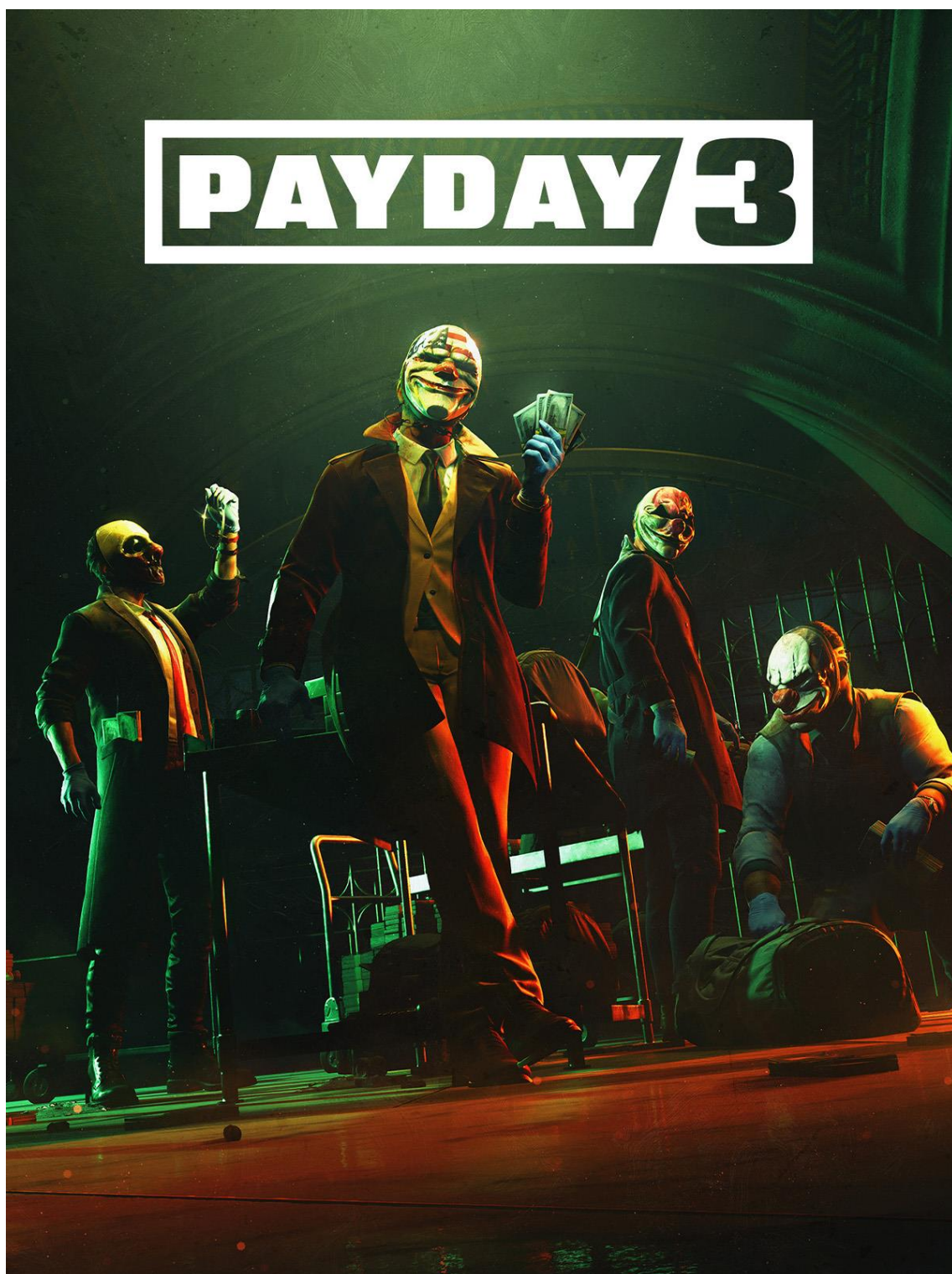


E-book **Payday 3**



Gameverse

De volta a Nova York depois de 10 anos

Que a NYPD não leia isso, mas [roubar em Nova York](#) nunca foi tão divertido. Se Payday 2 já era bom para os amantes do gênero, [Payday 3](#) veio para deixar a franquia ainda melhor. Com gráficos e jogabilidades aprimorados e novas mecânicas, a sequência do jogo lançado em 2013 definitivamente faz jus ao título de sucessor e melhorou aquilo que já era bom, mas estava ficando datado.

