

revista digital

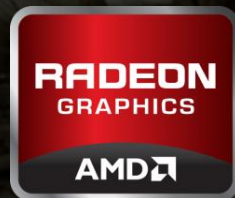
# ARKADE

Ano III - Edição 51



MEDAL OF HONOR

# WARFIGHTER



proximo games®  
Let's play



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



**Editor-chefe**

Raphael Cabrera

**Redação**

Rodrigo Pscheidt

**Design**

Erick Drefahl  
Alan Daniel Ferreira

**Marketing**

Suzane Skroch  
Leandro Motta

**Colaboradores**

Fernando Paulo  
Edimartin Martins  
Alexo Mello  
Henrique Gonçalves  
Renan do Prado  
Luigi Olivieri

**EDITORIAL**

**Call of Duty, Battlefield ou Medal of Honor?**

**S**e você curte games de guerra em primeira pessoa, certamente já se perguntou em qual das três grandes franquias vale mais a pena investir seu dinheiro e tempo? Deixo aqui algumas dicas: se você prefere o estilo "lobo solitário" e não dá muita importância para o trabalho em equipe, o futurista Black Ops 2 é uma boa sugestão. Por outro lado, se você gosta de jogar em time, fazer estratégias de combate e invadir pontos táticos para vencer, fique com o Battlefield 3, que também possui mapas muito maiores e um grande foco em combate veicular. Por último, recomendo o Medal of Honor para quem busca um meio termo, com combate em grupos menores, mapas de escala média e situações de combate mais realistas. Cada um destes, e também muitos outros, traz uma experiência única, então também vale a pena experimentar e descobrir qual é mais o seu estilo. Nesta edição você confere o mais recente dos três: Medal of Honor: Warfighter! Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

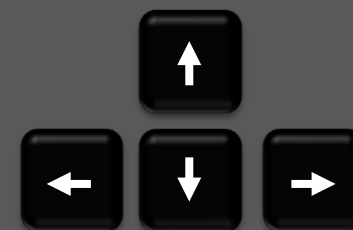
*Raphael Cabrera*  
Editor-chefe

**ÍNDICE**

▶ **RETROSPECTIVA**

▶ **ANÁLISE**

▶ **TRAILER**



**DICA:**

Você também pode usar as setas do seu teclado para navegar !



# AIKA

alika.ongame.com.br



Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um **PvP extraordinário** de até **mil contra mil**. Participe de **guerras incríveis** em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, **torne-se um Marechal** e **comande sua nação!**

CRIE SUA  
CONTA

DOWNLOAD  
DO JOGO

RESGATE SEUS  
ITENS CASH

RECEBA AS NOTÍCIAS DA ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

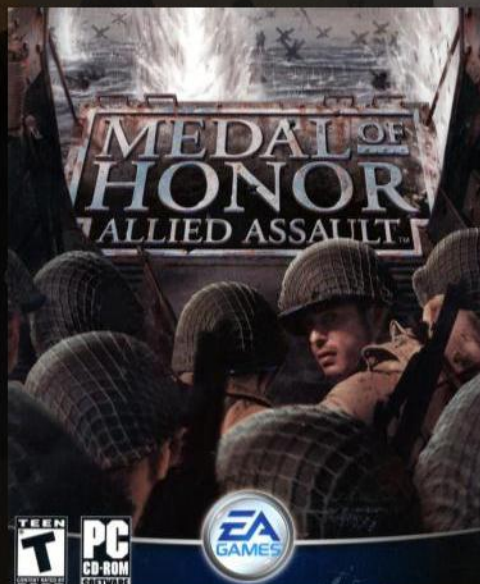
revista digital  
**ARKA****DE**  
games / tecnologia / cultura

# A SÉRIE MEDAL OF HONOR

**M**edal of Honor é uma série que começou audaciosa, e se deu muito bem. O primeiro game da série, lançado em novembro de 1999 para o saudoso Playstation 1, contava com uma trama criada por Steven Spielberg, produção da Dreamworks Interactive e trilha sonora assinada pelo talentoso Michael Giacchino.

