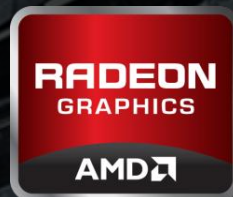


revista digital

ARKADE

Ano III - Edição 53

HALO 4



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
Luigi Olivieri
Henrique Gonçalves
Dayan Valente
Renan do Prado
Fábio Torres

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Halo 4 é ótimo, mas não sai para PC

Em meio a um enxame de jogos de tiro em primeira pessoa, um velho desafiante volta à briga: Halo! Apesar de ter fortes concorrentes, como Battlefield, Black Ops, Crysis e vários outros, Halo 4 tem um diferencial que garante, desde o começo da série, uma legião de fãs apaixonados: combate futurista de verdade como nenhum outro jogo apresenta. Um de seus poucos pontos negativos é que o game é exclusivo para Xbox 360, afinal a Microsoft acabou de lançar seu novo sistema operacional, o Windows 8, que incorpora uma loja digital de aplicativos e jogos. Com o blockbuster Halo 4, a Windows Store faria um lançamento em grande estilo, concorreria de igual para igual com plataformas de venda digital de games já consolidadas, como a Steam, e de quebra reviveria de uma vez por todas o mercado de jogos para PC. Infelizmente ainda não foi desta vez, mas, seja você um fã da série ou não, confira nesta edição tudo sobre o game que desde já é candidato a jogo do ano para Xbox 360. Seja bem-vindo à Arkade!

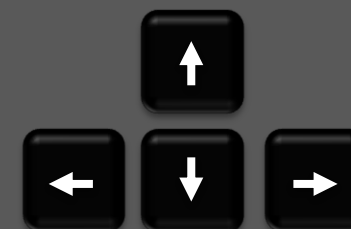
Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

▶ RETROSPECTIVA

▶ ANÁLISE

▶ TRAILER



DICA:

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

RECEBA AS NOTÍCIAS DA ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

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

A SÉRIE HALO

Quando entrou no mercado de consoles com seu Xbox, em 2001, a Microsoft precisava de um grande jogo que pudesse mostrar ao mundo o potencial de sua máquina. Em uma feliz parceria com a Bungie, este jogo chegou na forma de Halo: Combat Evolved, título lançado junto com o console que iniciou a maior saga exclusiva do Xbox.

HALO - 2001

Xbox, PC, Mac

A trama de Halo se passa centenas de anos no futuro, e apresenta a guerra entre seres humanos - que estão colonizando novos planetas e expandindo suas fronteiras - e os Covenants, uma hostil união de raças alienígenas que é contra o progresso da humanidade.

Para por fim nesta briga contamos com Master Chief, soldado de elite do Projeto Spartan e da UNSC (United Nations Space Command), que utiliza os recursos de uma estilosa armadura espacial para melhorar suas habilidades de combate.



Além de uma longa campanha solo, Halo ainda conta com vários modos de jogo online extremamente viciantes. Misturando política, tecnologia e grandes conspirações, Halo é um dos games mais premiados da história dos videogames. Seu sucesso permitiu que a Bungie e a Microsoft se unissem para lançar sequências que continuaram a história de Master Chief, do UNSC e dos Spartans. Além disso, o game recebeu um remake completo para celebrar os 10 anos de seu lançamento.



HALO 2 - 2004

Xbox, PC

Situada pouco tempo após os acontecimentos do primeiro game, a trama de Halo 2 acompanha um Master Chief que precisa lidar com as consequências de suas atitudes anteriores e uma Terra que está sendo invadida por Covenant, que acreditam que o acionamento dos Halos (colossais anéis construídos por uma raça ancestral para eliminar um perigoso parasita intergaláctico) irá lhes proporcionar uma grande jornada.

Sabendo da real utilidade dos Halos, Master Chief parte para uma missão de impedi-los de acionar o segundo anel. O jogador também pode acompanhar "o outro lado da moeda", em missões onde assume o papel de Arbiter, um importante líder dos Covenant.



Halo 2 expandiu quase tudo o que foi mostrado no primeiro game: a jogabilidade foi otimizada, a história se tornou ainda mais grandiosa e o multiplayer recebeu melhorias que o tornaram ainda melhor. Por tudo isso, o game deixou a certeza que a sequência na (então) nova geração tinha tudo para ser ainda melhor.



HALO 3 - 2007

Xbox 360

Com o sucesso consolidado pelos títulos anteriores, a Bungie e a Microsoft puderam trabalhar com calma em Halo 3, game que encerrou o arco narrativo iniciado há seis anos atrás, com o primeiro game da série. Master Chief continua sendo o protagonista, e desta vez, além dos Cove-

nants, recisa encarar também o Flood, uma infestação de parasitas alienígenas que pode se alimentar de basicamente qualquer coisa. Foi pensando em parar o Flood que os Halos foram construídos, de modo que em Halo 3 a missão do jogador é ativar os anéis para conter os parasitas.



