



Tempo de leitura: 4 minutos



Bandai Namco

Índice

Índice ▼



Este mês de janeiro é a calma antes da tempestade. Não há muitos lançamentos importantes de [videogame](#) neste mês, exceto por *Guerreiros da Dinastia: Origens* mas fevereiro será um mês repleto de jogos. Isso nos dará *Civilização VII*, *Sombras de Assassin's Creed*, *Declarado*, *Like a Dragon: Pirata Yakuza no Havaí* e *Caçador de Monstros Selvagens*. Janeiro, por outro lado, está repleto de remasterizações e versões para PC. Alguns desses jogos parecem uma base perfeita para os jogos de fevereiro. Caso em questão: *Guerras da Liberdade Remasterizadas*.

A nova versão traz um clássico do [PlayStation](#) Vita para os consoles modernos, e esse momento é ideal. *Guerras pela Liberdade* é um RPG de ação que compartilha algumas



semelhanças com *Monster Hunter*, embora seja muito menor em escopo do que algo como *Selvagens*. Isso torna esta remasterização sólida o jogo de aquecimento perfeito antes de um dos maiores lançamentos de 2025.

O que você vai ler:



- [Lutando pela liberdade](#)
- [Separando peças](#)
  - [Blog de Tecnologia:](#)

## Lutando pela liberdade

*Guerras pela Liberdade* ocorre no ano 102014, onde a humanidade foi quase completamente exterminada. Neste futuro pós-apocalíptico, diferentes cidades chamadas “Panópticos” lutam por recursos cada vez mais escassos. Os panópticos funcionam como estados de vigilância, onde cada pessoa é automaticamente rotulada de criminosa, porque mesmo existir é um crime em si.

Como tal, os criminosos, chamados Pecadores, recebem uma pena de prisão de 1 milhão de anos e podem reduzir o seu tempo lutando contra monstros robôs gigantes chamados Abdutores. Apesar da premissa sombria, *Guerras pela Liberdade* O tom é surpreendentemente leve. Isso não é diferente de *Monster Hunter*, que ultrapassa com sucesso a linha entre o bobo e o sério. Os monstros são ferozes, mas não me sinto ameaçado de morte por eles. *Guerras pela Liberdade* acerta o mesmo tom com seus Abdutores. É mais satírico do que qualquer coisa, até ligar *Helldivers 2* para mente.

FREEDOM WARS REMASTERED — Trailer de anúncio

Em *Guerras pela Liberdade* os jogadores aumentam involuntariamente a frase, fazendo coisas aparentemente inócuas, como correr por mais de 10 segundos na base ou deitar-se para dormir. Todos esses exemplos bobos fazem *Guerras pela Liberdade*, ambientando-se mais como uma comédia de humor negro do que como uma aventura de ficção científica. Não é muito diferente do próximo *Sindualidade: Eco de Ada*. Ambos têm cenários pós-apocalípticos, mas seus visuais brilhantes de anime ofuscam seus tons sombrios.

Em *Monster Hunter*, a história é apenas um pretexto para toda a ação e caça; é a jogabilidade que brilha. *Guerras pela Liberdade* é surpreendentemente focado na história em comparação. Apresenta algumas histórias interessantes, como a existência de On High, um lugar misterioso acima dos Panópticos onde pessoas mais privilegiadas vivem e



aterrorizam os cidadãos abaixo com Abdutores.

É uma base sólida, mas a história rapidamente se aprofunda em um território previsível que é fácil de ignorar. *Guerras da Liberdade Remasterizadas* ajuda a aliviar um pouco isso com a nova dublagem em inglês. O original tinha apenas dublagem em japonês, uma concessão comum que os desenvolvedores faziam ao localizar jogos Vita devido às vendas fracas do sistema. É uma pequena mudança, mas que me ajudou a focar um pouco mais onde antes [eu](#) teria perdido a história banal.