Apostando no realismo, desde seus primórdios a franquia se destacou por retratar fatos históricos de maneira bastante fiel. De locais à armamentos, passando por equipamentos e veículos, os primórdios da série eram uma verdadeira homenagem à Segunda Guerra, e contavam até mesmo com personagens inspirados em heróis reais (Manon Batist, protagonista do segundo game, é inspirada na revolucionária francesa Hélène Deschamps Adams).

Momentos emblemáticos da Segunda Guerra Mundial, como o D-Day (dia do desembarque dos aliados na praia de Omaha, na Normandia) foram reproduzidos com grande fidelidade nos títulos Medal of Honor: Allied Assault e também em Medal of Honor: Frontline.





Há quem diga que estes momentos são excessivamente parecidos com o que é visto na abertura do filme O Resgate do Soldado Ryan, mas sendo Spielberg um apaixonado pela Segunda Guerra, estas semelhanças realmente não são apenas coincidência, e ajudaram a deixar os games com uma pegada bem cinematográfica.

Os primórdios da série também foram marcados pelos mais curiosos easter eggs: no primeiro game, o jogador podia inserir códigos para jogar com William Shakespeare e até com um velociraptor(?) ! Já Medal of Honor: Underground contava com uma missão secreta onde o jogador devia enfrentar cavaleiros de armadura e cachorros com metralhadoras!



No decorrer dos anos, a série Medal of Honor passou pelas mãos de diversas produtoras diferentes e se aventurou por várias plataformas: os dois primeiros títulos - Medal of Honor e Medal of Honor: Underground foram produzidos pela Dreamworks e lançados para Playstation 1. Já Medal of Honor: Allied Assault foi desenvolvido pela 2015 Inc. e saiu apenas para PCs.

Nos anos seguintes, a EA Los Angeles assumiu as duas próximas edições do game - Frontline, lançado em 2002 para múltiplas plataformas

(Playstation 2, Xbox e GameCube) e Rising Sun, que chegou em 2003 para as mesmas plataformas mas abandonou a Segunda Guerra e foi para a Guerra do Pacífico, um dos fatores que fez com que a franquia perdesse um pouco de seu brilho.

Na verdade, de Medal of Honor: Frontline para frente, a qualidade da franquia oscilou bastante: se até aquele ponto dois games da série figuraram entre as listas de melhores jogos de todos os tempos - o primeiro título e o terceiro - de Rising Sun em diante as opiniões de público e crítica começaram a mudar, questionando a inconsistência dos títulos.

Para dar uma aliviada na pressão, no mesmo ano a EA e a produtora Netherrock lançaram Medal of Honor: Infiltrator exclusivamente para o Game Boy Advance. Embora retornasse à segunda guerra, mas com as limitações da plataforma o game chegou na forma de um shooter em terceira pessoa visto de cima e, apesar de receber bons review, jamais poderia ser colocado ao lado dos títulos principais da série.

Em novembro de 2004 a Electronic Arts lançou o sétimo game da série, intitulado Medal of Honor: Pacific Assault. O novo título voltou a ser exclusivo para PCs e voltou a ter a





Guerra do Pacífico como tema, tornando este título uma espécie de continuação do nem tão querido Rising Sun. Felizmente a qualidade voltou a subir, embora a exclusividade dos PCs não tenha agradado muito os gamers de console.

Menos de um ano depois, em junho de 2005, a EA voltou a investir nos consoles e lançou Medal of Honor: European Assault para Playstation 2, Xbox e GameCube. Com o retorno à Segunda Guerra, o game apresentou uma trama caprichada assinada por John Milius, roteirista do clássico Apocalypse Now, e colocou novamente o game entre os destaques.



