

MIFRO

EXODUS

RICARDO SANTOS A 22 304 850



METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO

- ANÁLISE

- HISTÓRIA

- MECÂNICAS

- CONCLUSÃO

- PESSOALMENTE



E se de repente se desencadeasse uma guerra nuclear? Já alguma vez pensou como seria viver num mundo tomado pelo medo e destruição? Ora, de facto, com tudo aquilo que temos presenciado nos dias de hoje, o que não faltam são razões ou motivos que nos levem a refletir sobre tal.

Sendo assim, um dos métodos mais eficientes para vivenciar e sofrer do terror pós-apocalíptico é na verdade de forma virtual, jogando Metro: Exodus.

Inicialmente lançado pela 4A Games Studio em 15 de fevereiro de 2019 para plataformas como PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows, Metro: Exodus foi posteriormente adicionado às mais recentes consolas PlayStation 5 e Xbox Series S/X.

Este jogo, desenvolvido como sequência da sua tão estimada franquia de Metro, é um first person shooter de história que mistura exploração, terror de sobrevivência e combate, para além de se encaixar também no género de semi-mundo aberto, algo nunca antes visto nos jogos anteriores da série.

METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO

- ANÁLISE

- HISTÓRIA
- MECÂNICAS

- CONCLUSÃO

- PESSOALMENTE



Ao voltar a jogar Metro: Exodus depois de o ter finalizado pela segunda vez há alguns anos atrás, consigo finalmente perceber e colocar em palavras o porquê de ser um dos meus jogos favoritos e dos mais marcantes a nível pessoal. O facto de ainda me continuar a entreter e surpreender a muitos níveis só pode significar algo de especial.

Dito isto, depois de muito tempo a refletir sobre todos os aspetos deste jogo, existem algumas notas a tirar sobre a mensagem que me é transmitida tanto através da sua narrativa como por outros fatores, as mecânicas presentes e a sua evolução relativamente aos antecessores da franquia.



МОСКВА

0 км
22.02.2035

чистый воздух!

108 км
23.02.2035



They always receive me as if it was the first time...

МОСТ!
776 км
08.03.2035



METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO

- ANÁLISE

• HISTÓRIA

• MECÂNICAS

- C



Algo que me cativou desde logo foi a sua história, intensa e dramática, que relata um período vivido depois do desenrolar de uma guerra nuclear que acabaria por deixar o planeta todo, não só sobre cinzas como também repleto de mutantes incrivelmente assustadores, obra da radiação na superfície, fazendo assim do metro de Moscovo, na Rússia, o único lugar habitável no planeta, ou assim se dizia...

Este espaço de tempo, no entanto, é acompanhado pela emocionante história de Artyom, o protagonista do jogo, um sobrevivente da tragédia e futuro defensor do metro ao comando de Miller, líder do grupo “Spartans”, defensor do metro, e pai de Anna, esposa de Artyom.

É exatamente em torno do grupo “Spartans” que se desenvolve a narrativa do jogo em busca de uma alternativa habitável ao metro de Moscovo. Durante esta aventura o jogador vai desenvolver uma relação muito próxima com todo o clã, muito devido às suas personalidades distintas, mas também, e principalmente com Artyom e Anna, um casal apaixonado e sonhador muitas vezes posto à prova pelo ambiente assustador onde estão inseridos que promete levar “Spartans” ao limite.



METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO

- ANÁLISE

• HISTÓRIA

• MECÂNICAS

- C



Um aspeto a salientar é o facto de a história de Metro ser baseada nos romances de Dmitry Glukhovsky, sendo este outro ponto positivo que ajudou claramente a tornar a história do jogo mais especial, emocionante e marcante, fazendo com que o jogador se apegue com mais facilidade ao contexto e à relação vivida por Artyom e Anna.

Toda esta narrativa é acompanhada de uma arrepiante trilha sonora, composta pelo ucraniano Alexey Omelchuk, que encaixa na perfeição no tema do jogo e transmite ao jogador a emoção e todas as sensações provenientes da história, sendo esta um dos elementos que me surpreendeu mais, tornando logo a experiência muito mais imersiva.

СО-1-98
МЕН МВ

ОТК

14/01

РЕДАКТИРУЕМЫЙ

АКЧУ

ПОДСЧАСТЬ



ФИЛЬР

А/В

ДОП. НС

МЕКАНИКАС

CAMPANHA

INTRO

MOSC



Этот спойлер содержит сюжетные линии, которые могут раскрыть историю главного героя.