## Separando peças

*Guerras pela Liberdade* tem um ritmo muito mais rápido em comparação com Monster Hunter. As armas disparam mais rápido, o movimento é esporádico e os mapas são menores. Cada missão dura cerca de 10 a 15 minutos, com diferentes objetivos a serem cumpridos, desde resgatar civis até derrubar sequestradores. Isso faz *Guerras pela Liberdade* uma ótima opção para sessões de jogo curtas e um forte contraste com os jogos Monster Hunter recentes. Este último enfatiza sessões de jogo muito mais longas devido à quantidade de preparação necessária antes de sair para uma caçada. *Mundo dos Caçadores de Monstros* O mapa já era grande, e a Capcom afirma que *Caçador de Monstros Selvagens* O mapa é duas vezes maior. *Guerras pela Liberdade* é uma experiência muito mais digerível.

Como Caçador de Monstros, *Guerras pela Liberdade* faz com que os jogadores peguem certas partes dos Abdutores e as usem para criar novas armas. Acho que mirar em partes específicas de um monstro em Monster Hunter muitas vezes pode não ser confiável, e é aí que *Guerras pela Liberdade* se diferencia. Posso prender as pernas, braços ou peito de um Abductor, usar meu Espinho (gancho) e cortar as partes com minha arma. Há até uma útil barra de HP para cada uma das peças, para que eu possa sempre saber o quão perto estou do meu objetivo.

As criaturas em Monster Hunter não têm barras de HP e geralmente mudam seu comportamento fazendo coisas sutis, como mancar quando estão à beira da morte. Eu aprecio o quão direto *Guerras pela Liberdade* está ao lado disso. O método de Monster Hunter é mais envolvente, mas não há dúvida se eu seria capaz de cortar uma parte específica do corpo antes que todo o Abductor caísse. *Guerras pela Liberdade*.



Bandai Namco

Embora haja muito o que amar aqui como uma alternativa mais rápida ao *Monster Hunter*, *Guerras pela Liberdade* tem seus problemas. Ele começa a reciclar os mesmos mapas, inimigos e objetivos nem na metade da história. Como resultado, o ciclo de jogo fica repetitivo, mas é por isso *Guerras pela Liberdade* se encaixa muito melhor como um jogo portátil. Mesmo que as versões para PlayStation e PC estejam a 60 quadros por segundo com resolução mais alta, ainda recomendo jogá-lo no Switch mesmo que ele não tenha essas atualizações visuais e de desempenho.

*Guerras da Liberdade Remasterizadas* não faz muito para corrigir as falhas do original, mas apresenta algumas melhorias na qualidade de vida. No sistema de criação original, os mods de armas eram aleatórios sempre que você combinava duas armas para fazer uma nova, o que era um processo irritante na criação de equipamentos. Este aspecto aleatório foi retirado e substituído por um processo mais simplificado, tornando a experiência muito mais tranquila.

Enquanto *Guerras da Liberdade Remasterizadas* definitivamente mostra sua idade às vezes, seus novos recursos fazem apenas o suficiente para atualizá-lo para um novo público. Como os servidores da versão Vita foram desligados em 2021, a remasterização agora oferece uma nova maneira de jogar no modo cooperativo online, o que é uma vitória para a preservação do jogo. Antes que fevereiro chegue e você mergulhe nos extensos biomas naturais de *Caçador de Monstros Selvagens* não deixe de conhecer as cidades devastadas em *Guerras da Liberdade Remasterizadas*.

*Guerras da Liberdade Remasterizadas* será lançado em 10 de janeiro para PC, PS4, PS5 e



Nintendo Switch.

## Blog de Tecnologia:



[Joguei as primeiras 5 horas de Monster Hunter Wilds e mal posso](#)



[esperar para ver mais](#)

[Por dentro da Capcom: como as imagens e os](#)



[sons de Monster Hunter Wilds são feitos](#)

[Capcom mostra taxas de](#)

[quadros, resoluções e mudanças de jogabilidade aprimoradas no lançamento de Monster](#)



[Hunter Wilds](#)

[Aquecimento a lenha na era das mudanças climáticas](#)



[Warcraft Remastered é uma viagem pela história que nunca existiu e](#)



[sempre será](#)

[Mais como uma 'Edição Definitiva'](#)

[Análise de Legacy of Kain: Soul Reaver 1 e 2 Remastered -](#)