

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#142
SET
2021



METROID DREAD

METROIDVANIA

CONHEÇA UM POUCO
MAIS DA HISTÓRIA E O
SURGIMENTO DO GÊNERO

CASTLEVANIA

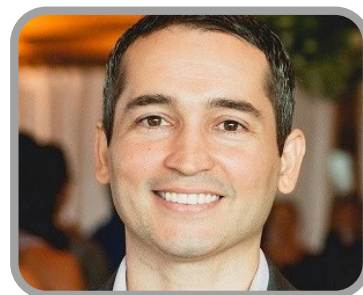
CELEBRE CONOSCO OS
35 ANOS DA FRANQUIA COM
ESSA MATÉRIA ESPECIAL

LIFE IS STRANGE

SAIBA MAIS SOBRE ESSA
FRANQUIA E DO NOVO GAME
QUE VEM PARA O SWITCH

O retorno de Samus Aran

Quase 20 anos se passaram desde o lançamento de **Metroid Fusion** e já estamos ansiosos pela sua sequência. **Metroid Dread** promete ser um notável fechamento para o arco dos Metroids, e nós contamos tudo de mais interessante sobre essa nova aventura da nossa caçadora de recompensas interplanetária favorita. E você sabe como surgiu o gênero **Metroidvania** que está tão em alta nos últimos anos? Falamos por que esse estilo continua sendo incrível até hoje. Ainda temos um especial da franquia **Life is Strange** e comemoramos os **35 anos de Castlevania**. Boa leitura! - *Alberto canen*



NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS

Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO

Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA

Leandro Alves



REDAÇÃO

Farley Santos
Felipe Lemos
Renan Rossi
Vitor M. Costa



REVISÃO

Davi Sousa
Diogo Mendes
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa



DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello
Giulia Otsuka
Leandro Alves
Wendell Laurentino

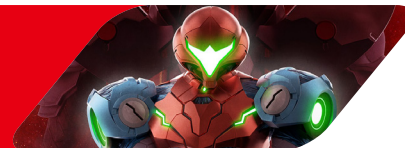


ILUSTRAÇÃO

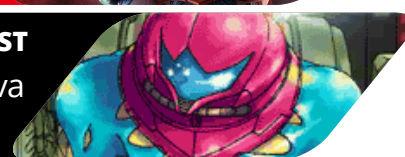
Lucas Mathias



04 **PRÉVIA**
Metroid
Dread (Switch)



15 **BLAST FROM THE PAST**
Metroid Fusion eleva
a complexidade



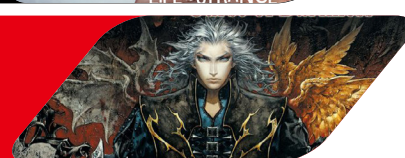
23 **METROIDEVANIA**
O subgênero que
literalmente quebrou
a parede dos games



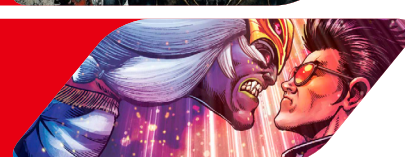
34 **LIFE IS STRANGE**
Histórias que podem
ser vivenciadas de
diversas maneiras



41 **CASTLEVANIA**
35 anos do clássico
vampiresco



ONLINE **ANÁLISE**
No More
Heroes 3 (Switch)



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

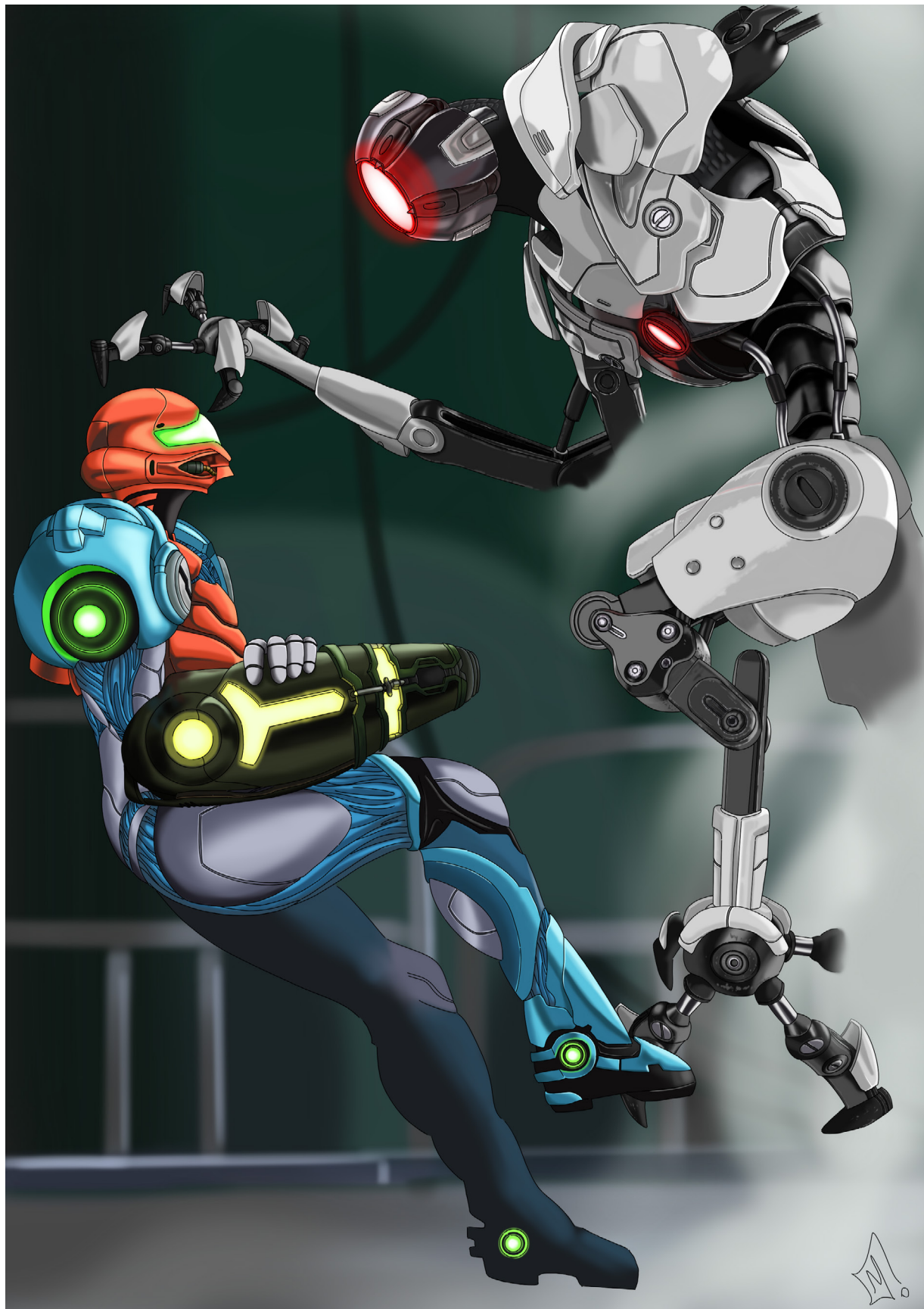
ASSINAR!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!



Ilustra Blast

"Dread" por [Lucas Mathias](#)





por Farley Santos

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves

SWITCH

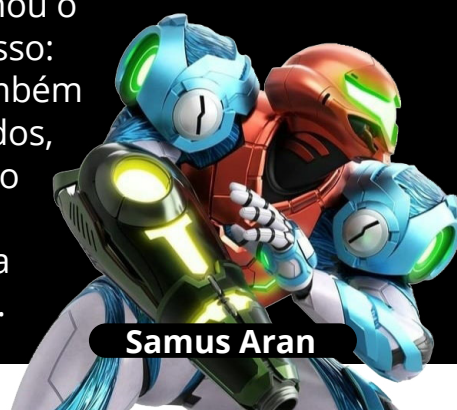
Metroid Dread (Switch) promete tensão e agilidade em uma aventura elaborada

A caçadora de recompensas interplanetária Samus Aran está de volta em **Metroid Dread**, novo título 2D da franquia para Nintendo Switch. Neste novo episódio, que dá sequência à trama de Metroid Fusion, a heroína precisará enfrentar uma ameaça implacável e fatal, em uma jornada repleta de tensão. Para sobreviver, Samus contará com habilidades inéditas e maior agilidade, além de melhorias nos sistemas de jogo. Ao resgatar e refinar os melhores aspectos da franquia, o título tem tudo para ser um notável fechamento para o arco dos Metroids.

A conclusão de uma saga

Dread é o quinto episódio da série principal da franquia, que teve títulos para diferentes consoles Nintendo. A protagonista é Samus Aran, uma das maiores caçadoras de recompensas da galáxia. Após seu planeta ser atacado pelos Space Pirates, a garota foi adotada pelos Chozo, uma misteriosa raça que dominava alta tecnologia. Ela recebeu DNA da espécie, o que a tornou uma guerreira excepcional. Com a ajuda da armadura cibernética Power Suit, a garota ficou conhecida como aquela capaz de concluir missões impossíveis. Em suas viagens, o caminho de Samus

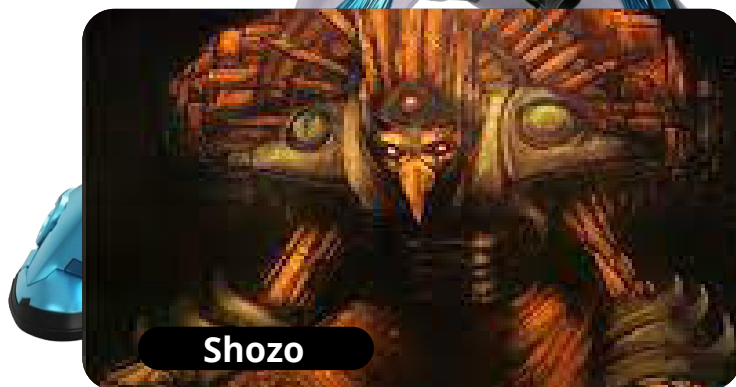
cruxa constantemente com o dos Space Pirates. O ponto focal são os Metroids, criaturas capazes de absorver a energia vital de outros seres. Os piratas espaciais desejavam transformar os Metroids em armas, mas a caçadora de recompensas interviu e eliminou o grupo. Não só isso: os Metroids também foram erradicados, pois a Federação Galáctica os considerou uma grande ameaça.



Samus Aran



Metroid



Shozo

Ironicamente, Samus acabou sendo salva pela espécie que eliminou. Em Metroid Fusion, ela é infectada pelo X Parasite, um organismo que mata e assume a forma de suas vítimas. Para salvá-la, a Federação Galáctica produziu uma vacina com DNA de Metroid, os predadores desse parasita. Samus se recupera e passa a ser a única imune aos X Parasites, ao mesmo tempo que passa a ser vulnerável às fraquezas dos Metroids, como o frio. Após se recuperar, ela recebe a missão de investigar uma estação espacial de pesquisa. A caçadora descobre que o local está infestado de X Parasites e é incumbida de suprimir essa nova ameaça. Depois de inúmeros confrontos com criaturas perigosas e com a SA-X, uma cópia extremamente poderosa de si mesma, Samus sai vitoriosa e destrói a estação, concluindo a sua missão.



