



Sombras de Assassin's Creed é o jogo que os fãs queriam há muito, muito tempo. Simplesmente faz sentido. Coloque um assassino no [Japão](#) feudal e você já terá ouro. Mas, claro, nunca é tão fácil. Shadows está tentando fazer muito, incluindo unir a mecânica dos jogos mais antigos com foco em furtividade aos novos, ao mesmo tempo que oferece um combate satisfatório. Com base em uma demonstração de quatro horas do jogo, posso dizer que eles fizeram muito para me ajudar a retornar ao rebanho dos Assassinos.

Adoro história e adoro jogos furtivos. Os jogos Assassin's Creed deveriam ser minha franquia favorita, certo? Bem, [eu](#) gostei da maioria dos 13 títulos principais da série (excluindo os numerosos spinoffs, títulos para celular, um jogo VR e DLC do tamanho de um jogo). Não gostei quando a série mudou para sua identidade moderna de RPG-lite. Lentamente, os jogos começaram a vazar sua mecânica furtiva em favor do roaming baseado em naves e de mundos abertos vazios cheios de conteúdo enfadonho.

A [Ubisoft](#) me convidou para uma sessão a portas fechadas onde o jogo estava sendo transmitido de um PC separado. Ao entrar, a única coisa que eu não queria que Assassin's Creed: Shadows parecesse era sua mãe lhe dizendo: "Temos *Fantasma de Tsushima* em casa." Afinal, o épico de ação furtiva do Japão feudal de Sucker Punch foi um dos meus títulos favoritos da geração PlayStation 4. Estou perplexo com o quanto gostei, considerando que toda a estrutura de mundo aberto me afastou dos últimos três títulos de Assassin's Creed. Eu não queria procurar 50 tocas de raposas separadas ou escalar outra montanha de santuário, mas continuei jogando pela excelente mecânica furtiva e pela história verdadeiramente pessoal de Jin Sakai.

Assassin's Creed anunciou sua promessa de "furtividade social", ou a ideia de que você poderia usar as multidões de uma cidade para se misturar ao ambiente, em vez de apenas ficar nas sombras. O último jogo da franquia a ter uma mecânica de furtividade social realmente eficaz foi o subestimado *Unidade do Credo do Assassino*. Isso não mudou com Shadows. Em vez disso, é meio jogo furtivo. Quando digo isso, quero dizer literalmente. Existem dois protagonistas em Shadows, e um deles parece que realmente pertence a um jogo furtivo.

O que você vai ler:



- [Sombras de Assassin's Creed Inclui diálogo japonês completo sincronizado com os lábios para aqueles que realmente amam FX Xogum](#)
- [Eu prefiro meus jogos furtivos com furtividade real](#)
- [Não seria um jogo de Assassin's Creed sem Spots of Jank](#)



Sombras de Assassin's Creed* Inclui diálogo japonês completo sincronizado com os lábios para aqueles que realmente amam *FX Xogum





O cenário tem metade do apelo de qualquer jogo Assassin's Creed, e posso dizer com certeza que a Ubisoft Quebec fez o Japão do final do século XVI parecer lindo. O mundo é colorido e vibrante, muito mais do que o sombrio Assassin's Creed Valhalla. Os efeitos climáticos e o vento levantando poeira nas estradas de terra empoeiradas foram particularmente impressionantes.

Minha demo começou com uma seção de introdução do jogo onde fomos apresentados aos nossos dois protagonistas principais. Naoe, um shinobi e membro do falecido clã Iga Ikki, e Yasuke. É a primeira vez que você interpreta uma figura histórica na história da série, neste caso, um ex-escravo que se tornou o primeiro samurai negro do Japão. Você vê como Yasuke se apaixonou pelo Daimyo Oda Nobunaga depois de impressionar o senhor da guerra durante uma visita de missionários portugueses.



© Imagem: Ubisoft

Já fiquei intrigado com a configuração. Como outros jogos recentes de Assassin's Creed, você pode escolher algumas linhas de diálogo durante algumas conversas, embora cada escolha possa não impactar imediatamente a história. Você pode manter Yasuke em silêncio quando Nobunaga lhe fizer uma pergunta direta ou fazer com que ele fale, mostrando que tem uma mente independente. Claro, eu escolhi o último. Mais tarde, durante o ataque histórico de Nobunaga à província de Iga em 1581, Yasuke se preocupa com o efeito da guerra sobre a população antes de passarmos para o nosso outro protagonista. Naoe é jovem e quer mostrar suas capacidades ao pai. Para evitar spoilers, tudo o que posso dizer é que ela tem a tarefa de encontrar um MacGuffin antes que os eventos piorem, e nós cortamos pouco antes de ela sangrar no chão, cercada por seus inimigos.