Aproveitando o potencial da nova geração do Xbox, a Bungie não poupou recursos para trazer toda a grandiosidade da série Halo para a geração atual. Tudo o que foi elogiado nos games anteriores está de volta (com destaque para o multiplayer), mas desta vez com gráficos muito melhores, que deixaram o universo de halo ainda mais incrível.



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

CLIQUE PARA ASSINAR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



Z



HALO WARS - 2009

Xbox 360

Depois de lançar três games de grande sucesso em estilo FPS, a Microsoft decidiu revisitar o universo de Halo por uma outra perspectiva. Com auxílio do Ensemble Studios (criadora de Age of Empires), a Microsoft lançou Halo Wars, game de estratégia em tempo real exclusivo para o Xbox 360.

Com uma trama que se passa cerca de 20 anos antes das aventuras de Master Chief, Halo Wars coloca o jogador no comando das forças terrestres, que devem impedir o progresso dos Covenant que estão tentando tomar o planeta Reach.



O game conta com tudo que um jogo de estratégia em tempo real deve ter: vários tipos de unidades de infantaria, fortificações, veículos e muito mais. Com uma jogabilidade feita sob medida para o controller do Xbox 360, Halo Wars expandiu o universo da franquia e serviu para mostrar que games tipo RTS (Real Time Strategy) podem, sim, ser lançados para consoles.



HALO 3: ODST - 2009

Xbox 360

Servindo como uma espécie de spin off da série principal, ODST se passa na Terra, onde o jogador assume o papel de um ODST (Orbital Drop Shock Trooper), em eventos que acontecem em paralelo à trama de Halo 2: se lá vimos a luta de Master Chief para levar os Covenants para longe da Terra, aqui temos um grupo que foi de-

signado para encontrar uma nave inimiga que caiu em uma cidade africana.

Com Halo 3: ODST, a Bungie aproveitou para soltar a criatividade e mudar um pouco a cara do game: acompanhando os novos personagens, temos uma linha detetivesca inspirada em filmes noir.



Até a épica trilha orquestrada cede espaço para uma nova, com um levada mais jazz.

O multiplayer também trouxe novidades, com um modo de jogo cooperativo onde dois jogadores devem deter sucessivas hordas de inimigos. Apesar de ser menor, o game manteve a qualidade típica da franquia e fez grande sucesso entre os fãs.



HALO: REACH - 2010

Xbox 360

Apesar de ter encerrado o arco dos Spartans contra os Covenant em Halo 3, a Microsoft e a Bungie aproveitaram o rico universo do game para mostrar um pouco mais de Reach, planeta que serve de base da UNSC e dos Spartans.

Por se passar (cronologicamente) um pouco antes do primeiro game da série, desta vez não temos master Chief como protagonista, mas um novo recruta dos Spartans que faz parte do Noble Team, que entra para o valoroso Noble Team e deve a todo custo defender o planeta Reach da pesada investida dos Covenant.



O game foi muito bem recebido por aprofundar um pouco mais a história da UNSC e dos Spartans, bem como do próprio planeta Reach. Por apresentar uma pegada um pouco mais estratégica nos combates, Reach reinventou de maneira muito bem sucedida o multiplayer da série e tornou-se um novo sucesso para a franquia.



HALO 4

Será que a iniciante 343 Industries conseguiu manter a qualidade da franquia mais querida do Xbox ?