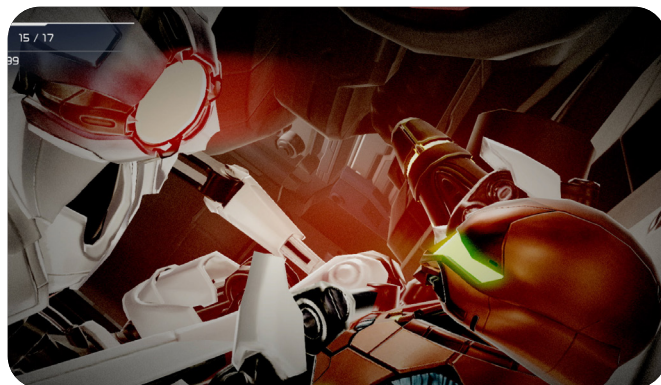
X Parasite



E.M.M.I.

Agora, em *Metroid Dread*, a Federação Galáctica recebeu uma transmissão do planeta ZDR que indica a presença do X Parasite, que supostamente tinha sido eliminado da galáxia.

Robôs avançados chamados E.M.M.I. são enviados para investigar o local, porém o contato com eles logo é perdido. Samus, por ser a única imune ao parasita, é escalada para ir até o planeta e averiguar o que aconteceu. Chegando lá, ela descobre que há algo muito errado: os E.M.M.I. a consideram uma ameaça e passam a caçá-la. Sendo assim, a heroína precisa investigar as origens do problema ao mesmo tempo em que evita os robôs — eles são extremamente resistentes e implacáveis, enfrentá-los de frente é morte praticamente certa.



Inicialmente *Metroid Dread* seria um jogo para Nintendo DS. Ele chegou a ser planejado em 2005, mas o projeto foi arquivado por limitações técnicas. Depois do sucesso de *Metroid: Samus Returns* para 3DS, que foi produzido pelo estúdio espanhol MercurySteam, a Nintendo decidiu retomar o projeto. *Dread* conta com a participação ativa de Yoshio Sakamoto, que dirigiu vários outros jogos da série. O produtor afirma que o quinto episódio concluirá a história que começou no primeiro *Metroid*, mas este não é o fim da série, pelo contrário: ele já tem ideias para um novo jogo e o final de *Dread* dará dicas dos próximos rumos.

Refinando a fórmula básica com mais agilidade

Metroid Dread é uma aventura de ação e plataforma 2D de progressão não linear, ou seja, desbravamos um elaborado mapa com salas interconectadas. Desta vez, Samus começa a sua jornada no interior do planeta e precisa alcançar a sua nave, que está na superfície. Como é de praxe, muitos locais só podem ser acessados após a caçadora adquirir novos equipamentos, como armas ou habilidades de locomoção. Além de portas coloridas que exigem munições diferentes para serem abertas, o mundo do jogo conta com inúmeros segredos e rotas alternativas.

- O quinto episódio resgata e expande
- muitas das mecânicas introduzidas em
- Metroid: Samus Return, remake para
- 3DS do segundo jogo da franquia. Samus
- pode apontar livremente seu canhão,
- o que oferece precisão. Além disso, ela
- também é capaz de golpear inimigos
- próximos e, caso o golpe seja desferido
- no momento correto, deixa os alvos
- atordoados e suscetíveis a um ataque
- finalizador. Ambas ações agora podem ser
- executadas enquanto a personagem corre,
- o que trará dinamismo aos embates.



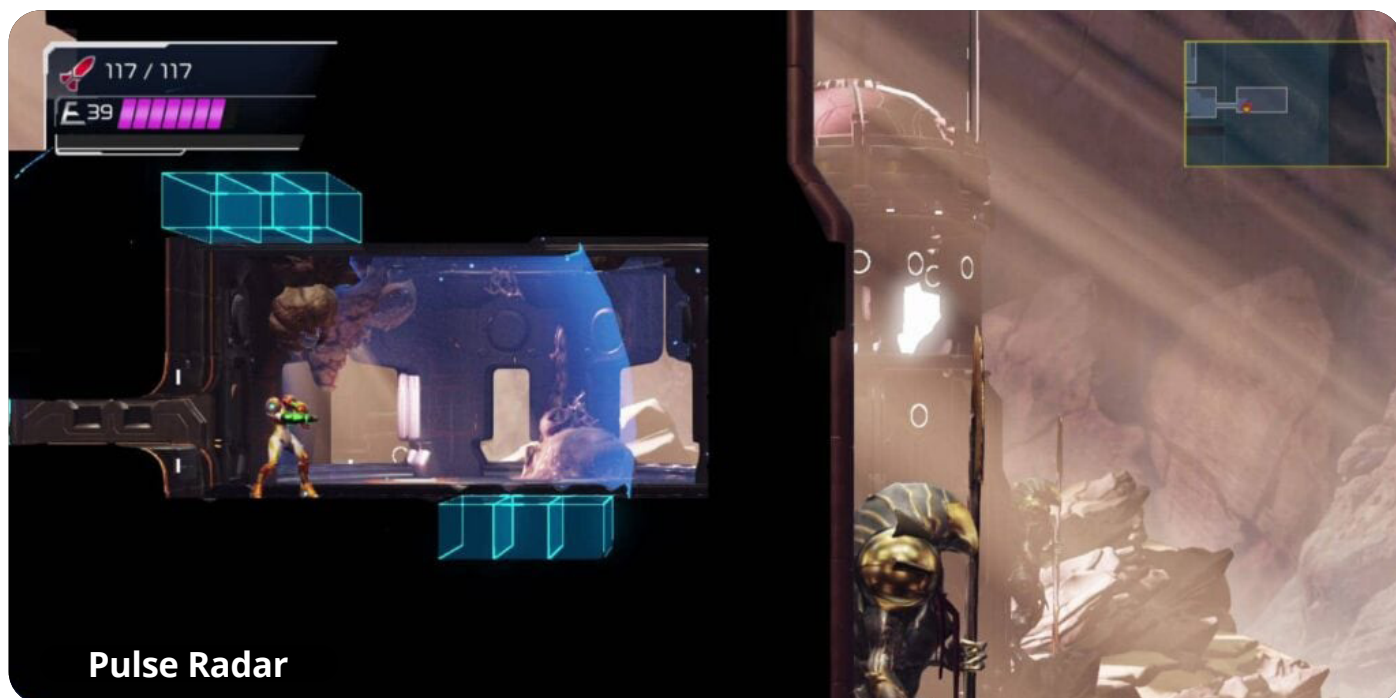
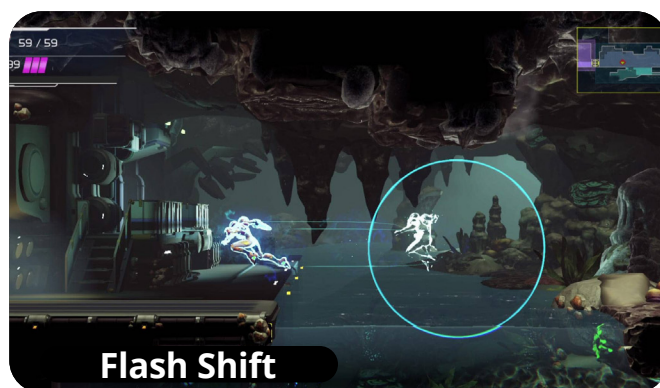
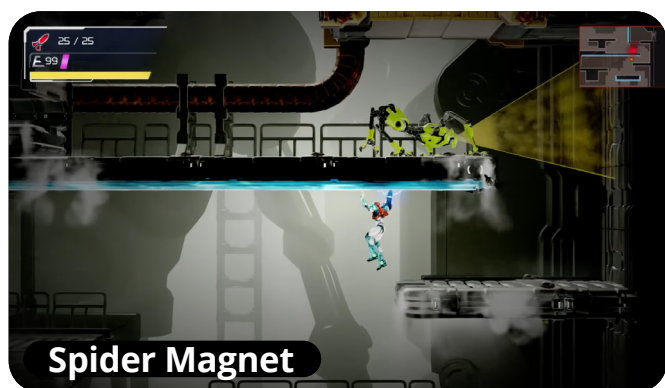
Velocidade e mobilidade são características que parecem estar no cerne de Dread. Samus é mais ágil do que nunca, correndo e saltando com maior rapidez em relação aos títulos anteriores. Não só isso, agora a heroína pode aplicar uma rasteira para escapar de investidas inimigas ou entrar rapidamente em túneis — algo extremamente útil para fugir dos perigos. Outra mudança é a transformação em Morph Ball, que pode ser feita rapidamente ao apertar ZL. Habilidades clássicas, como Speed Booster, Shinespark e Screw Attack, também estão presentes em Dread.



Morph Ball

Para explorar verticalmente os cenários, Samus tem algumas opções, como saltar pelas paredes ou se pendurar em beiradas, e Dread expande o arsenal com novas habilidades. A *Spider Magnet* permite prender a caçadora a trilhas magnéticas localizadas em paredes e tetos. Enquanto está magnetizada, a heroína é capaz de mover e atacar normalmente. O *Spin Boost* habilita um salto adicional no ar, como se fosse uma versão simplificada do Space Jump. Ao usar o *Flash Shift*, Samus se teletransporta por curtas distâncias no chão ou no ar, o que é perfeito para alcançar locais distantes ou escapar rapidamente de inimigos.

- O mapa passou por grandes alterações e
- agora mostra detalhadamente a topografia
- de cada local — nos jogos anteriores, as salas
- eram representadas por simples quadrados.
- Foram incluídos também recursos valiosos,
- como marcadores que podem ser colocados
- livremente, diferentes níveis de zoom e ícones
- para indicar pontos de interesse. O minimapa
- agora exibe todas essas marcações e será
- possível expandi-lo com o toque de um
- botão. Também foi incluído um sutil sistema
- de dicas que indica segredos no mapa nessa
- forma. Por fim, a habilidade *Aeion Pulse Radar*,
- que mostra os blocos destrutíveis dos locais
- próximos, está de volta — este recurso foi
- introduzido pela primeira vez no jogo de 3DS.



Enfrentando uma ameaça constante e fatal

Os títulos da série Metroid sempre investiram em uma atmosfera opressora e tensa, afinal Samus está sozinha em locais apertados e repletos de perigos. No novo jogo, essas sensações devem ser intensificadas, como indica a palavra "Dread" no nome, que pode ser traduzida como medo ou pavor.

No quinto episódio, a maior ameaça são os E.M.M.I., robôs de pesquisa enviados pela Federação Galáctica para investigar o planeta ZDR e que, por algum motivo, agora perseguem Samus. Além de extremamente ágeis, essas máquinas são feitas do material mais resistente do universo, o que torna inútil as armas da caçadora. Por serem simples autômatos, os E.M.M.I. não apresentam emoções e são implacáveis, não desistindo enquanto o alvo não é eliminado. Por causa disso, a melhor opção é fugir.

Durante a aventura, os E.M.M.I. patrulham áreas específicas do planeta e reagem à presença de Samus. A cor da luz mostra o atual comportamento do robô: no estado azul realiza sua rota normal, o amarelo indica que ele está investigando algo suspeito, já o vermelho sinaliza que o robô está perseguindo o alvo rapidamente. Caso seja alcançada, Samus tem chance de escapar ao desferir um contra-ataque no momento certo — algo difícil, pois a janela de execução é minúscula.



Sendo assim, é importante avançar com cuidado em locais patrulhados pelos robôs, evitando-os com a ajuda de elementos dos cenários. Ao avistar Samus, os E.M.M.I. fecham as portas da sua zona, que só serão abertas quando o estado voltar para azul. Para escapar, a caçadora precisa despistar a máquina se escondendo, o que pode ser complicado. Além disso, será necessário se adaptar constantemente, pois há diferentes tipos de E.M.M.I. no planeta, como unidades extremamente rápidas ou versões capazes de entrar em locais apertados.