Shadows estava sendo trabalhado muito antes da estreia da série Shogun da FX. Ainda assim, se você gostou da adaptação do romance de 1975 de James Clavell, verá temas políticos semelhantes permeando *Sombras de Assassin's Creed*. A Ubisoft me disse que os jogadores podem jogar com vozes e legendas completas em japonês e português, incluindo sincronização labial precisa. Só tive uma pequena amostra disso no prólogo, mas sei que seria minha maneira preferida de experimentar o jogo.

O resto da minha demo de *Assassin's Creed Shadows* girou em torno de Himeji, com o famoso Castelo de Himeji como pano de fundo constante. A tarefa era assassinar “os nobres”, o que exige que os jogadores enfrentem vários desafios antes de finalmente serem capazes de atacar o alvo principal. Há mentiras, política e (obviamente) traição envolvidas, mas como sempre, para esta série, há muitos nomes para aprender em muito pouco tempo. A configuração me intrigou o suficiente para ver o que as outras missões reservam. Só sei que interpretaria um personagem muito mais que o outro.

Eu prefiro meus jogos furtivos com furtividade real





O último jogo da série a apresentar dois protagonistas foi Assassin's Creed: Syndicate. Foi quando o jogo enfrentou um revés pela decisão estúpida do executivo da Ubisoft de rejeitar personagens femininas no modo cooperativo do Unity. Tanto Odyssey quanto Valhalla permitem que você escolha entre um personagem principal feminino ou masculino, mas aqui você pode alternar entre Yasuke ou Naoe a qualquer momento fora de uma missão. Nas missões de "caixa preta" do jogo, você terá múltiplas oportunidades de alternar entre cada protagonista.

Alternar entre personagens em Assassin's Creed Shadows não é tão diegético quanto a troca de personagem em um jogo como Grand Theft Auto V, embora pelo menos eu tenha a escolha de como quero enfrentá-la ao iniciar a maioria das missões baseadas em história. Devo passar pela porta de uma fortaleza com um enorme kanabō - também conhecido como o famoso porrete de duas mãos usado no Japão feudal - ou me esconder entre os telhados como um assassino?



© Imagem: Ubisoft

Eu queria adorar a jogabilidade de Yasuke, mas tive mais dificuldade em enfrentar missões que envolviam a infiltração em um palácio com a estrutura robusta de Yasuke. O jogo é construído para que os dois protagonistas joguem de forma muito diferente. Yasuke pode escalar, mas é muito mais lento do que Naoe ao passar por cima de uma parede na altura do peito. Ele pode andar ao longo dos galhos das árvores com os braços estendidos para se equilibrar, mas o faz com tanta trepidação e graça quanto qualquer homem corpulento andando na corda bamba.

Em vez disso, Yasuke pode derrubar portas. Observar esse homem grande correndo pela



rua, verificando aleatoriamente potes aleatórios que ousaram ficar em seu caminho, é divertido. As lutas minuto a minuto em Shadows podem ser divertidas. No entanto, quando confrontado com enxames de inimigos avançando com adagas junto com samurais blindados, eu recorria a fugir e atirar repetidamente na cabeça deles com um mosquete. Eu poderia gastar tempo aperfeiçoando os tempos de defesa e aprendendo a entender os benefícios de cada arma, mas não sei se seria tão satisfatório quanto a jogabilidade de Naoe.

Naoe pode usar um gancho para escalar paredes. Ela pode escalar sem esforço e correr por qualquer saliência precária. Ela pode lançar bombas de fumaça para escapar dos inimigos e eliminá-los silenciosamente. O assassinato de Yasuke é ele literalmente atropelando um homem e levantando-o do chão. Legal? Absolutamente. Bom para ficar quieto? Obviamente, não. Yasuke pode pegar e mover corpos com mais facilidade do que o pequeno e ágil Naoe, mas por que ele precisaria disso se, de qualquer maneira, vai arrombar a porta da próxima sala?

