

Análise NieR: Automata (Playstation 4)

Date : 17 de Abril de 2017

Passaram sete anos desde que o RPG de acção, NieR, foi lançado. Um jogo que, inesperadamente, foi mais bem-recebido por parte dos jogadores do que pela imprensa especializada. Actualmente, NieR é considerado um jogo de culto e um dos jogos mais subvalorizados da anterior geração de consolas.

Mas não são apenas sete anos que separam NieR: Automata do original. Também os *developers* da série mudaram, e a Square Enix não fez a coisa por menos, entregando esta sequela aos mestres de jogos de acção na terceira pessoa, a Platinum Games, as mesmas mentes responsáveis pelos fantásticos Metal Gear Rising, Bayonetta e Vanquish.



A história de NieR: Automata decorre num futuro sombrio para a humanidade, que se viu praticamente extinta do planeta terra. A causa desta extinção foi um ataque alienígena, por parte de uns seres robóticos, dotados de inteligência artificial e com a capacidade de evoluírem de forma autónoma.

Os poucos sobreviventes refugiaram-se na lua e actualmente engendraram uma forma de

contra-atacar os robôs invasores. O plano para combater esta ameaça à humanidade e ao planeta terra passa por utilizar uma gama de andróides com capacidades de batalha, os YoRHa.

Para uma maior eficácia estes andróides residem e recebem as ordens numa estação espacial, que orbita em torno da terra. A partir desta estação os andróides usam uma espécie de exoesqueleto, com habilidades de transformação, para se descolarem até à terra e confrontarem os robôs alienígenas que atacam na atmosfera.

<https://www.youtube.com/watch?v=StXRi5zPPjk>

O andróide onde se centra a história é um YoRHa No. 2 Modelo B, também conhecido como 2B. A 2B é um andróide feminino de cabelo branco, com a fisionomia de uma jovem em forma, e que usa umas vestes pouco apropriadas para quem vai para a guerra, como uma saia extremamente reveladora e saltos altos.

Noutro espectro temos o andróide YoRHa No. 9 Modelo S – 9S. Uma versão de andróide masculino, também de cabelo branco, mas mais conservador na sua roupa de combate, e que auxilia a 2B nas suas missões.

Há ainda que referir que NieR e NieR: Automata partilham o mesmo universo, mas em períodos distintos, portanto não há grandes problemas se nunca tiverem jogado o antecessor.



NieR: Automata é, tal como o original, um jogo de acção na terceira pessoa com elementos de RPG, como níveis de experiência para aumentar as capacidades da 2B, múltiplo armamento

para se equipar, personalização de atributos e as habituais missões e missões secundárias entregues pelos diversos NPCs espalhados pelas diversas regiões que podemos explorar livremente.

As armas que podemos usar estão separadas por quatro categorias: lanças, espadas pequenas, espadas grandes e punhos. É possível combinar estas armas em diferentes conjuntos, ou seja, num conjunto temos de atribuir uma arma a um tipo de ataque, seja ele leve ou pesado, não podendo usar a mesma arma para os dois tipos de ataque. Por exemplo, para o ataque leve usei um sabre, para desferir ataques rápidos, e para o botão de ataque pesado usei uma espada grande, para infligir maior dano nos inimigos mais lentos.

Para além das armas de corpo a corpo temos a assistência de um pequeno robô voador. Com este robô é possível atacarmos inimigos a longa distância ou inimigos que fazem dos ataques aéreos o seu ponto forte. Com este robô também é possível planarmos para percorrer maiores distâncias ou alcançar pontos que de outra forma não seria possível.



À primeira vista, temos a sensação de que estamos a enfrentar sempre o mesmo tipo de inimigos, mas um olho mais atento rapidamente percebe que não se podia estar mais enganado. O aspecto entre eles é semelhante, devido à capacidade destes robôs se reproduzirem, mas a maneira como atacam, habilidades e personalidade são variados. Uns atacam de longe, outros possuem escudos, usam táticas diferentes, alguns usam armas de fogo, e por vezes alguns simplesmente ignoram o jogador.

Uma mecânica interessante e claramente inspirada em Dark Souls é quando a 2B morre termos de voltar ao sítio da morte e recolher alguns itens e pontos de experiência deixados

pelo seu corpo. Para além disso, podemos escolher ressuscitar o corpo, que nos auxiliará até ser destruído de vez. Também encontraremos o corpo de outros jogadores, que nos podem dar itens ou também funcionar como um aliado temporário.



É perceptível de que estamos perante um jogo da Platinum no momento em que efectivamente o começamos a jogar. O controlo preciso, o combate frenético, os imensos *combos* e a diversidade de confrontos são a imagem de marca que, felizmente, perdura nas obras desta companhia.

Os visuais de NieR: Automata talvez sejam o seu ponto menos positivo. As texturas não possuem grande detalhe, e excluindo os personagens principais e alguns inimigos os modelos também deixam a desejar na falta de pormenores, sendo bastante genéricos e simples. Por um lado, as animações são fluídas e espectaculares, principalmente nos movimentos de combate da 2B.

Infelizmente, o aspecto menos conseguido, e quase de geração passada, não se traduz em fluidez nos *frames* por segundo, onde é claro que a versão base da PlayStation 4 sofre para se manter nos 60 *fps*. A falta de *anti-aliasing* também é notória, onde se consegue notar as linhas serrilhadas nos objectos do jogo.

Veredicto

É fácil recomendar NieR: Automata aos amantes de jogos de acção, têm aqui um jogo para muitas horas, com finais alternativos, que promovem a repetição da campanha, para se

perceber todos os pontos da misteriosa e intrigante história do ataque alienígena ao planeta Terra.

O combate clássico dos jogos da Platinum está aqui presente na sua melhor forma, conjugando alguns elementos de Metal Gear Rising com outros de Bayonetta, mas com um toque único que lhe confere uma identidade própria, sem nunca parecer algo já visto antes no repertório da companhia.

[NieR: Automata](#)