



Cidade do skate foi um título de lançamento do Apple Arcade em 2019, desenvolvido pela AGENS e publicado pela Snowman, uma empresa conhecida por seus primeiros jogos para dispositivos [móveis](#), como *Aventura de Alto*, a “sequela” *Odisseia de Alto*, *Quando as cartas caem* e um punhado de outros títulos intrigantes. Já se passaram mais de cinco anos desde *Cidade do skate* chegou primeiro, mas a equipe Snowman/AGENS está de volta com *Cidade do Skate: Nova York* que foi lançado hoje no Apple Arcade.

Houve uma série de atualizações de conteúdo no jogo original ao longo dos anos, mas este é um novo título completo que parece bastante familiar, mas também tem uma série de melhorias e atualizações. Eu tive a chance de tentar *Cidade do Skate: Nova York* alguns dias antes de seu lançamento, e também conversei com Ryan Cash e Andrew Schimmel, do Snowman, sobre o novo jogo, que eles disseram estar em desenvolvimento há uns bons três anos.



Tal como acontece com o primeiro *Cidade do Skate*, você está rolando da esquerda para a direita no formato clássico de rolagem lateral aqui. Para tornar as coisas acessíveis, você pode fazer truques deslizando em uma das oito direções na metade inferior da tela; o lado esquerdo é para truques baseados em ollie, enquanto o direito muda você para nollie. Você não precisa fazer [nada](#) preciso para pousar, apenas lançar o truque e o jogo garantirá que você caia no chão rolando (a menos que você caia em escadas ou em um obstáculo, é claro). Esse é o ponto de partida básico, mas você também pode fazer giros, manuais, grinds e muito mais. É mais simples do que um jogo como a clássica série Tony Hawk's Pro Skater ou o recente *Mundo OlliOllimas* ainda há muito tempo e destreza envolvidos para realmente acertar suas corridas.

Como seria de esperar, os visuais são mais dinâmicos e os cenários são muito melhorados em relação ao original (que ainda era um jogo adorável). Mas o que mais diferencia este, segundo Schimmel, é o fato de o modo "Pro Skate", que é a parte mais envolvente do jogo, utilizar níveis gerados processualmente.

"Não queríamos nos limitar aos loops originais (do jogo) pela cidade, mas sim fazer algo que fosse mais adaptativo e dinâmico", disse Schimmel. "A geração processual foi a resposta e o maior desafio técnico." Não é algo que eu tenha percebido imediatamente, já que só joguei o jogo por algumas horas, mas Schimmel está confiante de que isso fará com que *Cidade do Skate: Nova York* tem ainda mais capacidade de reprodução do que o original.





Boneco de neve / Agens

Pro Skate me lembra muito o Snowman's *Aventura de Alto*, mas traduzido para patinação – o objetivo é ir o mais longe que puder e acumular o máximo de pontos possível enquanto completa três objetivos para aumentar seu progresso. Os objetivos são coisas como “acertar três giros de 180 graus” ou “rolar por 100 metros”. Mas com níveis mais imprevisíveis do



que no jogo anterior, você precisará reagir melhor em tempo real a novos obstáculos, que podem encerrar sua corrida, mas também lhe dar a oportunidade de um bom trabalho ou truque.

Tal como acontece com todos os jogos do Snowman, não há compras no aplicativo aqui; em vez disso, você ganhará pontos por completar desafios e subir de nível no Pro Skate. Você pode então usá-los para personalizar seu personagem com a Skate Shop, muito mais flexível e expandida. Você pode ajustar o corpo, o cabelo, as características faciais, as roupas, o skate do seu personagem e assim por diante. Ainda não brinquei muito com isso, mas é óbvio que há muito mais personalização aqui.

Tal como acontece com *Cidade do skate* Snowman promete que haverá um fluxo constante de novos desafios e mais partes da cidade para explorar durante o próximo ano e além. Schimmel se referiu a ele como um jogo de “serviços ao vivo”, embora não haja nenhum aspecto de monetização nele. Também perguntei como a equipe decidiu lançar *Cidade do Skate: Nova York* por meio do Apple Arcade em vez de um pagamento único ou até mesmo incluir atualizações pagas no jogo - Cash chamou isso de “escolha fácil”.

“Não fizemos um jogo pago antecipadamente desde *Odisseia de Alto* em 2018”, disse Cash. “Apple Arcade e Netflix Games estão onde estamos agora. E foi uma escolha fácil quando se fala sobre *Cidade do Skate: Nova York*, porque o primeiro jogo foi um título de lançamento e fez muito sucesso por lá. Fez sentido trazê-lo de volta ao Apple Arcade.” O primeiro *Cidade do skate* eventualmente chegou aos consoles e ao [PC](#) também, e Cash disse que isso estava definitivamente sob consideração para o futuro, mas o objetivo é fazer um título mobile-first o melhor possível.

Embora o jogo não pareça muito diferente de seu antecessor, *Cidade do Skate: Nova York* ainda parece um jogo premium para celular em um momento em que pode ser difícil encontrá-lo. E Snowman e Agens fizeram um ótimo trabalho ao equilibrar os aspectos de pegar e jogar de um bom jogo para celular com uma experiência mais profunda, pelo menos pelo que vi até agora. “Queremos que uma criança de sete anos que esteja entusiasmada com o skate se divirta”, disse Cash, “assim como pessoas como nós, que cresceram amando o skate e realmente querem um desafio”.

Cidade do Skate: Nova York foi lançado hoje exclusivamente no Apple Arcade.