

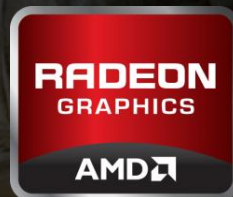
revista digital

# ARKADE

Ano III - Edição 52

ASSASSIN'S CREED

3



proximo games®  
Let's play



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



**Editor-chefe**  
Raphael Cabrera

**Redação**  
Rodrigo Pscheidt  
Henrique Gonçalves  
Dayan Valente  
Renan do Prado

**Design**  
Erick Drefahl  
Alan Daniel Ferreira

**Marketing**  
Suzane Skroch  
Leandro Motta

**Colaboradores**  
Fernando Paulo  
Edimartin Martins  
Alexo Mello  
Luigi Olivieri

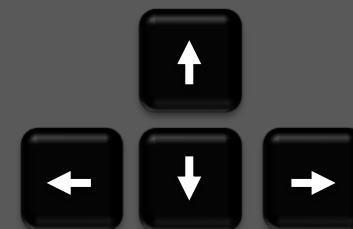
## Uma franquia planejada

Assassin's Creed foi uma franquia planejada. Ao jogar (e analisar) o primeiro game da série, minha opinião foi a mesma de alguns outros críticos: afinal, porque a história envolvia uma máquina que levava um barman a "reencarnar" no seu antepassado? Não poderia ser apenas a história de um Assassino? Após jogar as sequências da franquia, posso perceber que a Ubisoft tinha um plano com isso, o de levar o game a diferentes épocas e lugares, utilizando o clichê da viagem no tempo de uma forma inovadora e elegante. Já visitamos duas (agora três) diferentes épocas, e pode ter certeza que a série está longe de acabar por aqui. Que outra época visitaremos na pele de um Assassino? Enquanto nossa imaginação pode ir longe, a realidade nos traz ao atual game: Assassin's Creed III nos coloca no meio da Revolução Americana, e você confere na edição desta semana os pontos fortes e fracos do jogo. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade!

*Raphael Cabrera*  
Editor-chefe

## ÍNDICE

- ▶ ENTREVISTA
- ▶ RETROSPECTIVA
- ▶ PERSONAGENS
- ▶ ANÁLISE
- ▶ TRAILER
- ▶ CURIOSIDADES



### 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  
**ARKADE**  
games / tecnologia / cultura



ARCADE Entrevista:

# BERTRAND CHAVEROT

Diretor Geral da Ubisoft no Brasil

**A**ssassin's Creed foi um dos games mais esperados do ano. E não é para menos, afinal com o passar dos anos, a franquia conquistou seu lugar no coração dos gamers com sua excelência artística, técnica e narrativa. Em nosso país, a franquia é muito querida pela atenção que a Ubisoft - que é uma das empresas que mais investe em nosso país - dá aos jogadores brasileiros. Por tudo isso, a Arkade bateu um papo com Bertrand Chaverot, diretor geral da Ubisoft Brasil, para falar um pouco mais de Assassin's Creed, mercado brasileiro de games, Wii U, Watch Dogs e muito mais!

**■ A Ubisoft é uma das empresas que mais anda investindo no mercado brasileiro de games. Como está sendo o retorno deste investimento para a empresa?**

**Chaverot:** Os resultados são muito positivos. Em 2011 éramos o sexto publisher de console no Brasil e em 2012 as vendas triplicaram. Passamos de 10.000 para 1,5 milhão de fãs no Facebook e no fim de 2012 devemos estar entre os 3 primeiros publishers do país. Se o Far Cry 3 confirmar ser um jogo com avaliação 90% e chegar às lojas

antes do Natal, podemos até ser número 1 no Brasil, já que as vendas de Assassin's Creed III e Just Dance 4 já ultrapassaram nossa previsões iniciais.

**Além de Far Cry 3, que outros jogos podemos esperar que recebam lançamento oficial no Brasil?**

**Chaverot:** Esse ano lançamos, cronologicamente, Just Dance 4, Assassins Creed III, Just Dance Disney, Rocksmith Guitar & Bass, Marvel: Os Vingadores, Hip Hop Experience, Far Cry 3 mais os 8 jogos para Wii U.

**Como você acredita que vai estar o mercado brasileiro de games daqui a 5 anos?**

**Chaverot:** Com a estimativa de fecharmos o ano com quase 5 milhões de consoles Next Gen (PS3/Xbox/Wii) nos lares brasileiros nos tornaríamos o 7º mercado de consoles do mundo. O ano que vem vamos ter o PS3 produzido aqui e com preços mais baixos, o que deve acelerar o crescimento. O mercado tem potencial para crescer, no mínimo, 2 milhões de consoles por ano. O mercado dos EUA chegou a 100 milhões de consoles e o mercado inglês, que é o segundo, atingiu 20 milhões. O Brasil tem as métricas para chegar perto do Reino



Unido daqui a 5 anos e batalhar pela segunda ou terceira posição mundial. Até 2017 muitas mudanças devem acontecer: novos consoles, novos tablets, novos smartphones, TVs interativas, novos business model com o crescimento do Free2Play e dos jogos por episódios... É por isso que nosso mercado é muito legal, sempre vemos inovações e surpresas. A única certeza é que teremos mais jogadores, qualidade, conteúdo mais rico, interatividade e experiências mais imersivas.

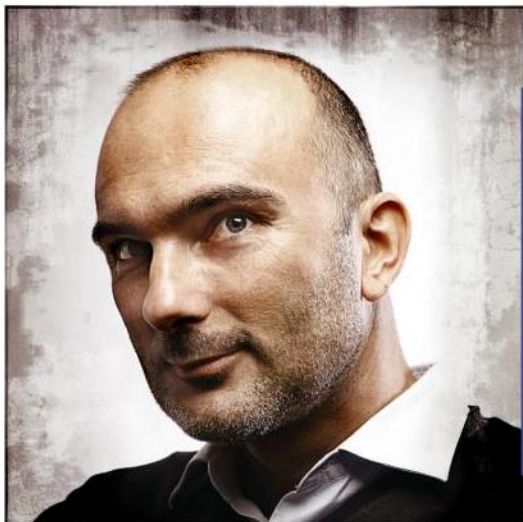
Em Assassin's Creed III, tivemos uma breve passagem de Desmond pelo Brasil, e já houve comentários de que vocês têm um bom material para um game da série ambientado em terras brasileiras.

**Existe realmente a possibilidade de termos um Assassin's Creed totalmente ambientado no Brasil?**

**Chaverot:** Totalmente ambientado talvez não. A história do Brasil é rica, mas é curta e não teve momentos que alteraram a história da humanidade. Quem sabe no futuro! Nosso país (eu tenho dupla cidadania) ainda é muito jovem e agora começou a aparecer no radar mundial.

