

GAMEFAGIA

Edição temática especial

Setembro de 2012



www.gamefagia.com.br



25 anos de

METAL GEAR

Lendas não morrem

Ainda lembro, lá em 1998, de ter pego Metal Gear Solid na banca de camelôs - naquela época, jogos originais ainda eram um luxo praticamente inalcançável. A diferença primordial era que, para alcançar os melhores rankings, você devia passar despercebido pelos inimigos ao invés de matá-los. A ação trocava de lugar com a incursão stealth. Mal sabia eu que, em 1987, o primeiro Metal Gear lançado para MSX já trazia essa característica.

Falando em tempo, poucas séries chegam aos 25 anos de idade com a qualidade de Metal Gear. Na década de 80, o game designer Hideo Kojima quis um game diferente de tudo que já havia visto. Com grande influência do cinema, viria a criar uma saga complexa, mas, ao mesmo tempo, incrivelmente sedutora e interessante. Metal Gear vai muito além do gameplay, das batalhas épicas contra tanques, helicópteros e máquinas futuristas. A compreensão da história e seus pormenores são tão essenciais quanto tudo aquilo que faz um game ser bom, como gráficos, jogabilidade e diversão.

Preste atenção, leitor: Essa edição não tem a pretensão de ser uma enciclopédia da série, pelo contrário. É uma compilação de textos extremamente pessoais. As seguintes páginas trazem nossos sentimentos mais sinceros sobre os vários jogos com os quais passamos incontáveis horas. Somos fãs de videogame e, acima de tudo, fãs de Solid Snake e cia, fãs da saga mais cinematográfica que existe. Que fique aqui constado o agradecimento a toda a equipe de redação do site, especialmente aos autores que viabilizaram esta edição com sua dedicação e paixão pelo projeto. Sem essa parceria, você não estaria lendo esta revista neste exato momento.

Uma das utopias da humanidade é a imortalidade. Que nada. Para isso, basta criar algo que dure para sempre, atravessando décadas e gerações. Assim então, que a lenda de Big Boss, Solid Snake e cia, dure somente pela eternidade.

Marcus Vinicius Freitas
Editor-Chefe

EXPEDIENTE GAMEFAGIA

EDIÇÃO ESPECIAL 25 ANOS DE METAL GEAR

EDITOR:
MARCUS VINÍCIUS FREITAS
IGOR VARGAS
DANIEL MARTINS

DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO:
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

REVISÃO ORTOGRÁFICA:
LIANA LANGARO

SITE GAMEFAGIA

EDITOR CHEFE:
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

COEDITOR:
IGOR VARGAS

REDES SOCIAIS:
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

REDAÇÃO:
ARTHUR ELOI
MATHEUS HENRIQUE SILVA
IGOR VARGAS
DANIEL MARTINS
GABRIEL DA SILVA

MARCUS VINÍCIUS FREITAS
VICTOR CARNEIRO

*TODAS AS IMAGENS USADAS FORAM RETIRADAS DA INTERNET E SÃO DE DIREITOS RESERVADOS ÀS SUAS RESPECTIVAS PRODUTORAS.



ESTE TRABALHO É LICENCIADO SOB
CREATIVE COMMONS
ATRIBUIÇÃO - USO NÃO
COMERCIAL - VEDADA
A CRIAÇÃO DE OBRAS
DERIVADAS 3.0 BRASIL
LICENSE.



@Gamefagia



Gamefagia



gamefagia@
gamefagia.com.br

A REVISTA GAMEFAGIA É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E TODO O CONTEÚDO É RETIRADO DO SEU SITE OFICIAL. É PERMITIDA SUA LIVRE REPRODUÇÃO EM QUALQUER TIPO DE VEÍCULO, DESDE QUE SEJA PUBLICADA JUNTAMENTE SUA FONTE DE ORIGEM. ESTE É UM PRODUTO GRATUITO, SUA VENDA É ESTRITAMENTE PROIBIDA.



“
I'm no hero... Never was. I'm just an old killer... Hired to do some wet work.
”

Solid Snake em *Metal Gear Solid 4: Sons of Patriots*

DE VOLTA À SHADOW MOSES

Em 1998, nascia o gênero tactical espionage action com **Metal Gear Solid**

por Daniel Martins

Se infiltrar numa base militar nos confins do Alaska. Resgatar reféns. Enfrentar uma equipe de ex-soldados de elite. Parar um ataque nuclear de proporções catastróficas. Um bom enredo para um filme de aventura ou ação, não acham? Mas estamos falando de Metal Gear Solid, o terceiro jogo da franquia Metal Gear e o primeiro da série Solid. É hora de falar um pouco sobre os momentos épicos de um dos maiores jogos de videogame da história.

Há muito tempo atrás...

Ainda me lembro bem daquela época. Jogos novos saindo aqui e ali, novas séries e novos personagens aparecendo e conquistando o público. E aí um velho amigo me ligou pra avisar que tinha jogado um tal de “Metal Gear”, e que era muito bom. Pelo nome, achei que era mais um jogo japonês estranho e que não fazia sentido algum. Mas, felizmente, fui surpreendido mais do que positivamente.

A primeira cópia de MGS que rodou no meu Playstation foi a japonesa. Obviamente, não entendi sequer uma palavra. Mas, como em muitas obras de arte, o entendimento era dispensável e poderia ser encarado como um aditivo substancial. O importante era o que se desenrolava na tela. Os personagens, os lugares, as cenas de ação e os diálogos incompreensíveis – e extremamente bem feitos. Metal Gear Solid não foi apenas um jogo, mas uma experiência inédita para a maioria dos jogadores. Terminei o jogo esperando a versão em inglês e a já conhecida ajuda das revistas.

Assim que a versão americana chegou, consegui uma. Como sempre me interessei por histórias nos jogos, assisti ao briefing prestando atenção aos detalhes e às explicações do Coronel Roy Campbell, amigo de longa data do protagonista, Snake, que acabara de ganhar o codinome Solid. Roy, entre outras palavras, nos fala dos ex-membros da Fox Hound e sua rebelião, sobre os perigos de Shadow Moses, uma instalação que servia como depósito nos confins do Alaska, e da prioridade em resgatar os reféns Donald Anderson, chefe da DARPA e Kenneth Baker, presidente da empresa Armstech. Ambas eram res-

ponsáveis pelo projeto inicial do tanque bípede, com capacidade para lançar um ataque nuclear de qualquer parte do mundo. Roy ainda avisa, “analise se os terroristas têm a capacidade de realmente lançar esse ataque. Se tiverem, você precisa pará-los.” Tudo conferido, hora de ser lançado via submarina para uma das entradas da base.

A partir desse momento, a ação tática e o raciocínio entram em cena, de forma magistral. Basicamente, Snake precisa ver sem ser visto. Para isso, contamos com a ajuda do sistema de radar SOLITON, que nos indica a estrutura da base e o raio de visão dos soldados inimigos. A premissa aqui é evitar o confronto direto, visto que o nosso arsenal não comportaria uma batalha contra os soldados de Shadow Moses.

Um dado interessante do início do jogo é que a infiltração vai ser feita sem nenhum equipamento *in loco*, a fim de evitar evidências. Snake está literalmente em uma situação tensa, sem ajuda e sem equipamentos. Essa sensação de impotência é extremamente importante para a imersão no clima do jogo, e faz com que você aprenda a utilizar de forma racional todo o inventário.