Para enfrentar essa ameaça, há a Phantom Cloak, uma nova habilidade Aeion introduzida em Dread. Ao custo de uma energia especial, a heroína se torna indetectável por alguns segundos, o que permite enganar os E.M.M.I. e outros inimigos. Não só isso, a camuflagem também é útil para atravessar estruturas que impedem a passagem de humanos. Só é necessário cuidado: a energia Aeion é drenada rapidamente ao se movimentar e, caso ela acabe, os tanques de vida são consumidos.



Conforme explora o planeta ZDR, Samus encontra uma maneira de derrotar os E.M.M.I. Ao absorver a energia de Central Units, os quais são biocomputadores responsáveis por administrar zonas do local, a arma da caçadora temporariamente se transforma em um Omega Cannon. O armamento desfere dois tipos de tiros que podem atravessar a proteção dos robôs, deixando-os vulneráveis. O problema é que o ataque demora bastante para carregar, o que exige planejamento prévio.



Para enfrentar outros perigos, foram introduzidas novas armas. A *Cross Bomb* é uma bomba cuja explosão se espalha em quatro direções. Já os *Storm Missiles* permitem que a caçadora lance vários pequenos mísseis teleguiados em até cinco diferentes alvos. O tradicional Ice Beam, que congela os inimigos e os transforma em plataformas, também está de volta. Dominar estes armamentos será essencial, já que o planeta tem outros oponentes além dos E.M.M.I.: criaturas imensas, robôs Chozo, drones e até mesmo alguns chefes das aventuras anteriores.



Mistérios e revelações em uma aventura intrigante

Fora os vários refinamentos introduzidos neste jogo, *Metroid Dread* também aparenta apresentar uma das ambientações mais elaboradas da série. Para começar, visualmente o jogo apresenta visuais refinados e repletos de pequenos detalhes. Samus interage organicamente com objetos, como apoiar a mão em estruturas do fundo do cenário ao atirar. Monstros e objetos alternam entre diferentes planos, trazendo dinamismo aos embates. Por fim, a câmera assume outros ângulos dramáticos em momentos importantes para criar cenas de maior impacto.

Já a trama parece ser bem instigante com inúmeros mistérios. No começo da aventura, Samus é atacada por um Chozo, algo estranho, afinal pensava-se que a raça estava extinta. Após um confronto implacável, ela é derrotada e, no processo, perde quase todas suas habilidades.


Esses eventos levantam várias dúvidas. Quem é esse Chozo e por que atacou Samus? Por qual motivo os E.M.M.I. perseguem a caçadora? Por que os computadores biológicos deste local se parecem com Mother Brain, o líder dos Space Pirates? Os trailers divulgados pela Nintendo dão leves vislumbres das possibilidades, como uma ligação direta com as ilustrações especiais presentes em *Metroid: Samus Returns*, que mostram as origens dos Metroids e um conflito entre os Chozo.



Fora isso, Dread conta com alguns pequenos detalhes bem interessantes. A aparência da armadura de Samus, por exemplo, foi alterada significativamente quando comparada ao modelo apresentado em *Metroid Fusion*. Segundo os produtores, isso sinaliza que a caçadora está se recuperando da infecção do X Parasite, logo, aos poucos, sua armadura está voltando ao normal. Além disso, a IA Adam Malkovich está de volta, mas dessa vez só provê informações em pontos específicos — na última missão, ela dava ordens a Samus.



Alcançando o possível ápice das crônicas da caçadora

Metroid Dread promete uma aventura nos moldes clássicos, ao mesmo tempo em que moderniza e expande os aspectos marcantes da franquia. Um dos maiores destaques do quinto episódio parece ser a velocidade da ação: Samus está mais ágil do que nunca e contará com habilidades inéditas que deixarão a exploração bastante prazerosa. Já a presença dos robôs que perseguem a heroína deve trazer uma sensação constante de tensão. Fora isso, a trama parece ser bem elaborada, abordando e esclarecendo vários mistérios da franquia. Com tantos detalhes, Metroid Dread aponta para mais uma ótima jornada ao lado de Samus Aran. 



Metroid Dread (Switch)
Desenvolvedor MercurySteam/Nintendo
Gênero Ação/Plataforma
Lançamento 08 de outubro de 2021

Expectativa

4

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



E-BOOK
FIRE EMBLEM:
THREE HOUSES
RS **5,99**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com



por Felipe Lemos

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

METROID FUSION

ELEVA A COMPLEXIDADE NARRATIVA DA SÉRIE A PATAMARES DE UM UNIVERSO SCI-FI

Oito anos depois do clássico Super Metroid (SNES), recebemos a sequência cronológica da história de Samus Aran, na forma do aguardadíssimo **Metroid Fusion**. Em novembro de 2002, o retorno da franquia finalmente veio, após uma notável ausência no N64. O jogo tinha um enorme legado a honrar e não fez feio: trouxe de volta o melhor de seu antecessor e expandiu conceitos e mecânicas na série, deixando fãs ainda mais ansiosos para a sequência — sem saber que mais de uma década os aguardava.

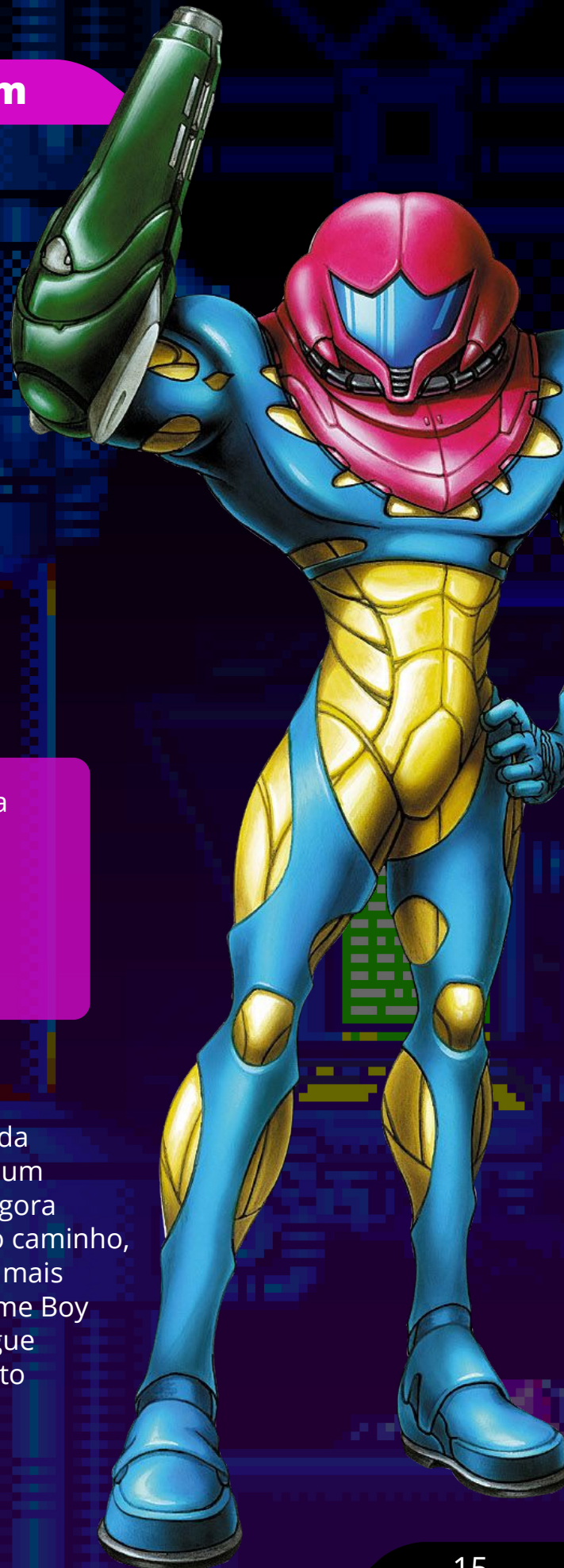
Um sci-fi digno de longa metragem

Com a publicação das primeiras reviews, ficava cada vez mais claro: Metroid Fusion era tudo que os fãs poderiam pedir, mesmo contando com modificações drásticas às experiências anteriores da franquia. Ele muda a forma que a narrativa é apresentada, e com isso exclui um dos fatores mais predominantes na atmosfera dos games: a solidão de Samus.

Neste jogo, a missão da caçadora de recompensas é muito mais clara que nos anteriores, visto que ela não está explorando um imenso planeta, mas sim uma complexa estação espacial em apuros, enquanto segue os misteriosos comandos do computador de sua nave.

As diretrizes da máquina direcionam a protagonista para as mais variadas partes da estação e, embora possa soar como qualquer outra aventura da série, isso apresenta uma mudança clara: não existem mais inúmeras formas de contornar um problema, uma situação.

Agora Samus está presa sob ordens, e assim é levada a explorar um caminho linear. Isso certamente tira um pouco da relação pessoal de cada jogador, já que agora obrigatoriamente todos irão passar por um mesmo caminho, mas ao mesmo tempo serve para uma experiência mais condizente com um videogame portátil como o Game Boy Advance. Em seções pequenas de jogo você consegue fazer um progresso maior que se fosse algo no exato estilo de Super Metroid e demais títulos da série.



Como primeiro Metroid para o GBA, no entanto, o game marcou muito os fãs da série — Não apenas pelo apresentado pelo jogo em si, mas pelo que ele representou para a saga de Samus: uma nova tomada de esperança. Metroid caiu no esquecimento por longos oito anos, sendo esquecida na primeira geração tridimensional com o Nintendo 64, com um gostinho apenas em Super Smash Bros. (N64), mas não recebeu nenhuma missão nova durante muito tempo.

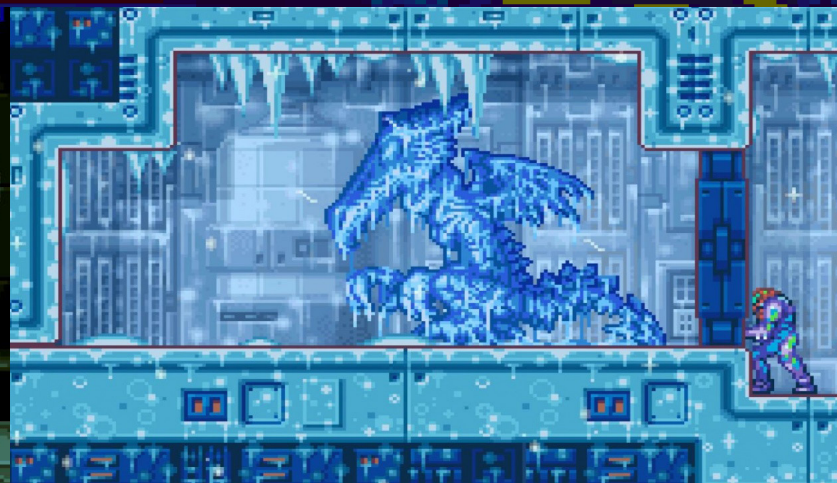
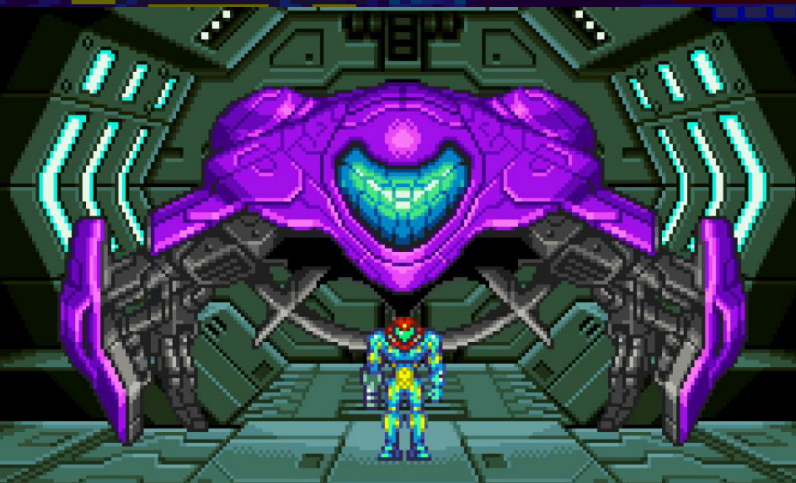
Eis que, com o novo portátil da Nintendo, abriram-se as portas para mais uma aventura da caçadora, lançada no dia 18 de Novembro de 2002 nas Américas e 14 de Fevereiro de 2004 no Japão. Metroid Fusion veio às lojas junto a Metroid Prime, se tornando um sucesso do GBA, com mais de 1 milhão de cópias vendidas somando as duas regiões.