Em 2006, o PSP recebeu seu primeiro título exclusivo da franquia, Medal of Honor: Heroes. Por contar com três campanhas diferentes, o game trouxe de volta muitos personagens famosos, como o Tenente Jimmy Patterson, protagonista do primeiro jogo da série. Apesar das limitações do PSP, o título fez bonito e é tido até hoje como um dos melhores FPS do portátil.

Em 2007, o Playstation 2 e o Nintendo Wii receberam Medal of Honor: Vanguard, título que jogava um corajoso soldado norte-americano no meio das forças nazistas. Embora tenha apresentado algumas novidades interessantes

- como a chegada de paraquedas às missões, o que poderia conceder uma vantagem tática - o game teve uma recepção morna por parte do público e crítica.

Apostando nos paraquedas, a Electronic Arts trouxe a série Medal of Honor para a nova geração em setembro de 2007, com o game Airborne, novamente ambientado durante a Segunda Guerra Mundial. Apesar de chegar ao Playstation 3, PC e Xbox 360 com o poderio da Unreal Engine, as opiniões foram divergentes, embora todos concordem que o game era superior ao título anterior.

Poucos meses depois, ainda em 2007, o Wii e o PSP receberam a continuação do elogiado Medal of Honor: Heroes. Reapresentando eventos como a invasão da Normandia e a defesa dos territórios franceses, o game foi alvo de polêmicas na Austrália, onde a EA simplesmente limou os modos multiplayer de ambas as versões do game. Apesar disso, as críticas foram razoáveis, embora esta sequência não tenha conseguido manter a qualidade do Heroes original.

Enfim a Ea recebeu dar um descanso para a série, deixando-a na geladeira por quase 3 anos, intervalo em que uma nova versão do game era produ-





zida pela produtora Danger Close. Intitulado apenas Medal of Honor, o game abandonou de vez o saudosismo, trazendo pela primeira vez à série uma guerra nos dias atuais.

Por tentar a sorte em um terreno que já estava dominado por Call of Duty, o reboot de medal of Honor acabando meio ofuscado, conseguindo ganhar alguma visibilidade graças ao seu controverso modo multiplayer, que inicialmente permitira aos jogadores controlarem membros do Taliban. Obviamente isto foi editado, e os inimigos passaram a ser chamados apenas de "Opposing Forces".

Apesar de receber reviews positivos - sua média no Metacritic é 75% - por conta de seu multiplayer e de seu departamento de áudio, o game foi criticado basicamente por ser um tanto genérico, sem agregar muitas novidades à já manjada fórmula dos FPS.

Este ano, a EA e a Danger Close tentam a sorte novamente com Medal of Honor: Warfighter, mais um título de guerra contemporânea. Será que desta vez as empresas acertaram a mão, e entregaram um rival à altura de Call of Duty? Confira nossa análise na sequência e descubra!

**ASSINE A REVISTA ARKADE**

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

**CLIQUE PARA ASSINAR**

revista digital  
**ARKADE**  
games / tecnologia / cultura



# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Sem se atrever a ousar, Electronic Arts e Danger Close entregam FPS genérico e com poucas novidades.

## FICHA TÉCNICA



### Plataformas



### Jogadores

1 – 20 Online

Co-op Online

### Gênero

FPS

### Produtora

Danger Close

### Publisher

Electronic Arts

### Mídia

Disco e Download

### Lançamento

23 de Outubro de 2012

### ESRB

M +17 anos

**N**o mundo dos games existem alguns fatos que são praticamente certos para todo gamer: todo ano temos um novo FIFA e um novo PES. Todo ano "aquele" jogo que todo mundo espera sofre um adiamento (o da vez é Bioshock Infinite). Todo fim de ano sai um novo Call of Duty, devidamente acompanhado por algum outro shooter que tenta ser, se não melhor, ao menos parecido com Call of Duty. Nesta categoria, o game deste ano é Medal of Honor: Warfighter.