**A Ubisoft tem um estúdio de desenvolvimento no Brasil que, até onde sabemos, está desativado. Qual o resultado técnico desta empreitada? Existem chances deste estúdio ser reativado para, quem sabe, ajudar na criação de grandes franquias?**

**Chaverot:** Não temos plano por enquanto. O ecossistema brasileiro não ajuda as empresas da indústria criativa. Mas já colocamos sementes no país. Vários ex-funcionários continuam



“ Super qualificados, vestindo a camisa, apaixonados, criativos. Temos muitos brasileiros nos outros estúdios da Ubisoft. ”

( sobre produtores, designers e artistas brasileiros )

em outros estúdios da Ubisoft. Na semana passada, por exemplo, estava no estúdio da Ubisoft Montreal com o time da TV Globo para filmar e colocamos um post na nossa página do Facebook Ubisoft Brasil. Logo em seguida tivemos 5 brasileiros do time da Ubisoft de lá que vieram nos ver. Nem sabíamos. Infelizmente os brasileiros ainda tem que sair do país para achar esse tipo de emprego.

**❏ Caso o estúdio seja reativado, vocês trarão uma equipe estrangeira para trabalhar aqui, ou preferem investir em qualificação de mão de obra local?**

**Chaverot:** Sempre contratamos mão-de-obra local.

**❏ Como vocês enxergam a mão de obra brasileira na área de games? Os produtores, designers e artistas brasileiros estão qualificados para encarar a produção de grandes games?**

**Chaverot:** Super qualificados, vestindo a camisa, apaixonados, criativos. Temos muitos brasileiros nos outros estúdios da Ubisoft.

**❏ Podemos esperar Far Cry 3 e outros lançamentos simultâneos na Steam?**

**Chaverot:** Sim, todos nossos jogos estão na Steam.

**❏ A Ubisoft pretende lançar a Uplay oficialmente no Brasil?**

**Chaverot:** Sim. Teremos mais notícias no início de 2013.

**❏ Assassin's Creed III prometeu encerrar a história de Desmond. Sem entregar spoilers, há algo que possa ser dito sobre os rumos futuros da série, agora que o terceiro game foi lançado?**

**Chaverot:** Não podemos falar nada sobre isso fora que “The history is our Playground!”

**❏ No primeiro Assassin's Creed, vemos uma projeção da Apple of Eden mostrando a localização de vários outros Pieces of Eden espalhados pelo mundo. Vocês pretendem explorar esses territórios em novos games ou mesmo HQs e filmes por exemplo?**

**Chaverot:** A história dos Assassinos é muito rica e todos os conteúdos estão relacionados entre eles. É isso que chamamos de “cross media”: vários mídias, várias histórias, mas um único Universo com DNA marcante e coerência entre elas. O filme, por exemplo, já está previsto com o ator Michael Fassbinder no papel principal.

**Acompanhamos a página da Ubisoft Brasil no Facebook e vemos que ela é muito movimentada. Como tem sido o relacionamento da Ubisoft com o público brasileiro?**

**Chaverot:** O Facebook é uma mídia fantástica para empresas que têm conteúdo multimídia de qualidade. Então para publishers de música, filmes ou videogames foi uma revolução na maneira de falar e escutar seus fãs. E ainda mais para Ubisoft que tem um portfólio muito amplo com jogos para meninas, meninos, adolescentes, pais, etc... Já temos 1,5 milhão de fãs no Facebook e uma taxa de engajamento inacreditável. O jogador brasileiro ficou muito carente. Agora que podemos oferecer todo dia informações, trailers em português, concursos legais, desafios entre eles, etc., eles adoram e compartilham. Não é raro ter post da Ubisoft Brasil que tem mais de 1 milhão de pessoas atingidas e 50 mil que interagem comentando ou compartilhando.

**A Ubisoft é uma das empresas que está dando bastante apoio ao novo console da Nintendo, o Wii U. Vocês pretendem intensificar este apoio e aumentar a lista de jogos exclusivos para o Wii U?**

**Chaverot:** Temos 8 jogos para o lançamento da Wii U, sendo 3 exclusividades (ZombiU, Rayman Legends e Your Shape). A Ubisoft sempre apoia novas máquinas e novas ferramentas que permitem criar novas experiências de jogo. A Ubisoft e a Nintendo têm uma relação privilegiada desde os sucessos para Gamecube, Nintendo DS e mais recentemente o Nintendo Wii com os "Coelhos Malucos" de Raving Rabbids e os jogos Just Dance.

**Para finalizar, vamos falar de um game que mal foi anunciado e já deu o que falar: Watch Dogs. Desde que foi mostrado na E3, ele se tornou um dos games mais comentados do ano, mes-**

**mo que as informações sobre ele ainda sejam poucas. Alguma novidade sobre o game? Podemos esperar um lançamento oficial de Watch Dogs no Brasil?**

**Chaverot:** Watch Dogs é um dos projetos mais ambiciosos da Ubisoft para os próximos anos. O pitch misturando ação, hacking e conspiração internacional é fantástico e ecoa no coração dos jogadores do mundo inteiro. No início de 2013 vamos voltar a falar desse jogo. O desenvolvimento se passa muito bem e os jogadores vão adorar o resultado. Para o Brasil já sabemos que vai ser um AAA com localização em português do Brasil!