ENTER JOGAR
ESC VOLTAR
Q DESLOGAR

METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO
- ANÁLISE
 - HISTÓRIA
 - MECÂNICAS
- CONCLUSÃO
 - PESSOALMENTE



Com o seu vasto sistema de customização de armas, Metro: Exodus acaba por ser o jogo da franquia com mais opções a nível de modificações, tudo isto com fim a proporcionar um inventário e arsenal mais personalizado ao estilo de cada jogador.

Em comparação com os jogos anteriores da série, tanto a exploração como o combate foram significativamente melhorados. Desta vez, é permitido ao jogador uma maior exploração pelo mapa, para além de inúmeras missões secundárias de modo fintar a linearidade da progressão do jogo.

Nos momentos de combate, o jogador pode escolher a sua estratégia preferida, entrar com tudo, acabar com os inimigos um a um, ou, até mesmo, em casos mais específicos, escapar impune e sem ser visto. Assim sendo, o jogo apresenta múltiplas formas de progredir contra os vários obstáculos, invocando sempre a criatividade do próprio jogador. Até possui um sistema de moralidade, isto é, se o jogador decidir apenas imobilizar os inimigos ou até mesmo se não magoar nenhum inocente, o jogo vai recompensar no futuro, até porque existem dois finais possíveis. Este aspecto concreto atribui uma liberdade refrescante ao jogador e que ajuda também a elevar a imersão nos mais variados ambientes ao longo da jornada.



METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO

- ANÁLISE

- HISTÓRIA

- MECÂNICAS

- CONCLUSÃO

- PESSOALMENTE



No entanto, algo que pode causar alguma confusão no ínicio, é o facto do protagonista não falar uma única palavra ao longo do desenrolar da narrativa. Este aspetto, normalmente, ou é apreciado ou é detestado pelos diferentes jogadores.

A única vez que ouvimos a voz do personagem principal, Artyom, é durante os interlúdios do jogo, quando existe uma tela de carregamento para uma nova fase ou etapa da história. Este conceito não é algo exclusivo à franquia de Metro, muito pelo contrário, foi também aplicado em muitos outros jogos como Far Cry 5, Half - Life e até Grand Theft Auto III.

- INTRODUÇÃO

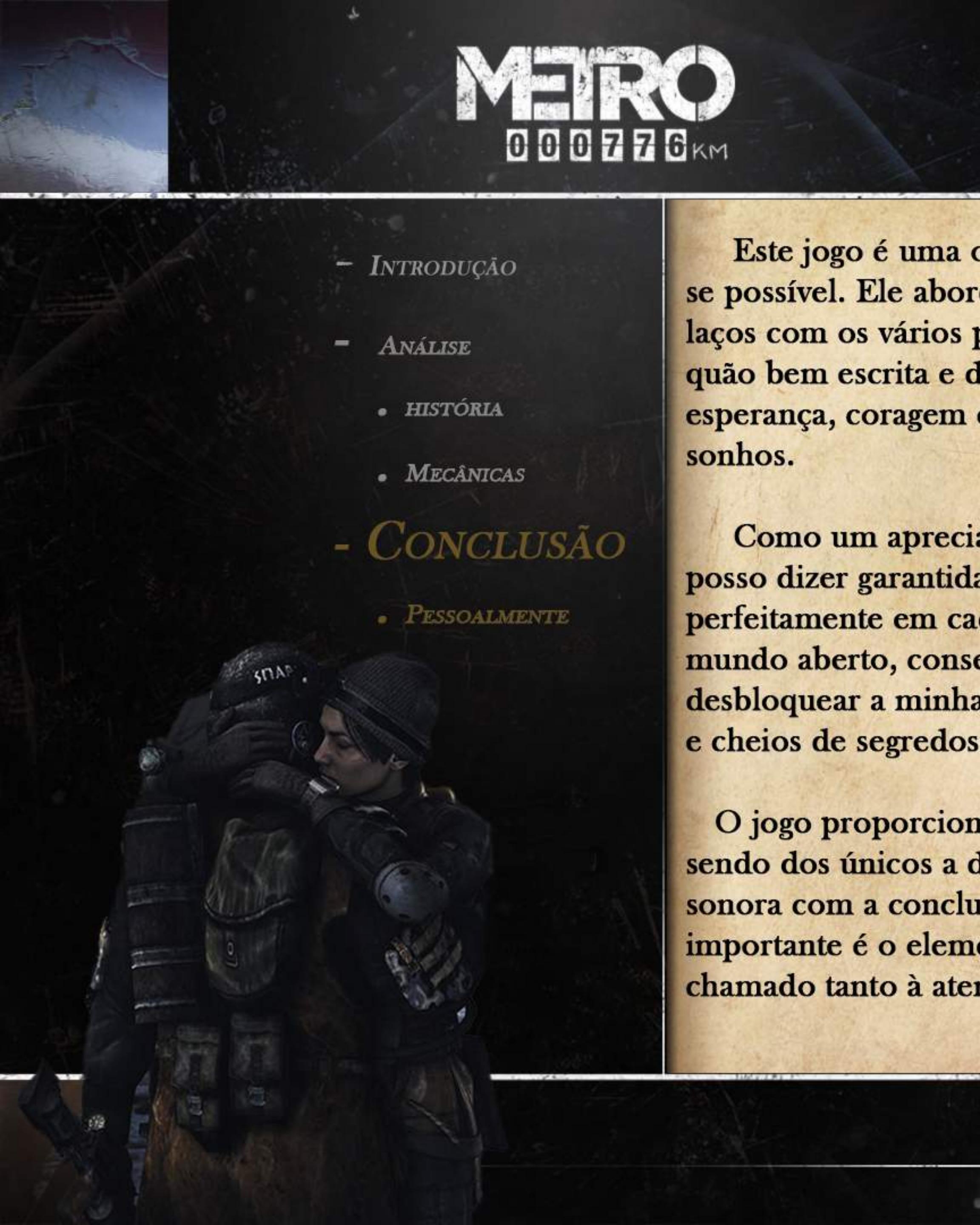
- ANÁLISE

• HISTÓRIA

• MECÂNICAS

- CONCLUSÃO

• PESSOALMENTE



Este jogo é uma obra de arte e recomendo fortemente a sua experiência se possível. Ele aborda um tema muito atual e permite ao jogador criar laços com os vários personagens com grande facilidade, o que mostra o quanto bem escrita e desenvolvida a narrativa é. Transmite uma mensagem de esperança, coragem e da capacidade de lutar até ao fim pelos nossos sonhos.

Como um apreciador de jogos com história, terror e sobrevivência, posso dizer garantidamente que Metro: Exodus é um jogo que encaixa perfeitamente em cada um destes géneros. Graças à sua componente de mundo aberto, consegui impulsionar mais o meu lado aventureiro e desbloquear a minha veia exploradora, no que toca a ambientes misteriosos e cheios de segredos como são os de Metro: Exodus.

O jogo proporciona momentos emocionantes e até de partir o coração, sendo dos únicos a deixar-me realmente emocionado. A junção da trilha sonora com a conclusão da história no final do jogo fez-me perceber o quanto importante é o elemento musical nos videojogos, algo que nunca me tinha chamado tanto à atenção, até jogar esta obra prima da 4A Games.

METRO

0 0 0 7 7 6 KM

- INTRODUÇÃO
- ANÁLISE
 - HISTÓRIA
 - MECÂNICAS
- CONCLUSÃO
 - PESSOALMENTE



Sinto-me orgulhoso de ter experienciado e jogado a segunda vez, até porque foi só à segunda vez é que consegui o final “feliz”, no entanto, este jogo mostrou-me que não há finais melhores que outros, pois, no fim, tanto o final “bom” como o final “mau” acabaram-me por me deixar igualmente arrepiado.

A verdade é que comecei a jogar o jogo apenas pela vertente de exploração e sobrevivência, mas, felizmente, acabei por receber muito mais que isso. Não pensei que fosse possível construir uma experiência tão completa e gratificante como a de Metro: Exodus. Ainda assim tive a honra e o privilégio de o jogar e, por todos estes motivos, vai certamente permanecer na minha memória.



Bibliografia:

PETRÓ, Gustavo (2019), “Metro Exodus: Tudo sobre gameplay, história e mais”,
<https://br.ign.com/metro-exodus/70937/feature/metro-exodus-tudo-sobre-gameplay-historia-e-mais>, consultado dia 29 de setembro.

GONÇALVES, Paulo (2019), “Análise: Metro Exodus”, <https://www.actigamer.pt/noticias/analise-metro-exodus/>, consultado dia 29 de setembro.



Ricardo Santos - a22 304 850