A trama do game começa bem dramática, mostrando a infrutífera tentativa do grupo de elite Tier 1 de destruir um comboio de armas do mercado negro. O que deveria ser uma missão simples vira de pernas para o ar quando os soldados percebem que não explodiram armas, mas uma carga de PETN, explosivo altamente volátil que contamina todo o ambiente ao redor. Com a explosão, os soldados acabam tendo de abandonar a missão.

Claro que isto só serve de início para uma missão maior: descobrir quem está contrabandeando PETN e quais são seus planos para o explosivo. Em sua busca pelos terroristas responsáveis você irá passar por diversos lugares pouco amigáveis, indo do Paquistão às Filipinas, passando também por Bósnia e Somália.



Acompanhamos esta busca do ponto de vista de dois soldados diferentes do Tier 1; Preacher e Stump. A produtora Danger Close realmente se esforçou para humanizar estes personagens, mas este foi um tiro pela culatra. Ok, durante a campanha temos cutscenes que mostram, por exemplo, como a carreira de Preacher e sua missão de defender a nação destruiu seu casamento e sua vida social.

No campo de batalha, porém, todo este drama pessoal visto nas cutscenes

é ignorado, e Preacher se torna somente mais um par de mãos ostentando uma arma e fazendo o que sabe fazer de melhor: matar inimigos. Alguns podem dizer que isso faz dele um ótimo soldado, que separa sua vida social da profissional. Mas o pensamento que vai passar pela cabeça da maioria dos gamers é "quem se importa?", afinal estamos falando de um game de guerra: matar terroristas, explodir coisas e "salvar o mundo" é muito mais importante do que um casamento decadente.





Vale ponderar, porém, que uma coisa (a guerra) não precisa necessariamente anular a outra (a vida dos soldados). Pegue a série Gears of War, por exemplo. Temos sujeitos fortões salvando o mundo, tiroteios e explosões. Mas no meio disso tudo o jogo se aprofunda um pouco mais na vida de cada um deles, de modo que o drama familiar de Marcus ou a saudade e culpa que atormentam Dom realmente se tornam não só importantes para a trama, mas também para o jogador, que se interessa por aqueles personagens conforme os conhece melhor.

Em Warfighter, esta proximidade entre personagem e jogador não é muito sentida. Talvez pela campanha ser curta, talvez pelo fato deles não expressarem emoções genuínas no campo de batalha (apenas nas cutscenes), ou pela modelagem estranha dos personagens nas animações, o fato é que a humanização dos personagens não funciona muito bem, embora seja louvável o esforço da produtora em enaltecer a honra e os dilemas destes heróis da vida real.

Como o que realmente importa em um FPS são os tiroteios, é de se esperar que o game faça isso bem, pelo menos, certo? De início, fica claro que a Danger Close fez sua lição de casa direitinho: a jogabilidade de Medal of

“ Em sua busca pelos terroristas você irá passar por diversos lugares pouco amigáveis, indo do Paquistão às Filipinas, passando também por Bósnia e Somália. ”



# AMD Radeon HD Série 7000

A única com suporte Eyefinity 2.0  
com a tecnologia HD3D.



- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



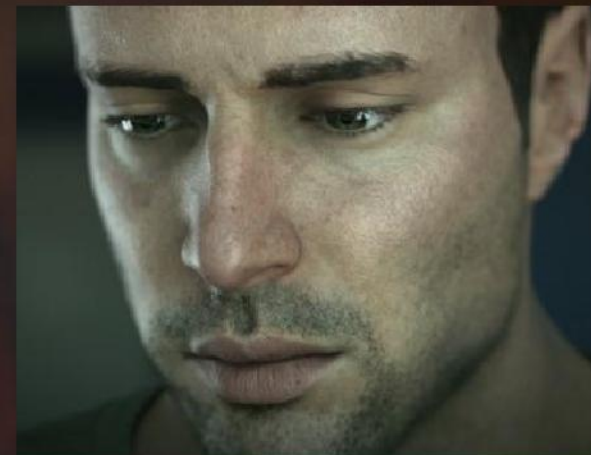
**SHIFT 2**  
UNLEASHED





Honor: Warfighter é rápida e precisa, o game conta com uma grande variedade de armas e toda a ação cinematográfica e explosiva que um FPS precisa ter... porém, conforme você avança na campanha, irá perceber que as missões são bem repetitivas, e o game conta com algumas falhas - não bugs, erros de produção, mesmo - bem graves.