Payday foi uma febre não apenas pelo trocadilho cômico na língua portuguesa, mas também por executar com maestria, na época, aquilo que se propunha a fazer. O primeiro jogo, lançado em 2011, não foi tão expressivo, mas Payday 2, de 2013, mostrou a que veio e consolidou a franquia. Com diversos assaltos e personagens sendo adicionados ao longo dos quase 10 anos de existência, a IP tornou-se reconhecida na indústria dos games e é uma referência quando se trata de assaltos a banco (seja isso bom ou ruim).

Agora, o novo jogo, ainda sem muito conteúdo se comparado ao mar de opções que [Payday 2](#) já tinha se tornado, vem para dar um novo passo na história da série. Payday 3 já chega com missões que farão de você um verdadeiro criminoso e cheio de possibilidades para DLCs futuras.



A nova entrada da franquia elevou o nível das missões de maneira espetacular, o que pode explicar o fato de haver apenas oito roubos compondo o enredo inicial do jogo. Cada um dos trabalhos realizados pelo seu grupo de criminosos foi maravilhosamente elaborado pela equipe de Starbreeze, trazendo, além de uma variedade de cenários, recursos diferentes para cada um dos roubos. Uma máscara e duas armas não serão o suficiente aqui, principalmente se você quiser [tentar uma run furtiva](#). Serão necessários códigos com dígitos, cartões, QR codes e até mesmo pendrives para abrir portas e outras fechaduras. Óbvio que você ainda usará a boa e velha furadeira, mas ela virou apenas uma coadjuvante na nova entrada da franquia.

A Starbreeze conseguiu reconstruir cenários clássicos, não só de sua franquia, mas de todo o gênero, sem deixar que ficassem batidos ou passassem a sensação de mais do mesmo.

Payday 3 é como uma grande saga que traz um filme de ação criminosa em cada uma de suas missões. Acredito que na franquia as verdadeiras histórias são contadas dentro dos assaltos e não nos vídeos curtos que servem de prólogo para cada um dos roubos, que provavelmente muitos sequer assistirão. Neste novo jogo, o enredo clichê e pouco cativante é salvo pela mirabolância da mais alta qualidade dos “trabalhos sujos” realizados pela sua equipe.

A verdade é que o objetivo continua simples: roubar a carga para fazer dinheiro. O que encanta são os diversos possíveis caminhos para alcançá-lo. Se no jogo antecessor o planejamento do crime não tinha tanta notoriedade, agora tem. Em Payday 3, estudar o ambiente e se infiltrar em salas privadas e seguras é um fator importante para a execução da missão.

Acredito que “Sob a Surphaze” e “Diamantes Sujos” foram os roubos que mais coloquei em prática a furtividade. Nas duas missões avancei bastante e coletei informações importantes sem ser descoberta e acionar o alarme. Todas as vezes foi um pequeno descuido, como encostar em um laser de segurança ou ser pega por uma câmera, que fez com que tudo fosse por água abaixo e a verdadeira ação começasse.

A furtividade não é necessariamente algo novo em Payday, pois no jogo anterior já era possível realizar um assalto totalmente incógnito e fugir com o dinheiro sem ser descoberto. No entanto, apenas os jogadores mais comprometidos e de níveis mais altos conseguiam tal feito, por conta dos requisitos para a liberação de ferramentas essenciais para que a tentativa se tornasse viável.

Cuidado! Pode ser viciante

Jogar Payday sozinho não é a melhor ideia do mundo, mas até mesmo em uma run solo dá para aproveitar o jogo por completo. O problema é que tudo fica quatro vezes mais difícil. Os bots não ajudam em muita coisa além de atirar nos policiais e você faz basicamente tudo sozinho. O que não é muito diferente da inteligência artificial do jogo anterior, ainda assim acho que os parceiros de crime virtuais ficaram um pouco mais inteligentes. Sem contar que eles te seguem para tudo quanto é lado, então você pode usá-los de “mula” caso precise levar mais de uma bolsa, senão serão várias viagens sozinho para buscar o dinheiro, equipamento ou qualquer outra coisa que você precise carregar.