A experiência e a imersão

Todos os detalhes foram pensados de forma funcional. Os movimentos de câmera equilibram bem a dificuldade e a tensão do iminente encontro com algum soldado ou câmeras de alarme, principalmente se jogado na dificuldade máxima, onde não temos mais o apoio do radar.

O arsenal que vai sendo adquirido por Snake ao longo da trama é suficiente para destruir tanques blindados, e inova com alguns tipos de armamentos ainda não explorados em jogos de ação. E para melhorar, foram utilizados alguns armamentos reais, apenas com nomes distintos. Desde a pequena pistola SOCOM, até o lança mísseis controlado por TV, Nikita, todo acessório tem a sua finalidade. Como consequência disso, cada chefe tem uma estratégia diferente para o combate.

Em 2012, é válido lembrar que vivemos um outro contexto de jogos de ação. A própria franquia Metal Gear Solid se ajustou às mudanças e hoje é uma experiência de jogo bem distinta do clássico de 1998. A obra de Hi-

Contexto, diálogos e trama trazem a imersão total



deo Kojima prezava a experiência stealth, a observação do cenário e a estratégia antes de entrar em ação. Para alguns, o jogo ainda pode parecer controlado demais, tendo uma única opção de caminho e ações a serem tomadas. Mas, ainda assim, o contexto, os diálogos e a trama trazem a imersão total que é necessária para se divertir com o primeiro capítulo da saga.

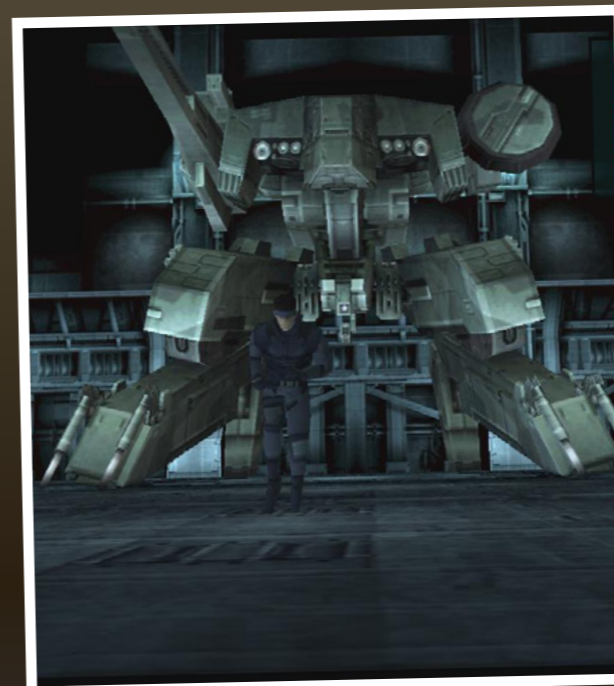
A verossimilhança com o mundo real e suas crises bélicas e uma mitologia própria e fantástica e encaixar tudo de forma que pareça uma história real. Ao mesmo tempo em que é necessário tomar calmantes para mirar com o rifle de precisão, vemos inimigos fluando e usando telecinésia. É preciso ir para o jogo sem esperar um realismo exagerado, até porque estamos falando de um jogo de vídeo game.

Ainda vale a pena?

Para o jogador que preza a qualidade da trama, combates épicos e uma produção nota dez, vale mesmo correr atrás do game. Já para o pessoal que jogou quando criança e não lembra exatamente o que aconteceu, vale ainda mais. A dica é jogar de acordo com a cronologia da série, que você pode conferir neste especial.

Entre tantos outros jogos, Metal Gear Solid ainda faz bonito. Creio que a história não precisa – nem merece – ser descrita aqui. Ela merece ser revivida, jogada com vontade. Preste atenção a cada detalhe, ouça cada diálogo com atenção. Entenda os personagens e seus conflitos internos e ideologias. Pode ser mais divertido do que parece.

São momentos que envolvem as emoções do jogador com um personagem digital. Momentos que, depois de 14 anos, você consegue lembrar com nitidez. As conversas. Os combates. O desfecho heróico e corajoso do protagonista. Metal Gear Solid pode – e deve – substituir um bom filme, sem deixar nada a dever.



TODOS OS FILHOS DA LIBERDADE

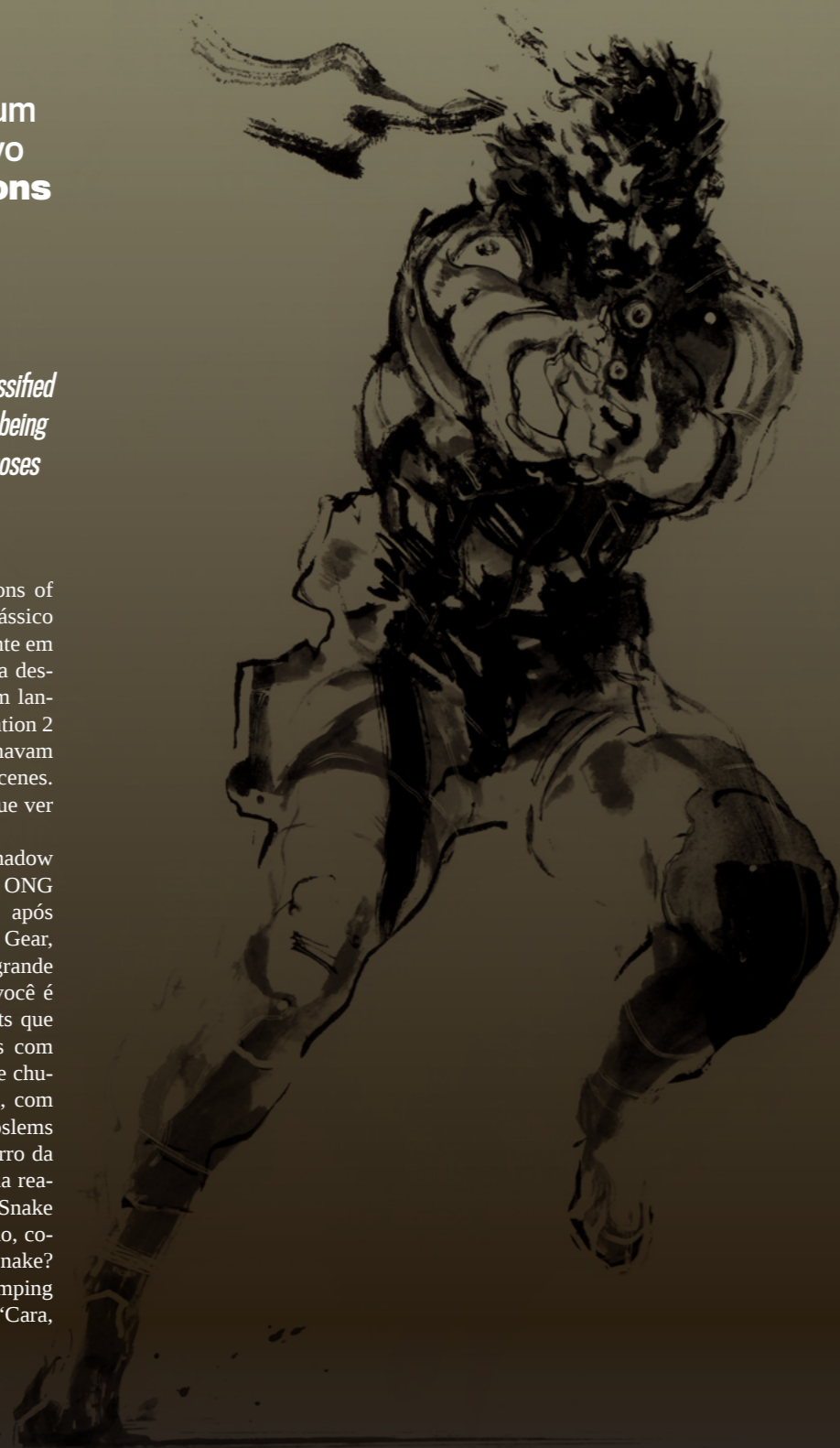
MEMES, sanidade social, um novo Metal Gear e um novo personagem em MGS2: Sons of Liberty

por Rafael Ruffino

"The Hudson River, two years ago... We had classified intelligence that a new type of Metal Gear was being transported. The whole thing stank...but our noses had been out in the cold too long."