Para começar, a maioria das missões segue o mesmo esquema básico: chegue até uma área aberta, que servirá de campo de batalha para você trocar tiros com os caras malvados, que sempre usam bandanas na cabeça. Detone os inimigos e siga em frente para encontrar outro mapa amplo com mais algumas



dezenas de adversários querendo trocar uns tiros. Ao final da maioria das missões, uma porta deve ser arrombada de maneira dramática, o que inicia um tiroteio em slow motion que envolve a eliminação de um alvo específico, a proteção de um refém, ou algo do tipo.



Ok, nenhum arroubo de criatividade, mas os tiroteios são emocionantes e desafiadores, pelo menos? Não muito, graças à inteligência artificial dos inimigos. Mesmo protegendo suas cabeças do sol com bandanas, os inimigos do game geralmente não são muito espertos: não existe nenhum indício de estratégia em sua abordagem, eles não tentam flanquear seu grupo nem oferecem nenhuma resistência que fuja do lugar-comum. Mesmo que você tenha acabado de acertar um headshot certo em um inimigo, outro irá aparecer para ocupar o mesmo esconderijo, que já se mostrou não muito eficiente. Isso para não mencionar

os guerrilheiros mais kamikaze que simplesmente ignoram coberturas e correm de peito aberto para a morte.

Para deixar a guerra um pouco mais balanceada, felizmente os seus companheiros de time também são meio burros, o que torna o jogador o único sujeito inteligente no campo de batalha. Parece que a Danger Close criou apenas um padrão de ação para todos os NPCs, então se você revisitar a mesma missão 10 vezes, irá ver que tudo é muito igual, pois os inimigos agem da mesma maneira e seus aliados sempre buscam as mesmas coberturas. E aí de você se estiver no





esconderijo de um companheiro, pois ele não hesitará em te tirar dali (afinal, ele foi programado para se esconder ali) e te deixar exposto ao fogo inimigo.

Felizmente, os aliados são muito úteis na hora de oferecer suporte: todos os membros do seu esquadrão possuem um estoque aparentemente ilimitado de munição, então não se preocupe em economizar, visto que é só pedir mais que eles sempre irão te dar. Considerando que temos muitos jogos onde os aliados mais atrapalham do que ajudam, é bom ver que em Warfighter seus companheiros pelo menos são generosos.

Ocasionalmente entre um mapa cheio de bandidos de bandana e uma porta que precisa ser arrombada, o game ainda coloca o jogador em perseguições que podem ser de barco, de carro ou a pé. Nestes momentos, a inteligência artificial dos inimigos - que já não é lá essas coisas - fica ainda pior, pois o perseguido segue aquele padrão manjado desde a geração 16 bits: foge, chega em um lugar com mais inimigos, manda todo mundo para cima de você e espera calmamente você eliminar todos os capangas para continuar fugindo... não seria mais inteligente ele ter aproveitado o combate para sumir da sua vista?

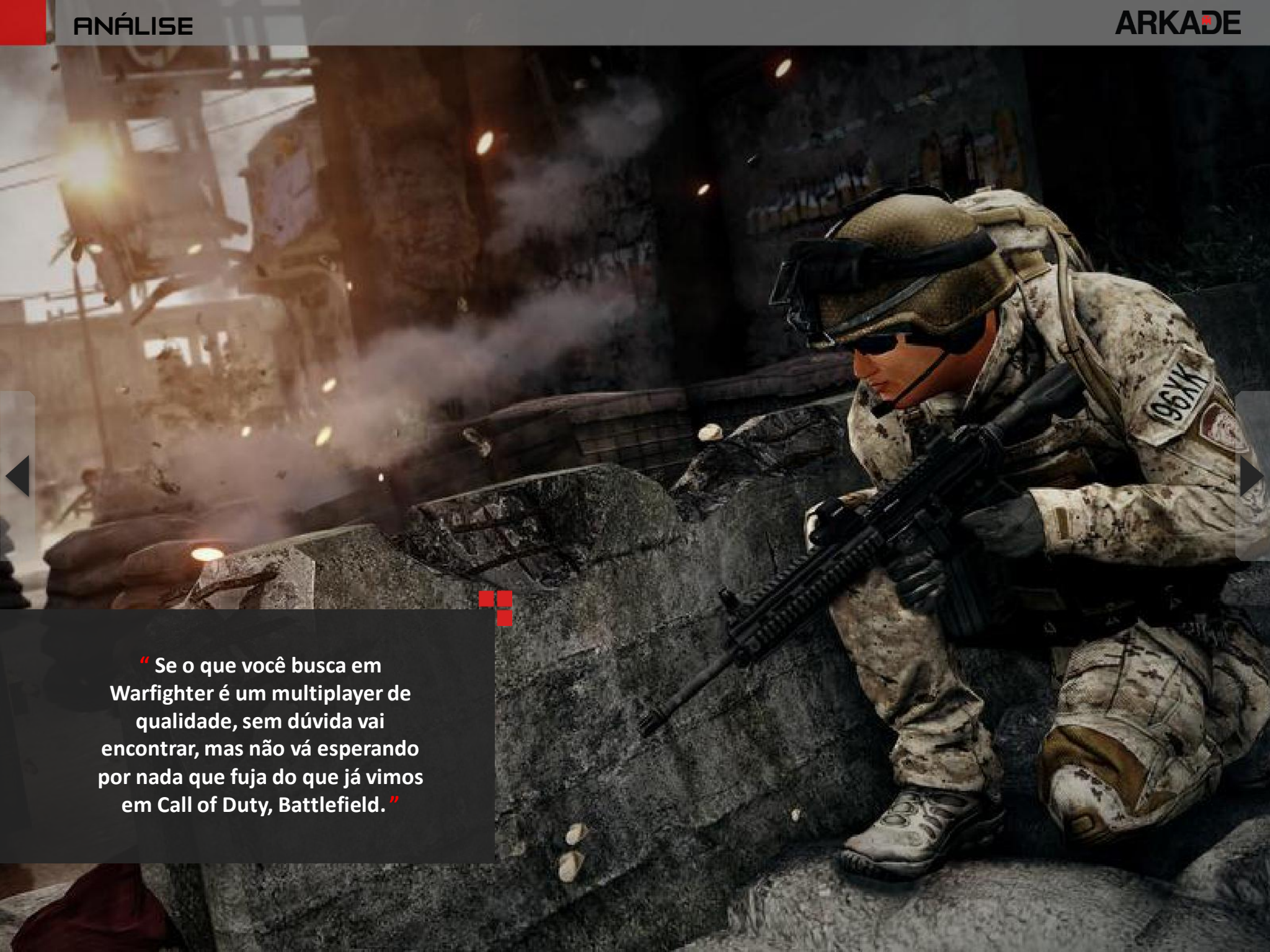


Se as perseguições de carro até conseguem oferecer certa adrenalina, nas perseguições de barco temos alguns erros bizarros: em uma missão específica, você assume o comando de uma metralhadora, e deve eliminar seus inimigos enquanto o computador pilota. Porém, aqui existe uma falha simplesmente absurda: seu barco é invulnerável! É possível passar a missão inteira sem disparar um único tiro e mesmo sendo fuzilada, sua embarcação não sofre um arranhão (o que não significa que seu personagem não possa morrer). Esperamos que um patch seja lançado em breve para cor-

rigir isto, pois esta é uma falha bem grave em um jogo que tenta ser uma representação realista do campo de batalha.