O vício, no entanto, vem quando você joga com uma equipe, principalmente quando são seus amigos. Não é à toa que Payday 3 é um multiplicador online, desta vez sem a opção de jogar offline. A ação de cada membro da equipe é essencial para a melhor execução possível e quando tudo flui em uma dinâmica perfeita, com a comunicação e as ações se completando, o jogo fica incrível.

“Sob a Surphaze” mostra isso na prática. Nesta missão, jogar da maneira furtiva fará com que você se sinta em um filme de Missão Impossível. O objetivo é invadir uma galeria de artes e roubar as obras verdadeiras de certos artistas, mas para isso será preciso ter o conhecimento da localização de cada uma delas, desligar lasers de segurança, coletar o equipamento de autenticação e cortar os vidros de proteção. Cada membro da equipe pode desempenhar uma função, mas é preciso que a comunicação ocorra para que a missão seja cumprida de forma coesa.



Em alguns momentos jogando sozinha, Payday 3 me trouxe lembranças de [Hitman](#), que é uma franquia que gosto muito. Esta característica de ir entrando em áreas que você não é “bem vindo” e hackear celulares ou conseguir cartões para conseguir abrir certas portas me fez lembrar dos meus tempos de Agente 47. Sem a troca de roupa e os baús para esconder os corpos dos policiais, o que é algo que faz falta, mas com uma equipe para me ajudar, nem que seja só no tiroteio. Claro, esse é o caso se você quiser seguir de maneira furtiva. Se preferir já chegar mostrando todo o seu poder bélico, também pode, mas certas ações ainda serão necessárias, como encontrar o escritório do gerente.

São poucas as missões em que o “stealth” e a coleta de informações não são necessárias. Em algumas você vai sofrer mais que outras para cumprir estes requisitos, mas aí é que está a parte boa. Você pode tentar de novo e até mesmo ir aumentando a dificuldade caso queira deixar tudo ainda mais próximo da realidade e se sentir um verdadeiro ladrão profissional.

A segunda missão, por exemplo, é focada em combate, então a furtividade não se torna necessária. Nesse roubo, você e sua equipe guiam um veículo blindado em uma ponte com muito pouco espaço para implantar estratégias diferentes até um suporte para que possam extrair o que estava sendo transportado. No entanto, ainda que menos elaborada que as outras missões no quesito “história”, as ondas de policiais passam a sensação de serem mais intensas por conta do ambiente majoritariamente aberto, no qual se esconder fica muito mais difícil. É a missão menos legal do jogo, mas ainda é intensa e fará você respirar aliviado quando terminar.



Novas mecânicas que agregam muito ao jogo

Payday 3 traz muitas novas mecânicas, como a de arrombamento de cofres, que deixam o jogo muito mais divertido e instigante. Citarei algumas, mas são várias mecânicas, principalmente as furtivas, que compõem essa nova maneira de jogar Payday.

Esperar uma eternidade para que a porta seja aberta à força também virou coisa do passado. Com a ferramenta de lockpick, o arrombamento de portas em Payday ficou melhor e mais interativo. Em vez de ficar segurando o botão até que a porta destranque, agora o jogador pode acelerar ou retardar o processo, caso clique no momento errado.

A interação com os reféns agora também está muito mais realista. Além de serem uma moeda de troca para ganhar mais tempo de negociação, antes de os policiais invadirem, os reféns também podem ser usados como escudo humano, o que força os policiais a não atirarem em você, a menos que você abra uma brecha.

Os policiais, no entanto, estão bem mais inteligentes que em Payday 2, tanto antes quanto durante o combate. Os guardas podem reagir de formas diferentes dependendo da interação que você tem com eles e do lugar que você está. Caso esteja em uma área privada e sem máscara, basta não fazer nada muito suspeito que os guardas não vão te importunar, mas se te pegarem você será escoltado para fora. Já em áreas seguras, não deixe nem que os guardas nem que as câmeras te vejam, porque você não deveria estar ali e o alarme pode ser acionado.

Hoxton, temos alguns problemas

A dificuldade para montar uma partida, porém, segue presente no jogo. No entanto, por conta da mudança no layout das missões, a inconveniência deixou de ser a constante mudança do mapa e deu lugar à demora para encontrar um lobby, além de um matchmaking desregulado. Mas acho que esse problema será resolvido ainda nas primeiras atualizações do jogo.

Quando se trata do lobby, depois que você sinaliza estar pronto não é possível voltar atrás e dar “não-pronto”, então só confirme a partida quando realmente tiver certeza disso. Outra questão é que você não pode customizar o carregamento depois que está no lobby, mas pode escolher entre diferentes carregamentos pré-montados. São pontos que podem contar como um downgrade, mas que para mim não fizeram tanta diferença.

Quanto a mudança para um jogo 100% online, a Starbreeze já explicou que é por conta do motor Unreal Engine, que estaria interferindo na conectividade. Isso tornaria impossível rodar o game sem o uso de uma rede estável. Logo, jogar offline deixou de ser uma opção, mas ainda é possível jogar sozinho, basta estar conectado à internet e ter uma conta ativa no Xbox Game Pass ou na PlayStation Plus, caso esteja jogando nos consoles.

Prós

- Assaltos bem elaborados que podem se tornar complexos
- Furtividade instigantes
- Novas mecânicas que agregam na jogabilidade
- Progressão cruzada

Contras

- Dificuldade para montar partidas
- Poucas missões
- Sem customização de carregamento no lobby.



*“A franquia **“Payday”** tem sido bem lucrativa para a Starbreeze e o estúdio Overkill, vendendo 9 milhões de cópias dos jogos desde o lançamento”*

O Veredicto

Se você busca muita ação e trocações frenéticas com a polícia, pode mergulhar de cabeça, pois terá uma piscina de dinheiro te esperando. Payday 3 inova na franquia sem mudar radicalmente uma fórmula já consolidada. A sequência traz mecânicas que tornam a jogabilidade muito mais dinâmica e próxima da realidade do que era no jogo anterior, mas sem tirar aquela estética cinematográfica e os tiroteios que muitos fãs gostam. Ainda que o novo jogo tenha alguns problemas, a experiência geral é extremamente satisfatória e divertida, principalmente jogando com os amigos. Payday 3 promete e entrega um pacote de alto nível, fazendo com que você suplique para que a Starbreeze adicione mais assaltos ao jogo.



Neste Artigo



Payday 3

STARBREEZE AB | 21 DE SETEMBRO DE 2023

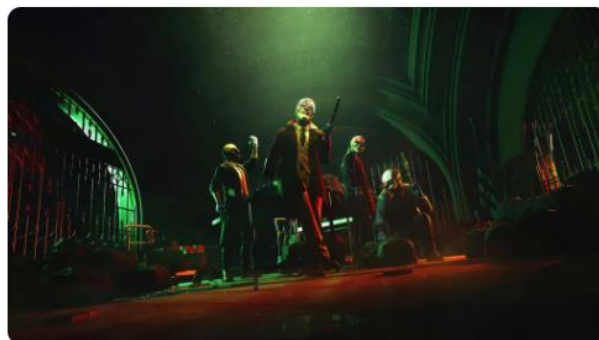
PLATAFORMA / TÓPICO   

Payday 3 faz jus ao título de sucessor e deixa a franquia ainda melhor | Review

Ótimo



Se você busca muita ação e trocações frenéticas com a polícia, pode mergulhar de cabeça, pois terá uma piscina de dinheiro te esperando. Payday 3 inova na franquia sem mudar radicalmente uma fórmula já consolidada. A sequência traz mecânicas que tornam a jogabilidade muito mais dinâmica e próxima da realidade do que era no jogo anterior, mas sem tirar aquela estética cinematográfica e os tiroteios que muitos fãs gostam. Ainda que o novo jogo tenha alguns problemas, a experiência geral é extremamente satisfatória e divertida, principalmente jogando com os amigos. Payday 3 promete e entrega um pacote de alto nível, fazendo com que você suplique para que a Starbreeze adicione mais assaltos ao jogo.



by Maria Eduarda Pitão



More Reviews by **Maria Eduarda Pitão**



Quriocity - Review



Amnesia: The Bunker - Review

Créditos da Matéria: IGN Brasil Maria Eduarda Pitão

<https://br.ign.com/payday-3/113946/review/payday-3-faz-jus-ao-titulo-de-sucessor-e-deixa-a-franquia-ainda-melhor#:~:text=Payday%203%20inova%20na%20franquia,tiroteios%20que%20muitos%20f%C3%A3s%20gostam.>

Autores do E-book: Athyla Guilherme, Gabriel Estevam