**ASSINE A REVISTA ARKADE**

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

**CLIQUE PARA ASSINAR**

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



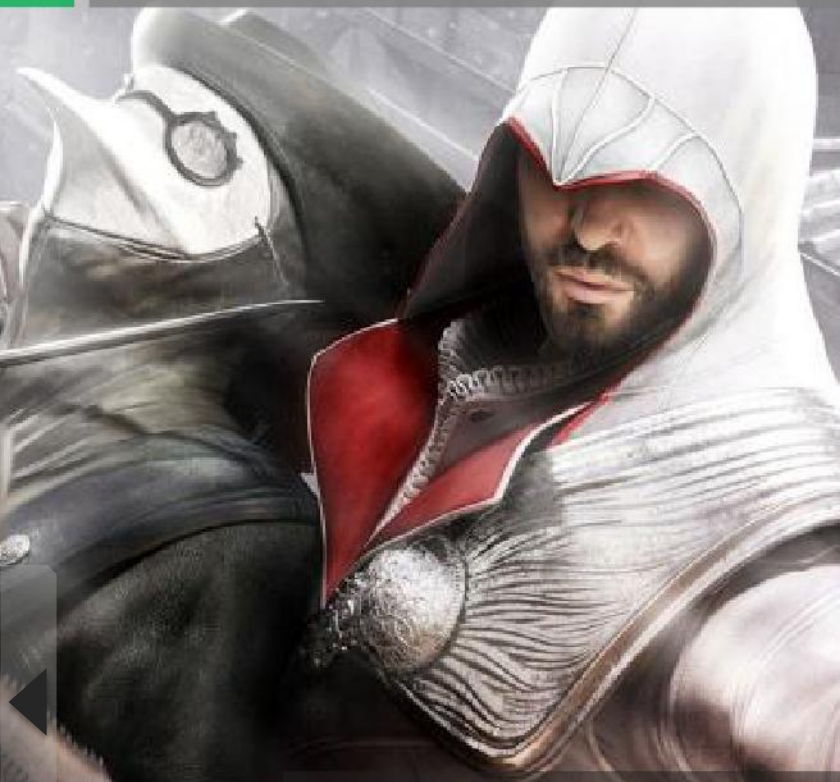
# ASSASSIN'S CREED E SEU IMPACTO NA INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES

**E**m novembro de 2007, chegou ao mundo o jogo que daria início a uma das maiores sagas da geração atual: Assassin's Creed começou de uma forma simples, apresentando uma temática futurista que se misturava com o passado e permitia ao jogador encarnar grandes Assassinos no decorrer da história. Graças a sua originalidade, seu ótimo enredo e sua jogabilidade bacana, ele conseguiu ser bem recebido pela crítica e aos fãs.

O jogo fez sucesso o bastante para render não apenas uma série de games, mas também uma coleção de livros, animações, histórias em quadrinhos e curtas-metragens, tudo em uma cronologia descentralizada, que se expande em mais de oito jogos e diversas mídias.

A cada novo game, o enredo se intensifica e expande os horizontes da franquia. Até agora, passamos pelas Cruzadas, a Renascença Italiana e enfim o centro da Revolução Americana. Veneza, Roma, Florença, Jerusalém e Boston são somente alguns





dos lugares pelos quais já viajamos com a série, todas retratadas com um grande nível de detalhes, com aspectos culturais e arquitetônicos concedendo extrema autenticidade para a trama.

Personagens icônicos como Leonardo da Vinci, a família Bórgia, Maquiavel, Benjamin Franklin, George Washington e até a família Médici dão as caras na trama, seja como aliados ou como inimigos, mesclando realidade com ficção de uma maneira instigante.

Misturando realidade com ficção e passando por tantas épocas e contando com personagens históricos, a trama mostra como a infundável batalha entre os Assassinos e Templários tem um significado atemporal, que engloba praticamente todos os acontecimentos importantes vividos pela humanidade.

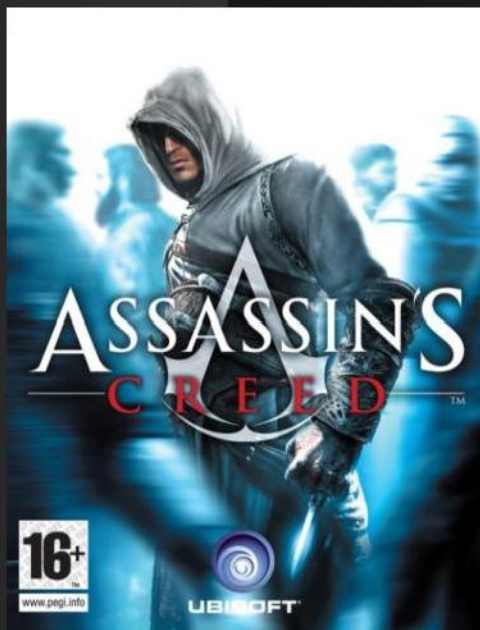
Nesta batalha ancestral, o que se destaca é o artefato que conecta os diferentes arcos apresentados durante os jogos: as partes da Maçã do Edén, que passaram pelas mãos de figuras importantes (e controversas) da história.

Nikola Tesla a utilizou para seus estudos com eletricidade. Henry Ford se valeu dela para popularizar o formato de trabalho que iniciou a Revolução Industrial. Até Adolf Hitler teve em suas mãos a Maçã do Edén, e todas estas figuras acabaram contribuindo

com a criação de uma grande conspiração que envolve a busca de Assassinos e Templários por este enigmático artefato.

Por tudo isso e muito mais, Assassin's Creed se tornou o fenômeno que é hoje. O mais recente lançamento da série já se consolidou como um dos maiores sucessos do ano, afinal, todos queriam ver que rumos a história tomaria a partir de agora. Se você também está curioso para saber mais sobre o game, confira nossa análise na sequência e se prepare para salvar o mundo!





## Assassin's Creed - 2007

PC, Playstation 3, Xbox 360

Em pleno ano de 2012, Assassin's Creed nos apresenta a Desmond Miles, um simples barman que subitamente é sequestrado pelas indústrias Abstergo, que servem de fachada para a Ordem dos Templários. Porém, Desmond é mais que um simples barman. Ele carrega em seu DNA algo muito precioso: a linhagem dos assassinos.

A partir deste DNA e de uma máquina chamada Animus, Warren Vidic e Lucy

Stillman fazem Desmond retornar às suas memórias de vidas passadas, mais precisamente à vida de Altaïr Ibn-La'Ahad, que viveu na época da Terceira Cruzada da Terra Santa, em Masyaf.

Altaïr é um assassino que foi desonrado por quebrar 3 das regras do Credo dos Assassinos: nunca matar um inocente, sempre ser discreto e nunca comprometer a fraternidade. Com isso ele recomeça no credo por baixo, tendo como objetivo

matar nove templários que planejam recuperar as poderosas Pieces of Eden.

Assassin's Creed é um jogo que mistura a realidade com a ficção acrescentado uma pitada de fantasia à história do mundo. Com belos gráficos e a uma época perfeitamente representada, o game nos faz acreditar que Altaïr realmente existiu. Misturando o passado com o presente, Assassin's Creed foi um pouco criticado por sua repetitividade, mas serviu para calçar os alicerces de uma das mais importantes franquias dos últimos anos.