Em suma, a campanha de Medal of Honor: Warfighter é fácil, genérica e cheia de bugs. Nestas horas sempre surge alguém para dizer que o que importa em um FPS é o multiplayer. Se o que você busca em Warfighter é um multiplayer de qualidade, sem dúvida vai encontrar, mas não vá esperando por nada que fuja do que já vimos em Call of Duty, Battlefield e dezenas de outros shooters modernos.





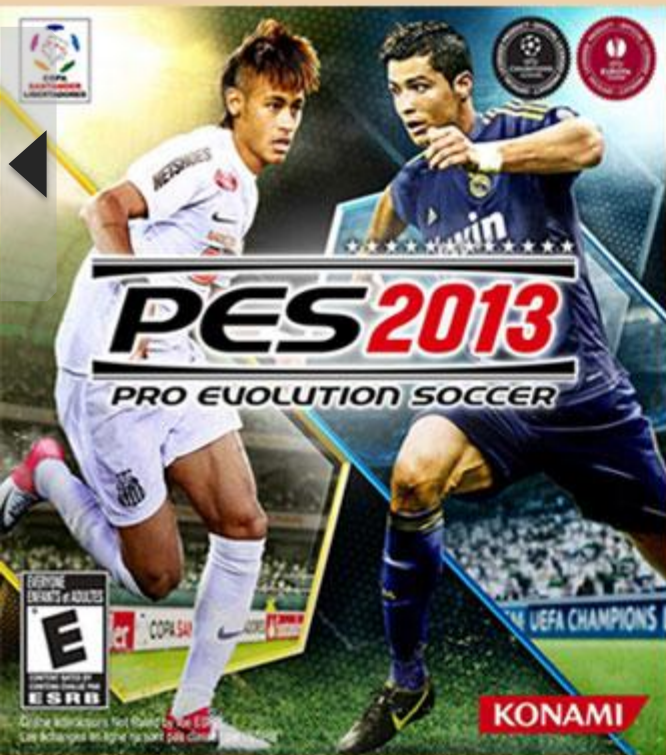
**“ Se o que você busca em Warfighter é um multiplayer de qualidade, sem dúvida vai encontrar, mas não vá esperando por nada que fuja do que já vimos em Call of Duty, Battlefield. ”**

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na



proximo games™

Let's play



O game nos vendeu a premissa de combates entre diferentes classes de soldados representando diferentes nações. Ele realmente entrega isso, mas demora um pouco: inicialmente, temos apenas um tipo de soldado e um país. Os demais vão sendo destravados conforme você evolui. O problema é que o desbloqueio de novidades é bem demorado, ou seja, suas primeiras horas no multiplayer serão gastas em mapas onde todos os jogadores controlam o mesmo tipo de soldado e possuem os mesmos equipamentos.

Se por um lado isso faz a evolução parecer democrática para todos os jogadores, por outro obriga todo mundo a se virar com um soldado que talvez não seria sua primeira opção. Não importa se você é um Sniper imbatível, você será obrigado a passar horas jogando com o Assault (que é a primeira classe disponível) até desbloquear o tipo de soldado de sua preferência.

Para deixar as coisas mais interessantes, porém, a Danger Close criou o bem sacado recurso Fire Team:





ao início de cada partida multiplayer, você será pareado com outro jogador. O game encoraja o trabalho em dupla, de modo que missões cumpridas cooperativamente rendem mais experiência para ambos os envolvidos. Detalhes como compartilhamento de munição e energia e o fato de seu parceiro se tornar seu ponto de respawn tornam o Fire Team essencial para quem quer aproveitar todas as nuances do multiplayer e desbloquear novos conteúdos mais rapidamente.

