



O que você vai ler:



- [Resumo](#)

- [Melhores versões dos melhores jogos](#)
- [Reciclando ideias por um motivo](#)
- [Inovação não é tudo](#)

Resumo

- Muitas sequências modernas pretendem inovar, mas podem errar o alvo com ideias mal implementadas de jogos anteriores.
- As melhores sequências modernas concentram-se no polimento da mecânica de jogos anteriores, em vez de introduzir inovações drásticas.
- Sequências seguras são importantes para refinar ideias e fornecer uma chance para uma série melhorar antes de introduzir grandes mudanças.

As sequências de [videogame](#) costumam atender a grandes expectativas, o que torna difícil para elas corresponder ao hype. Os fãs são rápidos em acusar os desenvolvedores de jogar coisas muito “seguras” quando inovações drásticas não se materializam, mas acho que mais do mesmo pode ser uma coisa boa.

Melhores versões dos melhores jogos



Ubisoft

Muitas sequências de videogame pretendem reinventar suas séries, para melhor ou para pior. Algumas sequências como *Street Fighter II* e *Grande Roubo Auto III* entregou evoluções únicas que revolucionaram o resto da indústria de jogos.

No entanto, muitas outras sequências ambiciosas erram o alvo, muitas vezes introduzindo ideias mal implementadas que são, na melhor das hipóteses, esquecíveis e, na pior das hipóteses, ativamente prejudiciais à experiência. Esses tipos de sequências eram comuns nos primeiros dias dos jogos, com exemplos infames introduzindo truques frustrantes que foram omitidos nas versões posteriores, como o nivelamento de estatísticas de *Final Fantasy II* e o enigmático mundo aberto de *Castlevania II: A Missão de Simon*.

A [inovação](#) é uma faca de dois gumes, capaz de estabelecer novos gêneros ou afundar franquias inteiras. Embora ideias inovadoras possam proporcionar experiências de jogo únicas e inesquecíveis, elas também podem introduzir riscos enormes quando aplicadas a fórmulas de jogo estabelecidas.

Além disso, as sequências de lançamentos recentes raramente estão dispostas a correr riscos devido aos orçamentos crescentes e aos tempos de desenvolvimento dos jogos modernos. Enquanto os estúdios antes podiam arcar com alguns fracassos experimentais, a maioria dos desenvolvedores contemporâneos não pode se dar ao luxo de correr os mesmos



riscos com suas maiores franquias. Por causa disso, vimos sequências se tornarem muito menos ambiciosas ao longo dos anos, embora isso não seja tão ruim quanto parece.

As melhores sequências modernas raramente são inovadoras, optando em vez disso por focar no polimento de mecânicas e conceitos de jogos anteriores. Exemplos recentes como *Call of Duty: Black Ops 6* e *Tekken 8* foram incrivelmente bem recebidos tanto pelos fãs de longa data quanto pelos novatos na série, embora dificilmente se desviem da mecânica das entradas anteriores.

Em vez disso, eles ajustaram e aprimoraram sua mecânica fundamental para oferecer experiências que sem dúvida parecerão familiares aos fãs, mas que são objetivamente melhores do que os jogos anteriores. Em alguns casos, esse foco em melhorar em vez de adicionar pode moldar primeiras entradas divertidas, mas imperfeitas, em joias que definem o gênero, como *Desconhecido 2* e *Assassin's Creed II*.

É claro que ainda deve haver sequências que tentem inovar suas séries com novas ideias, mas sequências mais seguras oferecem uma chance de melhorar e expandir essas ideias. Se cada sequência se concentrasse em entregar algo completamente diferente, muitas ideias promissoras de jogos anteriores seriam descartadas antes que pudessem ser usadas em todo o seu potencial.

Franquias como *Residente Mal* e *A Lenda de Zelda* reinventaram sua fórmula fundamental em diversas ocasiões, mas cada nova iteração de sua jogabilidade teve múltiplas entradas para evoluir com novas ideias e melhorias massivas.