FICHA TÉCNICA



Plataformas



Jogadores

1 - 4 Offline

1 - 2 Co-op

Multiplayer Online

Gênero

FPS

Produtora

343 Industries

Publisher

Microsoft Studios

Mídia

Disco e Download

Lançamento

06 de Novembro de 2012

ESRB

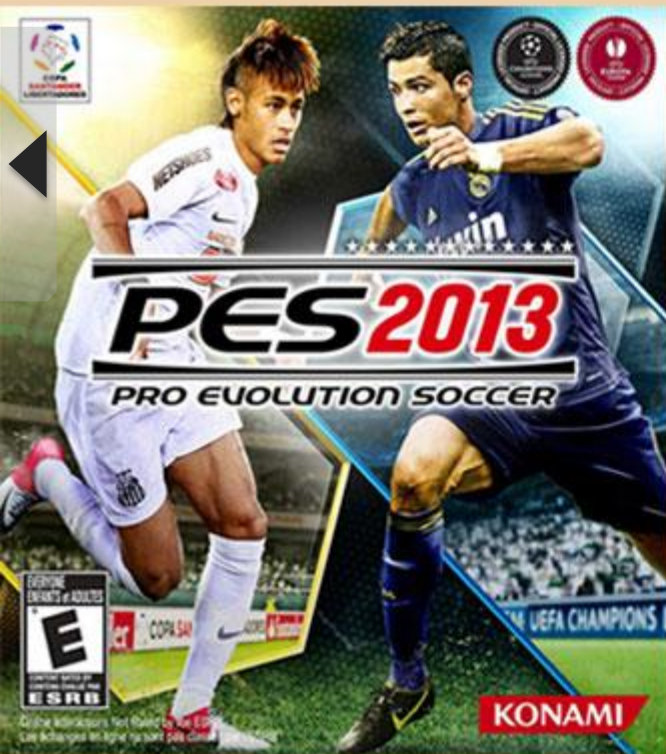
T +16 anos

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na



proximo games™

Let's play



É difícil imaginar quanta pressão o pessoal da 343 Industries aguentou durante o desenvolvimento de Halo 4. A saída da Bungie (que criou a série Halo e trabalhou nela por quase uma década) deixou os fãs assustados, e o fato da mais célebre franquia do Xbox ir parar nas mãos de um estúdio "novato" (ainda que formado por vários profissionais da própria Bungie) só conseguiu preocupar milhões de gamers pelo mundo. Afinal, será que esta mudança de produtora foi boa para a série?

Cobre a resposta desta pergunta ao final desta análise, pois Halo 4 é um grande jogo, e temos muito o que falar sobre ele: a trama do game se passa alguns anos depois dos acontecimentos de Halo 3, e coloca o jogador novamente no papel de Master Chief, icônico protagonista que passou um bom tempo em sono criogênico dentro da avariada espaçonave Forward Unto Dawn.

Ele é acordado por Cortana - a inteligência artificial que faz parte de sua armadura - quando a nave adentra a órbita de Requiem, um planeta sintético criado pelos ForeRunners. Se alguns destes termos não são familiares para você, é melhor que faça uma pesquisa rápida pela internet, pois





embora fique claro que este é um novo começo para a série Halo, é fato que continuamos em um universo povoado de personagens, lugares e conceitos já conhecidos dos fãs.

Obviamente temos uma ameaça para ser aniquilada em Requiem: um contingente de Covenants também está orbitando o planeta, que por sua vez abriga perigos ainda não conhecidos em sua bela superfície. Para piorar, temos ainda um inédito gancho emocional que se torna muito mais importante que a própria (e manjada) salvação da raça humana: Cortana, nossa guia e conselheira por tantos anos,

está chegando ao fim de sua vida útil, e em breve deve ter sua existência apagada por si mesma, em um inexorável processo de deterioração que afeta todas as formas de inteligência artificial criadas pela UNSC (United Nations Space Command).

A ideia de colocar a relação de John (o sujeito que vive "dentro" da armadura de Master Chief) e Cortana no centro da trama é sem dúvida ousada, mas funciona excepcionalmente bem. Chega a ser estranho pensar nisso de maneira isolada, mas dentro do universo de Halo, Cortana é a grande companheira do jogador, e a humanidade presente em sua mente artificial é mais convincente que a de muitos humanos "reais" do mundo dos games.



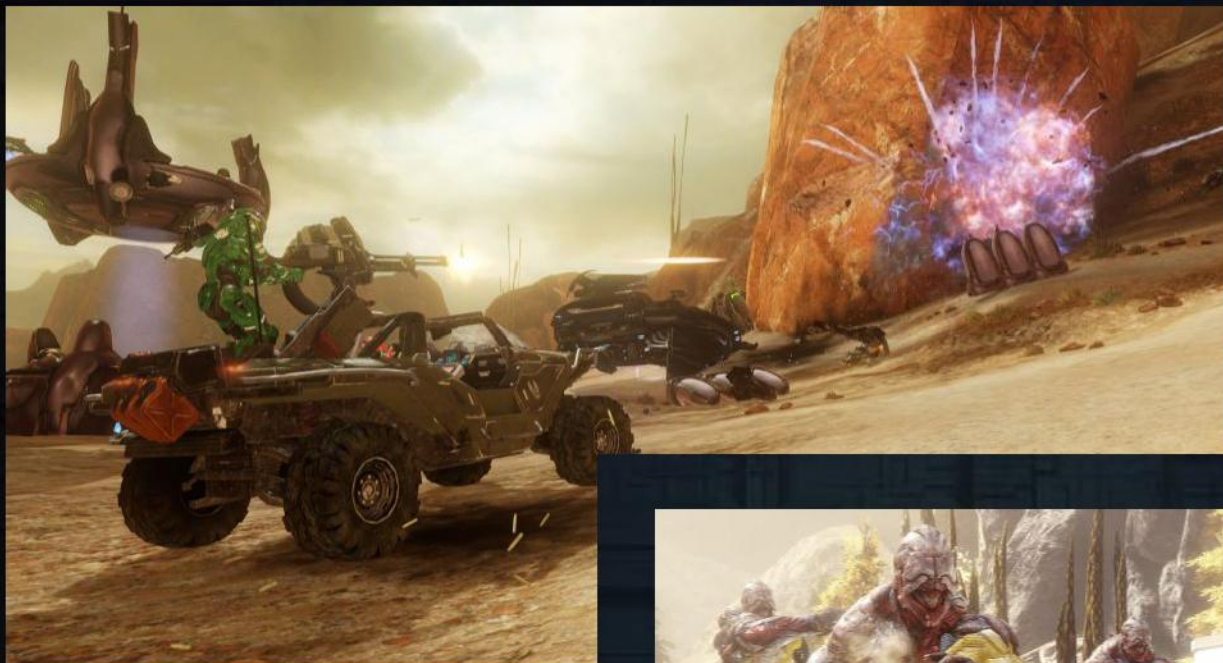


Dito isto, o fato de termos a vida - mesmo que artificial - de Cortana em risco é motivo mais do que suficiente para tornar a trama de Halo 4 a mais emotiva e poderosa de toda a série. Salvas as diferenças óbvias, esta relação é parecida com a do jovem Vaan e seu cavalo Agro em *Shadow of the Colossus*: se por um lado ele é "apenas um cavalo", por outro ele é seu grande companheiro de aventuras, e a simples ideia de seguir em frente sem ele é quase inconcebível.

E é assim, em um ritmo mais frenético do que nunca, que Master Chief e Cortana deverão se aventurar pelo vasto mundo de Requiem, onde se passa boa parte da campanha do game. Por ser um mundo criado pelos ForeRunners, este jogo também se aprofunda mais na mitologia destes misteriosos seres, apresentando fatos importantes para o entendimento da série Halo como um todo - e olha que o universo do game vai muito além dos games, se desdobrando por livros e histórias em quadrinhos.



Bom, mas e a jogabilidade, ainda funciona? Melhor do que nunca: embora apresente poucas novidades relevantes - como o movimento de corrida, que agora não é mais uma habilidade do traje -, a jogabilidade continua afiada como sempre, rápida e direta,



oferecendo o misto de precisão e velocidade que se tornou característico da franquia. Halo sempre foi rápido e frenético, e estas características continuam presentes aqui, oferecendo uma experiência que soa familiar sem parecer repetitiva.

Os momentos onde devemos controlar veículos em combate também estão de volta, ainda mais divertidos e desafiadores. Pilotar um imenso tanque - ou ainda um enorme robô bípede - pelas planícies verdejantes de Requiem enquanto explode veículos inimigos é garantia de satisfação para

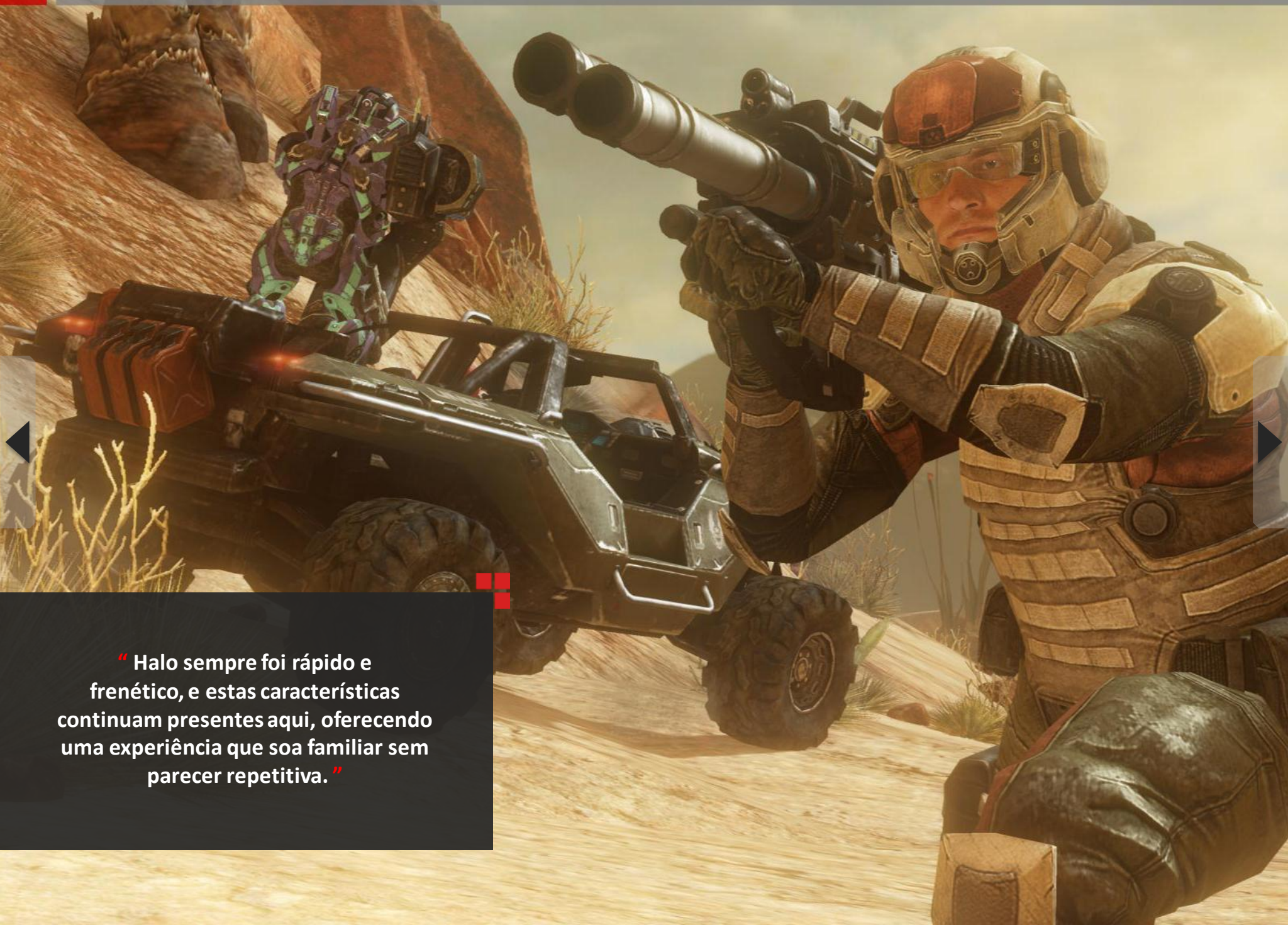


qualquer um que já é familiarizado com o universo do game. Sem falar que estes momentos são um bem-vindo respiro aos tiroteios frenéticos que são o carro-chefe da campanha.

Tiroteios estes que continuam funcionando excepcionalmente bem: acrescentando novas armas a um arsenal que já é bem conhecido pelos fãs, a



343 conseguiu criar uma combinação que oferece possibilidades para todos os gostos e se encaixa em vários tipos de situações. O coice da Promethean Suppressor, por exemplo, faz dela uma péssima opção a queima-roupa, mas seu poder de fogo a torna ideal contra inimigos grandes, ou para uma saraivada de longa distância.



“ Halo sempre foi rápido e frenético, e estas características continuam presentes aqui, oferecendo uma experiência que soa familiar sem parecer repetitiva. ”

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





Velhos queridinhos do arsenal - como o Gravity Hammer e a Energy Sword - continuam mais letais do que nunca, mas agora dividem espaço com armas bem criativas, como o Stick Detonator, que atira cargas explosivas no melhor estilo Batman, ou o Binary Rifle, que é praticamente uma evolução do Sniper Rifle tradicional.

Para complementar todo este poder de fogo, você ainda pode contar com as Armor Abilities, habilidades destraváveis de seu traje que se mostram excepcionalmente úteis. Novamente, temos a volta de algumas já conhecidas - como a criação de hologramas e

os jet packs - que chegam acompanhadas de outras totalmente novas, como a habilidade de enxergar através de paredes e objetos, ou a opção de largar um pequeno turrete de batalha que pode servir de isca, ou simplesmente te dar uma mão na hora das batalhas mais intensas.

Não pense que isso tudo vai deixar o jogo fácil demais: Halo 4 oferece um ótimo desafio mesmo na dificuldade normal. Este desafio extra chega na forma dos Prometheans, a nova raça de inimigos que está em todo canto do vasto planeta Requiem. Com seu visual bem característico e sua abor-





dagem de combate bem distinta à dos Covenant, estes novos adversários trazem frescor ao combate, e a caprichada inteligência artificial permite que os inimigos utilizem diferentes táticas de abordagem, flanqueiem o jogador e mudem de comportamento conforme a necessidade.

Isto no modo Normal: os níveis de dificuldade mais avançados - Heroic e Legendary - estão mais difíceis do que nunca, pois dá uma turbinada na inteligência dos inimigos, aumenta o dano que você toma e limita sua munição, tornando o game muito mais estratégico e desafiador. Pode até ficar frustrante para muita gente, mas os legítimos Spartans sem dúvida irão se aventurar no modo Legendary e suar a camisa para concluir a campanha, que oferece mais de 7 horas de jogatina.



Todo este tiroteio, este frenesi de explosões, luzes piscantes e inimigos bioluminescentes é um deslumbramento para os olhos. Não seria exagero dizer que Halo 4 é o game mais visualmente impressionante que o Xbox 360 já recebeu. A 343 Industries conseguiu elevar o padrão - que já era alto - da série, acrescentando texturas e efeitos de iluminação extremamente realistas que, quando somadas ao inspirado design dos mapas, cria composições de tirar o fôlego. Cada novo cenário de Requiem é mais deslumbrante que o



anterior, e embora não seja fácil, você inevitavelmente vai querer dar uma pausa apenas para observar a paisagem.

Para complementar a riqueza visual, temos um departamento sonoro impecável. A série Halo sempre se destacou neste aspecto, mas a nova produtora foi ousada e não quis reaproveitar praticamente nada: tudo, do som das armas à trilha sonora, é 100% novo, e se não são melhores, as composições também não estragam o conjunto da obra.



Isso mostra que a 343 não se intimidou com aquela pressão que mencionamos no início do texto: seria muito fácil (e seguro) para a produtora simplesmente reaproveitar as excelentes composições de Marty O'Donnell, mas ela preferiu dar carta branca ao talentoso Neil Davidge, que não decepcionou, entregando trilhas menos reumbantes e impactantes que as de outrora, mas igualmente bem compostas.

Também não faltou ousadia na hora de modificar a estrutura do modo multiplayer: não se preocupe, ele continua divertido e desafiador como sempre, mas agora conta com todo um plano de fundo coerente com o universo do game: o multiplayer competitivo foi rebatizado como War Games e é basicamente a "sala de treinamento" dos Spartans-IV, e fica todo no próprio deck da colossal nave Infinity.

Temos diversos modos de jogo já consagrados entre os War Games - como Slayer, King of the Hill e Capture the Flag - mas temos também boas novidades, com destaque para a campanha episódica Spartan Ops, que é focada na jogatina cooperativa e coloca 4 Spartans para desbravar o planeta Requiem em missões esporádicas que contam com uma narrativa cinematográfica e bem construída.



“ O multiplayer competitivo foi rebatizado como War Games e é basicamente a “sala de treinamento” dos Spartans-IV, e fica todo no próprio deck da colossal nave Infinity.. ”

As Spartan Ops sem dúvida têm potencial, resta saber se elas conseguem manter os jogadores interessados, visto que sai apenas uma missão por semana.

Se você acha que jogo cooperativo é para os fracos, não se preocupe: o multiplayer competitivo mudou de nome, mas continua excepcional. O variado arsenal oferece opções para todos os tipos de jogadores, o que deixa as partidas dinâmicas e imprevisíveis. Levar uma martelada surpresa do Gravity Hammer é vergonhoso, mas você pode compensar na próxima rodada utilizando uma arma meelee e um dos novos e estilosos movimentos de finalização.

Pensando em agradar aos antigos fãs da série, a produtora se preocupou em trazer de volta uma boa leva de mapas queridos pelos fãs, embora tenha implementado alguns mapas novos que conseguem segurar a onda e manter a qualidade dos demais. Todos estes mapas são ótimos para você travar partidas de Regicide e Dominion, dois dos novos modos de jogo mais divertidos para a matança competitiva.

O modo Regicide é um frenesi todos-contra-todos onde quem mata mais vira "o rei". Matar o rei rende mais pontos, então ele se torna o cara mais visado do campo de batalha, até ser morto e outro cara se tornar o rei. Praticamente um pega-pega em versão Spartan.





O Dominion traz um sistema de captura de territórios onde temos 3 bases que devem ser conquistadas. Ao tomar posse de uma destas locações, você pode fortificá-la para dificultar a vida dos times adversários. Cada partida do modo Dominion é uma experiência única, pois a luta pelo domínio e fortificação das bases gera situações imprevisíveis e emocionantes.

Para deixar toda esta jogatina multiplayer (um pouco) balanceada, foi implementado um sistema de ranking que deixa as primeiras partidas igual-



mente complicadas para todos: você precisa desbloquear as armas antes de poder utilizá-las, e o único jeito de fazer isso é jogando com o que o jogo lhe dá inicialmente. Tanto nos War Games quanto nas Spartan Ops você ganha Spartan Points, que são utilizados para liberar armas e equipamentos melhores.



Temos ainda a implementação dos Tactical Packages e dos Support Upgrades. Os primeiros são mais ou menos como os Perks de Call of Duty, e concedem melhoramentos para seu soldado, como aumento de velocidade, capacidade de carregar duas armas primárias ao invés de uma, entre outros benefícios. Já os Support Upgrades concedem outros tipos de atributos, como recarregamento mais rápido, aumento da estabilidade de cada arma, etc. Aprenda a utilizar os Tactical Packages e Support Upgrades com sabedoria, pois eles realmente podem fazer toda a diferença nas suas partidas.

Para completar, o Forge - sistema de customização de cenários - continua presente, oferecendo um layout simplificado para quem quer customizar os cenários para suas parties. A customização de personagens também está bem completa, permitindo que você deixe seu Spartan com a sua cara. O modo Theater também está de volta, juntamente com o Halo Waypoint, que permite que você acompanhe seu progresso e suas estatísticas em qualquer computador ou smartphone.

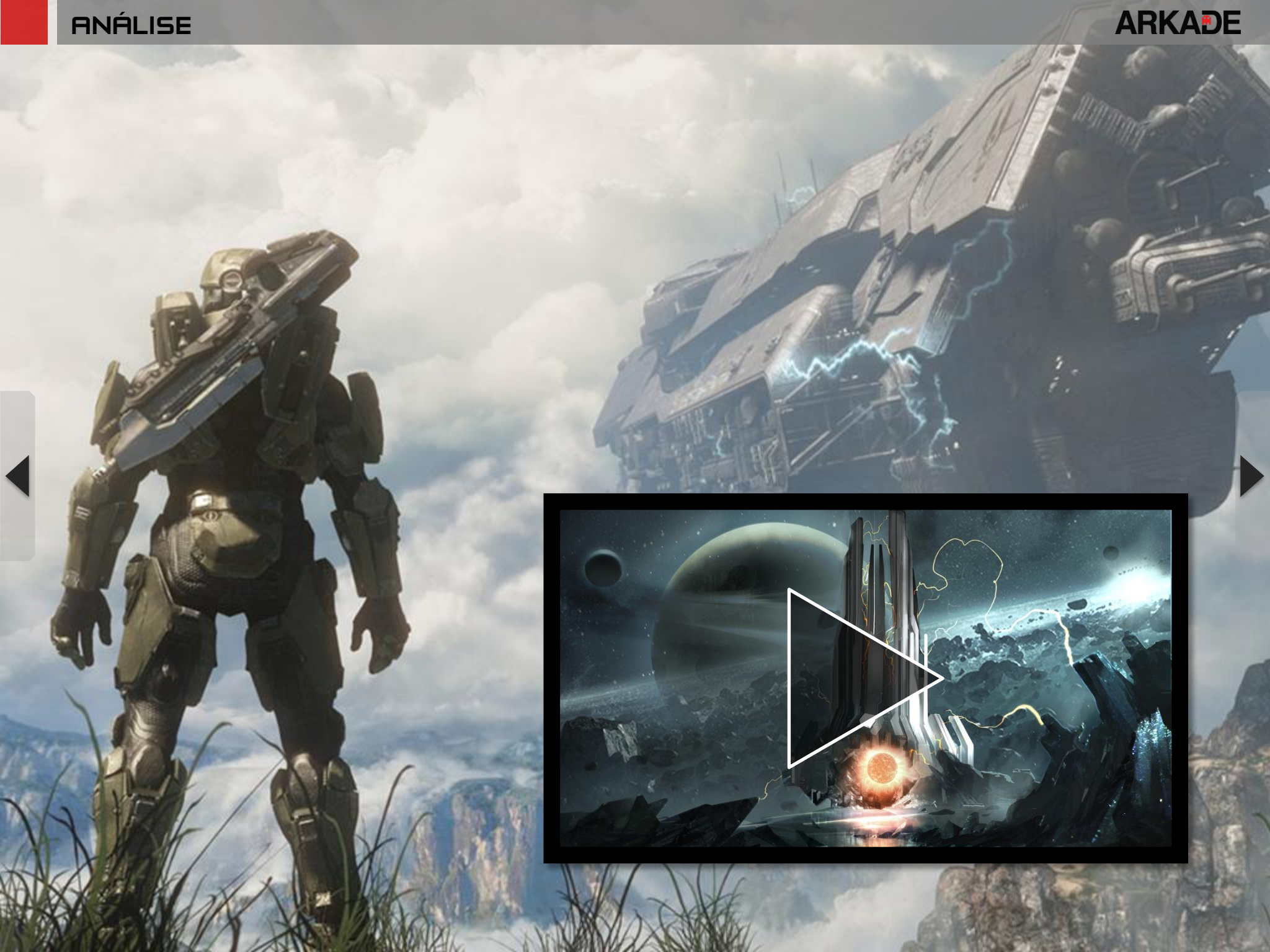
Em resumo, Halo 4 tem tudo o que um legítimo game da série Halo deve ter: uma grande história, tiroteios épicos, um desafio de alto nível e um multiplayer extremamente viciante.



A 343 foi respeitosa sem soar saudosista, e conseguiu inserir suas novidades sem desconstruir a identidade da franquia.

Se você estava com medo que a mudança de produtora fosse prejudicial para a franquia, pode respirar aliviado: Halo definitivamente está em boas mãos. Depois de jogar Halo 4 até cansar, você vai querer que a nova geração chegue logo, para que tenhamos um (inevitável) Halo 5 ainda mais grandioso, desafiador e viciante.







Avaliação

Visual



Gameplay



Áudio



Roteiro



Fator Replay



Inovação



Multiplayer



Diversão



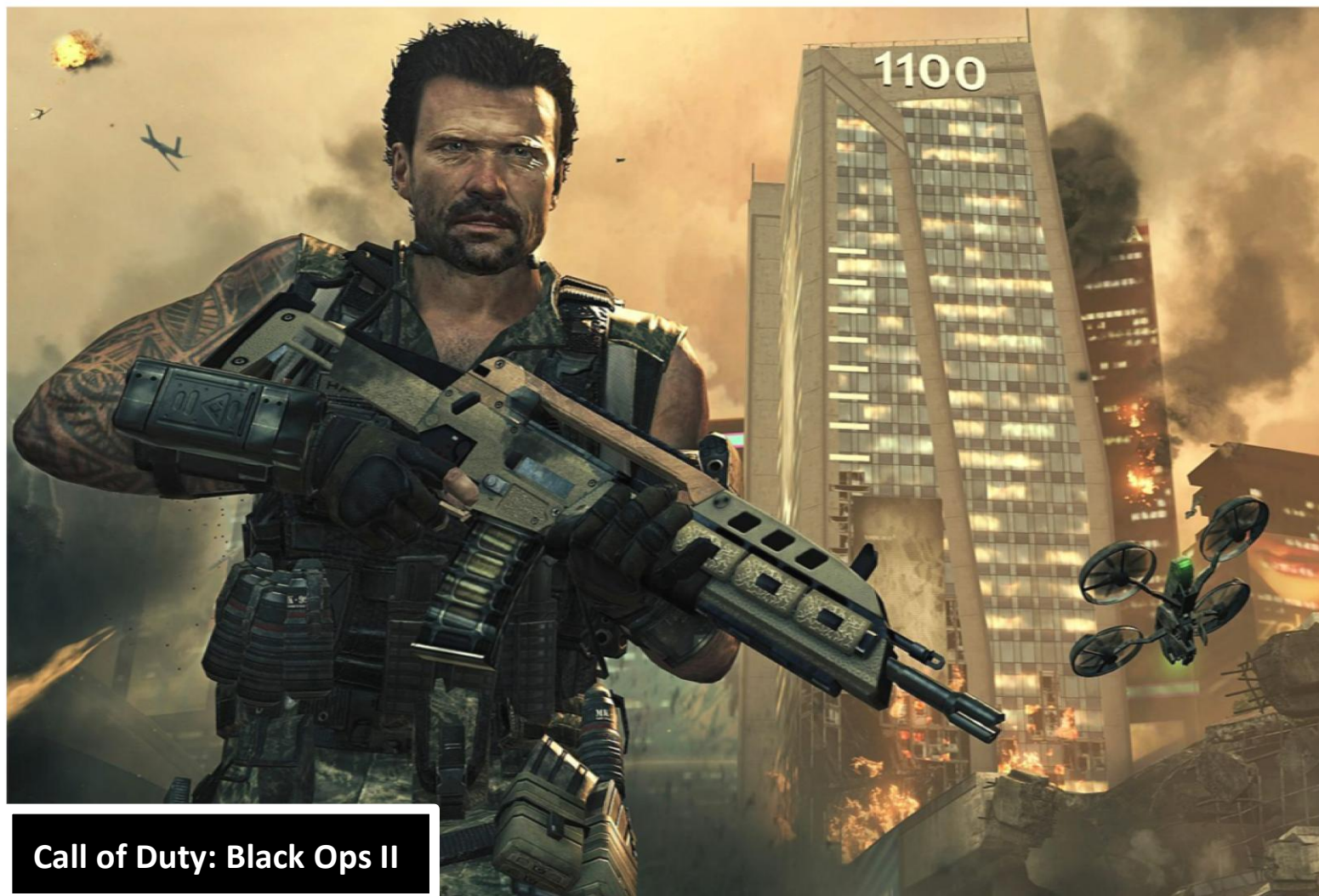
- + Campanha grandiosa
- + Multiplayer viciante
- + Gráficos e trilha sonora impecáveis
- Não tem versão para PC

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Call of Duty: Black Ops II

PARCEIROS

ARCADE

VERSUS

portal BOX

GIRIS OF WTR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

GAMES
GERAL

boxPLUS

Rock
Games!

NERDS
SOMOS
NOZES



revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura