GAMES

‘Horizon Call of the Mountain’ não se arrisca, mas demonstra o PlayStation VR2 da Sony

Título não desenvolve a história da série, mas funciona como introdução ao aparelho de realidade virtual

Por Tiago Ribas
Folhapress

Para um título que incentiva o jogador a pular de penhascos virtuais e enfrentar dinossauros-robôs gigantes só com um arco e flechas, “Horizon Call of the Mountain” assume poucos riscos. Ainda assim, com gráficos deslumbrantes e jogabilidade precisa, o game impressiona e cumpre o objetivo de mostrar do que o PlayStation VR2 é capaz. Carro-chefe do catálogo de lançamento do novo aparelho de realidade virtual da Sony, o jogo desenvolvido pela Guerrilla Games, criadora da série “Horizon”, em parceria com o Firesprite, estúdio especialista em títulos de realidade virtual, é um derivado das aventuras da heroína Aloy, protagonista de “Horizon Zero Dawn” e “Horizon Forbidden West”.

Nele, o jogador assume o papel de Ryas, um alpinista que lutou ao lado dos Carja da Sombra, espécie de tribo vilã no mundo de “Horizon”, preso pelas forças do bondoso rei Avad. Em uma campanha que dura de quatro a cinco horas, o protagonista precisa se redimir de erros do passado e reencontrar seu irmão enquanto ajuda os aliados de Aloy a impedirem um ataque à cidade Meridiana, capital do reino dos Carja.

Situada no mesmo período dos acontecimentos de “Zero Dawn”, a saga de Ryas agrega pouco à narrativa da série como um todo – diferentemente de “Half Life Alyx”, por exemplo. Isso, somado ao enredo linear, sem surpresas e reviravoltas como as que marcam os primeiros jogos da franquia, tornam “Call of the Mountain” um capítulo dispensável para fãs interessados apenas na história de “Horizon”.

Ainda assim, o game tem o mérito de aproveitar bem os recursos do PlayStation VR2 para criar uma experiência imersiva impressionante, com atividades distintas que podem agradar tanto novatos quanto veteranos em jogos de realidade virtual.

Dois momentos

O gameplay se divide em dois momentos bem definidos. O primeiro mistura sequência de exploração e escalada, em que o jogador precisa encontrar recursos para fabricar flechas especiais e melhorar sua armadura enquanto sobe uma montanha. O caminho é quase linear, apenas com pequenos desvios e algumas áreas secretas, e salpicado de quebra-cabeças e atividades opcionais.

Esses trechos mais calmos servem para demonstrar toda a capacidade gráfica do PlayStation VR2. Os cenários do mundo pós-apocalíptico de “Horizon” são deslumbrantes, atingindo um novo patamar de excelência para títulos de realidade virtual. As seções de escalada funcionam também como momentos de contemplação – principalmente para aqueles que não têm medo de altura. Depois de algum tempo, no entanto, elas perdem a sensação de desafio e acabam se tornando apenas tarefas monótonas para se deslocar de um lugar a outro.

As atividades opcionais encontradas pelo caminho também são oportunidades para o game demonstrar os controles por movimento do PlayStation VR2. A física dos objetos, porém, parece um pouco desregulada e minigames que precisam de movimentos precisos, como um de empilhar pedras até determinada altura, podem ser um pouco frustrantes.

De forma geral, porém, os controles funcionam bem e as atividades preparam o jogador para o ponto alto do game, as batalhas contra os dinossauros-robôs. Nesses trechos, o jogador tem seu movimento limitado a uma área predefinida enquanto os inimigos aparecem em diversas posições. Ao mesmo tempo em que tenta desviar dos ataques e se esconder atrás de barreiras, o jogador precisa bolar estratégias para contra-atacar, aproveitando armadilhas e barris explosivos espalhados pela arena. São momentos de ação intensa, em que a habilidade do jogador com o arco e flecha e sua capacidade de planejamento em tempo real serão verdadeiramente testadas.

Reprodução

Imagem do jogo “Horizon Call of the Mountain”, para PlayStation VR2

Sem novidades

Nada disso, porém, representa algo novo no mundo dos jogos de realidade virtual. O maior mérito de “Call of the Mountain” é agregar uma coleção de atividades que funcionam razoavelmente bem para mostrar o alcance do periférico da Sony. Uma das principais novidades do aparelho, o sistema de rastreamento ocular faz uma estreia humilde, sendo utilizado principalmente nos menus do jogo, que podem ser selecionados apenas com o olhar. Nas opções de acessibilidade existe a possibilidade de ativar o sistema para auxiliar a mira do arco e flecha. Nos testes realizados, porém, a diferença foi imperceptível.

O título, por sinal, conta com vários ajustes de acessibilidade para adaptar o game a diversos níveis de tolerância a experiências em realidade virtual. Para jogadores novatos, a recomendação é começar com a opção de maior conforto para evitar enjoo e desequilíbrio. Conforme o usuário se sentir mais adaptado à tecnologia, pode retirar aos poucos as restrições e aumentar a sensação de imersão.

Horizon Call of the Mountain

Quando: lançamento na quarta (22)
Onde: PlayStation 5 (exclusivo para o PlayStation VR2)
Preço: R$ 299,90
Classificação: 14 anos
Produção: Guerrilla Games e Firesprite
Avaliação: bom

Delasnieve Daspet

Poesia, Prosa e Verso à janela

Irrelevante

Por: Delasnieve Daspet

Indicada e convidada
Você se inscreveu.
E não fez nada.
Não participa de nada.
Não venceu nenhuma guerra.
Não lutou nenhuma batalha.
Passou... sem mover uma palha.
Cometeu muitas falhas.
Não pense que nos abateu.
Não, mesmo!
Ficou fácil, muito fácil lhe detonar.
Sua derrota é latente.
E, no fim, nos lucramos,
Já não estas na nossa lista.
Você é uma página virada,
De um livro pouco folheado.
Apenas mais um na estante.
Por tudo e por nada
Você é irrelevante!

16/02/23 - 23,26hs

O Varredor de Manuscritos

Por: Eder Kamitani

Há quem goste de bisbilhotar anotações.
Se eu pudesse ler todos os garranchos e garatujas,
Certamente passaria por receitas e receitas,
Resoluções de Ano Novo,
Planos infalíveis de redenção
Seria um imenso poder
Ler todos os manuscritos,
Perscrutar diários e cadernos de fiado,
Estar por dentro de todas as contas e
Visualizar almas dilaceradas.
Eu trocaria toda a riqueza por esse poder,
Encontraria rumos e soluções.
Encontraria anedotas, chistes
Que conflagram armistícios.
Se eu pudesse ler em todas as línguas,
Quiçá de todos os planetas e Planos,
Tentaria solucionar
Esse jogo de perdas que é a vida.
Se eu pudesse uma vez que fosse,
Ler cada passagem remota e fugaz,
Será que eu valeria seguir apostando
Contra as derivações da morte e da dor?

Descoberta

Por: Cassius Oliveira

O que estou fazendo nesta terra solitária?
Não há nada foi apenas mais um sonho
Eu viajei através do oceano
Para quê? Esta terra é muito pior do que parece...
De repente, um grito vem da floresta
Um garotinho, um garoto índio se torna o alvo
O navegador com seus homens correm para o destino
A guerra... estava se tornando realidade
Com sangue...
Correndo em suas sobrancelhas dominadas
Carnificina dos inimigos
Era apenas para o solo promissor
A terra uma vez rejeitada
Agora é uma fonte de ouro e prata
Voltando para sua nação
Vivendo aqui apenas medo e dor
Aqui estamos vivendo como escravos
Lá, estão recebendo riquezas que não queríamos dar
Enquanto eles enriquecem por nossa causa
Devemos trabalhar tanto, como somos idiotas!
Sim, idiotas...
Porque poderíamos começar outra guerra
Nós somos a maioria
E nós temos a força
O que podemos perder nela
Se agora não temos nada
Minha vida é minha, não sua
Talvez morrendo eu descansarei em paz

Poema Pão

Por: Carlos Alberto Alvares da Silva

O homem que vende pão
na esquina
não é mais que um homem
mas tem uma importância
nobre
pra gente todos os dias
porque no dia
em que ele fechar a venda
teremos que ir mais longe
nesse dia
buscar o mesmo pão
que estava na esquina
e que foi embora
por causa que o homem
de pão
fechou
o homem do pão
simples
é até demais
sempre o mesmo pão
monótono
mas o mesmo pão de cada
dia
é assim
como um poema
simples
enrolado num papel de pão
que sai da mão de um poeta
quentinho todo dia
e que a gente busca lá na esquina
o poema de cada dia

Poesia do Cálice das Moléculas Diferentes no Sistema Igual

Por: Carlos Alberto José Barbosa Coutinho

A superfície.
A face na preocupação e solitária,
Na maioria do tempo que cruza a translação dos milênios.
Regras de horas... congestionado.
Regras e horas... resposta agradáveis perfurantes (acidas!)
Ao suor do trabalho pecaminoso do invisível.
O rumor e setores de observações.
História, sensação, conclusão, conjunto...
Ai! Que dor de cabeça!
Que complicação no jogo desconfigurado da vida!
Só naquilo e sub - interno e egocêntrico do aquilo?
Raiva, guerra, estouro... alegria por mudança?
Carregando cavalarias e charretes com incógnitas.
A poesia do cadeado imaginário e louco da filosofia.
Não aparece, mas existe.
Alvos e retomadas.
Algumas marchas por aí que engatam e fingem correrem.
Plantas com mesma flor, na mesma hora, lugar e galho.
O fazer e o fazer pensando no fazer e não está fazendo.
Os versos que chegam ao fim.
A poesia louca, mas consciente nos seus dizeres.
Está certa... ao campo na guarda personalizada.
Bloqueio ao algo que não está bloqueado... o morto – vivo!
Fim, fim dos versos... fim da poesia?

A Poesia é o Caminho

Por: Anor Mendes

A poesia é o caminho.
É também a relva orvalhada na beira do caminho;
É o pássaro cantando ao longo do caminho;
É o verde das matas que refresca o caminho;
É o pássaro que canta nos galhos
Que pendem dos dois lados do caminho.
Aliás, a poesia é o começo do caminho,
É o trajeto inteiro de todos os caminhos
E é a meta, o destino de todos que estão trilhando em
Todos os caminhos desse mundo.
Admitam ou não, que gostem de poesia

Ah, Se Eu Pudesse!

Por: Carvalho de Azevedo

Ah, se eu pudesse
Inverter o curso da vida
E num quase desatino
Nascer adulto e morrer criança
Viver homem, morrer menino
Ah, se eu pudesse
Amar-te pelo avesso
Começar pelo fim
Terminar no começo
Evitaria tanto excesso
Pouparia nossos tropeços
Ah ,se eu pudesse
Inverter o curso da vida
Separar antes de unir
Agradecer antes de pedir
Escrever, expressar, amar
Antes de pensar.
Ah! se eu pudesse!

■ Para participar deste espaço, envie sua poesia (até 30 versos), ou um texto com até 2.200 caracteres, sobre assuntos que estiverem ligados à literatura, à poesia, à cultura, a políticas culturais, e à educação –sem envolvimento ou conotação político-partidária ou religiosa. Enviem pelo e-mail literatura.delasnievedaspet@gmail.com