Registro de finalizações: State of Decay

Zerado dia 05/12/24

()

De um tempo pra cá resolvi me livrar do meu Xbox 360 pois possuir ele e um Playstation 3 não tem feito muito sentido, fora que eu posso pegar o dinheirinho da venda e investir em outras coisas (talvez até um R36S ou algo do tipo). Com isso fiz um levantamento de jogos que eu teria que jogar nele e que não existem no PS3. Sei que alguns eu poderia jogar no PC, Xbox One e tal, mas não quero depender disso agora nem no futuro e vou aproveitar a oportunidade para jogar logo.

O levantamento resultou em cerca de 8 títulos apenas e fui os jogando casualmente quando batia a vontade. Outro motivo para eu não focar completamente em terminar isso é que tem o Lost Odyssey no meio, um RPG de 4 discos que tem me dado uma preguicinha e medo de ser muito longo, mas sua hora deve chegar em breve.

()

Depois de uns Blue Dragons e Fable IIIs eu tinha chegado a conclusão que faltavam apenas 5: o Lost Odyssey + quatro outros que eu não possuía (N3, N3 II, Crackdown e Crackdown 2). Estava muito agoniado que eu não tinha esses jogos e tá complicado manter um Xbox 360 desbloqueado que depende de mídia física já que na internet até tem os arquivos aqui e ali, mas na hora de gravar por algum motivo não funciona (sobretudo esses jogos mais desconhecidos). Por outro lado, a minha leitora de DVD do PC aparentemente estragou e agora só lê e não grava mais.

As feirinhas de Brasília quase nem vendem mais jogos do console e quando tem é só futebol e GTA, nada desses desconhecidos. Aliás, até as mídias virgens estão ficando raras por aqui e caras na internet.

E pra piorar tá impossível usar a Live no 360. Sei que os Crackdowns estão gratuitos por lá, mas não consigo mais acessar a loja.

()

Bem, por algum milagre eu achei uma banquinha da feira recentemente e o cara conseguiu os quatro funcionais pra mim (não deixa de ser meio zoado gastar 40 reais em 4 jogos de 360 em 2024) e agora eu parecia estar preparado, mas resolvi fazer mais um levantamento para ter certeza. Eu havia me esquecido de State of Decay!

Carácoles! Entrei em contato com o cara e ele me informou que não conseguiria pois era um jogo apenas digital. Poxa, é mesmo! Lascou?

Lembrei que existia uma versão de PC e até rodou no meu notebook, porém não fiquei satisfeito e entrei contato com um amigo que tem um Xbox 360 com desbloqueio que só precisa baixar os títulos no computador e passar para ele. Peguei emprestado, claro (e vou aproveitar e ver se jogo outras coisas do primeiro Xbox nele)!

Iniciei State of Decay (SoD) com pouca expectativa. Aliás, o pouco que joguei no PC tinha achado meio esquisito (se bem que para um jogo de 2GB da Live Arcade não dava para esperar muito). Os modelos dos personagens eram meio toscos e eles andavam como se estivessem sobre um chão ensaboado. O framerate é bem coisa da época e tem efeito de bloom, tudo alaranjado, sabe? Lembre-se que esse é um jogo de 2013, mesmo ano do GTA V!

()

Fui seguindo a campanha sem esperar muita coisa e era um jogo ok. Você mata ou evita os zumbis pelos cenários e anda até onde estão marcadas as missões. Tinha uma historinha meio boba (aliás, o jogo começa bem do nada também) e o que eu tinha que fazer era subir numa torre e rastrear os arredores estilo Assassin’s Creed, depois ir numas tendas e barracas coletar o loot, ir se acostumando com a jogabilidade e controles. Bem simples, mas estava ok.

Depois de algum tempo surgiu uma missão de ir salvar uma mulher na beira do lago e lá matei vários zumbis. Você tem armas de fogo com munição bem limitada e porretes e afins que duram MUITO e que matam de boa os inimigos, lembrando de finalizá-los quando estiverem caídos ou vulneráveis.

Nessa parte haviam muitos zumbis bugados pelos cenários, atrás de pedras, deitados no chão e afins e só depois de caçar tudo o que tinha nos arredores a missão finalmente se concluiu e a mulher se juntou a mim. Era hora de sair do mapa inicial, passar pela ponte quebrada e “ganhar o mundo”, que era bem maior do que a área inicial que imaginava que toda a campanha se passaria, hehe.

()

Nessa parte você começa a perceber que andará bastante por um mapa grande com seus companheiros, mas que há também a opção e dirigir, coisa que não fiz de cara e achei que os carros depois da ponte estariam todos enguiçados. Fui a pé.

Nessa longa caminhada até o longínquo objetivo eu acabei caindo de um lugar alto e na hora que o jogo me deu respawn ele me colocou diretamente no objetivo. Bizarro? Sim! Mas não reclamei.

O jogo então começa a focar numa comunidade com mais pessoas e que você tem que conquistar suas confianças e ajudar com os perrengues do dia-a-dia num apocalipse zumbi.

Essa comunidade vive em uma igreja americana e você passa a ter que ir nas casas da vizinhança coletar itens, procurar por sobreviventes e por aí vai! É aqui que o jogo realmente começa e mostra sua verdadeira cara!

()

Normalmente você tem objetivos, como ir responder a um pedido de ajuda que chegou por rádio e isso é sempre bem divertido. O mundo de SoD é muito convincente e toda a parte de sobrevivência é simplesmente demais! Você pode entrar em qualquer casa, pode achar muitos itens, ficar com os bolsos cheios, encontrar muitos zumbis ou poucos, ter que trocar de arma, estocar as coisas, construir edificações na base e por aí vai.

O jogo tem um sistema de dia e noite maneiro, um mapa bem-feitinho, tem sistema de você ir diminuindo seu HP e/ou stamina e a necessidade de ir consumir alguma coisa ou simplesmente ficar descansando enquanto você joga com outro sobrevivente.

Há ainda um sistema de melhorar os atributos dos personagens ao correr, lutar, atirar e mais e um sistema de chamar atenção de inimigos com sons ao dirigir ao invés de andar, usar lanternas e faróis, usar a busca rápida de itens nas cômodas e afins das casas. Enfim, é muita coisa acontecendo!

()

As regras de SoD são bem estabelecidas e deixam a jogatina muito divertida e justa. Tipo, você não sente que os zumbis são loucos como os de Left 4 Dead nem que são lesmas como nos primeiros Resident Evil. Que jogo bem-feito, meus amigos!

Com o andar da carruagem o curto jogo de supostas 6 horas fica cada vez melhor. As construções e melhorias da base começam a terminar, o arsenal fica grande, você consegue resolver crises, encontrar mais sobreviventes que também ajudam e desbloqueia até habilidades de comando por rádio, como mandar alguém ir até a sua localidade pegar os itens e materiais que você não conseguiu carregar, chamar um ataque aéreo do exército etc.

O enredo fica melhor também e logo a cidade se expandiu a ponto de você visitar diferentes localidades, como a cidade maior, a zona mais rural e até cheguei a construir uma nova base numa localidade bem maior e com mais possibilidade de prédios tendo alcançado uma certo nível de respeito e um número mínimo de moradores na comunidade.

()

Depois de um tempo as missões principais começaram a não aparecer e eu estava jogando horas e horas de missões secundárias: salvar amigo em apuros em alguma casa, subir em uma torre para averiguar algo, limpar alguma residência de uma infestação de zumbis, ir matar algum zumbi especial. Essas coisas são legais, mas depois começam a perder o sentido depois que você as fez pela milésima vez e não ganhou quase nada por isso.

Comecei a pesquisar na internet e vi muita gente falando do problema e comecei a me questionar se era bug mas insisti. A jogatina que achei que terminaria num dia só foi acabar dois dias depois (na vida real) quando as missões foram voltando a conta gotas aleatoriamente.

Apesar disso pelo menos eu pude usufruir mais do jogo nesse meio tempo e foi divertido pois fiz tudo quanto era missão secundária e livrei a cidade de focos mais complicados, além de restituir a comunidade depois de um ataque feroz de zumbis que nunca tinha acontecido antes e que me fez perder quase todo mundo. O jogo então terminou, meio do nada, mas valeu cada segundo. Acho que me tornei fã já. Não sei ainda se da franquia ou apenas desse primeiro. Como esse jogo me surpreendeu! Sobretudo depois de um início meio sem sal...

()

()