A ameaça do X Parasite

Após os acontecimentos dos demais jogos, Samus recebe uma outra missão. No momento, a galáxia vive uma época de maior tranquilidade; logo, a tarefa designada não é extinguir Metroids avulsos pela galáxia, nem acabar com os planos de Space Pirates, mas sim dar cobertura a uma equipe de pesquisa que explorava o planeta SR388, palco da aventura.

No entanto, após derrotar uma criatura do planeta, um estranho ser gelatinoso sai do cadáver, avançando em Samus. Inicialmente, a caçadora não sofre nada com o que parecia ser um ataque, mas após partir do planeta, ela perde a consciência. Sem controle, a nave choca-se com asteroides, destruindo o veículo, mas o mecanismo de segurança ejeta a heroína antes do impacto.



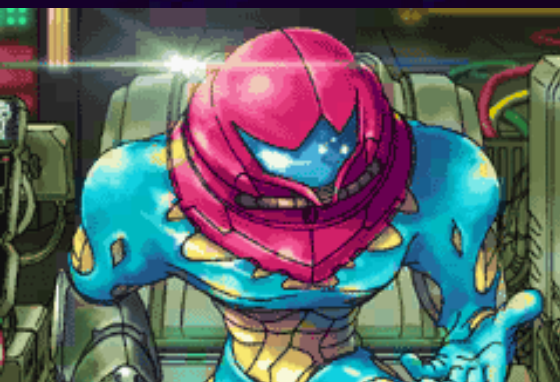
Retomada a consciência, é evidenciado que o que infectou Samus no planeta foi um parasita chamado X, um ser altamente perigoso que leva seus hospedeiros à morte e é capaz de reproduzir com exatidão tudo o que já infectou uma vez na vida.

A infecção força os médicos a injetar o DNA retirado do bebê Metroid de Super Metroid em Samus, sendo essa a única forma de salvar a caçadora, considerando que a espécie é predadora do X. Ao que consta o manual do jogo, os Metroids são criaturas feitas em laboratório pelos próprios Chozo (povo que salvou e treinou Samus após a destruição de seu lar) com o propósito de eliminar o X em SR388.

A operação é bem-sucedida por pouco, sendo a segunda vez que o bebê Metroid salva a vida da caçadora, mas ela não tem tempo de se recuperar direito, pois precisa partir urgentemente para a base espacial de pesquisa BSL. Na estação, uma invasão do X fez com que o lugar se tornasse uma zona de quarentena — afinal, ele é o lar de várias outras criaturas hostis.



Mudanças e clones por toda parte



Com o X tomando conta da estação, tudo foi infectado pelo parasita e clonado por ele. A missão pode parecer difícil, e de fato é, pois a armadura da protagonista teve de ser retirada e mandada para BSL para que facilitasse no tratamento, e em seu lugar foi colocada uma Power Suit modificada que não é tão poderosa quanto a original: a chamada Fusion Suit.

Adentrando na base espacial infectada com uma nave nova, Samus é instruída pela inteligência artificial Adam, que leva o nome de um antigo comandante da Galactic Federation que, no passado, se sacrificou para salvá-la. Com a ajuda de Adam, ela consegue recuperar muitos de seus antigos *power-ups*, como tiros, mísseis, upgrades para a Fusion Suit e outras funções.

Muitos são os inimigos clonados pelo X, como o vilão Ridley, o monstro Nightmare e a SA-X. Essa última é uma *doppelganger* de Samus, reconstruída pelo X roubando a Power Suit que foi enviada à BSL. Após descobrir que a própria Galactic Federation clonava Metroids em segredo, Samus sente-se traída, o que a leva a dar início ao sistema de autodestruição da estação, chocando-se com SR388.

Prestes a evacuar BSL, a caçadora encontra-se com o Omega Metroid, uma forma evoluída da criatura que muito lhe deu trabalho no passado. Quando as esperanças de Samus estão quase desaparecendo, SA-X reaparece e a salva, sacrificando-se no processo. Ela então absorve o parasita X que sai do cadáver de SA-X (por ter o DNA Metroid em seu sangue, Samus também se torna predadora do X), o que lhe propicia o Ice Beam, tiro perfeito para acabar com Omega Metroid.

O desfecho deixa sérias dúvidas sobre quem realmente iniciou manualmente o sistema de evacuação da nave quando o Omega Metroid ameaçou destruí-la. Seria o próprio Adam? Ou quem sabe as criaturas alienígenas de Super Metroid que aparecem dormindo na nave? Como a galáxia reagirá à opção de Samus por destruir BSL e, no choque com o planeta, SR388? Esperamos obter todas as respostas quando Metroid Dread (Switch) chegar nas lojas ainda este ano.

Uma verdadeira fusão de tudo o que há na série

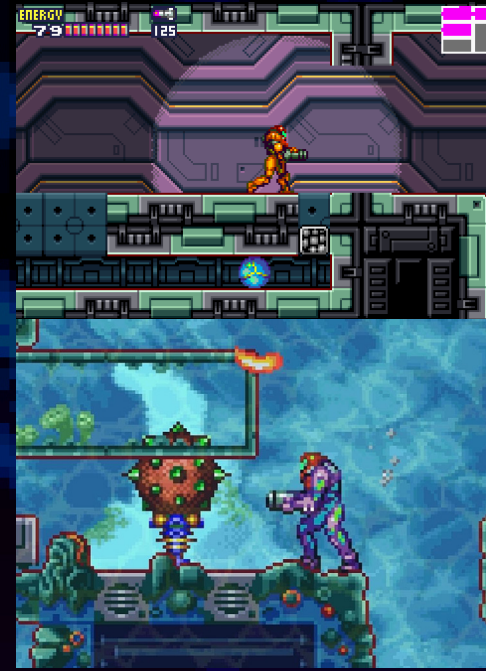
Se há algo que define a experiência de Metroid Fusion, é a sua fusão de características tradicionais com novas e ousadas adições ao gameplay. O jogo ainda é um *side scrolling* repleto de ação e exploração, onde cada parte dos vastos cenários esconde um *power-up*, mantendo-se como a denominação *metroidvania* prega.

Habilidades e itens como a Morph Ball, mísseis, bombas e o Wave Beam estão de volta, um arsenal praticamente completo quando se fala na biblioteca de recursos de Samus. Por outro lado, algumas funcionalidades originais deixaram de existir, o que infelizmente não foi tão benéfico para a evolução da jogabilidade.



A capacidade de se pendurar nas bordas das plataformas, o Ice Missile e Difusion Missile foram upgrades bem-aceitos e reutilizados em outros jogos, mas a principal mudança você vê já na capa do game: o que aconteceu com a armadura da Samus? Bom, a Fusion Suit faz nossa heroína parecer mais com um alien do que uma mulher em uma armadura, mas ainda consegue dar um toque único ao visual dela — e atizar a curiosidade dos jogadores.

A Fusion Suit não tem metade do poder da Power Suit, e o DNA de Metroid implantando em Samus não só a ajuda a absorver parasitas X em troca de energia e mísseis, mas também a torna frágil ao seu clone: SA-X. A perversa cópia da caçadora usa Ice Beam, o que é super efetivo nela, pois os Metroids são vulneráveis ao gelo.



Por boa parte do game você se sentirá um frágil ser em meio a uma imensidão de monstros, e isso dá um toque ainda mais obscuro e sinistro à jornada. Apesar de tudo, essas novas adições feriram um dos maiores pilares da franquia Metroid: a progressão. Nos demais jogos, o jogador avançava no game sutilmente através da exploração e uso de *power-ups* que anteriormente não dispunha.

Em Fusion, no entanto, é o computador Adam que dá ordens à protagonista para que ela vá até determinado lugar e encontre informações, criaturas e novas habilidades.

O empecilho não é completamente causado apenas pelo uso constante do computador; afinal, outros games da franquia também possuem essa funcionalidade e nem por isso são lineares como aqui.

O uso de portas pré-determinadas é talvez o principal ponto divisor de águas e motivador de tamanha linearidade no game. Nos antecessores, as portas são abertas por um determinado tipo de projétil; logo, o jogador progride assim que conseguiu no seu arsenal de habilidades.



Já em Fusion é preciso ativar um mecanismo que abra uma determinada cor de porta, o que limita os espaços que se pode alcançar e faz o game seguir um roteiro minuciosamente planejado. Isso simplifica as coisas, fazendo com que o jogador não fique muito tempo sem avançar, mas tira uma das características preferidas de todo fã de Metroid: a exploração.

Dentre outras mudanças, é em Fusion que Samus perde a mudez de vez — descontando o relato da caçadora no início de Super Metroid, que não chega a ser uma fala. Há discussões profundas com Adam, algumas vezes capazes de impulsionar o jogador a seguir em frente.




However, during the Journey, the X multiplied within me.

Os gráficos são ainda mais vívidos que no SNES, usando e abusando de cores fortes para expressar cada criatura e cenários do game. É o mais bonito entre os Metroids em 2D, mesmo que se passe no escopo reduzido de uma estação espacial, o que limita a variedade de ambientes. A sonoplastia é composta por músicas exclusivas, além de algumas faixas das trilhas clássicas. É definitivamente um pacote completo lindo de se ver, agradável de se ouvir e emocionante de se jogar.

Uma aventura necessária

Metroid Fusion definitivamente contribui para a expansão do universo da franquia e tem nesta a sua principal missão. A exterminação dos Metroids no planeta SR388 fez as suas presas — o X Parasite — conseguirem se reproduzir na superfície do planeta, resultando em um verdadeiro caos com o corpo de suas vítimas. A aventura não apenas explicou pontos de interrogação em aberto, mas abriu o escopo do universo para desafios ainda maiores para o futuro.

Embora linear, o jogo adaptou perfeitamente a jogabilidade de Super Metroid para o Game Boy Advance, e depois de quase uma década sem nenhum jogo da caçadora, foi um consenso geral que poder experimentar novamente uma aventura de Samus, mesmo com muitas mudanças, foi um passo extremamente necessário para a expansão do fantástico universo da franquia. Esperamos que Metroid Dread consiga ser páreo a esse legado e traga ainda mais fãs para uma das histórias dos games mais queridas de todos os tempos. 

Ilustra Blast

"Evolução" por [Lucas Mathias](#)



Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.

*Não remunerado.



REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!



