



A vida dos Adormecidos é complicada. Eles ganham consciência em um estado de servidão contratada, uma mente humana emulada dentro de um corpo andróide, forçada a trabalhar até serem descartados. Aqueles que escapam não duram muito devido aos rastreadores em seus corpos e à dependência codificada de uma droga conhecida como Estabilizador. Sem ele, o corpo do Adormecido acabará rejeitando seus órgãos biossintéticos.

Se isso soa como os piores excessos da tecnologia do presente, levados ao extremo, você está entendendo o que *Citizen Sleeper 2: vetores estelares* o criador, Gareth Damian Martin, está dirigindo.

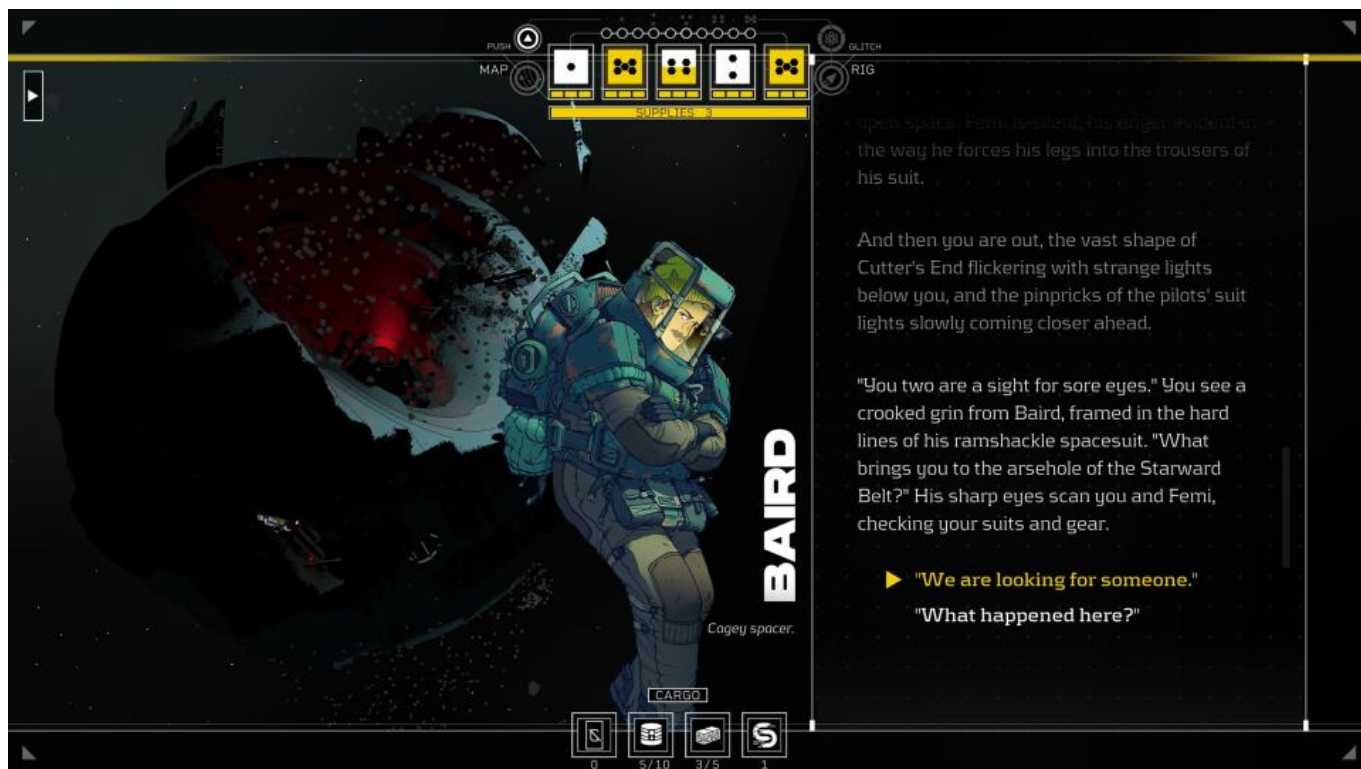
“*Cidadão Dorminhoco* era eu me baseando em coisas de quando tinha 20 e poucos anos”, eles me disseram. No passado, Martin falou extensivamente sobre como o tempo que passaram como trabalhadores da economia gig informou a alienação e a atomização do trabalho que permeou o jogo original, que eles lançaram com ampla aclamação da crítica em 2022.



