

Análise Syberia 2 (Nintendo Switch)

Date : 1 de Janeiro de 2018

Quando foi lançado para PC em 2002, Syberia veio-se a revelar como uma surpresa extremamente positiva e tendo agradado certamente a todos os amantes de aventuras *old school*.

Agora, passados mais de 10 anos e já com outros 2 títulos da série lançados, o frio da Sibéria chega à Nintendo Switch com Syberia 2.

O Pplware já teve ocasião de o experimentar.



Desenvolvido pela Microids, Syberia é uma aventura cativante que nos remonta aos tempos das velhinhas aventuras gráficas tal como The Longest Journey, Space Quest, Kings Quest ou mesmo Leisure Suit Larry.

A história que a Microïds arranjou para Syberia tanto tem de louca como de apaixonante e cola bastante bem com a sua jogabilidade e com a forma como o jogo se desenrola. Acompanhamos Kate Walker, uma advogada de Nova Iorque que se vê estranhamente envolvida numa demanda pela mítica terra chamada Syberia, local onde supostamente se encontrarão Mamutes. Este é o sonho de criança de Hans que, de uma forma pouco esclarecida pelo jogo, consegue convencer Kate a embarcar na aventura com ele. Acompanhados por Oscar, o robot pessoal de Hans, os 3 partem à procura de Syberia.



Syberia 2 é, tal como o seu antecessor (que infelizmente não chegámos a jogar) uma aventura gráfica do género *point'n click* que baseia o seu avanço na resolução de obstáculos e quebra-cabeças lógicos que nos são lançados para no caminho. Esse é, juntamente com a narrativa, o principal foco do jogo. Baseado numa história densa e em cenários com uma estranha beleza exótica, o jogo assenta grande parte da sua jogabilidade na resolução de problemas mais ou menos lógicos.

Syberia é quase que como se tratasse de um livro interativo dada a importância da narrativa no seu todo. À medida que vamos avançando no jogo e nos variados cenários que a Microïds desenvolveu para Syberia 2, é fácil tirar essa conclusão. O valor de Syberia 2 consiste na

história e na forma como essa história nos permite interagir com ela.

E, tal como referi acima, essas interações são variadas e surgem sempre com base na necessidade de ultrapassar os variados obstáculos que a história nos coloca. E essas interações surgem das mais variadas formas, nem sempre bem escolhidas, convém dizer.



Os diversos locais por onde passamos apresentam um paradoxo interessante. Se por um lado podemos considerar os cenários algo órfãos de vida e atividade, por outro lado transbordam de beleza. Trata-se de cenários artisticamente soberbos e com alguns pormenores, como as pisadas de Kate na água ou o vento a soprar flocos de neve, que criam um ambiente mágico.

Essa pouca atividade de fundo e poucas personagens secundárias acaba por ter uma importância crucial para a progressão da aventura. Isto pois, na maior parte dos casos, a existência de um NPC num determinado local significa quase sempre que, mais cedo ou mais tarde ele vai ser importante para avançar na aventura. Seja através de informações que nos dão, de objetos que nos disponibilizam ou se interações que exigem para ultrapassar determinado obstáculo.

E isto leva-nos à parte lógica do jogo. Ou melhor, aos obstáculos que o jogo nos coloca. Na maior parte dos casos o jogo coloca-nos problemas relativamente lógicos que, com maior ou menor facilidade se conseguem identificar. Um exemplo simples e numa fase inicial do jogo. Para podermos entrar num mosteiro onde as mulheres são proibidas temos de arranjar forma de nos disfarçar de... monge.



Existem no entanto, alguns que não são imediatos de identificação. São problemas cujas soluções passam invariavelmente por uma investigação cuidadosa de cada canto e recanto do cenário ou conversas com todos os NPCs existentes. O problema surge em determinados momentos em que os objetos com os quais devemos interagir se encontram demasiado dissimulados no cenários e isso obriga-nos a percorrê-los por várias vezes até os encontrar.

As conversas com NPCs também ajudam a desbloquear situações como disse. Trata-se de diálogos simples e sem escolhas do jogador. Funciona apesar da sua extremam simplicidade. Em cada momento da aventura, cada NPC apresenta um discurso específico. Por outras palavras, consoante a nossa evolução no jogo, o NPC tem algo diferente para nos dizer. Esta mecânica traz contudo uma armadilha, que é o mesmo que dizer que pode ser necessário manter várias conversas com determinado NPC até ele nos dar a informação necessária.



Se tivermos em atenção que isto tudo pode ocorrer entre várias secções de cenário e sem pistas, quer dizer que podemos perder algum bom tempo a percorrê-las para a frente e para trás que nem loucos. No entanto, e como referi, a maior parte dos desafios colocados são lógicos e de fácil identificação, mas mais importante: são ajustados à história e ao que se passa naquele determinado momento.

A acompanhar a extraordinária componente gráfica de Syberia 2, surge também o posicionamento da câmara. Posicionada de uma forma quase cinematográfica, a câmara ajuda a criar uma maior envolvência ao jogo e cria uma riqueza visual muito *sui generis*.

O jogo apresenta ainda, um conjunto de documentos/legados que vamos descobrindo e que fazem a ponte entre a história e o que se passa, dando conteúdo à demanda de Hans e ajudando a perceber a envolvência de Syberia.



Gostaria de referir ainda o facto de Kate progredir na aventura com um pequeno inventário e com um telemóvel que, estranhamente, pouco usa.

Por fim, gostava de mencionar um pormenor periférico do jogo. Existem algumas questões que Syberia toca ao de leve e que são interessantes. Por exemplo, o facto de Oscar ser um robot com Inteligência Artificial, traz consigo situações em que durante as suas interações ele se vê na obrigação de nos recordar que não é um ser humano e que a sua programação é limitada em determinados aspetos. Havia muito por falar acerca deste ponto mas, acredito que falaremos mais quando for lançado Detroit: Become Human.

Veredicto

Com o seu ritmo lento no qual existe pouca ação, Syberia 2 é uma história bem contada. Contudo, não agradará a "gregos e troianos". Agradará sim, a todos os apreciadores de aventuras *point'n click* tradicionais nas quais a narrativa surge acompanhada por uma exigência de atenção aos detalhes. Syberia 2 mostra-nos que, nem sempre o destino é o melhor, pois a viagem também deve ser saboreada com calma e pormenor.

[Syberia 2](#)