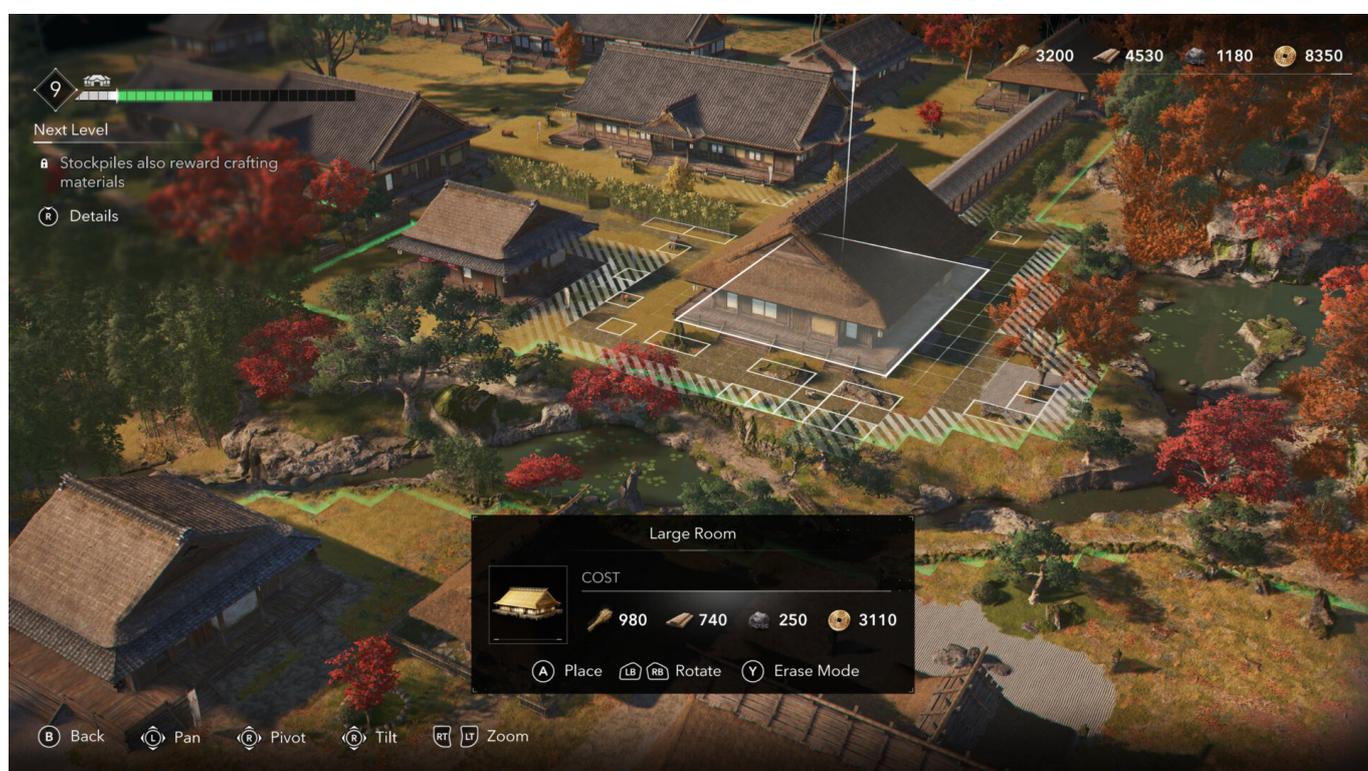
Não seria um jogo de Assassin's Creed sem Spots of Jank





A melhor novidade nos jogos Assassin's Creed é a capacidade de ficar deitado. Naoe e Yasuke podem fazer isso, mas o shinobi tira muito mais proveito disso, e ela o usa para se manter na grama alta ou se esgueirar por baixo das varandas para chegar às costas dos inimigos. Eu gostaria que houvesse mais do que pilhas de feno e bancos que mal piscassem para as promessas anteriores da série.

Eu estava gostando do que joguei muito mais do que inicialmente esperava, especialmente considerando o quanto não gostei dos dois últimos títulos da franquia. No entanto, a escalada e o parkour ainda não conseguem igualar o que existia em Assassin's Creed II há 16 anos. Eu ainda me peguei pulando em objetos que não era minha intenção ou ficando preso enquanto os inimigos verificavam as facas nas minhas costas. As animações de escalada não têm peso, mesmo que os assassinatos e o combate pareçam tão bons como sempre.



Há mais novidades em Assassin's Creed Shadows, incluindo um minijogo de construção de esconderijos. © Imagem: Ubisoft

Saindo de Dragon Age: The Veilguard, também apreciei o sistema de ataque simples, forte e pesado. Você pode combinar ataques imediatamente mantendo pressionado o pára-choque ou gatilho direito, e há a adição de diferentes habilidades e armas que adicionam variedade. Não é perfeito, claro. As lutas tornaram-se muito claustrofóbicas durante o ataque final ao Castelo Himeji. A câmera foi pressionada e isolou os inimigos que me cercavam constantemente.

Mas sei que continuaria jogando apesar de todas as minhas dúvidas. Devo estar com vontade de outro jogo furtivo. Então, enquanto espero pelo próximo jogo do Sucker Punch,



Fantasma de Yotei estarei olhando para ver o que mais o último jogo semi-furtivo da Ubisoft tem reservado.

Assassin's Creed: Sombras será lançado em 20 de março deste ano para PC, PS5, Xbox Series S/X e macOS.