Assim começa Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, a aguardada sequência do clássico Metal Gear Solid. Lançado originalmente em 2001 para o PlayStation 2, o game gerou certa desconfiança quando seus primeiros trailers foram lançados, pois muitos não acreditam que o PlayStation 2 fosse capaz de gerar gráficos tão bonitos e afirmavam que a série estaria usando CGs durante as cutscenes. Mas, após o lançamento, aqueles que teriam que ver para crer... bem, viram e calaram suas bocas.

Dois anos após os acontecimentos de Shadow Moses, Snake e Otacon fazem parte de uma ONG anti-Metal Gear chamada "Philanthropy", e, após receberem informações sobre um novo Metal Gear, partem para mais uma missão. A emoção é grande em ver Solid Snake agora em 128 bits - se você é mais novo, nem deve saber da Guerra dos Bits que havia antes -, cheios de polígonos e texturas com maior resolução. Ele aparece com uma capa de chuva, caminhando na ponte George Washington, com seu amuleto da sorte, um cigarro da marca Moslems no canto da boca. Depois Snake joga seu cigarro da ponte, que, de acordo com Kojima, gerou uma reação negativa de muitos fãs, fazendo com que Snake use um cinzeiro portátil no MGS4. Sem o fumo, começa a correr, tira sua capa de chuva e... cadê Snake? Stealth Camouflage! Um pouco de bungee jumping e finalmente ele aparece diante nossos olhos! "Cara, isso vai ser demais!"



A primeira vez que utilizei a visão em primeira pessoa no deck do Tanker ainda está gravada em minha memória. Simplesmente achei incrível a forma que a chuva atingia as mãos de Snake. Após impressionar-me com o visual, pude jogar pra valer e logo descobri que a jogabilidade havia melhorado muito, com várias e novas opções de movimento. Checada as habilidades adquiridas, começamos a missão de infiltração.

O que se passa afinal de contas? Bem, a missão de Snake ao botar os pés no navio é simplesmente conseguir evidências fotográficas do novo Metal Gear que os Marines estão transportando, tornando, assim, pública a existência da máquina. Porém, conforme Snake adentra no Tanker, descobre que um grupo chamado "Gurlukovich Mercenaries" tomou o navio para roubar o novo Metal Gear. Seguindo com a missão original, o herói tem algo mais com o que se preocupar.

Ao chegar ao deck de navegação, Snake descobre as coordenadas para onde o navio se dirige, e Otacon conclui que o novo Metal Gear está sendo levado para testes, dizendo para Snake ir até o compartimento de carga e verificar pessoalmente a situação. Porém, ele avista uma mulher do lado de fora. Trata-se de Olga Gurlukovich, filha de Sergei Gurlukovich, o comandante dos mercenários. Snake a enfrenta e, após se sagrar vitorioso, nota que um Cypher - pequeno veículo aéreo não tripulado - o filma e depois voa para longe.

Seguindo seu caminho no navio, Snake precisa dar fim ao grupo de mercenários e finalmente encontra a temida máquina de guerra: Metal Gear RAY, modelo criado para destruir as diversas variantes de Metal Gear que surgiram ao redor do mundo, após Ocelot ter vendido as informações técnicas no mercado negro. Nesse momento, basta tirar quatro fotos do RAY, cuidando para não ser visto pelas dezenas de Marines que se encontram no compartimento de carga do navio, todos ouvindo o discurso do comandante Scott

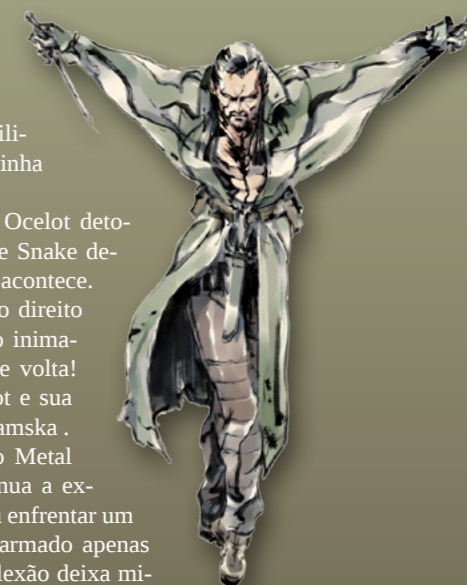
Dolph. Snake consegue as fotos e eis que finalmente Revolver Ocelot dá as caras e revela seu plano, que é tomar Metal Gear RAY! Ele mata Scott e Sergei com suas incríveis habilidades de tiro. Mas peraí, Ocelot não tinha perdido um braço?

Não é hora de pensar nisso, pois Ocelot detona explosivos para afundar o navio e Snake decide enfrentá-lo, mas algo estranho acontece. Ao ver o clone de Big Boss, o braço direito de Ocelot começa a tremer e logo o inimaginável ocorre: Liquid Snake está de volta! O membro foi implantado em Ocelot e sua vontade agora domina o corpo de Adamska.

Ocelot/Liquid entra no cockpit do Metal Gear RAY enquanto o Tanker continua a explodir. "Agora a coisa ficou séria, vou enfrentar um Metal Gear num espaço confinado, armado apenas com uma pistola .45?", pensei. A reflexão deixa minha cabeça quando Ocelot simplesmente destrói todo o Tanker, não dando nenhuma chance para os Marines ali presentes. Ele foge com o novo Metal Gear, o Tanker afunda e Snake é considerado culpado por tudo e declarado morto.

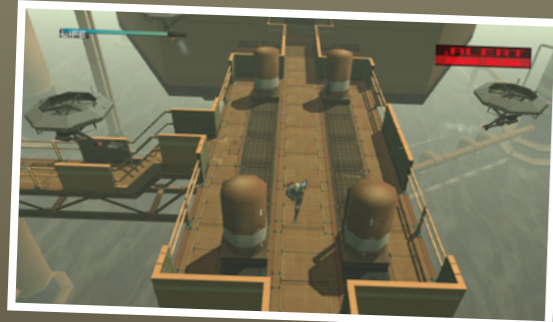
Dois anos após esse incidente, é hora de uma nova missão. Dessa vez Snake deve se infiltrar em uma grande plataforma de descontaminação marítima, construída no local onde o Tanker afundou. O presidente dos Estados Unidos foi tomado como refém por um grupo chamado "Sons of Liberty". Os objetivos são claros: resgatar o presidente e demais reféns e desarmar os terroristas.

Espere um pouco, Snake não tinha morrido? O Coronel está comandando essa operação? Snake voltou para a FOX-HOUND? O que aconteceu com sua voz? Snake está mudando o codinome para "Raiden"? Muitas perguntas em pouquíssimo tempo, mas tudo logo faz sentido. Na verdade, não se trata do velho espião, mas sim de um "cara



Dois anos após Shadow Moses, Snake e Otacon fazem parte de uma ONG anti-Metal Gear chamada "Philanthropy"





“
S3 não
significa
Solid Snake
Simulation,
mas sim
Selection
for Societal
Sanity

novos”, e é com ele que jogamos até o final. Aqui, muita gente reclamou do game, mas confesso eu não vi problema algum. Já joguei com Snake no começo do jogo, que tem de mal em jogar com esse tal de Raiden pelo resto do game? Fiquei meio triste de não ter mais o Snake no game, é claro, mas longe de ser revoltante ou chato.

De volta à trama, Raiden se infiltra acessa um terminal e o game pede alguns dados como nome, data de aniversário, tipo sanguíneo, etc. Assim, Raiden tem acesso ao mapa local no seu Soliton Radar, e, ao perguntar ao Coronel como ele poderia salvar seu progresso, eis a surpresa: ninguém menos que a namorada do novo agente, Rosemary, é a encarregada da missão, já que o analista designado originalmente sofreu um acidente.

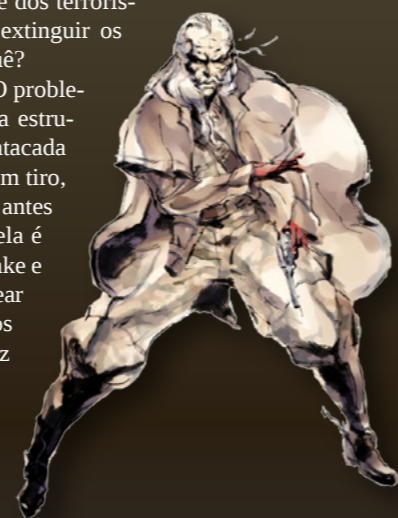
Muito a contragosto, Raiden aceita a participação de Rose na missão e segue em frente. Coronel então avisa que o líder do grupo Sons of Liberty se chama “Solid Snake”. “Então o Snake tá vivo! Mas ele virou terrorista?”, mas logo teria minha resposta. Adentrando mais no Big Shell, Raiden encontra um adversário incomum chamado Vamp, que está simplesmente dizimando os SEALS enviados pelo governo para resgatar o presidente. Raiden ajuda um dos SEALS a escapar do pior, que se identifica como Iroquios Pliskin. “Esse Pliskin me parece muito familiar...”. Pronto, não estou mais triste!

Após enfrentar muitas situações extremamente similares com os acontecimentos de Shadow Moses, Raiden finalmente descobre toda a verdade. Na verdade, Big Shell é apenas um disfarce para o Arsenal Gear, uma fortaleza submarina móvel carregada com Metal Gear RAYs não tripulados, capaz de disparar ogivas nucleares de qualquer parte do planeta. Con-

tudo, o real objetivo do Arsenal Gear é algo muito pior: filtrar a informação da internet e outras formas de comunicação digital, permitindo assim que os Patriots (La li lu le lo) moldem a história conforme suas vontades.

Depois de contar a verdade para Raiden, o presidente dos Estados Unidos pede para que ele encontre a programadora principal do GW (inteligência artificial do Arsenal Gear), Emma Emmerich, que é irmã de Otacon. O presidente ainda diz que precisa morrer para prevenir um ataque nuclear. O novato hesita e Ocelot atira no presidente, deixando Raiden perplexo. Ele acabou de anular a capacidade dos terroristas de lançar um ataque nuclear ao extinguir os sinais vitais do presidente, mas por quê?

Seguindo, Raiden localiza Emma. O problema é que, durante a travessia de uma estrutura do Big Shell para outra, ela é atacada por Vamp. Raiden acerta Vamp com um tiro, mas a bala perfura fatalmente Emma antes de cair no mar. Um vírus criado por ela é inserido no GW e, após sua morte, Snake e Raiden decidem entrar no Arsenal Gear enquanto Otacon parte para resgatar os reféns com um helicóptero. Snake diz que será preciso ajudar para entrar no Arsenal Gear e eis que surge Olga, nocauteando Raiden, que acaba acordando nu preso em uma cama de tortura.



Olga revela que fez isso porque está trabalhando para os Patriots, e, caso Raiden falhasse em sua missão, sua filha, que foi capturada pelos Patriots logo após o nascimento, seria morta. Ela informa que Snake está esperando logo adiante. Quando as travas da cama são liberadas, Raiden se desloca pelo Arsenal Gear até encontrar Solid Snake, agora utilizando sua tradicional sneaking suit. Os dois batalham contra um grande número de soldados inimigos, e Raiden finalmente descobre toda a verdade até aqui. Os acontecimentos no Big Shell são, na verdade, parte de um experimento chamado S3 (Solid Snake Simulation), que tem o propósito de criar um soldado perfeito através do VR Training. Durante todo esse tempo, Raiden estava sendo basicamente uma cobaia.

Após descobrir a dura verdade, Raiden fica cara a cara com uma horda de Metal Gear Rays. Ele destrói vários, mas acaba sucumbindo. Depois de recobrar a consciência, Raiden vê Ocelot entrando no cockpit de um Metal Gear RAY e fugindo, deixando o Arsenal Gear em rota de colisão com Nova Iorque. A base se choca com o Federal Hall e Raiden cai no teto do edifício. Após acordar, recebe uma chamada dos próprios Patriots, informando quais são seus reais planos

e então finalmente descobre toda a verdade (sim, pela terceira vez!). O S3 não significa “Solid Snake Simulation”, mas, sim, “Selection for Societal Sanity”, um sistema para controlar a vontade e consciência humanas. Raiden completa sua missão para evitar a morte da filha de Olga e Snake aparece dizendo que ele e Otacon irão rastrear os Patriots com as informações contidas no vírus de Emma. Raiden então encontra Rose e eles prometem construir uma vida juntos.

Da trama para o game

Bem, é basicamente isso o que acontece no game. Vale a pena jogar? Sim, vale muito a pena. Quer um motivo só? Pois bem, sabe tudo isso que eu escrevi anteriormente? Não é nem 1/3 da trama inteira Dúvida? Cite o nome do “vilão” do game então. Pois é, meu caro e minha cara, deixei muita coisa sem explicar exatamente para que você possa se surpreender ao jogá-lo Agora, caso já tenha feito isso, você sabe muito bem o quão incrível é a história contada por Kojima nesse clássico.

Das várias lembranças que tenho, a caçada pelas Dog Tags dos adversários é uma delas. É realmente viciante coletá-las, além de que você recebe itens especiais conforme a quantidade acumulada. Outra lembrança forte são os adversários “comuns”, como os mercenários Gurlukovich, e por uma razão meio boba até: aquele sotaque deles é muito engraçado! Vez ou outra me vejo repetindo mentalmente algumas falas deles. “I’ll go check the roof. I leave the first floor to you, ok?” “Understood”.

Outra coisa interessante é que MGS2 assusta. Sim, isso mesmo, ele assusta. Não “dá medo” (tá, alguns chefes até dão), mas assusta em um sentido: “!”. Quando você ouvir um “Intruder to the left!” e estiver do lado esquerdo da tela em uma determinada situação, você saberá o que é um mini ataque cardíaco. Quando resolver apontar sua arma para uma pessoa cochilando., também terá essa sensação. Muitas pessoas se assustam com filmes de terror, já eu e muitos fãs de Metal Gear nos assustamos com pontos de exclamação.

Mais uma coisa importante para saber sobre o jogo: é uma lição de vida. Sem exageros, ele fala sobre relacionamentos, decisões, sobre o futuro e também dá grandes conselhos. Um que nunca saiu nem vai sair de minha cabeça é um vindo de Solid Snake: “Find something to believe in. And find it for yourself. And when you do, pass it on to the future”.

Muitos easter eggs, um enredo primoroso que te deixa totalmente confuso e desorientado a princípio, parecendo mais um soco no plexo solar do que um afago na cabeça, e um novo personagem muito interessante - não é todo dia que você controla um Liberiano em um game - fazem desse título um “must play” para qualquer um que realmente aprecie games de qualidade. Lembrando desde já que “gráficos ultrapassados” não são motivos para não se jogar um game, são apenas desculpas. Dito isso, joguei recentemente o Metal Gear Solid HD Collection e, mesmo com mais de 10 anos de idade, o game continua muito bonito, obrigado.



E ASSIM NASCEU A LENDA

Tudo começou na década de 60 em **MG3: Snake Eater**

por Igor Vargas

Em 2004 temos dois Metal Gear para NES e Metal Gear Solid e Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty lançados, uma excelente história, personagens únicos e gameplays sempre inovadores. De uma forma geral, faltava apenas um capítulo para encerrar a saga de Snake contra os Patriots e também amarrar todas as pontas soltas. Faltava só isso? Hideo Kojima não pensava bem assim, e por isso fez de Metal Gear Solid 3: Snake Eater o início, e não o fim.

A trama que tem Solid Snake como protagonista é uma das mais bem elaboradas já vistas em um jogo, e por que não num filme. Nós, jogadores, não só nos aproximamos do “mocinho”, mas também dos personagens secundários e dos antagonistas. E um desses personagens é Big Boss: o cara já te ajudou e já tentou te matar, e ainda é o “soldado perfeito” usado para criar Les Enfants Terribles. Em MGS3, ainda como (Naked) Snake, conhecemos seu passado, sua tutora, seus motivos, sua personalidade e sua relação com os outros membros fundadores dos Patriots – é curioso descobrir que foi Big Boss o responsável por Ocelot vir a usar um revólver ao invés de armas automáticas.

Talvez não tenha sido só Kojima que, àquela altura, tenha pensado em fazer um jogo que mostrasse o que fez do homem uma lenda a ponto de ser conhecido como Grande Chefe. O jogo é o início de uma história em que julgávamos já conhecer o início, mas o que o torna excepcional passa também pelas partes mais técnicas do jogo.

Sendo a maior parte do jogo fora de ambientes urbanos, aquele uniforme colado combinando com cinza cimento não ia ajudar muito. Por isso há um sistema de camuflagem no jogo que para os adeptos do estilo stealth é um prato cheio. Além disso, o sistema de cura e comida, com a nova barra de stamina, traz uma dinamicidade ao jogo divertida e inovadora. Não só pela diversão, a inclusão desses novos elementos é justificada pela coesão: um homem sozinho na floresta para uma missão de uma semana.

A barra de energia, nova e diferente da barra de saúde, diminui com as diferentes ações executadas pelo personagem. Claro que cada coisa gasta uma quantidade diferente de energia e há algumas que afetam esse gasto, como ficar sem a parte de cima da

camuflagem ou não curar algum ferimento. Para recuperar sua energia, basta comer algo, e é aí que entra ação – é preciso caçar. Você tem um vasto cardápio, que vai de cobras e frutas até a famosa “ration”, que somente aumenta a energia já que para recuperar a barra de saúde é necessário usar um item chamado “LF Med”. A quantidade de energia que o alimento oferece varia de acordo com o gosto da comida, se Snake gosta ou não do que acabou de comer. Há ainda a possibilidade de capturar animais vivos, com o uso da arma tranquilizante ou de uma ratoeira, para arremessá-los em inimigos, caso seja uma cobra venenosa, por exemplo, ou para que a comida não estrague no decorrer do jogo e cause uma infecção alimentar se ingerida.

Entramos em outro fator inovador para a série: o sistema de cura. Ter uma dor de barriga é apenas uma das diferentes enfermidades que podem atingir o personagem. Ser baleado pode levar à necessidade de entrar no menu “Cura”, usar a faca para retirar a bala e itens para desinfetar o local, parar o sangramento e fazer um curativo. Acho que entenderam o que quero demonstrar: há vários tipos de ferimentos que requerem diferentes tipos de cuidados específicos para curar Snake. Caso contrário, ele continua perdendo energia e/ou saúde até que todos os procedimentos necessários sejam realizados.

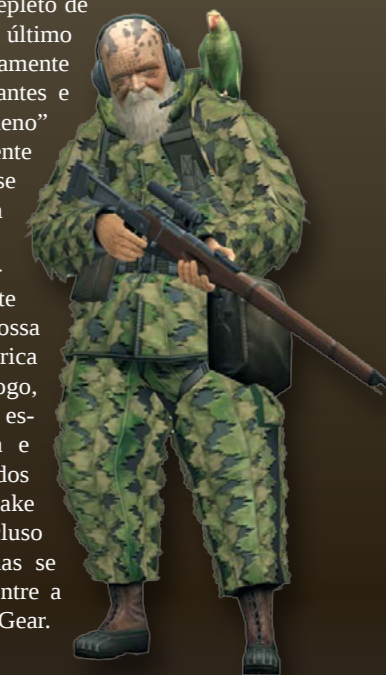
Menos a ver com sobrevivência de um exército de um só homem em ambiente hostil e mais com outro recurso de abordagem para uma missão solo, a adição do CQC (Close Quarters Combat) bota o jogador mais próximo da realidade, com os diferentes tipos de abordagens possíveis ao inimigo. Você pode interrogar o pobre coitado, cortar sua garganta, nocauteá-lo, dar-lhe uma gravata até que apague ou tudo isso junto. Parece banal hoje, mas pense em quantos jogos era possível fazer isso tudo em 2004, na geração passada de consoles.

Poderia terminar este texto dizendo algo como:

W
A adição do
CQC - Close
Quarters
Combat
- bota o
jogador
mais
próximo da
realidade



agora misture tudo isso e teremos Metal Gear Solid 3. Mas isso estaria errado. O jogo oferece mais que “apenas” uma boa história e boa jogabilidade. Hideo Kojima é um perfeccionista e tudo no jogo está onde deveria estar, nada é resultado de se botar várias boas ideias num projeto e esperar que dê certo. Veja a batalha com o último chefe do jogo, The Boss, ex-tutora de Snake, como um exemplo maior disso. O belo cenário repleto de flores reservado para o último confronto fica injustamente ofuscado pelas cenas antes e após a luta e o “pequeno” fato de Kojima realmente conseguir fazer você se sentir mal por matar sua mestra. Toda a saga se baseia em detalhes pensados meticulosamente para que o jogador possa ter a experiência mais rica possível vinda de um jogo, combinadas com uma essência cinematográfica e artística raras no meio dos jogos eletrônicos. Snake Eater não só está incluso nessa consideração, mas se destaca com méritos entre a própria franquia Metal Gear.



COMO ESTRAGAR O QUE É ÓTIMO

Apesar do potencial do Gamecube, o remake **MGS: The Twin Snakes** foi um legítimo tiro no pé

por Gabriel da Silva

Resident Evil, Silent Hill, Splatterhouse e Halo são exemplos de remakes que deram certo. O primeiro acrescentou gráficos; SH renovou a visão da série e voltou às origens cinematográficas vistas em "Alucinações do Passado"; já Splatterhouse, mesmo com mudanças na apresentação em cima da data de lançamento não desvirtuou o próprio conteúdo e; Halo foi pioneiro em dar oportunidade do jogador voltar no tempo pressionando apenas um botão.

Infelizmente o mesmo não aconteceu com a série Metal Gear Solid. A Silicon Knights, muito diferente da 343 industries, parecia não ter nenhum carinho pela franquia, resultando em Metal Gear Solid: The Twin Snakes um dos maiores desastres.

Apesar das boas vendas, isso não muda o fato de que a produtora tinha em mãos um enredo que dispensava qualquer modificação, motor gráfico para o seu desenvolvimento e uma plataforma mais forte para execução. Game Cube é melhor que Playstation 2 e ponto final. Qualquer dúvida sobre isso basta conferir Resident Evil 4 para as duas plataformas e ver como a conversão para o console da Sony foi sacrificada. MGS: Twin Snakes possui gráficos mal acabados e, todas as vezes que as cenas insistiam em dar um close nos personagens, a sensação era que faltavam texturas e deixando todos - exceto Gray Fox - com aspecto de boneco de massa.

O que era apenas um detalhe nas primeiras horas de jogo acaba virando motivo de suspeita. Você começa se perguntar o tamanho da negligência durante a produção do game. Os codecs continuaram sendo em animações, o que seria um ponto positivo para a Silicon Knights, se considerarmos que atacaria o jogador com sentimento de nostalgia. O problema é que como uma equipe de produção poderia ter uma sacada tão sutil ao mesmo tempo em que destrói a série com exageros cinematográficos a nível de John Woo? Para piorar, o slowmotion nas cenas em que Snake desvia de espadas, mísseis e pedaços de concreto, é o mesmo slowmotion constatado na jogabilidade. Na verdade, essa lentidão é muito mais presente no gameplay, inclusive nos momentos quando se enfrentam apenas dois soldados por vez. Existe quem goste de John Woo e Max Payne, então bola pra frente.

Caso você tenha jogado o original, encontrará mais um problema. Toda a jogabilidade é baseada em MGS2: Sons of Liberty, dando mais recursos para evoluir no jogo. Óti-

mo! Não, não é, porque todo o resto continua intacto. Temos os mesmos soldados, os mesmos chefes com as mesmas rotinas em um cenário provavelmente conhecido de trás para frente. Além disso, com a pistola tranquilizante, o fator dificuldade cai consideravelmente.

Finalizando, MGS: The Twin Snakes é recomendável somente para aqueles que não conhecem a série, que não fazem ideia do potencial do Gamecube ou que são tolerantes com o controle do console, até porque segurar dois botões para não disparar uma arma já que a plataforma não tem controle de pressão nos botões, é o uó do borogodó.



A GUERRA MUDOU

A saga de Solid Snake termina com chave de ouro em **MGS4: Guns of the Patriots**

por Marcus Freitas

Assim como a guerra, Solid Snake também mudou. O herói de Shadow Moses está envelhecendo cada vez mais rápido, devido ao fato de ser um clone. Mas ainda há trabalho para fazer. Em um mundo dominado pelas PMC (companhias militares privadas), Liquid Ocelot planeja impor na marra sua insurreição e dominar o globo através de um extenso poderio bélico. Snake está cansado de tantas batalhas, mas somente ele poderá pôr um fim nos planos de Liquid.

Metal Gear inaugurou o gênero "tactical espionage action", isto é, o jogo é uma ação tática de espionagem. Claro, você pode agir como o Rambo e sair matando todo mundo, mas a moral é ser um fantasma. Terminar o game sem matar ninguém, passando despercebido pelo inimigo, é ainda mais difícil e reflete diretamente no ranking após o término.

E o primeiro fator que impressiona são os gráficos. O jogo começa no Oriente Médio, o clima de guerrilha urbana lembra muito o filme Falcão Negro em Perigo. Não há mais lugar seguro nas fases que você possa se esconder e esperar a poeira baixar. Mísseis, morteiros, tropas de patrulha e os temidos Gekkos (robô bipede que vale por um pelotão) podem aparecer do nada, afinal o ambiente de batalha é imprevisível. Kojima consegue inserir o jogador na batalha, com toda a sua barulheira e tensão. Quanto às fases, cenários como a selva (América do Sul) e cidades (Europa) estão presentes, além de Shadow Moses, a gelida ilha onde ocorreu o incidente com Liquid Snake. A jogabilidade, que já era ótima, ficou ainda melhor. Não é mais necessário trocar de camuflagem a cada cenário. A OctoCamo, camuflagem que mimetiza as cores e texturas de qualquer superfície com o simples toque, elimina isso. Outra novidade que melhorou a fluidez do jogo é a possibilidade de comprar armas e munições. Basta acessar o codec para obter os itens na loja do Drebin (um traficante de armas que acompanha Snake o jogo inteiro).

Mas a principal característica de Metal Gear é o seu enredo hollywoodiano. Assuntos como robótica, biomedicina, genética se juntam à forte mensagem antibelicista. As sequências de ação e os plots dão um verdadeiro baile em blockbusters e atuais produções cinematográficas. Tudo é cuidadosamente planejado, desde os diálogos, passando pela trilha sonora orquestrada por Harry-Gregson Williams, até os planos de filmagens e marcações de câmera. A história inteira é complexa, os roteiros dos jogos



são interligados, mas não é estritamente necessário jogar todos os episódios para compreender o geral.

Metal Gear estabeleceu um marco no universo dos jogos eletrônicos, aproximando-o do cinema. Mais do que um simples entretenimento, mais do que um filme interativo, Hideo Kojima cria uma experiência inesquecível à frente do PS3 com MGS4: Guns of the Patriots. Após Solid Snake, foi o mundo dos games que mudou.



O JOGO MAIS CINEMATOGRAFICO DE TODOS OS TEMPOS



Enraizado em grandes obras do cinema, Metal Gear aproximou a mídia das grandes produções da sétima arte

por Marcus Freitas

O guarda da patrulha pensa ter visto um vulto, mas não dá muita atenção. Depois de alguns segundos, ele escuta um barulho estranho atrás de umas caixas e decide checar. Chegando lá, ele observa que está tudo bem, mas, ao se virar para voltar ao seu posto, sente a chave de pescoço e desmaia instantaneamente. O barulho, um espião veterano no campo de batalha, segue com a missão, que é salvar o mundo de uma guerra nuclear.

Essa cena poderia ser de qualquer filme de espionagem, guerra ou até de outro gênero, mas não é. Estamos falando de Metal Gear Solid, a franquia mais cinematográfica que existe no mundo dos games. Seu criador, o game designer Hideo Kojima, se inspirou em vários filmes para criar sua obra e mesclou ação, espionagem, temas políticos e científicos com roteiros bem elaborados desde o princípio. A série viria a inaugurar o gênero stealth, além de se tornar um clássico e referência obrigatória para todos os jogos posteriores no gênero.

A saga iniciou em 1987 com o lançamento de Metal Gear para o MSX, mas foi somente em 1998, na era de ouro do Playstation, que o criador Hideo Kojima alcançaria o auge. Assim como George Lucas com Star Wars, ele aguardou o momento certo para retomar sua criação favorita. Metal Gear Solid foi considerado por inúmeros sites e revistas como o melhor jogo do ano,

principalmente pelo enredo hollywoodiano. Consolidada no mercado, a franquia ainda teria mais cinco sequências: MGS2: Sons of Liberty e MGS3: Snake Eater para PS2, MGS: Portable Ops e MGS: Peace Walker para PSP, e MGS4: Guns of the Patriots para PS3.

Seguindo a ordem de lançamento para uma pequena sinopse da história, no primeiro jogo, Solid Snake é um recruta mandado pelo seu comandante lendário Big Boss para uma missão de resgate em uma nação armada independente chamada Outer Heaven. Chegando lá, ele descobre Metal Gear, uma nova arma capaz de liderar uma guerra sozinha uma guerra, Metal Gear, e que Big Boss, na realidade, é o líder do exército revolucionário. Totalmente desacreditado por ser um iniciante, Snake derrota a máquina, Big Boss e explode o lugar inteiro.

Aqui, um parêntese. Mesmo com uma história forte, que flerta tanto com a realidade e quanto com o futuro, não era possível desenvolver um roteiro propriamente dito por causa das limitações técnicas do MSX. Os 32 bits do Playstation permitiam a reprodução de cut-scenes, que já eram bastante utilizadas em Final Fantasy e Resident Evil, por exemplo. Mas Kojima não queria simplesmente inserir cenas filmadas, pois destoaria do restante. Pode até passar batido hoje em dia, mas o fato de Metal Gear Solid ter cut-scenes com os

mesmos gráficos do gameplay era um dos pontos que mais chamavam a atenção, até então inédito na época. Além disso, não eram apenas filminhos criados para deixar o jogo mais bonito ou brincar com o poder técnico do console. As sequências são longas, com planos de cenas fundamentados e trabalhados com diálogos essenciais para a compreensão da história.

E falando em história, a de Kojima começou com uma faculdade de economia. Somente depois ele ingressou na indústria do entretenimento eletrônico, mas sempre mantendo a veia cinéfila. Um de seus hobbies favoritos é assistir a filmes e entre seus diretores favoritos estão Luc Besson, Krzysztof Kieslowski, Jean Cocteau, David Lynch, James Cameron, John Carpenter, Dario Argento, George A. Romero, John Woo, Sam Raimi, além de conterrâneos como o imperador Akira Kurosawa e Joji Iida. Segundo o próprio diretor, o cinema contribuiu muito para o nascimento do jogo.

Se o assunto é cinema e espionagem, é obrigatório citar Bond, James Bond. Essa foi a principal fonte para a criação como um todo, especificamente o filme 007 contra Goldfinger. Já o clássico Os Canhões de Navarone contribuiu no conceito de infiltração tática e de que homens podem realizar feitos impossíveis. A forte mensagem contra as armas nucleares e a guerra em geral, um dos pontos mais exaltados da saga, foi enco-

rajada por O Planeta dos Macacos, lançado em 1968. Ainda na temática, parte substancial dos assuntos abordados, como robótica, biotecnologia, biomedicina e genética – mais especificamente o projeto genoma –, são vistos em Exterminador do Futuro, o clássico de James Cameron. A biotecnologia também figura em Rocabop, mas a influência está em outra parte do filme: Metal Gear Rex é praticamente a versão em pixels de ED-209, robô vilão do policial Murphy no primeiro filme da série.

Da trama para os personagens, alguns são referências bastante diretas, como o protagonista Solid Snake. O nome já é uma alusão à Snake Plissken, vivido por Kurt Russel em Fuga de Nova York. Assim como o personagem do longa-metragem de Carpenter, Snake é um cara cool, irônico e rebelde, mas que sempre completa a missão custe o que custar. Outro personagem que leva a referência na graça é o cientista nerd Otacon. Hal Emmerich é uma homenagem a Hal-9001, de 2001: Uma Odisséia no Espaço. A atiradora de elite Sniper Wolf nasceu da garota vietnamita de Nascido Para Matar.

Mas é nos grandes filmes de ação dos anos 80 que está a maior influência. A abertura de MGS3 é praticamente o começo de Rambo II. O protagonista, a bordo de um avião, se prepara para pular de paraquedas na floresta. As camuflagens físicas e pinturas de rosto uti-



“Ao contrário do que a maioria imagina, a bandana não é uma homenagem a Rambo, mas sim a O Franco Atirador

lizadas no game também foram sugadas do filme, fora o fato de se passar na selva. Predador, de John McTierman, foi outra fonte para o ambiente, além da camuflagem stealth, que é obtida após zerar o game e está presente em vários capítulos a partir de MGS. Ao contrário do que a maioria imagina, a bandana, item que dá munição infinita, não é uma homenagem a Rambo, mas sim a O Franco Atirador, de Michael Cimino. Falando de atiradores, as realísticas sequências de ação entre Robert De Niro e Al Pacino em Fogo Contra Fogo, de Michael Mann, foram uma fonte para os tiroteios.

Em MGS4, a ambientação foi inspirada no combate fechado em Falcão Negro em Perigo, principalmente nos efeitos de iluminação e no clima de guerrilha urbana. Os movimentos de câmeras do jogo para PS3 foram inspirados em Filhos da Esperança: marcações, posições e a distância que ela mantém do personagem são muito semelhantes. Um dos principais slogans do episódio, war become routine, também saiu do filme de Alfonso Cuarón protagonizado por Clive Owen. A trilha sonora também possui um cuidado cinematográfico. Harry Gregson-Williams, compositor de filmes

como Chamas da Vingança e X-Men Origens: Wolverine assina o departamento musical dos jogos desde sua estreia no PS2.

O evento de 25 anos de Metal Gear confirmou a produção do filme. A Columbia Pictures será o estúdio responsável, enquanto a produção fica a cargo de Avi Arad, o mesmo de Homem de Ferro.

Os games se tornaram um nicho mais que lucrativo para a indústria do cinema, mas que ainda carece de trabalhos bons e fiéis aos originais. Entre a destruição de Resident Evil e outras obras que nem valem a citação, apenas Terror em Silent Hill e Prince of Persia obtiveram um retorno levemente positivo da crítica. Muitos depositam em Metal Gear a esperança de uma reviravolta nesse contexto. O evento de 25 anos de Metal Gear confirmou a produção do filme. A Columbia Pictures será o estúdio responsável, enquanto a produção fica a cargo de Avi Arad, o mesmo de Homem de Ferro. Indubitavelmente, se existe algum jogo que merece uma versão cinematográfica digna de mudar o curso do retrospecto entre games e cinema, este é o jogo. Até lá seguimos assistindo, ou melhor, jogando.



NINJA HIGH-TECH, SASHIMI DE GENTE E MUITA AÇÃO



Metal Gear Rising: Revengeance traz a metade de Metal Gear que ainda não jogamos

por Igor Vargas

Não será um jogo de stealth action, mas, ainda assim, Metal Gear Rising: Revengeance tem a cara da série. O jogo traz de volta Raiden em seu outfit ninja e terá uma história passada nove anos após os eventos de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Muito pouco foi revelado sobre a trama do jogo, mas o esperado é que seja contado não só o que acontece com Raiden após MGS4, mas também mais detalhes de sua história e motivos para ainda estar no campo de batalha.

A Konami e Hideo Kojima não pretendiam fazer um jogo de espionagem tática, estilo tradicional da franquia. Eles tinham tanta certeza disso que botaram uma desenvolvedora de jogos de ação à frente de Metal Gear Rising. Se alguns fãs ficaram desapontados pelo desenvolvimento do jogo não estar nas mãos da equipe de Kojima, o próprio criador da série explica a mudança e o motivo da escolha de colocar a Platinum Games à frente do novo título.

Segundo ele, a escolha segue uma lógica, já que



“Um ninja não precisa somente de habilidade com uma espada. Ele precisa se movimentar bem e rápido

Raiden é um ninja e seu traje oferece opções de combate, movimentação e abordagem diferentes das de um ser humano, digamos, normal – não que Solid Snake e Big Boss sejam simples soldados. Quando analisado desse ponto, é realmente mais difícil ver Revengeance como um jogo de stealth action ao invés de um jogo de ação. E para reproduzir em um gameplay o que Raiden faz nas cutscenes de MGS4, a escolha lógica de Kojima foi a Platinum Games. Os caras são especializados no gênero de ação e têm no currículo um jogo de ação tendo a espada como principal arma. Caso não bastasse ser o desenvolvedor de Bayonetta, Hideo também apresentou o motivo da Platinum ser japonesa, para aumentar ao máximo a “experiência ninja” que o jogo pode oferecer.

O gameplay do jogo aparenta ser bastante fluente, mostrando um combate com a espada para samurai nenhum botar defeito. Há os ataques fraco/forte simples, em que basta apertar um botão e Raiden começa a passar a lâmina de um lado para o outro. Mas se você quer fazer sua própria obra de arte e fazer chover sangue de forma única, Revengeance traz um modo de ataque que permite controle quase total de como será executado o golpe com a katana usando as alavancas analógicas.

Um ninja não precisa somente de habilidade com uma espada. Ele precisa se movimentar, se movimentar bem e de forma rápida. Para isso existe o Ninja Run. A gente explica: segure um botão e Raiden irá andar mais rápido, escapar



de “problemas”, subir prédios... enfim, ultrapassará o obstáculo à frente de alguma maneira qualquer. O melhor é que será possível emendar corridas e combos naturalmente. O jogo não tem um botão de defesa, mas o ataque forte, no tempo certo, faz justamente essa função parando ataques inimigos e até atordoando quem os executou em certas situações.

Segundo a equipe da PSM3, que teve a oportunidade de jogar a demo do game, Revengeance se baseia em timing. Pegue o tempo dos comandos e combos e “você conseguirá lidar com múltiplos inimigos de uma só vez, deixando-os alinhados e tontos para cortar todos de uma vez com um só golpe”. E ainda completaram falando do sistema de combate: “quanto mais você dominar suas complexidades, mais poderoso você se sente”.

Se o gênero mudou e não há mais Solid no nome do jogo, é compreensível que muita gente trate o título como um spin-off, até porque ele não continuará a história da saga. Porém, Metal Gear Rising vem para trazer aos fãs a experiência que nunca tiveram: jogar as partes de pura ação, “jogar” as cutscenes de MGS. Agora poderemos jogar a outra metade da série: a parte que só assistimos.

Revengeance merece ser tratado com um verdadeiro integrante da franquia Metal Gear pelo que promete ser e ter – história rica e densa, jogabilidade competente e o conhecido senso de humor de Hideo Kojima.



O CHEFE VOLTA AO TRABALHO



Com a Fox Engine rodando a todo vapor, Big Boss retoma as atividades em **MGS: Ground Zeroes**

por Marcus Freitas

A definição “fazido” é perfeita para o badalado Hideo Kojima. Isso porque, ano após ano, o game designer sempre diz que não irá fazer um novo Metal Gear – e acaba voltando atrás. Ainda assim, a surpresa foi bastante genuína no anúncio de Metal Gear Solid: Ground Zeroes (GZ) no evento comemorativo dos 25 anos da série. Além do novo episódio, também foram anunciados MGS: Social Ops para celulares, e o tão esperado longa-metragem que será produzido por Avi Arad (Homem de Ferro) e pela

Columbia Pictures. Até aí nada de tão extraordinário, exceto uma informação bem pontual: o jogo será em um mundo aberto.

As informações oficiais divulgadas até agora são bastante rasas para algo mais sólido, ainda mais se tratando de Kojima e suas constantes pegadinhas, mas a tentativa é livre. Quanto a boatos e teorias, bem, esses não faltam. Dois anos após o lançamento de MGS: Peace Walker, GZ terá os acontecimentos do capítulo lançado originalmente para PSP em 2010

como ponto de partida.

O único trailer liberado mostra um local denominado Camp Ômega em meio a uma tormenta, base aparentemente comandada por um misterioso homem de capa preta e chapéu. O homem entrega uma fita cassete para uma criança presa, perguntando como ela se sentia virando um traidor. Logo depois, acompanhado de vários soldados, o comandante mostra sua face toda queimada e sai de helicóptero com eles, onde todos envolvidos arrancam os emblemas da XOF. Aqui, Paz é citada, dando a entender que ainda está viva e que o jovem enclausurado é Chico. A câmera acompanha um dos emblemas voando, até vemos Big Boss escalando uma montanha usando óculos de visão noturna, partindo para sua fantasmagórica incursão na base.

A demonstração da Fox Engine rodando a todo vapor impressionou pelo realismo (vide galeria de imagens abaixo), desde os pingos da chuva batendo na câmera, o vento nas plantas e roupas, a mistura da água com o metal das armas, os reflexos da luz na câmera até a lama se formando no chão. A qualidade visual é algo tradicional da franquia, desde os poucos pixels suportados pelo MSX nos anos 80 até o PS3. Em certos momentos, é difícil acreditar que GZ será para Xbox 360 e PS3, ainda mais rodando em tempo real, mas os produtores garantiram que sai para a geração atual.

Além do visual, novas situações aguardam o jogador. Os produtores explicaram que haverá um sistema de dia e noite no game, o que também influenciará na reação dos inimigos. A promessa é que não será mais possível “desligar” o modo de alerta como nos demais jogos. As consequências de perder o elemento stealth irão mudar permanentemente o alerta dos inimigos, aumentando consideravelmente a dificuldade. Outra novidade pode ajudar nas horas de aperto: será pos-



sível dirigir veículos, mostrando Big Boss pilotando um jipe, mas pode ser que helicópteros e tanques estejam na lista. O menu de itens lateral não apareceu, mas deve manter o estilo tradicional. Agora, os itens equipados aparecem em cima do personagem com setas indicando o local guardado. O que mudou bastante foi o mapa, agora uma espécie de holograma projetado por um aparelho parecido com um rádio, chamado de iDroid – provavelmente um merch da Apple, como aconteceu com o iPod em MGS4.

Se as expectativas são ótimas nos quesitos visuais e jogabilidade, a trama, que é um dos principais atrativos da série, é motivo de dúvidas, ainda mais que foi dito que GZ é um prólogo para Metal Gear Solid 5. Resta saber se teremos o elo perdido que ligará ao primeiro jogo de 1987 – a revolta em Outer Haven. Será que veremos Gray Fox, Solidus, Liquid ou até mesmo Solid Snake? Uma das várias teorias que circulam pela net é que o garoto aprisionado poderia ser um dos descendentes diretos de Big Boss, mas a dúvida é qual deles. A frase “From FOX, two phantoms were born” ajuda a reforçar isso. A identidade do misterioso comandante também está em pauta, alguns acreditam que ele possa ser o Coronel Volgin, de MGS3. Grande parte das teorias são bastante improváveis, mas não são totalmente impossíveis.

Será que GZ vai ser o último grande suspiro da geração atual, servindo apenas como um aquecimento para os novos consoles ou como teste da Fox Engine? Será que o título servirá como laboratório para MGS5, principalmente no fator mundo aberto? E a história, como fica com dois novos episódios canônicos? Poucas respostas e muitas questões, essa é a ordem até novas informações virem à tona, a não ser que Kojima fique “fazido” por mais algum tempo.

“ haverá um sistema de dia e noite, que influenciará na reação dos inimigos