REVISTAS
GAMEBLAST
FAÇA PARTE!



**INSCREVA-SE
AQUI!**



por Renan Rossi

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Giulia Otsuka

METROIDVANIA O SUBGÊNERO QUE LITERALMENTE QUEBROU A PAREDE DOS GAMES

Oficialmente, são 35 anos de existência. Boa parte deles restrita a duas franquias aclamadas pelo público: Metroid e Castlevania, títulos que transformaram a história dos videogames num tipo de upgrade que abre as melhores portas do mapa. Um legado que repercute até hoje com ainda mais força que no passado. Por mais que o tempo passe, não nos cansamos, e as empresas, sobretudo as desenvolvedoras indies, continuam a lançar títulos do tipo. Por quê? A resposta é bem simples: o estilo **Metroidvania** foi e continua sendo incrível.

Um novo olhar sobre os games

Esse tipo de mecânica, desenvolvida a partir do primeiro **Metroid** (NES, 1986) quebrou os paradigmas da época ao introduzir um enorme mapa 2D interconectado no qual não havia dica alguma de como prosseguir. Cabia ao jogador, sozinho, explorar salas, encontrar upgrades e aos poucos avançar por passagens antes inacessíveis, num processo de evolução contínua.

Naquela época, os games não se preocupavam com a ideia de exploração não-linear e backtracking de cenários. O que os *side-scrollings* como **Super Mario Bros.** (NES, 1985) faziam era oferecer obstáculos em uma progressão 2D com começo, meio e fim. Depois disso, outra fase aparecia na tela na qual deveríamos repetir o processo. Simples e divertido, porém sensato demais.

O primeiro Metroid quebrou essa parede e trouxe uma nova perspectiva de jogabilidade. Mesmo usando elementos já conhecidos, como as mecânicas de salto em plataformas e os tiros característicos dos *shooters*, a mescla de ambos em uma experiência não-linear com exploração e obtenção de novos poderes nos trouxe um vasto mundo misterioso e que aguçava a curiosidade.

A cada movimento ou poder adquirido, uma nova passagem podia ser acessada, ou, ao combinarmos algumas habilidades, podíamos alcançar plataformas ou derrotar inimigos com mais facilidade, ações que iam decifrando os segredos escondidos pelo mapa do jogo. Um alicerce calcado em explorar, conhecer, descobrir e evoluir.

Parte disso também é creditada a *The Legend of Zelda* (NES, 1986), lançado alguns meses antes do primeiro Metroid. O mundo aberto da aventura 8-bit de Link trazia liberdade e busca constante por itens que ajudassem o herói a concluir as dungeons espalhadas pelo mapa. O que Metroid fez foi levar essa experiência para o 2D *side-scrolling*.



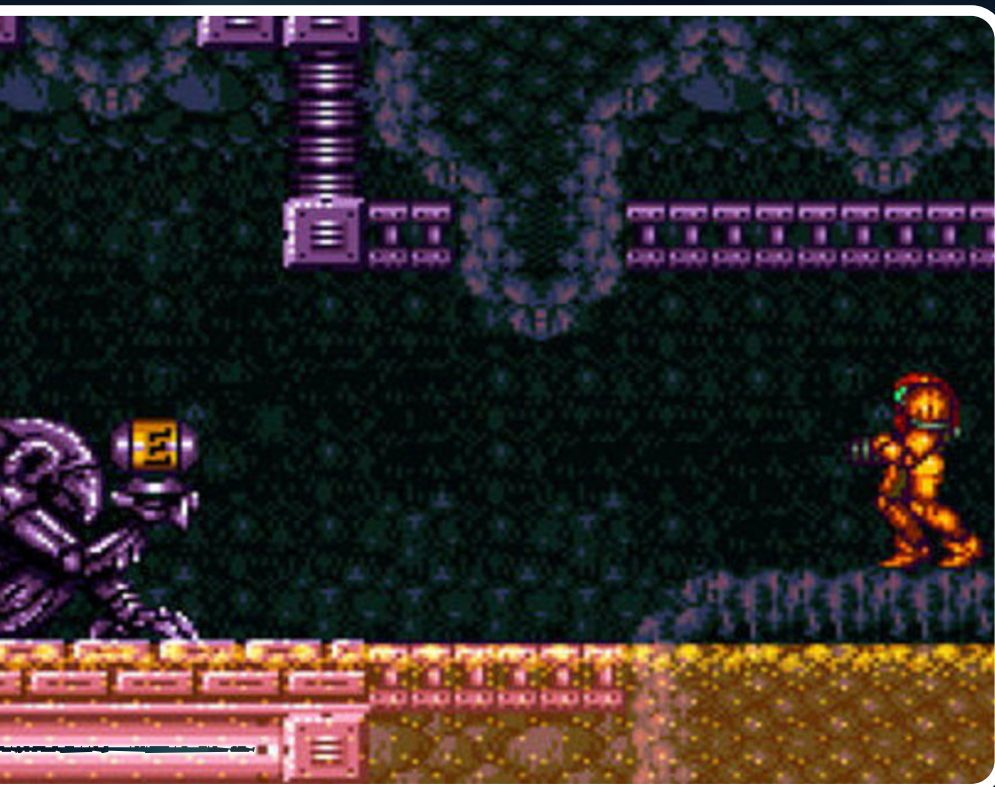
Dissecando os metroidvanias

Já sabemos que os metroidvanias são marcados pela exploração de mundo e obtenção de poderes, itens e habilidades que ajudam a atravessar o mapa por completo. No entanto, boa parte dessa mecânica de jogo não teria graça alguma sem um level design que consiga nos fazer imergir na proposta do game.

Em **Super Metroid** (SNES, 1994), ao pousar no planeta Zebes, Samus percebe que não há como seguir para a direita, forçando-a a tomar o caminho oposto. Mais uma vez, a falta de opções a leva a cair por buracos, mas não sem mostrar ao jogador uma série de caminhos inacessíveis naquele momento: passagens estreitas, portas roxas imunes aos tiros atuais e paredes que aparentam esconder alguma coisa. Sem opções, continuamos a descida até as cavernas de Brinstar.



Tomando o caminho para a esquerda, encontramos a primeira habilidade do game, a Morph Ball, que transforma Samus em uma bolinha para acessar passagens estreitas. Isso já nos alerta sobre uma área vista antes e que agora pode ser acessada. Continuando para a direita, atravessamos a sala e nos deparamos com mais uma porta roxa. Fim do caminho? Claro que não. Alguns blocos nesta sala podem ser destruídos, revelando uma passagem para a tela de baixo, que nos leva ao Míssil, mais um item importante capaz de quebrar a barreira das portas roxas. Uma vez mais, nossa cabeça alimenta a curiosidade sobre as possibilidades de caminho abertas.



Durante o primeiro terço de Super Metroid, o título trabalha de modo a nos levar a determinados itens e a bloquear passagens para fazer com que o jogador siga em frente até encontrar um novo upgrade, sempre dando destaque a passagens bloqueadas às quais será necessário retornar futuramente. É o princípio do backtracking, a ida e vinda pelo mapa para fixar em nossa memória que naqueles locais há um segredo a ser descoberto quando obtivermos as habilidades necessárias.

Quando parece que estamos nos acostumando com a fórmula, Super Metroid para de nos guiar e simplesmente vira a mesa, nos jogando pela vastidão de Zebes, como se dissesse “agora é com você”. A partir dali, todo o mapa está a nossa disposição, porém devemos explorar cada canto para encontrar novas passagens, salas dos chefões e mais habilidades. É nesse momento que caímos na deliciosa armadilha dos metroidvanias. Estamos tão imersos na aventura que queremos descobrir tudo o que o jogo oferece, revirando cada canto do imenso mapa

E ainda tem mais

A fórmula Metroid criada em 1986 e refinada em 1994 ganhou mais ingredientes a partir de 1997. Conhecida desde os tempos de NES, a franquia Castlevania já era bastante popular por trazer ambientações góticas e repletas de monstros dos contos de terror em uma jogabilidade side-scrolling em linha reta, com os clássicos contadores de tempo e pontuação. Algumas tentativas de não-linearidade haviam sido aplicadas em **Castlevania II: Simon's Quest** (NES, 1987), porém nada muito revolucionário.

Em 1996, Koji Igarashi, um dos projetistas da Konami, resolveu incorporar elementos de **The Legend of Zelda** na série Castlevania, trazendo características de mundo aberto, não-linearidade, obtenção de upgrades e seu uso em conjunto para derrotar chefes e acessar locais bloqueados. Embora parecesse muito com o que Super Metroid havia feito alguns anos antes, os desenvolvedores confirmam que as referências teriam partido dos jogos de Link.



O que vimos em 1997 com o lançamento de **Castlevania: Symphony of the Night** foi uma verdadeira revolução para a franquia Castlevania e uma evolução bastante concreta para a criação de títulos metroidvania. Além dos elementos de exploração não-linear e mapa interconectado por diversas áreas, a aventura vampiresca introduziu o sistema de fortalecimento por níveis, assim como era feito nos RPGs tradicionais.

Ao derrotar inimigos, Alucard ganhava pontos de experiência para avançar de nível e fortalecer atributos como força, agilidade, magia e defesa. Além disso, diversos equipamentos encontrados em salas secretas ou caídos de chefes derrotados podiam ser equipados para conceder melhorias de status ou habilidades únicas que ajudassem o protagonista em sua exploração pelo castelo de Drácula.

O level design seguia a mesma premissa de Super Metroid: inicialmente guiando o jogador por corredores que o levassem a itens predeterminados, para em seguida abrir o mapa para a exploração não-linear. Mais que isso. Após horas de jogatina e a sensação de que o game estava perto do final, ocorria outra grande surpresa. Todo o castelo ficava de ponta cabeça, reiniciando o ciclo de exploração com novas possibilidades de caminhos e itens a encontrar.

A proposta de Symphony of the Night influenciou todos os Castlevanias com progressão em 2D lançados desde então e finalmente deu um nome final para o subgênero. Estavam, enfim, estabelecidos os metroidvanias.

Virada do século e o movimento indie



Com a virada do século, os metroidvanias passaram por um momento de grande popularidade e surgimento de títulos que usavam e abusavam de seus elementos. A Nintendo lançou as sequências Metroid Prime 1, 2 e 3 (que implementaram a experiência metroidvania a uma jogabilidade FPS), enquanto a Konami trazia Castlevania: Aria of Sorrow, Dawn of Sorrow, Portrait of Ruin e Order of Ecclesia.

De outro lado, diversas produtoras encontraram espaço para apresentar suas ideias. Desenvolvido por Daisuke Amaya, **Cave Story** (2004) é considerado a grande porta de entrada para o cenário indie nos games. Mesclando elementos de Metroid e Castlevania, a aventura conta a história de um garoto com amnésia que cai em uma caverna e tem por objetivo explorar o local tanto para buscar uma saída quanto para saber sobre seu próprio passado.

Misturar elementos de jogabilidade com uma narrativa densa e repleta de mistérios inspirou diversas outras empresas a evoluírem tais conceitos, transformando os metroidvanias em grandes oportunidades para se contar ótimas histórias.

