
Plataforma, Metroidvania

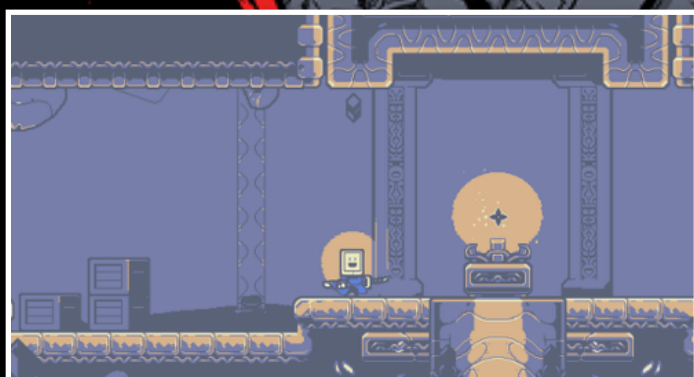
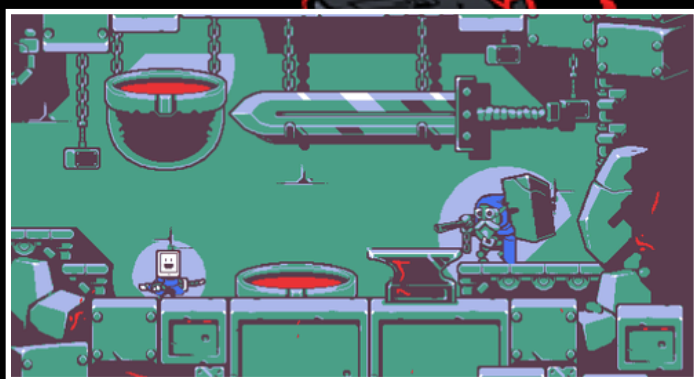
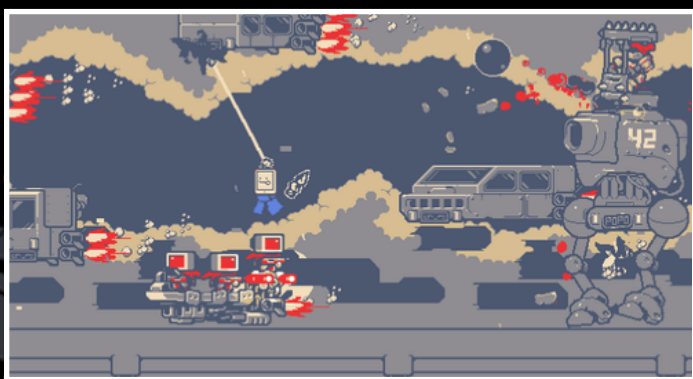
KUNAI

O que é?

Tabby, um tablet com habilidades de ninja é a única esperança do mundo, que foi dominado por um exército de robôs controlados por uma IA maligna. KUNAI usa essa premissa em uma aventura de plataforma com aspectos de metroidvania focada em mobilidade: o inusitado herói usa um par de kunai amarradas em cordas para alcançar locais distantes e se balançar pelos cenários. O título invoca aventuras clássicas com muitas sessões de plataforma, combate simples e ágil, e visual 2D.

Por que você deveria jogá-lo?

KUNAI tem características de metroidvania, como mapa elaborado e habilidades que permitem acessar novas áreas, mas em sua essência é um jogo de ação e plataforma puro, quase linear. O resultado é uma aventura mais contida e direta que sabe dosar bem momentos de combate e exploração. A ambientação também é um destaque: o visual charmoso remete a um título de Game Boy Color com sua paleta de cores limitada e Tabby esbanja personalidade ao exibir emojis em sua tela.



Temtem

Plataformas: PC

Gêneros: RPG, Multiplayer Online




O que é?

Temtem pega o tradicional conceito de RPG de capturar monstros e expande em um multiplayer online. Na pele de um treinador, o objetivo é explorar as ilhas flutuantes de Omninesia para capturar criaturas chamadas de Temtem a fim de se tornar o melhor do mundo. O mundo é vivo e habitado, sendo possível enfrentar facilmente outros jogadores, realizar trocas, fazer amizades, conversar e mais. O jogo foi lançado no programa Acesso Antecipado e recebe novo conteúdo constantemente.

Por que você deveria jogá-lo?

Temtem não é uma mera aventura inspirada na mais famosa franquia de monstros de bolso: o jogo altera e traz complexidade a vários dos sistemas consagrados. Um dos grandes destaques é o combate, que apresenta mecânicas capazes de possibilitar novas táticas, além de limitações que nos forcem a pensar com cuidado a configuração dos Temtem. Além disso, o título conta com um mundo repleto de atividades e locais para explorar. Por fim, o aspecto social é forte e parte da diversão é jogar na companhia de amigos.



Os jogos indie continuam explorando ideias inéditas ou reimaginando conceitos clássicos de maneiras variadas. É interessante também notar que muitos títulos já bastante completos estão sendo lançados no programa Acesso Antecipado, ou seja, essa modalidade não significa mais simples demos ou provas de conceito. No fim, nós, os jogadores, somos os maiores beneficiados com experiências divertidas e novas. 

Revista Nintendo Blast 123

Embarque para seu retiro na ilha tropical!



Nesta edição temática, mergulhamos de cabeça nas ondas de Animal Crossing e relembramos os 25 anos de Chrono Trigger!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista