

JOÃO NETO (a22200558)

PASSAGE

Quando entrei no jogo, me deparei com a tela de título bem simples, e ao dar play pela primeira vez, começou a tocar uma música em tom depressivo para fazer a ambientação do game, que a meu ver, a música é uma das coisas que eu mais gostei na obra.

Logo de cara se percebe um FOV com um aspect ratio estranho, algo meio 1 por 9, e eu pensei na hora algo como “Ok, é artístico”, e de fato ele esconde bem os problemas do jogo de progressão fraca, se fosse um campo de visão normal tenho certeza de que a play duraria 50% a menos, nos primeiros momentos eu não tinha gostado nem um pouco, agora já vejo esse FOV mais como um ponto positivo do que negativo.

Por ser a minha primeira play, eu tentei rushar o game andando apenas para direita, onde encontrei a menina logo no início e segui até o fim com ela, não foi uma boa ideia, já estava ficando entediado, porém, a culpa era minha por tentar rushar o game, mas deu pra perceber a mecânica principal de tempo que faz os personagens envelhecerem conforme o jogo progride, consegui chegar ao final da primeira run sem grandes problemas.

Na minha segunda play, comecei por explorar o mapa mais agressivamente e a tentar encontrar a progressão do jogo, o que fazia o jogador ter vontade de continuar a jogar, havia algo de fato, labirintos e bolsas, que eu particularmente achei repetitivo, os labirintos são ok, mas as bolsas, como mecânica de progressão são uma das coisas mais sem sal e sem tempero que já vi, mais valia ficar andando reto do que coletando-as.

Não satisfeito e pensando que deveria ter mais coisas, talvez algum fator de replay (pode existir, só não achei), eu tentei explorar o mapa junto da menina, simplesmente não funcionou, os colisores dos dois se somam e eles não conseguem entrar nos labirintos, talvez o desenvolvedor tenha deixado algum escondido no meio do jogo que dê para entrar com os dois, daí se tenha alguma multilnearidade do gameplay, mas eu não encontrei.

Uma última vez, eu joguei analisando só a “história”, queria ver se tenha algo nela que não fosse subjetivo, cheguei na conclusão de que se tivesse estava escondida, em suma, ao meu ver, não existe história com enredo, parece mais uma narrativa dirigida para trazer alguma lição moral sobre a vida ou algo nesse sentido, talvez, se forçar bastante dá pra dizer que tem uma mensagem de, “siga em frente sempre com quem se ama”, “o tempo passa, independente do que se faça” ou algo nesse sentido.

A conclusão final que tive foi a de que, acaba sendo um jogo de andar para a frente com uma mecânica mais elaborada de tempo e mecânicas para progressão opcionais, uma de labirinto mais ok e a outra extremamente fraca, uma história subjetiva, então você que a monte em sua cabeça e uma trilha sonora/sound FX que encaixam bem e te fazem realmente entrar no clima do jogo.

O que acho que posso tirar do jogo de positivo para o meu know-how é:

- A ambientação do jogo, música, efeitos sonoros e arte, se agrupando para montar uma imersão.
- A aula de como mecânicas de progressão se tiverem pouco appeal ao player, podem ser chatas.
- Que a arte é subjetiva, logo, pode se fazer histórias contadas apenas na cabeça do player.