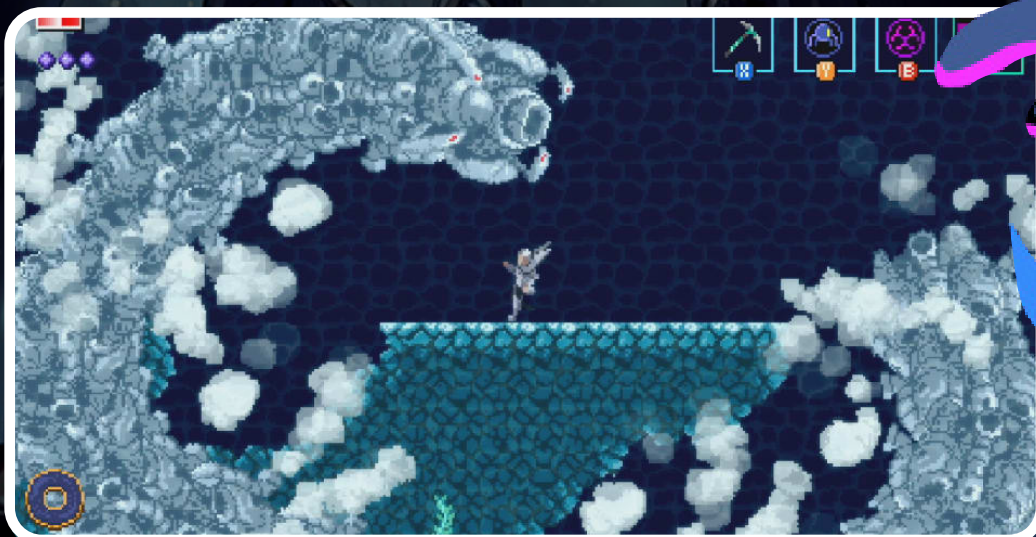


Shadow Complex (2009) também foi muito popular na época por reunir jogabilidade 2.5D a uma narrativa de guerras e espionagens, assim como **Guacamelee** (2013) trouxe sua própria identidade ao mesclar elementos dos metroidvanias clássicos à cultura mexicana. **Shantae and the Pirate's Curse** (2014) promoveu o retorno da protagonista de Game Boy Color em uma aventura com novas mecânicas e a simplicidade narrativa.

Caminho sem volta

A parceria bem-sucedida entre os metroidvanias e as desenvolvedoras indies foi um dos grandes acontecimentos que contribuíram para mudar a indústria de games, inclusive incentivando as grandes empresas (Nintendo, Sony e Microsoft) a fecharem acordos com esses estúdios ou a investir novamente em títulos metroidvanias

Lançado em 2015, **Axiom Verge**, da Thomas Happ Games LLC, é uma ode aos metroidvanias clássicos, incorporando visuais 8-bit com toda exploração e ação dos games do passado, sendo praticamente um sucessor espiritual do primeiro Metroid.





Outra ótima surpresa veio no mesmo ano com **Ori and the Blind Forest**, desenvolvido pela Moon Studios. O projeto foi adquirido pela Microsoft ainda durante o desenvolvimento, mostrando o grau de atenção das grandes publishers no cenário indie. A aventura do pequeno espírito da floresta é considerada uma obra de arte dos metroidvanias recentes, com visuais belíssimos e narrativa emocionante.

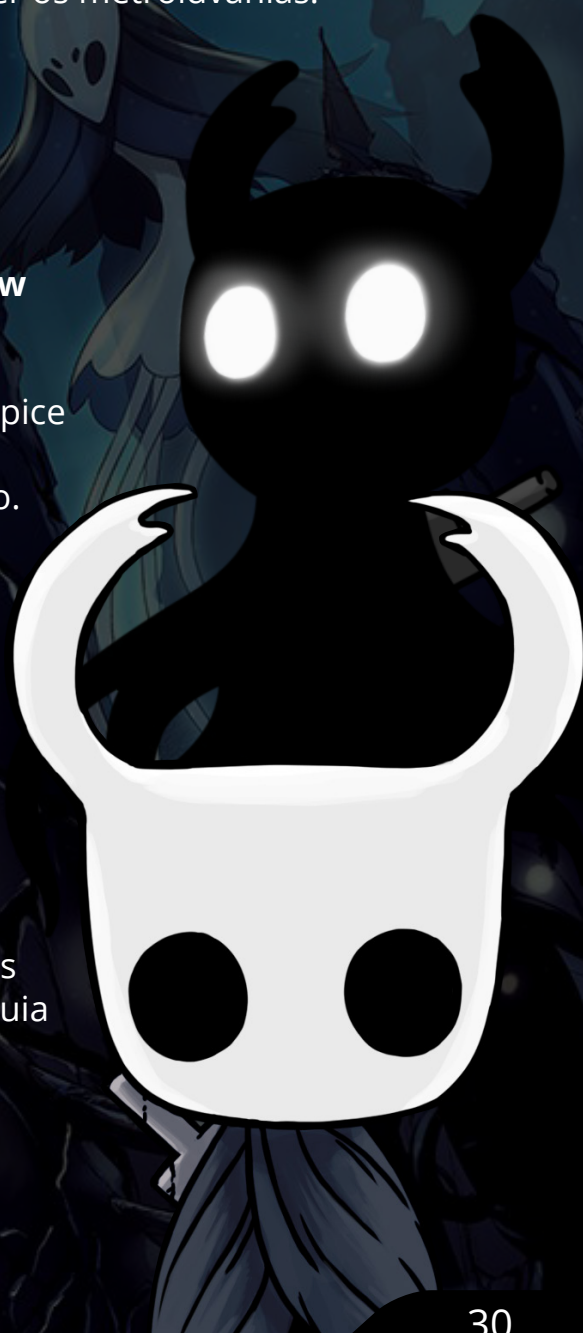
Não demorou muito também para a Nintendo trazer sua caçadora de recompensas de volta ao palco em **Metroid: Samus Returns** (2017), remake de **Metroid II: Return of Samus**, lançado para Game Boy em 1991, marcando o retorno de uma das responsáveis por estabelecer os metroidvanias.

Referências e inspirações

O ano de 2017 também foi a porta de entrada para **Hollow Knight**, do estúdio Team Cherry, que trouxe o renomado cavaleiro dos insetos em uma exploração fantástica por ruínas e combates com chefes memoráveis, atingindo o ápice da jogabilidade metroidvania com elementos *souls like* e tornando o título um dos mais populares da atual geração.

Fortalecendo a cena, também chegaram **The Mummy Demastered; SteamWorld Dig 2; Yuku's Island Express; The Messenger; Iconoclasts; Chasm** e **Blasphemous**, entre tantos outros títulos que alçaram a indústria indie ao sucesso, sem falar no aumento de relevância dos metroidvanias.

Os elementos que consagraram esses tipos de jogos ainda acabaram sendo incorporados a outros gêneros e subgêneros dos games, constituindo grandes experiências que abalaram o público. O maior exemplo disso é a franquia **Dark Souls**, que adaptou conceitos de exploração não-linear e mapa interconectado, aliado ao sistema de níveis e upgrades de armas e acessórios. A novidade estava nos combates contra inimigos e chefes, introduzindo o que se passou a chamar de mecânica *souls like*.




Outros exemplos são **Resident Evil**, **Control** e **God of War** que, à sua maneira, adaptaram elementos de metroidvania em maior ou menor escala. Também tivemos **Rogue Legacy**, **Salt and Sanctuary** e **Dead Cells**, que uniram algumas dessas ideias à jogabilidade dos *roguelikes*.

O futuro é o limite

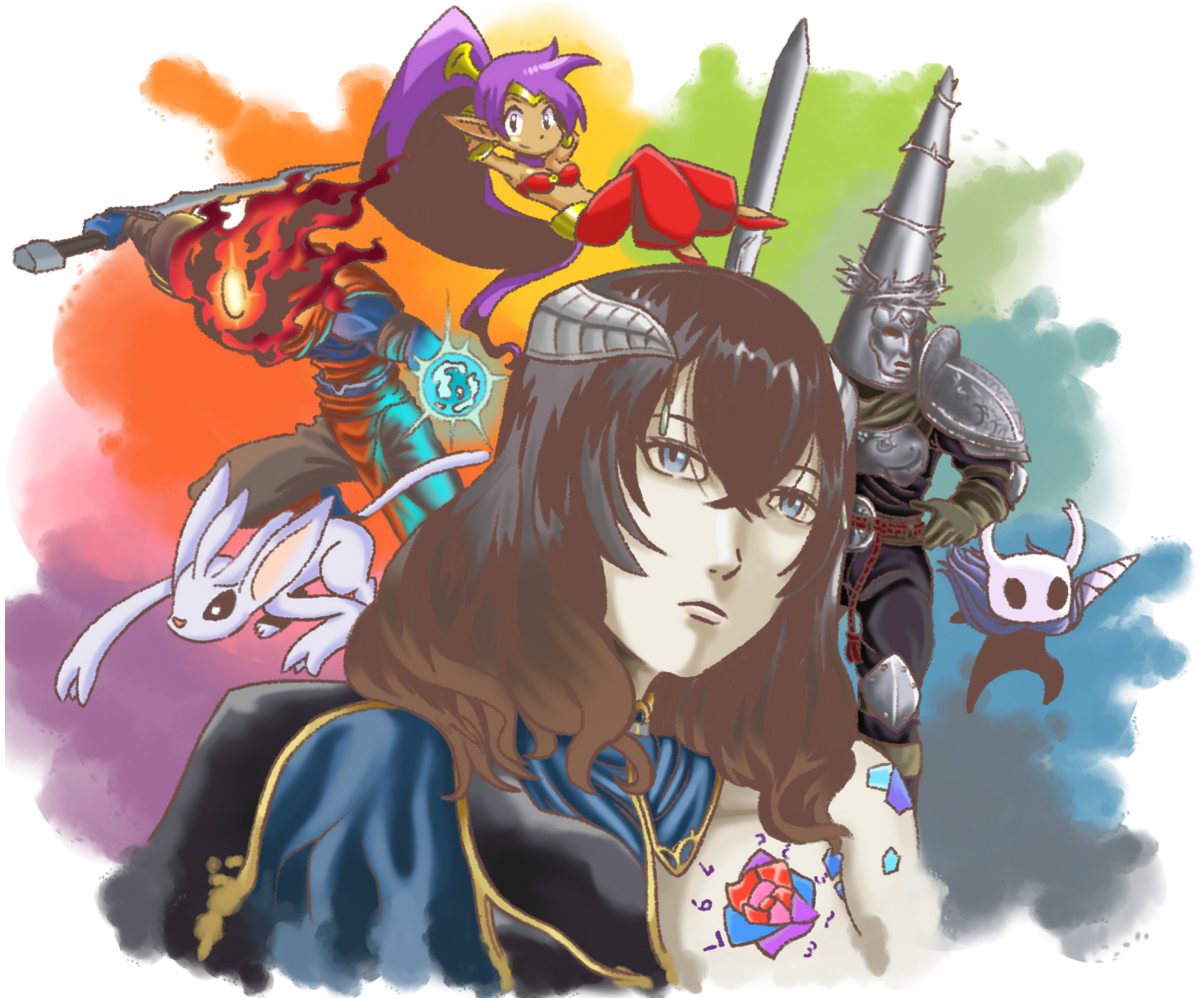
Logo mais, em outubro, teremos **Metroid: Dread** para Switch, título que marca mais um retorno da caçadora de recompensas Samus Aran ao universo dos metroidvanias. O game já bateu recordes de pré-venda e é um dos mais aguardados do momento, prova de que esse tipo de experiência ainda tem muito pela frente.



Seja em novos títulos ou com elementos incorporados por franquias já existentes, os metroidvanias não parecem ter limites. Sua fórmula está muito longe de demonstrar sinais de cansaço, tamanhas as possibilidades de ideias e evoluções a cada nova geração de consoles, o que abre caminhos e mais caminhos, como se os próprios metroidvanias fossem um gigantesco mapa em constante evolução. O futuro se esconde atrás de uma parede. 

Ilustra Blast

"vânia" por [Lucas Mathias](#)



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO

R\$ **1,99**



E-BOOK
POKÉMON GO

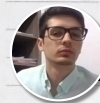
GRÁTIS



COMPRAR NO
Google™ play



BAIXAR NO
Google™ play



por *Vitor M. Costa*

Revisão: Diogo Mendes

Diagramação: Leandro Alves

3DS

LIFE IS STRANGE

REMASTERED COLLECTION

Life is Strange: uma série de histórias sensíveis e dramáticas que podem ser vivenciadas de diversas maneiras

Life is Strange volta com mais um título para a cronologia dessa série geralmente bem recebida pela crítica e com um bom número de vendas que, atualmente, segue na ponta do subgênero graphic adventure, pois entrega boas experiências audiovisuais de mistério, introspecção e resolução de temas sensíveis da vida adolescente por meio de habilidades paranormais dos protagonistas e detalhadas árvores de diálogos. Entenda o que faz dessa franquia de aventura tão especial, como se desenrola cronologicamente sua premissa narrativa e o que esperar de sua continuação.

A PRODUÇÃO E A RECEPÇÃO DE LIFE IS STRANGE

Criado pelo estúdio francês Dontnod Entertainment, desenvolvido em colaboração com a Deck Nine e publicado pela Square Enix Europe, **Life is Strange** — frequentemente abreviada como “LiS” — é uma série episódica (com seis episódios) de graphic adventure em terceira pessoa lançada com o título homônimo em 2015.

Dois anos depois, o título recebeu uma prequela em três episódios, **Life is Strange: Before the Storm** (Multi), desenvolvido somente pela Deck Nine, sob direção de Webb Pickersgill e Chris Floyd. Em paralelo, foi desenvolvida pela Dontnod Entertainment uma sequência em cinco episódios, a qual saiu entre 2018 e 2019, **Life is Strange 2** (Multi), sob direção de Michel Koch e Raoul Barbet. Por fim, na E3 de 2021 foi anunciado para o mesmo ano **Life is Strange: True Colors** (Multi), desenvolvido pelo mesmo estúdio da prequela, mas agora sob responsabilidade de um novo diretor, Zak Garriss.



A franquia Life is Strange de modo geral tem uma recepção geralmente favorável das críticas, com média em torno de 77–85 no Metacritic e OpenCritic. Seus títulos costumam ser nomeados e por vezes laureados em premiações de design narrativo e goza de vendas acima de um milhão de unidades. O primeiro título da série, além do mais bem recebido criticamente, até **maio de 2017** já havia vendido mais de 3 mi. de unidades. Desse modo, atualmente consolidou-se como a franquia de aventura “pura” (não incluso action-adventure) mais bem-sucedida após o fim da Telltale Games, em 2018, cujos títulos eram seus principais concorrentes no gênero.

Nos próximos tópicos desta matéria, oferecemos um breve resumo da proposta de gameplay de Life is Strange seguido de uma sinopse panorâmica da série.



EXPLORAÇÃO, COMUNICAÇÃO E HABILIDADES PARANORMAIS

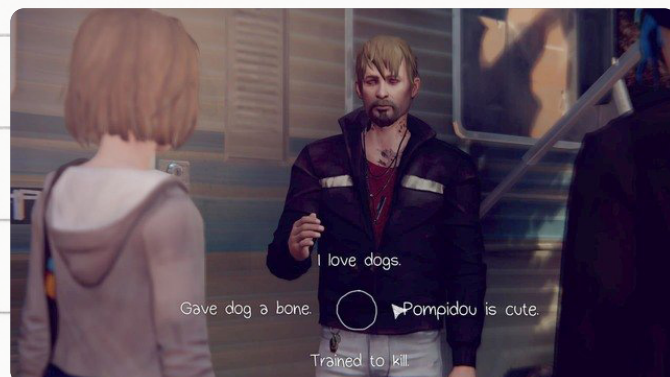


O gameplay da série Life is Strange resume-se a três âmbitos. Primeiramente, a parte de exploração. Como usual em jogos de aventura, em LiS é possível explorar cenários pequenos, delimitados e interconectados onde há objetos diversos para examinar e interagir de modo a aprofundar a imersão no mundo e/ou resolver singelos puzzles para avançar na história.



Investigação

Em segundo lugar, há nesses locais também outros personagens com os quais o jogador, controlando o protagonista (ou um dos protagonistas), pode se comunicar, obtendo informação, questionar ou ser interrogado em árvores de diálogo que podem, direta ou indiretamente, determinar o rumo dos próximos acontecimentos de modo a desembocar em um dos finais do jogo.



Árvores de diálogos

Por fim, no decorrer do trajeto, o jogador conta também com habilidades sobrenaturais que variam de cada personagem. No primeiro título da série, a mecânica central é o “dom” de Maxine “Max” Caulfield de voltar no tempo de forma limitada. Assim, caso o jogador se arrependa de algumas ações, ele pode voltar no tempo para mudá-las, ou mesmo em alguns momentos é obrigatório que o faça, pois para obter certas informações ou objetos no presente é preciso sabê-lo com antecedência, tendo que explorar locais específicos somente acessíveis em um futuro relativo a um passado alternativo.



Max e o poder de voltar no tempo

Por outro lado, na prequela *Before the Storm*, a personagem Chloe Price pode utilizar a mecânica de *Backtalk* que lhe permite persuadir ou intimidar outros personagens através de conversas, podendo ter efeitos positivos ou negativos. E em *Life is Strange 2*, o jogador, controlando Sean Diaz, pode guiar Daniel, que tem poder de telecinese, o qual pode ser empregado tanto para ajudar quanto para atrapalhar o jogador no decorrer da trama, a depender de determinadas escolhas morais nas árvores de diálogo e interações.



INVESTIGAÇÕES, MISTÉRIOS E DRAMAS SOCIAIS

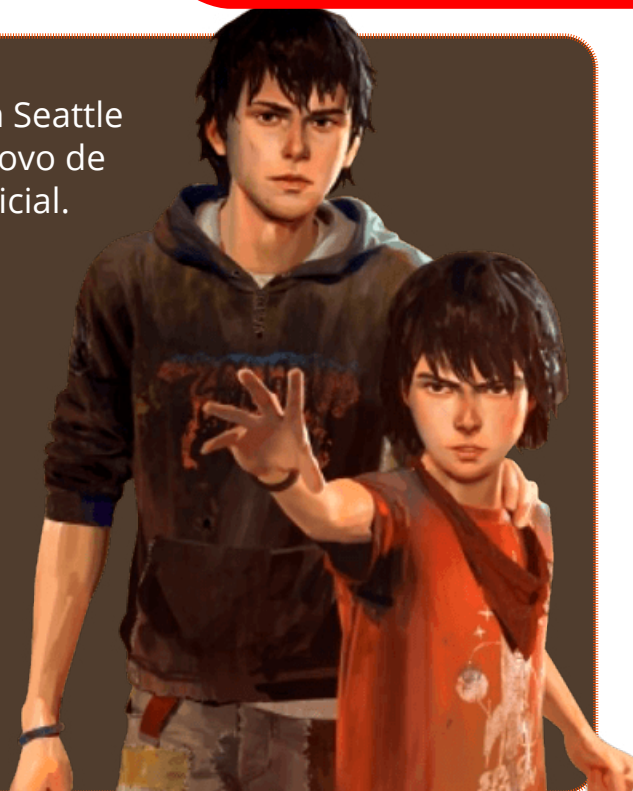
A história da série *Life is Strange* perpassa muitos temas sensíveis, especialmente no período da adolescência, alguns deles envolvendo suicídio, bullying, perspectiva de futuro, problemas familiares e outros temas tangenciais. O primeiro *LiS* começa quando Maxine "Max" Caulfield retorna a Arcadia Bay (Oregon), sua cidade natal, onde ela testemunha a sua amiga de infância Chloe Price sendo baleada no banheiro da escola onde estudam. O incidente ativa, imediata e involuntariamente, as habilidades de Max de

retroceder no tempo, permitindo que a salve Chloe do atirador. Com o passar do tempo, enquanto há várias interações entre as duas, Max tem visões de uma violenta tempestade se aproximando de Arcadia Bay, justo em concomitância com o desaparecimento de uma amiga de Chloe, Rachel Amber. Para encontrá-la, Max resolve usar seus novos poderes. E então a história segue com desafios de investigação em torno do mistério mais restrito do desaparecimento e de outro maior escopo envolvendo as visões de Max.


Buscando explicar os precedentes dessa história, a prequela do primeiro *LiS* ocorre três anos antes dos eventos daquele jogo. Na ocasião, Chloe enfrenta a morte de seu pai enquanto conhece e torna-se amiga de Rachel Amber, uma popular estudante de sua escola. No decorrer da trama, as personagens aumentam seu entrosamento enquanto descobrem segredos da família Amber que motivam Rachel a buscar sua mãe biológica.

Por sua vez, em Life is Strange 2, a história começa em Seattle com os personagens Sean Diaz e Daniel (irmão mais novo de Sean) fugindo de casa após a morte do pai por um policial. Contudo, uma explosão peculiar ocorre e, após o incidente, Daniel desenvolve habilidades telecinéticas. Desde então os dois irmãos passam a ser procurados e embarcam em uma viagem através do país pela costa oeste dos Estados Unidos em direção à terra natal de seu pai, Puerto Lobos, no México.

No decorrer da trama, o Sean se esforça para servir como uma figura paterna parcial para Daniel e guiá-lo, também com o auxílio de seus poderes, diante de problemas morais, eventualmente determinando quem Daniel se tornará no final da jornada.



O QUE VEM POR AÍ

Quanto ao sucessor cronológico nessa história, ainda sabemos pouco, mas já se pode concluir que o protagonista será agora Alex Chen, que esconde uma determinada “maldição”, que na verdade se trata de um poder psíquico relacionado à empatia; mais especificamente a capacidade de “absorver” as emoções de outras pessoas. Ao que parece, seu irmão morreu em um suposto acidente pouco esclarecido no início da trama, então, ao que tudo indica, Alex provavelmente aceitará seu poder e o utilizará a fim de desvendar o ocorrido. 

LIFE IS STRANGE

TRUE COLORS



Ilustra Blast



"A vida é estranha, não é mesmo?" por [Lucas Mathias](#)



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play



por Renan Rossi

Revisão: Icaro Sousa

Diagramação: Wendell Laurentino



35 ANOS DO CLÁSSICO VAMPIRESCO

Desde a criação literária de Drácula, as histórias de terror ganharam muitos elementos que permeiam nosso imaginário até os dias de hoje. São tantas obras e inspirações no universo do vampiro mais famoso do entretenimento que os games não poderiam ficar de fora. Apagando as velas de 35 anos no candelabro, **Castlevania** honra o legado do personagem com uma franquia repleta de referências, exploração e participação crucial no estabelecimento de uma experiência que, assim como Drácula, se tornaria imortal.

A origem do mal

Lançado em 26 de setembro de 1986, o primeiro **Castlevania**, desenvolvido para Famicom Disk System, serviu como a porta de entrada para o castelo sinistro, sendo considerado um dos títulos que ajudou a popularizar os jogos do estilo plataforma. Apesar da simplicidade em comparação a iterações mais recentes da franquia, foi no game original que vimos Simon Belmont cravar estacas em vários elementos e mecânicas famosas.