É fácil descartar algumas sequências por serem muito semelhantes aos jogos anteriores, mas sequências seguras pegam tudo o que você ama em uma série e as tornam melhores. As sequências existem para levar a série adiante, e os jogos que se concentram no refinamento de ideias antigas são tão importantes quanto aqueles que proporcionam reinvenções drásticas da identidade de uma franquia. É por meio dessas entradas mais seguras que as franquias de games conseguem aproveitar ao máximo suas maiores inovações.

Reciclando ideias por um motivo



Editores D3

Nem toda sequência tenta inovar ou melhorar a série. Às vezes, uma sequência existe apenas para substituir a parcela anterior e forçar os fãs a fazerem outra compra pelo preço integral, o que é uma prática comum entre franquias anuais de [esportes](#) e jogos de corrida. Essas sequências tendem a ser produzidas de forma barata, oferecendo pouco valor aos jogadores e ainda cobrando o preço total. No entanto, nem sempre é esse o caso, e algumas sequências reutilizam recursos e recursos de jogos anteriores para oferecer novas experiências.

Isso é mais comumente visto em séries focadas em histórias que têm vários episódios lançados em um curto período de tempo. *Meia Vida 2: Episódio 1* e *Episódio 2* foram lançados logo após o original *Meia Vida 2* e quase não introduziu [nada](#) de novo na série. Apesar disso, a sua continuação *Meia-vida* história junto com novos níveis que utilizam criativamente *Meia-vida 2A* mecânica pré-existente fez deles entradas valiosas para a franquia.





Algumas sequências também servem como uma forma de preservar o conteúdo de lançamentos anteriores. *Super Bomberman R 2* traz muitos dos estágios, personagens e modos de jogo do agora extinto *Super Bomberman R Online* permitindo que os jogadores continuem aproveitando esses recursos depois *On-line* está desligado.

Da mesma forma, remakes e remasterizações de videogames são criados para trazer clássicos familiares aos sistemas modernos. Embora esses lançamentos às vezes incluam pequenas alterações e recursos adicionais, eles servem principalmente como uma forma para os jogadores revisitarem experiências familiares, em vez de oferecer algo totalmente novo.

No entanto, não há nada de errado com sequências projetadas para oferecer mais daquilo que os fãs já amam. Embora séries de nicho como *Guerreiros da Dinastia* e *Força de Defesa da Terra* são frequentemente criticados por sua repetição, há variação suficiente entre cada parcela para que os fãs mais dedicados tenham um motivo para continuar voltando. Claro,



esta também pode ser a razão pela qual essas séries têm lutado para atrair um público maior, mas suas fórmulas testadas e comprovadas provaram ser consistentemente divertidas com quase todas as novas entradas.

É fácil ignorar sequências que se contentam em entregar “mais do mesmo” - e há alguns ganhos de dinheiro que realmente merecem críticas - mas mesmo esses jogos oferecem algo importante para os fãs. Seja usando mecânicas de jogo preexistentes de novas maneiras criativas, reaproveitando recursos antigos em jogos melhores ou fornecendo o equivalente em jogos a junk food com experiências confortavelmente familiares, a falta de inovação nem sempre precisa ser um problema.

Inovação não é tudo

Cada série de jogos precisa de alguma forma de inovação para avançar. Mesmo as franquias mais estereotipadas não podem sobreviver para sempre simplesmente repetindo as mesmas ideias.

Por outro lado, sequências seguras são tão importantes quanto inovações drásticas, pois permitem que as franquias refinem suas melhores inovações ou proporcionam uma segunda chance para ideias fracassadas. Muitas séries de longa duração usaram as lições dessas sequências mais seguras para moldar inovações posteriores, resultando em revisões de franquias aclamadas pela crítica, como *Residente Mal 7* e *A lenda de Zelda: Breath of the Wild*.

Embora as sequências devam ter como objetivo a inovação, também é preciso haver tempo para melhorar as ideias anteriores. Por causa disso, prefiro ver minhas séries favoritas melhorando constantemente, em vez de brincar com ideias incompletas em cada entrada. Felizmente, os jogos modernos parecem entender isso, e mais séries foram capazes de aprender com seu passado e, ao mesmo tempo, encontrar novas maneiras de entusiasmar os fãs de longa data.