“Com *Cidadão Dorminhoco 2* não estou mais olhando as coisas dessa perspectiva, estou pensando um pouco mais em como continuaremos a construir um futuro quando sabemos que ele vai desmoronar. Sabemos que existe uma entropia inevitável em tudo, não apenas nos sistemas e estruturas políticas, mas nas nossas vidas e nos nossos corpos físicos. Sabemos que tudo vai desmoronar, mas a cada dia continuamos nos levantando e fazendo coisas.”

Por motivos de história que não vou estragar, o protagonista do próximo *Cidadão Dorminhoco 2* conseguiu desativar seu rastreador e não precisa mais do Estabilizador, mas isso não tornou sua existência menos precária. Onde *Cidadão Dorminhoco* ocorreu exclusivamente em uma única estação espacial, *Cidadão Dorminhoco 2* permite ao jogador explorar Starward Belt, um local frequentemente referenciado no primeiro jogo.

Com a mudança de local, surge um navio e uma tripulação para o jogador gerenciar, e um aumento dramático no escopo. Com aproximadamente 250.000 palavras, *Cidadão Dorminhoco 2* o script tem quase o dobro da duração do jogo original. Os riscos também são maiores, com uma guerra por procuração corporativa ameaçando engolir o Starward Belt.

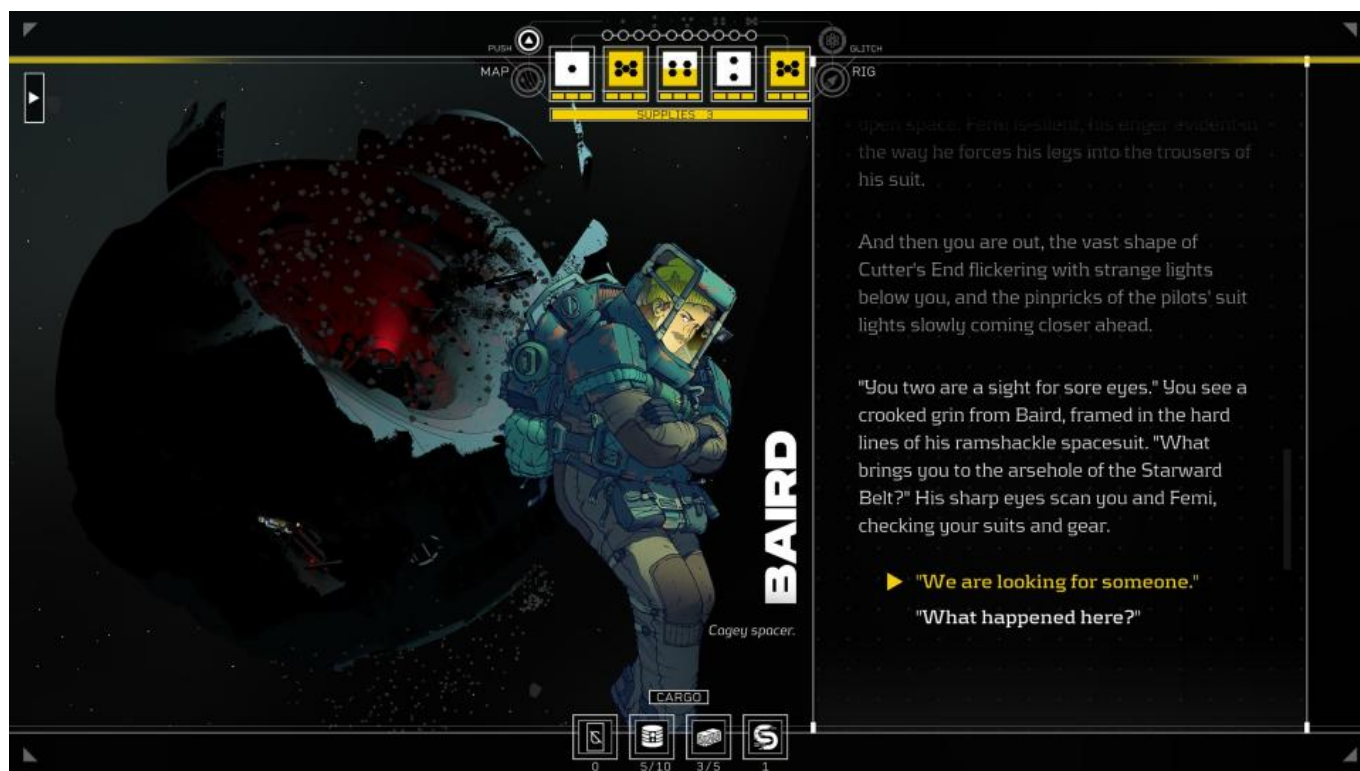


open space. Femi is silent, his finger accidently in the way he forces his legs into the trousers of his suit.