Esta mecânica de duplas do Fire Team pode parecer superficial, mas com tempo vai se mostrando mais útil e neces-



sária: você se pegará pensando estrategicamente em combate, seja correndo para buscar abrigo na esperança de garantir um ponto de retorno seguro para seu companheiro ou sentindo a sádica satisfação de explodir a cabeça do inimigo que derrubou seu aliado. Mesmo estando ligado a um completo desconhecido, você sempre pensará no bem da dupla antes do seu próprio.



Criar este tipo de vínculo em um shooter moderno não é tarefa fácil, e a Danger Close foi bem-sucedida ao implementar este recurso de maneira criativa e funcional.

Fora esta novidade, a maioria dos modos de jogo é bem tradicional - como o Deathmatch e o Capture the Flag -, embora tenhamos algum respiro de criatividade em novos modos de jogo, como o Home Run e o Hotspot. O primeiro é basicamente uma mistura do Deathmatch com o Capture the Flag: temos duas equipes de seis jogadores que podem vencer tanto eliminando o time adversário quanto capturando a bandeira. Nada muito criativo, mas esta mistura funciona, e oferece partidas rápidas, divertidas e muito disputadas.

Já o modo Hotspot é uma espécie de "quick play", que joga duas equipes em uma mapa aleatório para cumprir algum objetivo randômico. Do desarme de bombas à controle de territórios ou a simples matança, o fato de só conhecermos o objetivo quando a partida começa deixa as coisas bem imprevisíveis, fugindo da repetitividade que permeia quase todos os outros elementos do jogo. Sem dúvida este é um modo que merece (e deverá ser) "adaptado" por outras franquias, pois oferece diversão rápida para todos os gostos.

Faltou o mesmo cuidado com o sistema de customização: mesmo que tenhamos diferentes classes de soldados representado diferentes países, a única coisa realmente customizável neles é sua arma principal, que pode ser quase toda modificada. Fora isso, seu soldado terá um visual genérico, armas secundárias genéricas e habilidades e equipamentos que, embora sejam exclusivos para cada país, são idênticos para todos os representantes daquela nação.

Não se pode negar, porém, que Medal of Honor: Warfighter é um jogo tecnicamente impressionante. Salvo os já mencionados bugs, o game oferece toda a riqueza gráfica que se espera a engine Frostbyte 2, com belos efeitos





de iluminação, explosões incríveis e um alto nível de detalhes. Porém, o design um tanto genérico dos cenários não faz jus ao motor gráfico do game, de modo que tudo sempre é muito bonito, mas também muito genérico.

O departamento sonoro também faz bonito, contando com ótimas trilhas compostas pelo experiente Ramin Djawadi e uma ou outra música de autoria de Mike Shinoda, integrante do Linkin Park. O som dos tiros é claro e cristalino, o que faz com que cada arma realmente pareça autêntica e realista conforme você a utiliza em combate.

Depois de encarar algumas horas de jogo, ficará claro para todos que o multiplayer foi onde a produtora focou seus esforços, e ela sem dúvida seria melhor sucedida se não houvessem tantas opções no mercado. Se não existe um grande problema neste jogo, também não há nada incrível, que o destaque dos demais, e tudo o que ele oferece, outros jogos já ofereceram. Entre jogos melhores e piores, o que não falta é FPS nas prateleiras, e o fato de Medal of Honor: Warfighter ser tão "mais do mesmo" sem dúvida acaba deixando-o em desvantagem.





## Avaliação

Visual



Gameplay



Áudio



Roteiro



Fator Replay



Inovação



Multiplayer



Diversão



- Multiplayer divertido
- Sistema de duplas Fire Team
- Falta de criatividade
- Inteligência artificial fraca
- Bugs bizarros

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

# NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Assassin's Creed III

VERSUS

portal BOX

GIRIS OF VTR

PLAYER TWO

TAKE IT GAME



GAMES GERAL

boxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES



revista digital  
**ARKADE**  
games / tecnologia / cultura