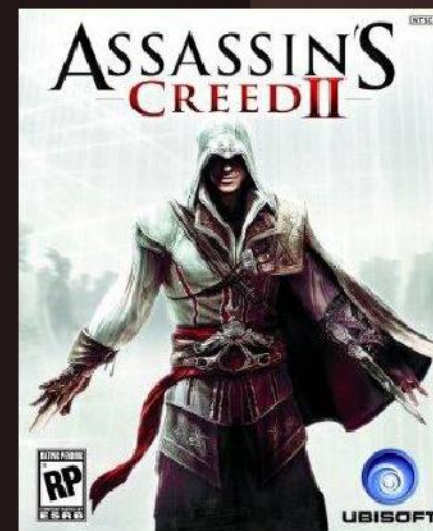


## Assassin's Creed II - 2009

PC, Playstation 3, Xbox 360

Em Assassin's Creed II, Shaun Hastings, Rebecca Crane e Lucy Stillman utilizam uma versão própria do Animus (2.0) para revirar a vida de outro antepassado de Desmond Miles. Após uma fuga das indústrias Abstergo, Desmond revive a memória de Ezio Auditore, um ancestral importante no Credo dos Assassinos que viveu no século XV em plena Renascença Italiana.

Desta vez, o jogo se passa na cidade italiana de Florença, mas você também passa por Veneza, Monteriggioni (cidade da família Auditore), Forli e finalmente Roma, que traz o gancho para as sequências da série. Desta vez, a cidade de Monteriggioni serve como um quartel general, e você pode até mesmo arrecadar dinheiro para melhorar a cidade.



Logo no começo do jogo, Ezio assiste à execução de seu pai e irmão por serem traidores de Florença e aí começa sua busca por vingança. Inevitavelmente sua missão o coloca contra a poderosa família Bórgia, mas felizmente Ezio angaria poderosos aliados, como Leonardo da Vinci e Caterina Sforza.

Com gráficos bem superiores do que o primeiro jogo e trazendo um personagem mais carismático, Assassin's Creed II trouxe mais fatos históricos à série e cavou mais fundo na trama, deixando muita gente curiosa pelo futuro da série.

Z



## Assassin's Creed - Brotherhood - 2010

PC, Playstation 3, Xbox 360

Em Assassin's Creed: Brotherhood, Ezio Auditore continua sendo o protagonista,, porém agora ele está em Roma. A cidade está dominada pela implacável família Bórgia e é sua função acabar com os pontos de controle deles e reestruturar a cidade, conseguindo assim apoio popular para iniciar uma verdadeira revolução.

Seu antigo parceiro e amigo Leonardo da Vinci ainda dá as caras, criando aparatos que muitas vezes salvarão sua pele e Ca-

terina Sforza também continua presente. As principais novidades do jogo são o modo multiplayer - que coloca jogadores em verdadeiras caçadas de gato e rato - e a possibilidade de angariarmos seguidores, que aumentam seu poder de combate durante o jogo, auxiliam na matança e podem ser enviados para missões especiais.

Ezio Auditore continua atrás da enigmática Apple of Eden, e está decidido a não deixar nenhum sobrevivente até botar as

mãos no lendário artefato. Em 2012, Desmond Miles, descendente de Ezio, começa a apresentar sérios problemas por conta da utilização prolongada do Animus.

A caracterização dos personagens em Brotherhood está muito boa. Roma está perfeitamente reproduzida, de modo que é fácil bancar o turista e se perder pela bela cidade. Expandindo o que já era no segundo game, Brotherhood deixou o gancho para um desfecho grandioso na saga de Ezio.

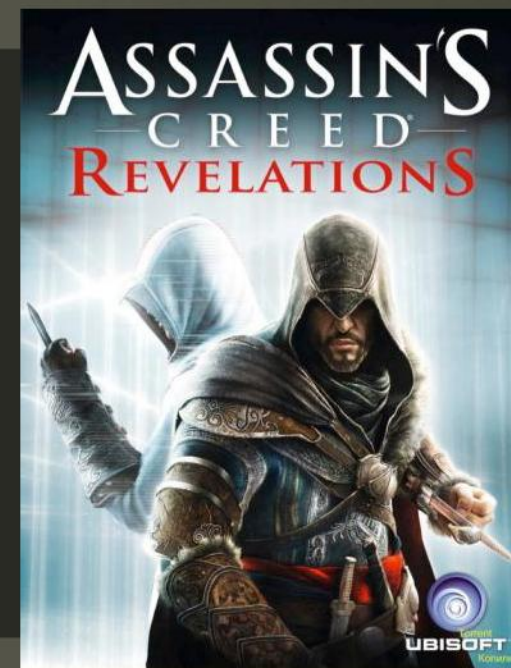


## Assassin's Creed: Revelations - 2011

PC, Playstation 3, Xbox 360

O ano agora é 1511. Ezio já está com 52 anos, e irá visitar a cidade de Masyaf para refazer os passos de seu antepassado Altaïr na tentativa de encontrar um poderoso artefato escondido na antiga fortaleza dos Assassinos. Para chegar até este tesouro escondido, porém, ele precisará seguir pistas deixadas por Niccolò Polo, pai do famoso explorador Marco Polo.

Nos tempos atuais, Desmond se vê preso dentro do Animus. Enquanto não consegue retornar ao seu corpo, ele mantém contato com o Subject 16, um assassino que também ficou preso na Animus e jamais saiu. Em um mundo virtual conhecido apenas como Black Room, Desmond deve encontrar e unir fragmentos de seu subconsciente na esperança de sair do Animus.



Conforme encontramos as pistas de Niccolò Polo, podemos vivenciar momentos diferentes da vida de Altaïr, de sua juventude até o fim de sua vida. Finalmente podemos conhecer mais do protagonista do primeiro game e compreender melhor sua conturbada jornada.

Embora algumas mecânicas de jogo já demonstrassem sinais de cansaço, com Assassin's Creed: Revelations a Ubisoft não só encerrou uma grande história, como também preparou o terreno para levar a franquia por novos rumos, e nos apresentar novas épocas e novos personagens.

# 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



## Desmond Miles

O verdadeiro protagonista de Assassin's Creed, Desmond era um simples barman até ser raptado pela Abstergo Industries, empresa que o introduziu aos conceitos do Animus e sua fantástica habilidade de revisitar a vida de seus antepassados.

Primeiramente, Desmond visitou seu antepassado Altaïr Ibn-La' Ahad, depois Ezio Auditore e, por fim Ratonhnhaké:ton, mais conhecido como Connor. Ao "conviver" com estes Assassinos

lendários, Desmond começa a entender como é ser um Assassino, herdando os conhecimentos e habilidades de seus antepassados.

Toda sua vida culmina na ameaça dos Templários em sua infinita caça pela Maçã do Eden. Nesta corrida, Desmond precisa alcançar o artefato o mais rápido possível, para descobrir seu verdadeiro poder, desvendar seus mistérios e salvar a humanidade.



## Altaïr Ibn-La'Ahad

Primeiro assassino a ser visitado por Desmond, Altaïr começa como um membro da Irmandade durante 1191, em plena Terceira Cruzada na Terra Sagrada de Israel.

A missão de Altaïr é resgatar das mãos do Templários os artefatos conhecido como Pedacos de Eden. Porém, durante esta jornada, ele acaba quebrando as doutrinas dos Assassinos - não matar

inocentes, manter a existência da Irmandade em segredo - perdendo com isso todos os seus privilégios e equipamentos.

Assim, ele precisa assassinar nove Templários importantes em Jerusalém, Acre e Damasco para forçar uma trégua entre os Templários e os Sarracenos. Apesar de quieto e reservado, Altaïr é o Assassino favorito de muitos jogadores.



## Ezio Auditore da Firenze

Estamos na Renascença Italiana, época em que vive o espirituoso Ezio Auditore, um jovem fanfarrão que acaba se envolvendo em problemas quando sua família é traída pelos Bórgias.

Vítimas de uma suja conspiração, membros da família Auditore são enforcados em praça pública, cabendo a Ezio a missão de vingar suas mortes, o que acaba o levando a conhecer a Irmandade dos Assassinos.

Sua jornada o coloca ao lado de grandes ícones da Renascença, como Leonardo da Vinci e Maquiavel, que se tornam de grande ajuda em sua luta para desmascarar os Bórgia, o papado e diversos outros poderosos da sociedade italiana.

Ezio é o mais carismático dos Assassinos controlados pelo jogador. O fato de o acompanharmos de seu nascimento aos últimos momentos de sua vida só aumenta a identificação do público com o personagem.

## Ratonhnhaké:ton (Connor Kenway)

Em Assassin's Creed III, um novo personagem entra em cena: desta vez assumimos o papel de Ratonhnhaké:ton - mais conhecido pelo seu nome adotivo, Connor Kenway -, um nativo americano movido por sua sede de justiça e vingança contra os responsáveis pela destruição de sua tribo.

Connor vive no século XVII, em plena época da Revolução Americana. Seus princípios entram em conflito a todo mo-

mento, pois ele se sente dividido entre fazer o que acha certo ou seguir o patriotismo americano em sua luta pela Revolução.

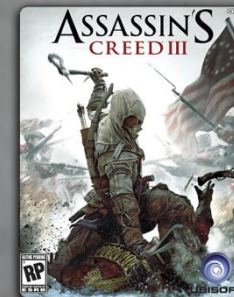
Novamente, os pedaços da Maçã do Eden estão no centro da briga. Conforme mais segredos envolvendo os protagonistas são revelados, a busca de Connor fica mais acirrada, e a chave do futuro da humanidade pode estar nas mãos deste Assassino silencioso e cheio de princípios.



# ASSASSIN'S CREED 3

Desbrave os primórdios da história americana e o fim do mundo em um game que é sem dúvida grandioso, mas também inconsistente.

## FICHA TÉCNICA



### Plataformas



### Jogadores

1 jogador Offline  
Multiplayer Online

### Gênero

Ação

### Produtora

Ubisoft Montreal

### Publisher

Ubisoft

### Mídia

Disco e Download

### Lançamento

30 de Outubro de 2012

### ESRB

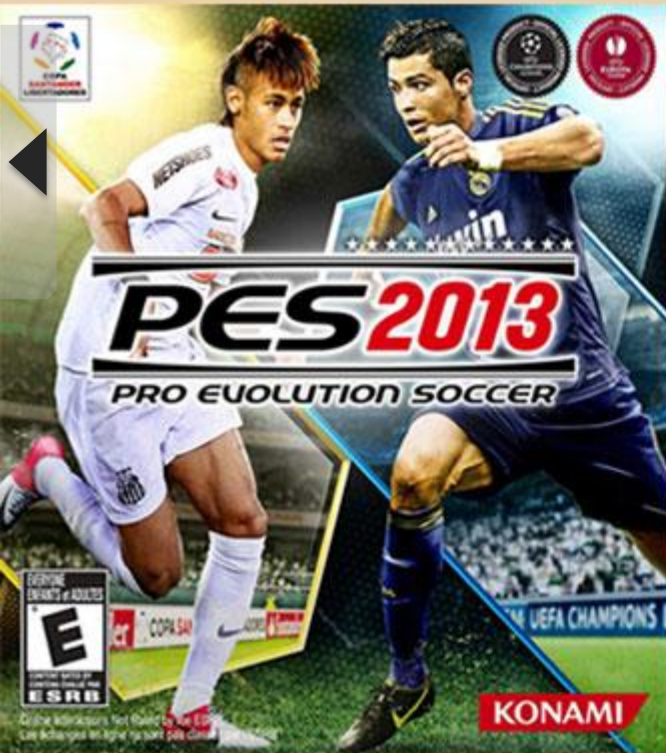
M +17 anos

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na



proximo games™

Let's play



**A**ssassin's Creed é uma franquia difícil de ignorar. Em pouco tempo (apenas uma geração de consoles), a série se tornou um dos maiores fenômenos do mundo dos games. Quer você goste dos jogos ou não, é praticamente impossível fugir deles: aquele seu amigo vai falar sobre como ele é incrível, todos os sites de games estarão postando vídeos e novidades, os livros estarão em destaque nas livrarias, e toda loja de games que se preza terá uma enorme figura de papelão encapuzada na porta.

O sucesso e a expectativa podem ser a ruína para algumas empresas. Felizmente, a Ubisoft conseguiu manter as rédeas da situação de maneira competente, evoluindo a série em seu próprio ritmo, amadurecendo uma trama grandiosa e instigante por quatro títulos muito queridos entre os fãs. Uma trama que supostamente chegaria ao seu clímax com Assassin's Creed III título que prometeu revolucionar a franquia com a inclusão de muitas novidades.

Como de praxe, o enredo do game se passa em momentos distintos da história: em um futuro nada distante, Desmond Miles, o Assassino contemporâneo, está em uma luta incansável para entrar em um templo que supos-



tamente guarda a salvação para a vida na Terra, ameaçada pelo terrível cataclisma solar profetizado pelos maias há milhares de anos.

A "chave" deste templo porém, está em seu passado, mais precisamente em seu DNA: mais uma vez, Desmond deve se conectar à Animus para revisitar a vida de um novo antepassado seu em busca respostas. Desta vez seu ancestral é Connor, um nativo americano que viveu no século XVIII, em plena época da Revolução Americana.

Após ter sua aldeia e sua vida destruídas por conta da guerra entre britânicos e norte-americanos, Connor alia-se à irmandade dos Assassinos com o simples objetivo de se vingar de quem dizimou seu povo. Nesta mis-



são ele inevitavelmente vai interferir diretamente na batalha pela Revolução, mas ele prefere manter-se neutro e não toma partido para nenhum lado, aniquilando tanto yankes quanto gringos que se coloquem em seu caminho.

Claro que isto é apenas o básico da trama, afinal não queremos entregar spoilers que atrapalhem sua experiência de jogo. A Ubisoft colocou uma breve recapitulação da trama já no início do game - com destaque para os eventos contemporâneos, vividos por Desmond - mas é óbvio que quem está acompanhando a série desde o começo vai estar muito mais familiarizado com o intrincado roteiro e seus Assassinos, Templários, tesouros ancestrais e misteriosas raças super evoluídas.



Dito isso, devemos começar a analisar o game pelo seu protagonista, Connor. Acompanhamos boa parte de sua vida, dos tempos em que era um indiozinho feliz até se tornar um homem amargurado e rancoroso. Quem esperava um personagem carismático como Ezio, porém, pode acabar um pouco desapontado: Connor é um sujeito bem "sem sal", e ele se mantém assim durante toda a campanha. Não existe uma verdadeira evolução no personagem, ele começa o jogo de maneira apática e segue assim até o final.

Talvez a Ubisoft tenha feito isso para não tirar o foco de Desmond, que enfim veste a carapuça de verdadeiro protagonista da trama. Verdade seja dita, pela primeira vez em um game da série, os trechos em que controlamos Desmond são melhores que os trechos no passado. Estamos às vésperas do fim do mundo, então as missões dele sempre são frenéticas, emergenciais, uma verdadeira injeção de adrenalina direto no coração da trama. Desta vez, é por Desmond que torcemos, e é por ele - e por toda a vida na Terra, claro - que estamos lutando.

Claro que isso não significa que os momentos em que estamos dentro da Animus, na pele de Connor, sejam ruins. Muito pelo contrário, aliás: a

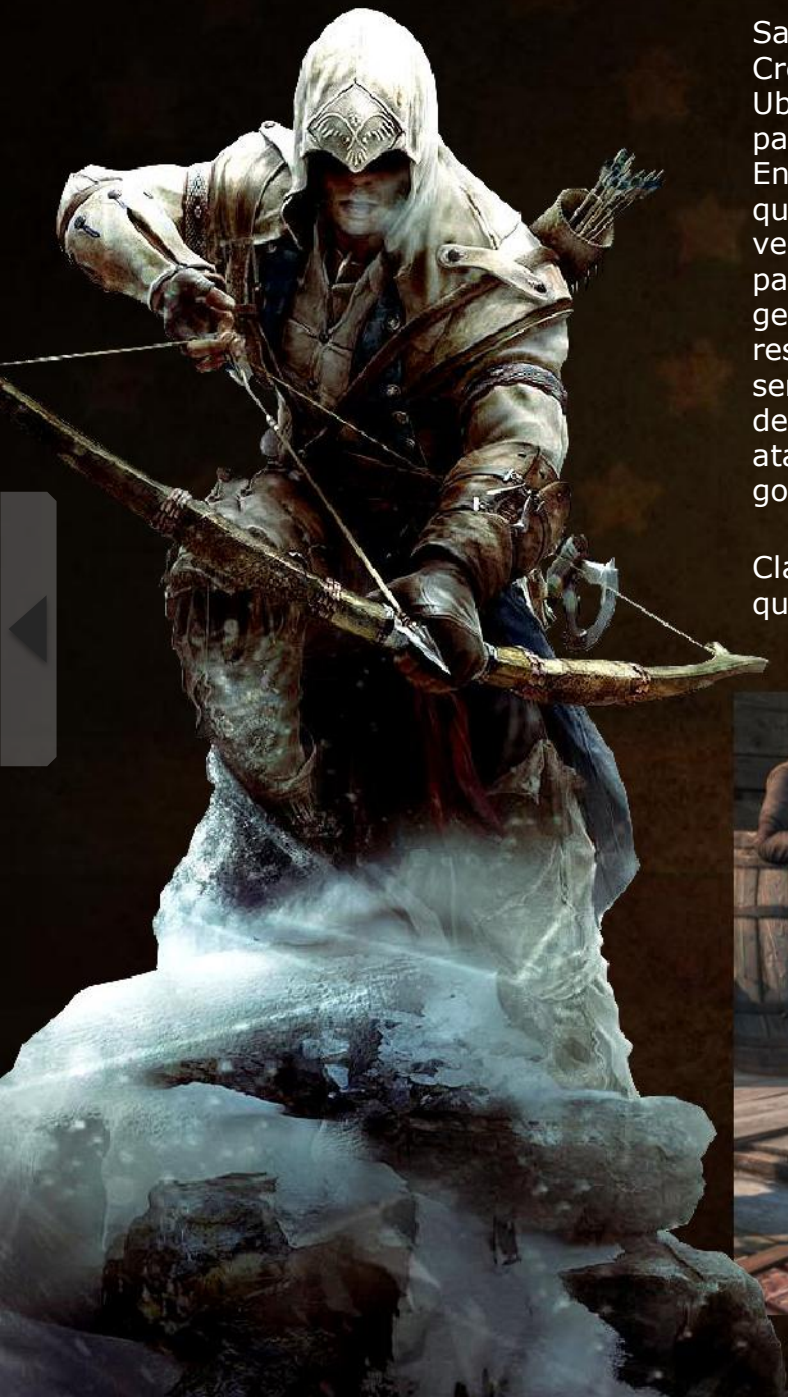


Ubisoft realmente se esmerou para tentar tornar Assassin's Creed III maior e melhor que seus antecessores em todos os sentidos possíveis. Da jogabilidade aos gráficos, passando pela física e a inteligência artificial, quase tudo foi melhorado sem deixar de soar familiar ao que já estamos acostumados.

O free-running recebeu um belo polimento para se adequar aos novos ambientes do game: saltar por árvores e rochas é bem diferente de saltar por telhados e sacadas, mas a transição foi muito bem adaptada, embora ainda es-

teja longe de oferecer o máximo de precisão que gostaríamos. O primoroso design das florestas oferece amplas opções de mobilidade, e em pouco tempo você estará enxergando rotas onde antes haviam apenas galhos. Tudo continua extremamente fácil e intuitivo, bastando pressionar um botão para Connor executar seus saltos e piruetas com total desenvoltura.

Facilidade, aliás, sempre foi uma faca de dois gumes nesta franquia, e continua sendo neste novo game. Se por um lado temos páginas dos diários de Benjamin Franklin, penas, tesouros e outros segredos que demandam habilidade e paciência para serem encontrados, por outro temos uma jogabilidade que continua deixando o jogo fácil demais.



Sabemos que a estrela de Assassin's Creed sempre foi sua história, mas a Ubisoft parece que jamais se esforçou para tornar o jogo mais desafiador. Enquanto saltar pela floresta é algo que deve ser fácil para otimizar a navegação (afinal, não precisamos do parkour complicado de Mirror's Edge), os combates continuam sendo resolvidos da mesma maneira de sempre: simplesmente permaneça na defensiva e execute um contra-ataque no momento em que o inimigo baixar a guarda.

Claro que temos novidades, com destaque para os novos e sangrentos movi-

mentos de finalização, ou a possibilidade de enforcarmos inimigos em galhos de árvores. Mesmo assim, a essência dos combates permaneceu praticamente a mesma e, convenhamos, ela nunca foi lá essas coisas, justamente por tornar as batalhas fáceis demais, o que pode deixá-las um pouco repetitivas depois de um tempo.

A Ubisoft bem que poderia ter mexido um pouco na mecânica dos combates, visto que eles continuam sendo uma das peças centrais do andamento do game. Vários games da atualidade buscaram inspiração nos recentes jogos do Batman na hora da pancada-



MARCELO ADNET MARIANA XIMENES EDUARDO STERBLITCH

# OS PENETRAS

UM FILME DE ANDRUCHA WADDINGTON





ria, e não podemos deixar de pensar que um sistema de ataques e contra-ataques mais fluido seria muito bem-vindo no lugar da mesmice de defender, esperar, atacar. Se os Assassinos saltam, viram cambalhotas e correm pelas paredes, porque eles não podem ter um pouco mais de desenvoltura na hora de encarar os inimigos?

E batalhas é o que não faltam neste game: além dos alvos importantes que você deve eliminar para cumprir a campanha principal - em missões que recontam momentos emblemáticos da Revolução Americana, como a batalha de Bunker Hill - você inevitavelmente estará matando soldados, seja por estarem em seu caminho, seja para salvar inocentes. A matança é um fator determinante em Assassin's Creed, e justamente por isso merecia um polimento melhor.

Quando não estiver saltando pela floresta ou matando soldados, você perceberá que há muito para ser feito no "Bravo Novo Mundo" que Assassin's Creed III nos apresenta: temos fortes Templários que podem ser dominados, feras selvagens que podem ser caçadas, uma guilda de Assassinos que pode ser criada, itens que podem ser coletados, trocados e vendidos, jogos de boliche, jogos de tabuleiro, batalhas navais, e muito mais.



O problema é que quase nada disso recebe a importância que deveria. Pegue a caça, por exemplo: encarar um enorme urso apenas com uma machadinha sem dúvida é algo memorável, mas não há nenhum propósito nisso, pois caçar é apenas uma missão opcional, que você faz se quiser. Dada a pegada selvagem do game, seria muito bacana se a caça fosse um recurso de sobrevivência, como em Metal Gear Solid 3, por exemplo. Sua caça serve apenas para ser vendida, e como dinheiro não é necessariamente difícil de se arranjar, você vai acabar cumprindo as missões de

caça apenas pela diversão (que o PETA não nos veja dizendo isso).

Nas batalhas navais temos a mesma falta de propósito: você vai até o porto, conversa com um capitão qualquer, e de repente já está singrando os mares em batalhas que até são divertidas jogar e rendem momentos épicos, mas parecem meio fora do contexto. Em caso de vitória, você simplesmente volta ao porto e segue seu caminho. Não há um senso de conquista, aquela batalha emocionante simplesmente passa batida, como se não surtisse nenhum efeito no universo do game.



Esta falta de profundidade permeia quase todos os elementos do game: você não precisa usar artifícios sofisticados (alguns bem difíceis de fazer) para matar soldados, sendo que a boa e velha estratégia do contra-ataque ainda funciona. As alardeadas mudanças climáticas também são lindas de se ver, mas pouco adicionam ao jogo, exceto pelo fato de que rios congelados abrem caminhos e, na neve, seu personagem fica consideravelmente mais lento. É possível comprar ou encontrar diversas armas diferentes, mas não há realmente uma necessidade de se fazer isso, visto que a combinação inicial de machadinha + hidden blade permanece imbatível por toda a campanha.

A parte técnica possui seus altos e baixos. Sem dúvida o visual do game está mais incrível do que nunca, mas parece que o jogo acabou sendo vítima de sua própria ambição: temos telas de loading extremamente demoradas ao mudar de um ambiente para outro, elementos do cenário que vão surgindo conforme você se aproxima deles, lentidão quando temos muitos elementos na tela e uma constante névoa que parece estar ali mais para esconder imperfeições do que para criar uma atmosfera.

Já o departamento sonoro do game dá um show. A trilha sonora orquestrada é poderosa e muito envolvente. A dublagem da maioria dos personagens é muito boa, e os efeitos sono-

ros estão mais poderosos do que nunca, visto que agora temos um universo de ruídos e barulhos muito maior, das dezenas de canhões disparando durante uma batalha até o estalo do mastro de um navio se partindo ao meio. Tudo isso somado cria uma ambientação bem forte e realmente coloca o jogador no meio da batalha.

A interface dos menus, porém, não está no mesmo nível: existem menus e sub-menus demais, alguns sem linkagem uns com os outros e uma navegação um pouco confusa. A boa e velha roda dinâmica de seleção de armas e equipamentos virou um menu separado, que pausa o game, interrompe a ação e quebra o clima. Você acaba se habituando aos menus





com o tempo, mas é fato que existem maneiras muito mais práticas de incorporar menus a um game, e a própria série Assassin's Creed já fez isso de maneira mais eficiente.

Também não são poucos os bugs, e eles estão em todo lugar: de personagens que ficam presos no cenário ou entram em um loop de fazer/falar a mesma coisa eternamente à cavalos que afundam em terra firme, este é sem dúvida o episódio mais bugado da série. E olha que a Ubisoft lançou um patch já no dia de lançamento do game, que corrigiu diversos problemas técnicos de última hora. As animações dos personagens estão melhores em sua grande maioria, mas



os diversos bugs que permaneceram são bem difíceis de ignorar.

Apontamos tantos defeitos que os fanboys já devem estar com pedras na mão. Se acalmem, pois nada do que dissemos aqui torna Assassin's Creed III um jogo ruim. Muito pelo contrário, ele é um ótimo game, mas poderia ser ainda melhor se não tivesse tantos defeitos aqui e ali. Ga-



mes enormes como este sempre estão suscetíveis aos mais variados tipos de bugs, mas aqui parece que faltou um polimento em diversos outros aspectos, que ficam ainda mais evidentes justamente pelas altas expectativas que todos alimentamos desde que o jogo foi anunciado.

Se teve algo que recebeu um bom polimento, porém, foi o modo multiplayer, que está mais divertido do que nunca. Entre modos de jogo competitivos já conhecidos, temos novas classes de personagens que chegam com novas armas e habili-

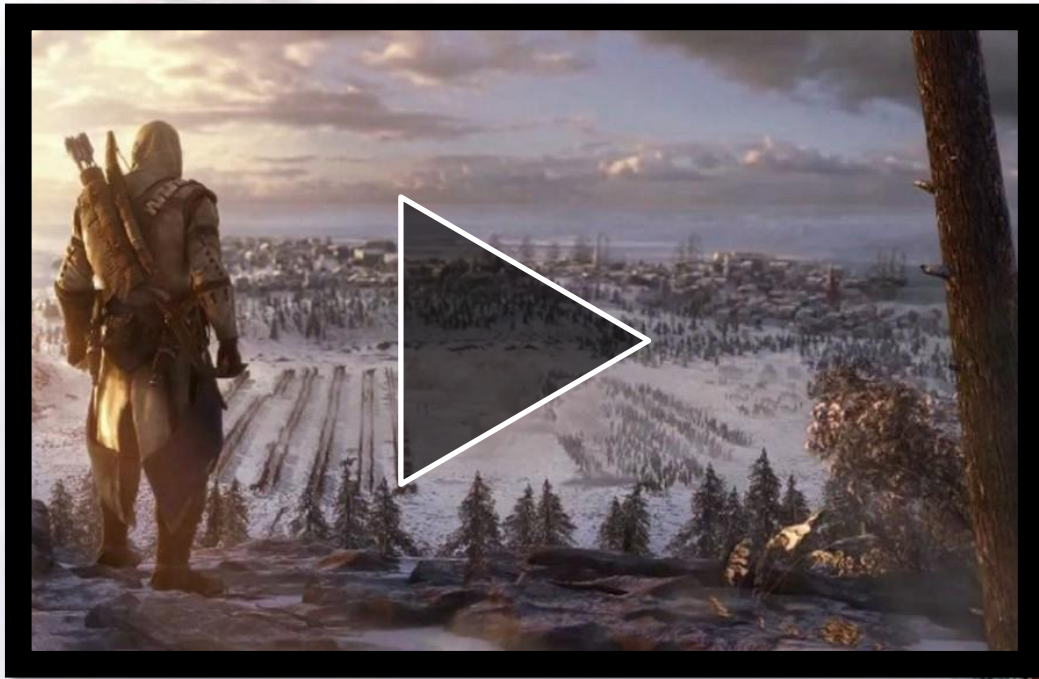
dades para deixar a matança mais variada. O inédito modo Wolfpack foi uma ótima adesão, e coloca jogadores agindo cooperativamente (embora possa ser jogado sozinho) para eliminar alvos controlados pelo computador e cumprir objetivos variados dentro de um tempo limite. Um bom desempenho gera pontos de experiência, que podem ser trocados por armas, equipamentos, habilidades e opções de customização.

Ok, mas deixando o multiplayer de lado: e a história? No final das contas, responde todas as perguntas que foram feitas no decorrer da série? Sem entregar spoilers, podemos adiantar que a maioria das questões são respondidas. O final do game deixa um gancho para (inevitáveis) sequências, mas é bem ousado, e sem dúvida será discutido à exaustão em fóruns, sites e mesas de bar. Se ele é bom ou não, fica a seu critério julgar.



No final das contas, parece que Assassin's Creed III prometeu mais do que cumpriu. Não nos entenda mal, tudo o que vimos nos trailers está na versão final do game, mas nem tudo é tão legal quanto parecia nos vídeos. Fica a impressão que faltou polimento e coesão: temos elementos clássicos que funcionam bem ao lado de novidades que, quando funcionam, não soam realmente importantes para o game. Jogue sabendo que este é um grande jogo, mas quem esperava uma grande revolução, só vai encontrar mesmo a Revolução Americana.







## Avaliação

Visual	■	■	■	■	■
Gameplay	■	■	■	■	■
Áudio	■	■	■	■	■
Roteiro	■	■	■	■	■
Fator Replay	■	■	■	■	■
Inovação	■	■	■	■	■
Multiplayer	■	■	■	■	■
Diversão	■	■	■	■	■

- + Grande história
- + Ambientação impecável
- + Multiplayer divertido
- Diversos bugs
- Novidades sem propósito

Enquanto escala paredes ou salta por telhados em Assassin's Creed II, os transeuntes podem ocasionalmente soltar a frase "Another capering crusader". Esta frase é uma referência ao personagem Batman, que também é chamado de "Caped Crusader".

Assassin's Creed é uma franquia cheia de referências a outros games e elementos da cultura pop. Uma das mais famosas é a fala de Mario Auditore, tio de Ezio. Em sua primeira aparição no segundo game da série, ele solta um "It's a-me Mario!", referência mais do que óbvia ao encanador mais famoso do mundo os games!

Em Assassin's Creed Brotherhood é possível vestir Ezio com a armadura de Raiden, o Cyborg Ninja do game Metal Gear Solid 4. Já em Metal Gear Solid 4, é possível jogar com Snake camuflado com as roupas de Altaïr, o Assassino do 1º game.



O primeiro Assassin's Creed foi planejado como um spin-off da série Prince of Persia, sob o nome Prince of Persia: Assassin's. Felizmente, o projeto acabou se tornando tão grande que se tornou uma franquia própria.

A fachada de diversos prédios do primeiro game da série possuem um visual muito semelhante à vista frontal de Optimus Prime, da série Transformers, em sua forma de caminhão. Pelo jeito temos alguns fãs dos robôs na equipe criativa da Ubisoft!



No primeiro game, fora dos muros da cidade assassina de Masyaf, há vários assassinos montando guarda na cidade. Ao usar a habilidade Eagle Vision, um deles, Jamal, pode ser visto em vermelho (cor que indica inimigos). Esse Assassino é um traidor disfarçado, e você pode matá-lo sem nenhuma punição (desde que o assassinato seja feito de maneira discreta).

No game Assassin's Creed II existe um polvo gigante que vive nas águas da tumba de Santa Maria Delle Visitazione. Se você perturbá-lo por muito tempo, ele irá atacá-lo com um enorme e sinistro tentáculo!

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

# NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Halo 4

VERSUS

portal BOX

GIRIS OF WTR

PLAYER TWO

TAKE IT GAME

GAMES GERAL

boxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES



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