And then you are out, the vast shape of Cutter's End flickering with strange lights below you, and the pinpricks of the pilots' suit lights slowly coming closer ahead.

"You two are a sight for sore eyes." You see a crooked grin from Baird, framed in the hard lines of his ramshackle spacesuit. "What brings you to the arsehole of the Starward Belt?" His sharp eyes scan you and Femi, checking your suits and gear.

- ▶ "We are looking for someone."
- "What happened here?"



Salte além da idade

Martin tem trabalhado *Cidadão Dorminhoco 2* por quase dois anos, ou quase o mesmo tempo que levaram para completar o jogo original. Todos os sistemas essenciais já estavam em vigor, permitindo que Martin passasse mais tempo experimentando a jogabilidade e escrevendo histórias, recorrendo em particular a duas das óperas espaciais mais amadas (e



profundamente humanas).

“Você sabe, *Cowboy Bebop* é uma história muito boa sobre a gig economy”, diz Martin, rindo. “E as pessoas esquecem o quão pouco os personagens em *Vaga-lume* gostam um do outro, certo? Eles são mais colegas do que amigos, então há algo realmente identificável nisso.” Durante seus dias como trabalhador da economia gig, Martin observa que eles conheceram muitas pessoas de diferentes estilos de vida e lugares e, embora o trabalho separe as pessoas quase que intencionalmente, os trabalhadores ainda encontram solidariedade e conexão humana.

O novo jogo herda muitos dos sistemas de jogo de seu antecessor. A cada dia ou “ciclo”, o jogador tem até cinco dados para atribuir a ações que podem render dinheiro ou avançar na história. A probabilidade de completar uma ação com sucesso depende do dado que o jogador atribui a ela. Um cinco, por exemplo, tem 50% de probabilidade de produzir um resultado neutro ou positivo, enquanto um seis garante sucesso. Cada tarefa também traz consigo um fator de risco, com lançamentos de dados negativos resultando em resultados mais severos em ações “arriscadas” e “perigosas”.

Depois, há o que o jogo chama de “relógios”, o sistema que une tudo. A maioria dos objetivos da história exige que o jogador execute uma tarefa em vários ciclos. Ao mesmo tempo, muitas vezes há um relógio concorrente contando a quantidade de tempo antes do prazo final da história.

Na superfície, todos *Cidadão Dorminhoco* os sistemas são simples, mas se unem de uma forma que reforça a narrativa do jogo. Pelo menos eles fizeram no início. Na minha primeira jogada de *Cidadão Dorminhoco*, meu personagem eventualmente ganhou dinheiro suficiente para que garantir o Estabilizador para eles não fosse um problema. Martin me disse que isso foi intencional.

“Eu sabia que precisava ter jogadores do meu lado”, dizem sobre o primeiro jogo. “Eu precisava conquistar as pessoas. Se o jogo fosse muito duro, eu sentia que os jogadores não dariam o tempo que eu queria que eles dedicassem. Desta vez, sinto-me numa posição muito diferente.”



memória virtual

BLISS

NEUTRAL OUTCOME
+ SHAFT DESCENT

SKILL REQUIRED

EXPLORE THE CRACKS INTUIT **INTUIT**

A thin passage seems to lead deeper. The way forward starts to open up.

INPUT DICE

"Not sure if this is fixable..."

ICE STRESS
A potential fracture.

SHAFT DESCENT
Frozen and dark, descending the shaft to whatever lies beneath is a dangerous and delicate process.

YU-JIN

ENDURE SKILL MISSING

CLEAR THE ICE **ENDURE**

The fastest way to descend the shaft is to break away the ice clogging it. But if you aren't careful you could damage the asteroid's structure.

START ACTION

SUPPLIES 3
LEAVE

CARGO
0 3/10 3/5

25% POS
50% NEU
25% NEG



Salte além da idade

Cidadão Dorminhoco 2 por outro lado, é um jogo mais confiante - em si mesmo e em seus jogadores para aceitar um certo grau de sofrimento. Existem histórias e conteúdos que os jogadores podem perder, o que geralmente não era verdade no primeiro jogo. Ele também apresenta vários níveis de dificuldade e, no mais difícil, o Sleeper do jogador pode

experimentar a morte permanente. (Se quiser continuar com o arquivo salvo, você precisa diminuir a dificuldade, mas seu Sleeper será alterado para sempre.)

“Eu não sabia como *Cidadão Dorminhoco 2* iria terminar quando eu começasse a fazê-lo”, Martin me disse, descrevendo isso como um “jogo perigoso” para um desenvolvedor jogar. “Mas como fiz o primeiro, senti-me confiante de que poderia jogar aquele jogo e que seria algo realmente emocionante.”