O interessante ao vasculharmos as masmorras da criação de Castlevania é a paixão de seus desenvolvedores não só pela obra de Drácula mas também por várias outras histórias de terror. Hitoshi Akamatsu, que dirigiu o título original, era um grande admirador de cinema, fato que incentivou toda a equipe dentro da Konami a trabalhar visuais e trilhas sonoras como se fosse um projeto para as telonas.



Castlevania cumpria o papel de ser o jogo "dark" da década de 1980, ao lado de **Ghosts 'n Goblins**, em contraponto a outros títulos de plataforma que utilizavam cores mais vivas, como **Super Mario Bros.**, **Mega Man** e **Contra**. Logicamente que falar em jogos com temática mais obscura em plena era 8-bit não significava muito em termos visuais, dadas às capacidades tecnológicas da época. Contudo, Castlevania sabia como ser diferente.

Jogo do demônio

Enquanto a imensa maioria dos jogos abordava histórias fantasiosas ou ficções científicas dentro de narrativas leves, Castlevania chutou as portas do castelo com dois temas polêmicos: monstros e religião. É possível imaginar o impacto na cultura dos anos 1980, sobretudo entre boa parte da população que considerava os videogames um problema para as crianças.

Simon Belmont era descendente de uma família de caçadores de monstros. Contudo, não eram caçadores comuns. Entre seus alvos estavam desde simples morcegos até cabeças de medusa, múmias e entidades horripilantes como o Frankenstein, a Morte e o famigerado Conde Drácula.



O título original do game em japonês era Akumajō Dracula, o que poderia ser traduzido como "O Castelo Satânico de Drácula". Para evitar questionamentos, a Konami da América resolveu alterá-lo para algo menos perturbador, nascendo assim a palavra Castlevania, que passou a ser utilizada nas campanhas internacionais para representar a franquia oficialmente.

Em 1987, Castlevania chegou aos EUA em formato de cartucho para o NES, mas não sem entrar em outra feliz/infeliz coincidência. A data marcava o aniversário de 90 anos do lançamento do livro Drácula, do autor Bram Stoker, originalmente publicado em 1897. Seria um sinal do vampiro aprovando a ideia?

Dificuldade frustrante

Lembra-se daqueles jogos antigos que muitas vezes nos frustravam por sua jogabilidade limitada e que não correspondia aos comandos feitos no controle? Castlevania sofria desse mal. O game desenvolvia sua progressão lateral em seis fases divididas em três estágios cada, totalizando 18 telas. A cada três delas, o jogador se deparava com um chefe, geralmente caracterizado como um monstro ou criatura dos filmes de terror.

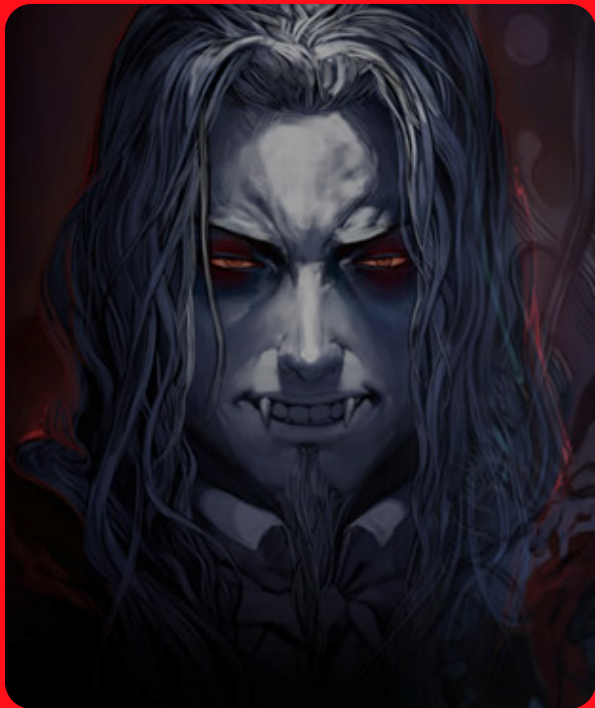
Entretanto, a evolução de Simon Belmont pelos cenários era literalmente um horror, tanto pela ambientação dos cenários quanto pela movimentação do protagonista. Controlar o caçador era um desafio à parte em Castlevania. Suas ações ocorriam com certo atraso e seus saltos precisavam ser milimetricamente calculados, já que, uma vez realizados, não podiam ser controlados, como Mario ou Mega Man faziam em seus jogos. O uso do Vampire Killer, o famoso chicote dos Belmonts, também levava um tempo para causar seu efeito nos inimigos, demandando altas doses de paciência e precisão para atingir o alvo.

A experiência se tornava menos estressante com as armas secundárias encontradas em cada fase, como facas, machados e a mais que conhecida água benta. Também havia a cruz sagrada, que funcionava como um bumerangue. Porém, somente uma arma secundária podia ser carregada por vez e, ao morrer, o jogador voltava do início da fase sem nada nas mãos. Triste.



O confronto contra Drácula

Todavia, nem tudo eram espinhos na vida de Simon Belmont. Outros itens de ajuda quebravam um galho enorme durante a jogatina. Era possível encontrar bolsas de dinheiro ao destruir candelabros e outros objetos pelo cenário, assim como jarros dourados que concediam invulnerabilidade temporária; rosários azuis que eliminavam todos os inimigos presentes na tela; aumento de usos para as armas secundárias e a corrente de metal, que prolongava o alcance e a força do Vampire Killer.



A saúde de Simon era indicada por barras vermelhas no canto superior da tela. Itens encontrados pelo cenário podiam restaurar a saúde do personagem e, como era padrão nos jogos plataforma da época, novas unidades de vida eram ganhas ao atingir determinadas pontuações. A meta era chegar ao chefe da fase, derrotá-lo e adquirir um orbe vermelho que restaurava todos os pontos de saúde para o início da fase seguinte.

Foi no primeiro Castlevania que também conhecemos as mudanças de forma de Drácula. Primeiramente, o rei dos vampiros aparecia em sua aparência humana, com capa e saindo de um caixão na sala mais alta do castelo. Dá para imaginar os pais, em 1986, entrando no quarto dos filhos e vendo-os enfrentar o rei dos vampiros com chicote, cruzes e água benta. Era castigo na certa.

Drácula só podia ser atingido com ataques certos na cabeça enquanto teletransportava-se de um lado para o outro soltando magias de fogo. Depois disso, assumia sua forma monstruosa, com garras e asas para o embate derradeiro. Essa representação da batalha final foi adaptada em praticamente todos os títulos subsequentes em que Drácula aparecia.



O irmão gêmeo Vampire Killer

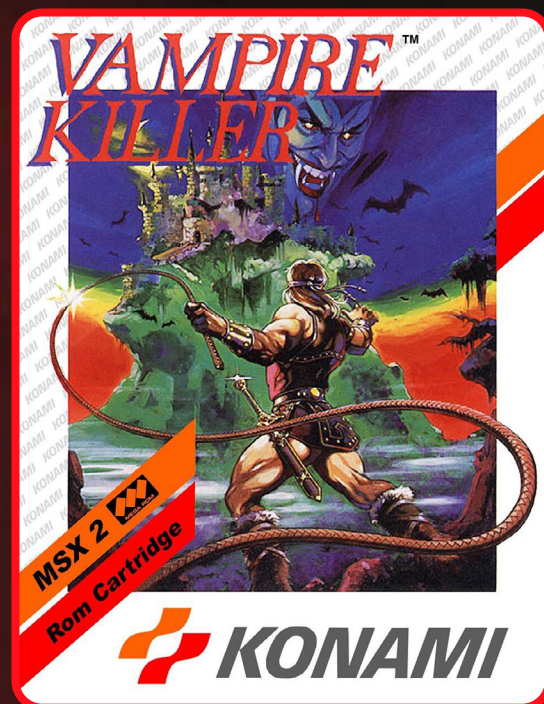
Antes de Castlevania ser oficializado como nomenclatura da franquia, outro game envolvendo a família Belmont e Drácula foi lançado para o computador MSX2, praticamente um mês depois do título original, em 30 de outubro de 1986: **Vampire Killer**.

Apesar da alta semelhança com Castlevania, Vampire Killer trazia algumas diferenças, a mais notável delas sendo a progressão por telas alternadas em vez do *side-scrolling* do título original, devido às limitações de hardware do MSX2.

Além disso, diversos outros elementos acabaram mudando a experiência de jogo. Ao explorar as fases, Simon encontrava vendedores de itens e armas e a conclusão de cada estágio estava relacionada a obter antes uma chave (skeleton key) para acessar o cenário seguinte, fator que introduziu no game conceitos de exploração não linear, mesmo que de modo mais simples do que ocorreria anos mais tarde.

Vampire Killer também trazia novos tipos de arma, como correntes e adagas, bem como itens secundários, que incluíam um mapa para guiar o jogador; uma ampulheta que paralisava os inimigos temporariamente e dois tipos de escudo. Outras habilidades também consistiam em aumentar ou diminuir os preços dos itens dos comerciantes, aumento na velocidade de movimentação e impulsos mais altos ao saltar.

Mesmo não carregando o nome oficial da série, Vampire Killer trouxe aspectos cruciais que acabaram sendo incorporados aos demais Castlevanias ao longo dos anos.



Sequências



O sucesso do primeiro Castlevania colocou a Konami entre as grandes produtoras da era 8-bit, lado a lado com outras empresas que reinaram no universo dos jogos de plataforma 2D. Em 1988, chegava ao NES **Castlevania II: Simon's Quest**, que ampliou a experiência do título original, abrindo espaço para mais elementos de RPG e não-linearidade na série.

Já em **Castlevania III: Dracula's Curse**, de 1989, houve o retorno à mecânica do primeiro game, porém com a possibilidade de escolher caminhos diferentes em certos momentos, o que garantia múltiplos finais. Foi nesse título que também soubemos mais sobre o passado da família Belmont e a maldição lançada por Drácula a seus descendentes.



O primeiro grande arco da franquia Castlevania, sob a fórmula side-scrolling 2D focada em mecânicas plataforma, compreendeu boa parte dos anos 1990, com títulos como **Haunted Castle**; **Castlevania: The Adventure**; **Castlevania II: Belmont's Revenge**; **Super Castlevania IV**; **Castlevania Chronicles**; **Castlevania: Rondo of Blood**; **Kid Dracula**; **Castlevania: Bloodlines** e **Castlevania: Dracula X**.


Foi somente em 1997, com **Castlevania: Symphony of the Night**, que a série deu passos mais largos na experiência não linear com foco em exploração, ajudando a cunhar o termo Metroidvania como subgênero desse tipo de experiência.



O título original, contudo, ganhou uma série de *ports* para outras plataformas, incluindo MSX, Arcade, Commodore 64, Amiga PC, MS-DOS, GBA e também chegando aos celulares.

Legado imortalizado

Em 2019, na comemoração dos 50 anos de fundação da Konami, a empresa lançou **Castlevania: Anniversary Collection**, uma coletânea que reúne oito títulos clássicos da primeira década da série (1986-1996), entre eles o primeiro Castlevania.

Além dos jogos em si, a coletânea é um verdadeiro acervo da franquia, com informações detalhadas sobre cada título presente no pacote, servindo como um guia para as novas gerações sobre como foi a evolução de Castlevania em seus primeiros anos, jogo a jogo, bem como quais elementos criados no passado mantiveram-se presentes ao longo do tempo. Uma ótima oportunidade para viajar pelos 35 anos de masmorras e histórias de Drácula nos videogames. 



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuro em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista