16/8/2017

Games – Resenhas – Hellblade: Senua’s Sacrifice

Por Yohan Barczyszyn

Nota: 4 Alfredos flamejantes.

Resumo: As batalhas mais difíceis são combatidas na mente.

Palavras-chave: Hellblade, Senua, Ninja Theory, Indie, PS4, PC, Melina Juergens, Ação, Aventura, Puzzle, Vikings, Mitologia.

**Ficha técnica**

Disponível: PC, PS4

Versão analisada: PS4

Título original: Hellblade: Senua’s Sacrifice

País de origem: Inglaterra

Desenvolvedora/distribuidora: Ninja Theory

Gênero: Ação/aventura

Lançamento: 8 de agosto de 2017

A proposta da desenvolvedora britânica Ninja Theory, responsável por **Hellblade: Senua’s Sacrifice**, é igualmente arriscada e bem-vinda: entregar ao mercado um jogo independente com cara de *mainstream*. Ou, nas palavras da própria empresa, um jogo “*indie* AAA”.

Se de um lado temos grandes estúdios acostumados a aniquilar a criatividade e a inovação em prol de lançamentos pasteurizados ou simplesmente repetitivos (**Assassin’s Creed**, *cof cof*), de outro temos produções independentes cujas propostas, por mais interessantes que sejam, estão sempre sujeitas ao risco de serem sabotadas pela falta de recursos técnicos (**This War of Mine**, estou olhando para você). Produzir um jogo que navegue entre os dois mundos – investindo tecnicamente em sua produção sem deixar de lado a liberdade característica das produções menores – é, por si só, uma ideia com enorme potencial.

**FOTO 1**

Legenda: A Ninja Theory se prepara para enfrentar o mercado.

A narrativa de **Hellblade** é o pilar sobre o qual foram assentados os demais elementos do jogo. Durante as oito horas (ou menos) de campanha, acompanhamos a jornada da guerreira celta Senua, que luta para chegar a Helheim (a terra dos mortos da mitologia nórdica) e salvar a alma de um ente querido. Esse é o esqueleto da história, e falar mais sobre ele seria incorrer em *spoilers*. Tenha em mente, porém, que a força narrativa de **Hellblade** reside nas várias camadas interpretativas escondidas debaixo de sua superfície. Isso quer dizer, na prática, que a história será tão densa e reflexiva quanto forem reflexivas e densas suas interpretações sobre ela.

Alcançar os portões do inferno, como o amigo delfonauta já sabe de aventuras passadas, não será uma tarefa fácil (mas também não muito difícil). Em sua aventura, Senua terá que resolver um punhado de *puzzles*, enfrentar inimigos, resolver mais alguns *puzzles* e enfrentar mais inimigos (deu para entender o ritmo do jogo, né?). Mas o pior dos inimigos de Senua é aquele que não pode ser ferido por sua espada ou solucionado como um simples quebra-cabeça: sua própria loucura. E, mermão, que loucura!

**FOTO 2**

Legenda: Algo de errado não está certo com Senua.

A insanidade de Senua é o ponto central de todo o jogo, influenciando-o narrativa e mecanicamente. Esses distúrbios mentais nunca nos são nomeados ou explicados em pormenores – tenho para mim que Senuazinha sofre de uma esquizofrenia brava, enquanto ela mesma trata o negócio como uma maldição –, mas se fazem sempre presentes por meio de alucinações visuais e, principalmente, das vozes.

**As (muitas) vozes**

Senua tem tantas vozes ecoando em sua cabeça que daria para montar um coral ou dois com todas elas. A maior parte é de vozes femininas, mais ou menos como se fossem várias Senuas debatendo entre si. Algumas são otimistas e torcem por você, dando apoio e comemorando vitórias. Outras são zombeteiras e cruéis. Existem vozes que servem quase como um tutorial, dizendo a você o que fazer e aonde ir, e vozes que tentarão lhe confundir e sabotar sua jornada.

Durante os combates, as vozes estarão lá para lhe avisar sobre um ataque-surpresa vindo pelas costas de Senua, ou simplesmente para incentivá-lo a ser mais agressivo. Elas também surgirão durante os *puzzles*, oferecendo dicas, e mesmo nos trechos em que tudo o que você pode fazer é andar para frente até a próxima área.

Nesses momentos, em que o jogo beira um *walking-esquizophrenic­-simulator*, as vozes conversarão entre elas e até mesmo com o jogador, funcionando como uma narração em *off* que conta um pouco da história pregressa de Senua.

Seja em qual for a situação, as vozes exercem participação significativa, ressaltando a terrível sensação que é estar na pele de Senua. Sua mente é um emaranhado confuso de lembranças, personalidades e ideias contraditórias.

**FOTO 3**

Legenda: Rapaz, que rolê errado.

É bacana ver que, mesmo visualmente, o jogo consegue passar esse sentimento de caos: quando muitas vozes falam juntas, as legendas surgem acima e abaixo na tela. É confuso ler duas frases ao mesmo tempo, assim como é confuso para Senua compreender a polifonia dentro de si. É claro que essa deve ter sido apenas uma escolha prática, por conta da falta de espaço para alocar legendas para todas as vozes (aliás, não é raro que algumas vozes fiquem sem legenda quando há muitas falando juntas), mas funciona tão bem para representar a loucura de Senua que até parece proposital.

Também no departamento sonoro, tecnicamente, as vozes se destacam. O próprio jogo recomenda (e eu também) que você jogue com fones de ouvido, a fim de tirar maior proveito da experiência. E, realmente, jogar com os fones potencializa a mensagem que a Ninja Theory quer passar. Graças ao sistema binaural, o áudio recebe um efeito “3D”, de forma que as vozes parecem mesmo circular dentro de sua cabeça, entre um ouvido e outro, aumentando significativamente a imersão. Eu diria, inclusive, que 50% da graça de todo o jogo depende do uso de fones de ouvido.

Além das vozes, merecem destaque os sons ambientes (o estourar dos trovões, o farfalhar das fogueiras, a rebentação das ondas do mar) e a trilha sonora que, apesar de minimalista, cumpre satisfatoriamente seu papel.

Tá certo, mas e os gráficos?

**Ah, os gráficos!**

Os gráficos de **Hellblade** são nada menos que ridiculamente incríveis. Efeitos de partículas, fumaça, luz, água e fogo são combinados de maneira fluida para entregar um dos jogos mais bonitos que joguei nessa geração. Guardadas as devidas proporções, não seria exagero comparar o espetáculo visual de **Hellblade** com jogos como **Rise of the Tomb Raider** e o subestimado **1886: The Order**.

**FOTO 4**

Legenda: É bonito sim ou com certeza?

Os modelos dos personagens, especialmente de Senua, beiram o realismo absoluto. As expressões faciais da guerreira celta são um deleite, assim como sua movimentação. Ao aproximar a câmera de seu rosto, podemos ver as camadas de tinta misturadas à fuligem e ao sangue ressecado sobre sua pele. É difícil caminhar pela floresta e ver os raios de luz atravessando a copa das árvores sem esboçar um sorrisinho íntimo de si para si mesmo. É lindo demais, bicho.

Alguns personagens secundários que aparecem na história foram filmados em suas versões de carne e osso e transportados desse jeito mesmo, em *live-action*, para dentro do jogo. A Ninja Theory se utilizou de alguns recursos gráficos que tornassem possível a interação entre esses atores “de verdade” e os personagens digitais, como sobreposição de imagens e filtros diversos. Tinha tudo para dar errado, mas a verdade é que acaba funcionando e, milagrosamente, parecendo natural.

**FOTO 5**

Legenda: Fogo na bomba.

O mesmo cuidado foi dispensado para a física do jogo. Movimentar Senua não é como comandar um personagem de papel. Ela tem peso, bate forte e recebe pancadas como uma pessoa real. Por outro lado, movimenta-se de forma lenta, corre devagar e demora para girar sobre o próprio eixo – como uma pessoa real. Isso tudo para lhe conferir mais humanidade e deixar claro para o jogador que esse não é um *hack’n slash* esmagador de botões. Aqui, você está no controle de uma pessoa cheia de limitações, tanto mentais quanto físicas, e isso é ótimo.

Mas se existe algo de realmente grandioso a ser destacado na jogabilidade de **Hellblade**, eu apontaria meu dedo para o combate.

**Ahhh, o combate!!!**

Antes de prosseguir rasgando elogios para o sistema de combate, deixe-me diminuir suas expectativas e esclarecer que ele não é nada complexo e cheio de nuances como um **Bloodborne** da vida, nem tão dinâmico e repleto de combos quanto um **Batman Arkham**. É um combate bastante simples e intimista, como o próprio jogo, mas surpreendentemente eficaz e benfeito.

**FOTO 6**

Legenda: Perdeu, *playboy*.

Seguindo a cartilha dos *games* de luta em terceira pessoa, você terá a sua disposição um golpe rápido e fraco, um golpe forte e lento e um ataque corporal para quebrar a defesa do inimigo e lhe sentar a porrada com um dos outros dois golpes. Durante as batalhas (que são razoavelmente frequentes, mas não muito variadas), você também poderá esquivar e bloquear o ataque inimigo.

Quanto ao bloqueio, existem duas possibilidades: simplesmente segurar o botão de defesa e ficar com sua guarda levantada esperando o ataque – o que impedirá Senua de receber dano – ou se defender apenas no instante exato em que o inimigo ataca. E, meu amigo, que satisfação é bloquear um ataque no momento certo!

Rola uma câmera lenta ao melhor estilo **Zack Snyder**, faíscas voam das lâminas e seu inimigo perde momentaneamente o equilíbrio, sendo possível desferir um contra-ataque imediato. Alguns dos golpes de Senua só podem ser executados após um desses bloqueios perfeitos. Um deles, em particular, faz com que a moçoila dê uma pirueta no ar enquanto espanca o inimigo, caia de pé outra vez e continue golpeando. Nessas horas, é impossível não sentir um *hell yeah* bem dado emergindo do seu âmago *gamer*.

**FOTO 7**

Legenda: *I’m on the highway to hell*.

Em alguns momentos do combate você também terá a opção de ativar o “foco”, que deixa tudo em *slow-motion* (exceto Senua) e lhe permite destruir os inimigos com mais facilidade e categoria. Sabe como, né? Já vimos isso em outros dois ou duzentos jogos.

Outro ponto divertidíssimo dos combates é observar os ferimentos provocados nos inimigos: cada vez que Senua os atinge com a espada, um novo corte é aberto na pele dos oponentes e sangue jorra generosamente para todos os lados.

Essa combinação minimalista de esquivas, golpes e contra-ataques pode tornar as batalhas um tanto repetitivas, mas nem por isso menos brutais. E, quando você já está enjoado de bater nos mesmos inimigos, eis que surgem os chefes para tirar você da zona de conforto.

**FOTO 8**

Legenda: Alguns chefes dão mais trabalho que outros.

Os chefes são, de longe, o aspecto mais interessante do jogo depois da narrativa. Cada um tem seus próprios movimentos e exige uma estratégia específica para ser derrotado. Não são especialmente difíceis, mas é recompensador derrubá-los. Além disso, oferecem um sopro de novidade em meio às demais batalhas (que são estilosas, mas genéricas do ponto de vista criativo).

Muito bem, temos um combate maneiro. E quanto aos *puzzles*?

**Ahhh, os *puzzles* :(**

A maior parte dos *puzzles* segue a mesma estrutura: encontre uma porta trancada, observe as runas (aquelas letrinhas pertencentes ao transudo alfabeto de Odin) desenhadas nela e, para abri-la, procure pelos mesmos formatos no ambiente ao redor.

Funciona assim: digamos que na porta esteja desenhado o símbolo “ᚰ”. Sua tarefa será circular pelo cenário até encontrá-lo. Ele pode estar escondido em qualquer coisa: às vezes são os galhos de uma árvore que, vistos de um ângulo específico, formam aquele desenho. Em outros casos, a runa pode estar escondida em um local óbvio como o chão, mas você só conseguirá vê-la acessando um ponto mais alto do cenário.

**FOTO 9**

Legenda: Senua não curtiu os *puzzles*.

Em determinado momento do jogo surgem *puzzles* um pouco mais criativos, como procurar e atravessar portais que lhe oferecem uma nova visão do ambiente. Imagine, por exemplo, que você deve acessar uma determinada área, e para isso precisará atravessar uma ponte. Contudo, não existe ponte alguma por ali, apenas um vão instransponível. Não tem problema! Encontre um portal, olhe através dele e você verá uma ponte onde antes não existia nenhuma – mais ou menos como aquela fase de **Titanfall 2** em que precisamos alternar entre realidades.

Esses *puzzles*, portanto, geralmente brincam com suas noções de perspectiva, e é admirável a criatividade da Ninja Theory para alocá-los de formas inusitadas. No começo, eles até são divertidos de se resolver, apesar de serem narrativamente dispensáveis (os caixotes de **Uncharted 4** mandaram lembranças).

O problema é que me descobri perdendo (sim, o sentimento era de perda) mais tempo andando de lá para cá no cenário do que fazendo o que eu realmente queria fazer: avançar na história de Senua e estripar demônios. Em um desses enigmas, depois de quase dez minutos procurando pela maldita runa, cheguei a largar o controle e recorrer ao VocêTubo para descobrir a solução, porque afinal estamos morrendo a cada minuto e não quero sentir que estou desperdiçando minha preciosa vidinha burguesa jogando algo que não quero.

**FOTO 10**

Legenda: Eu depois do terceiro *puzzle*.

Não me entenda mal: os *puzzles* são engenhosos e podem entreter quem gosta de ficar quebrando a cabeça. Mas eu queria quebrar a cabeça dos monstrões que provavelmente estariam na próxima área, atrás da porta trancada, e não a minha. Em certo ponto, já estava tão desinteressado nos *puzzles* que procurar pelas runas se tornou apenas um exercício de girar a câmera para todos os lados até que uma animação surgisse indicando que as tinha encontrado – quase nunca por mérito próprio, e sim por uma coincidência de ângulos e posicionamento no cenário.

Fiquei com a sensação de que o jogo teria se beneficiado se a Ninja Theory amputasse metade dos *puzzles* a fim de conceder mais agilidade à trama. Talvez a duração da campanha fosse sacrificada em, vai lá, uma hora, mas sou muito mais adepto de uma experiência concisa e bem equilibrada (um salve para o **Abzû**) do que ter minha imersão barra paciência barra boa vontade prejudicadas por uma gordurinha desnecessária, que só está ali para inflar artificialmente o tamanho do jogo – e de quebra te obrigar a circular pelos cenários, que não oferecem quase nenhuma interatividade.

“Quase nenhuma” porque, bem, existem uns totens com os quais você pode interagir para saber mais sobre o universo de Senua. Mas eles estão lá mais para justificar a exploração (muitos estão “escondidos” em áreas fora do caminho principal) do que para oferecer informações genuinamente relevantes. No fim das contas, esses totens são bastante dispensáveis e não fazem mais do que contar ao jogador sobre algumas curiosidades da mitologia nórdica.

**FOTO 11**

Legenda: Delfonauta, totem. Totem, delfonauta.

**Falando em exploração (ou sobre a falta dela)**

Dizer que **Hellblade** consiste basicamente em andar para frente, lutar, resolver *puzzles* e continuar em frente é reduzir sua complexidade a umas poucas mecânicas, mas não deixa de ser verdade. O jogo funciona naquele esquema de corredorzão: caminhe pelo cenário, chegue a uma determinada área, mate os inimigos (ou resolva quebra-cabeças) e siga em frente.

**FOTO 12**

Legenda: Eu disse que era um corredorzão.

Não há muita coisa a se fazer no meio do caminho, com exceção de procurar pelos supracitados e pouco memoráveis totens. Eu já esperava por isso e, portanto, não fiquei decepcionado, mas aqueles que tinham esperança de encontrar algo mais interativo podem sair insatisfeitos da experiência. Acredito que, em narrativas assim, menos é mais, e não me importo de apenas caminhar pelo cenário desde que a história seja boa. E posso dizer, com todas as letras, que **Hellblade** tem

**Uma das narrativas mais angustiantes, maduras e poéticas já executadas em um jogo**

O que mais me chamou a atenção em **Hellblade**, desde seu anúncio, foi a premissa escolhida pela Ninja Theory: uma personagem com distúrbios mentais que afetariam a forma como ela, e consequentemente o jogador, veem o mundo a sua volta.

Não me lembro de alguma vez ter jogado um *game* no qual a loucura fosse implementada de forma tão incisiva, comportando-se praticamente como um personagem dentro da trama. Mais que isso, a loucura em **Hellblade** pode ser considerada ela mesma o personagem principal, enquanto Senua atua como um avatar dessa insanidade inominável, tentando abrir caminho entre inimigos reais e imaginários, externos e internos.

**FOTO 13**

Legenda: Bem-vindo a Sleepy Hollow.

É por causa da loucura que Senua se sente culpada. Por causa da loucura ela marcha para o inferno em busca de redenção. E por causa de sua loucura ela se torna uma personagem tão esférica, real, problemática e apaixonante.

Ao longo da campanha, constantemente ouvimos falar sobre uma terrível força maligna que deve ser derrotada, uma “escuridão” cuja origem parece, com o perdão do trocadilho, bastante obscura. Não fica muito claro, do ponto de vista narrativo, se essa escuridão foi trazida pelos invasores *vikings*, se simboliza a morte dos entes queridos de Senua ou se é uma entidade que vive nas profundezas de Helheim.

Independentemente da interpretação do jogador, entretanto, uma coisa é certa: a tal escuridão combatida por Senua é uma incrível e perturbadora analogia aos problemas mentais que a acometem, e esse é o maior mérito de **Hellblade**. Lutar contra os inimigos, vencê-los e continuar avançando em direção ao inferno é uma das metáforas mais encantadoras de que um jogo poderia se utilizar para representar as pequenas vitórias de quem sofre com qualquer tipo de problema mental. A bem da verdade, é uma metáfora tão boa que pode ser aplicada mesmo para pessoas que se consideram mentalmente saudáveis.

**FOTO 14**

Legenda: Não é porque você já está no inferno que não pode morrer.

Quem nunca ficou deprimido a ponto de desejar apenas sumir, mas sabia que precisava lutar e seguir em frente? Quem nunca acordou um dia e se sentiu vitorioso apenas por conseguir vestir suas roupas, pegar o ônibus e ir para o trabalho sem se matar no trajeto? Sei que eu sim, e é ótimo ver um jogo trabalhando essas nuances sombrias da vida. Quero dizer: explosões, corridas e tiroteios são legais em um *videogame*, mas já tentou controlar uma personagem que se sente tão confusa e perdida no mundo quanto você?

Quando Senua vence uma batalha, ela não está apenas despachando inimigos; ela está superando seus limites e fazendo o que pode para não desmoronar. Mesmo consciente do futuro negro que a espera, ela reconhece que sua única opção é lutar até a morte com os monstros dentro e fora de sua cabeça. E, nessa jornada de autodescobrimento, acaba paradoxalmente encontrando sua libertação e sua desgraça: cada passo adiante a deixa mais próxima de si mesma, mas também da escuridão que deseja consumi-la.

Porque Senua, assim como nós, tem consciência de que caminha inevitavelmente rumo ao próprio fim. Mesmo que consiga concluir sua jornada, ela ainda estará no inferno, literal e figurativamente. Seu mundo está em ruínas, assim como ela mesma, e não há muito a ser feito sobre isso. Talvez não haja escapatória e existir nesse mundo seja apenas um grande sacrifício feito em nome de ninguém. Talvez, no fim das contas, nós sejamos nossos piores inimigos.

Assim como eu e você, Senua está lutando para manter sua vida nos eixos e seguir em frente, mas talvez seguir em frente signifique apenas descobrir que estamos além de qualquer salvação.

**Curiosidades**

**–** O diretor de **Hellblade** se inspirou na deusa Senuna, descoberta na Inglaterra, em 2002, para nomear a protagonista do jogo. Na época, os historiadores leram seu nome incorretamente, e por algum tempo acreditaram que ela se chamava Senua.

**–** Um dos responsáveis pela trilha sonora do jogo é **Andy LaPlegua**, fundador da pintudíssima banda **Combichrist**, com quem a Ninja Theory já havia trabalhado em **DmC: Devil May Cry**.

**–** O jogo nunca lhe ensina os comandos básicos (ainda que eles possam ser encontrados no menu). Por isso mesmo, algumas possibilidades podem passar batidas. Por exemplo: já na segunda metade do *game*, durante uma luta, percebi que era possível fazer uma combinação de movimentos que até então eu não tinha testado. Em combate, se você correr em direção a um inimigo (pressionando o botão de corrida) e atacá-lo com um golpe fraco ou forte, Senua dará um pulo cinematográfico seguido de uma “espetada” de sua espada (tipo aquela cena final com Stelios em **300**). Se você fizer o mesmo, mas utilizando o ataque corporal em vez da espada, ela dará uma voadora no peito do inimigo. São apenas detalhes, e talvez muitos jogadores terminem a campanha sem percebê-los, mas é bacana ver o capricho da Ninja Theory com esses movimentos.

**–** O modo de foto traz alguns filtros interessantes que emulam a loucura de Senua (e sintomas caracteristicamente relacionados a doenças mentais). O filtro *melt*, por exemplo, permite derreter o rosto de Senua e o cenário. Com o *shatter*, você pode “desmontar” a imagem. Já o *double exposure* duplica os contornos, e o *awareness* cria uma iluminação sinistra ao redor da cena, tentando representar visualmente um estado de alerta.

**–** O jogo vem acompanhado de um excelente minidocumentário, que pode ser acessado pelo menu e tem pouco mais de 20 minutos de duração. Nele, o diretor e membros da equipe de produção falam um pouco sobre o processo de desenvolvimento do *game*, focando bastante no trabalho realizado junto a psicólogos e especialistas em distúrbios mentais. Recomendo fortemente.

**Yohan Barczyszyn**

Cumpriu pena no curso de jornalismo e agora tenta se recuperar para fazer algo que preste. Entre a prática da quiromania e a escrita, prefere a primeira, por uma questão de domínio técnico. Multi-instrumentista, utiliza a música apenas para justificar o uso contumaz de entorpecentes.