O efeito pretendido *Cidadão Dorminhoco 2* é para o jogador sentir que Martin o está conduzindo através de uma experiência de RPG de mesa, como *Masmorras e Dragões* ou *Lâminas no Escuro*. A história deve parecer improvisada, surpreendente e comovente.

Em nenhum lugar essa confiança recém-descoberta e inspiração TTRPG são mais aparentes do que em “Contratos”, *Cidadão Dorminhoco 2* novo recurso de jogo [exclusivo](#). Os contratos levam o Adormecido e até dois companheiros em trabalhos longe da segurança dos centros populacionais do Starward Belt.

Um dos primeiros incumbe a tripulação do Sleeper de difundir um drone de batalha corporativo danificado. Na prática, isso significava desativar dois sistemas separados na espaçonave, com o problema de que, assim que obtive acesso a um sistema, o cronômetro de ambos começou a contar. Cada Contrato é uma panela de pressão em miniatura, com riscos independentes que não podem ser aliviados até que o Contrato termine ou o jogador falhe.





Salte além da idade

Os contratos também permitiram que Martin explorasse um dos *Cidadão Dorminhoco* ideias menos plenamente realizadas, “que os dados são o corpo do Adormecido”. Durante os Contratos, jogadas negativas e neutras feitas durante ações arriscadas e perigosas farão com que o medidor de estresse do Adormecido aumente — um sistema que lembra a

necessidade de obter o Estabilizador no primeiro jogo. À medida que o medidor enche, jogadas específicas começarão a danificar os dados do jogador. Cada um dos cinco dados do Adormecido pode sustentar três golpes antes de quebrar; eles não podem ser reparados até que sejam totalmente quebrados, e não até que o Contrato termine. Os membros da tripulação também possuem medidores de estresse, e preenchê-los os deixará fora de serviço pelo restante do Contrato.

Para complicar ainda mais as coisas, mesmo depois de consertar os dados do Adormecido, eles não funcionam como esperado imediatamente, devido a outra nova mecânica chamada Glitch. Dependendo dos componentes que o jogador usa para consertar o corpo do Sleeper, eles preencherão mais ou menos o medidor de Glitch do Sleeper. Por sua vez, isso significa que há uma chance maior de um dado normal ser convertido em um dado com defeito, que tem uma chance inata de 80-20 de produzir um resultado negativo ou positivo, e os pontos de habilidade não fazem [nada](#) para alterar essas chances.

A princípio, obter um dado com defeito parece um castigo, mas acho que é um dos sistemas mais inteligentes que Martin adicionou ao jogo. O fato de os dados com falhas não serem afetados por habilidades significa que eles também ignoram modificadores negativos, o que os tornava ótimos para tentar tarefas nas quais meu Adormecido não era bom, e realmente parecia que eu estava abusando da sorte. Em um toque legal, há até uma conquista que os jogadores podem ganhar, um aceno adequado para *Cowboy Bebop* chamado “Aconteça o que acontecer, acontece”, quando obtiverem um resultado positivo com um dado com falha.





Salte além da idade

Nunca me senti confortável jogando *Cidade Dorminhoco 2* da mesma forma que fiz com seu antecessor. As constantes surpresas do jogo significavam que muitas vezes eu tinha que levar o corpo do meu Adormecido ao limite para completar alguns de seus cenários mais desafiadores. Dessa forma, *Cidade Dorminhoco 2* tem muito mais sucesso em reunir suas



ambições narrativas e de jogabilidade.

Também achei a história profunda e essencial num momento em que parece que o mundo não está se movendo na direção certa. Os personagens de *Cidadão Dorminhoco 2* estão cercados por dificuldades sem fim e, ainda assim, encontram uma maneira de seguir em frente.

“É inútil continuarmos a nos esforçar para ter relacionamentos humanos e significativos e construir vidas quando sabemos que existem estruturas maiores do que nós que podem nos esmagar a qualquer momento?” Martin me pergunta. “Ou será que, embora essas estruturas sejam tão grandes e poderosas, ainda vivemos e trabalhamos com a sensação de que podemos construir algo e ter relacionamentos significativos porque as nossas realidades são muito pessoais, reais e diretas?”

Como qualquer bom GM, Martin não está interessado em dar a ninguém a resposta a essa pergunta, mas espera *Cidadão Dorminhoco 2* pode levá-los aos seus próprios.

Cidadão Dorminhoco 2 chega em 31 de janeiro no Nintendo Switch, Xbox Series [X/S](#), PlayStation 5 e PC.

Se você comprar algo por meio de um link deste artigo, poderemos ganhar comissão.