


GAMEFAGIA

Edição nº2 - Agosto de 2012 

Revista oficial do Site Gamefagia

◆ Preview

GOD OF WAR ASCENSION

O deus da guerra retorna em um prequel onde a maior novidade é o modo multiplayer



◆ Especial
E3 2012

◆ Reviews

Call of Duty Zombies
The Elder Scrolls: Skyrim
Deux Ex: Human Revolution

mais:

AC Revelations
Siren: Cold Blood

LOTR: War in the North
Battlefield 3 **Trials HD**

PARA O INFINITO E ALÉM!



Todos os gamers aguardam ansiosamente por três dias todos os anos. Neles são mostradas todas as novidades e tendências que ditarão as regras da indústria do entretenimento eletrônico. Em 2012 não foi diferente. A E3, sediada em Los Angeles entre os dias cinco e sete de junho, trouxe os principais jogos e novidades na área. Nós também ficamos antenados na feira de games mais famosa do mundo e trouxemos os maiores destaques para PC, Xbox 360, PS3 e o esperado Wii U.

Na capa, o destaque é para o próximo episódio da série God of War. Kratos retorna a matança em GoW Ascension, que está previsto para março do próximo ano. Ainda temos uma matéria especial sobre o famigerado Skyrim, além de reviews como Battlefield 3, Call of Duty Zombies, Deus Ex: Human Revolution, LOTR: War in the North e mais.

Foram vários atrasos, mas a segunda edição está aí. Fica aqui a nossa promessa de uma periodicidade maior. Para corroborar isso, fique ligado: logo logo você poderá desfrutar das novidades e matérias do site aí, na sua mão

MARCUS VINÍCIUS FREITAS
EDITOR

MANDE SEU TEXTO OU COLABORAÇÃO! ENTRE EM CONTATO COM A EQUIPE:

@GAMEFAGIA

GAMEFAGIA

GAMEFAGIA@GAMEFAGIA.COM.BR

EXPEDIENTE GAMEFAGIA

EDIÇÃO DE AGOSTO DE 2012

- EDITOR CHEFE:**
MARCUS VINÍCIUS FREITAS
- COEDITOR:**
IGOR VARGAS
- PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:**
MARCUS VINÍCIUS FREITAS
- REDES SOCIAIS:**
MARCUS VINÍCIUS FREITAS
IGOR VARGAS
- REDAÇÃO, REPORTAGENS E NOTÍCIAS:**
ARTHUR ELOI
MATHEUS HENRIQUE SILVA
IGOR VARGAS
DANIEL MARTINS
GABRIEL DA SILVA
MARCUS VINÍCIUS FREITAS
VICTOR CARNEIRO
- CORREÇÃO ORTOGRÁFICA:**
LIANA LÂNGARO

*TODAS AS IMAGENS USADAS FORAM RETIRADAS DA INTERNET E SÃO DE DIREITOS RESERVADOS ÀS SUAS RESPECTIVAS PRODUTORAS.

A REVISTA GAMEFAGIA É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E TODO O CONTEÚDO É RETIRADO DO SEU SITE OFICIAL. É PERMITIDA SUA LIVRE REPRODUÇÃO EM QUALQUER TIPO DE VEÍCULO, DESDE QUE SEJA PUBLICADA JUNTAMENTE SUA FONTE DE ORIGEM. ESTE É UM PRODUTO GRATUITO, SUA VENDA É ESTRITAMENTE PROIBIDA.

ESTE TRABALHO É LICENCIADO SOB **CREATIVE COMMONS ATRIBUIÇÃO - USO NÃO COMERCIAL - VEDADA A CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS 3.0 BRASIL LICENSE.**

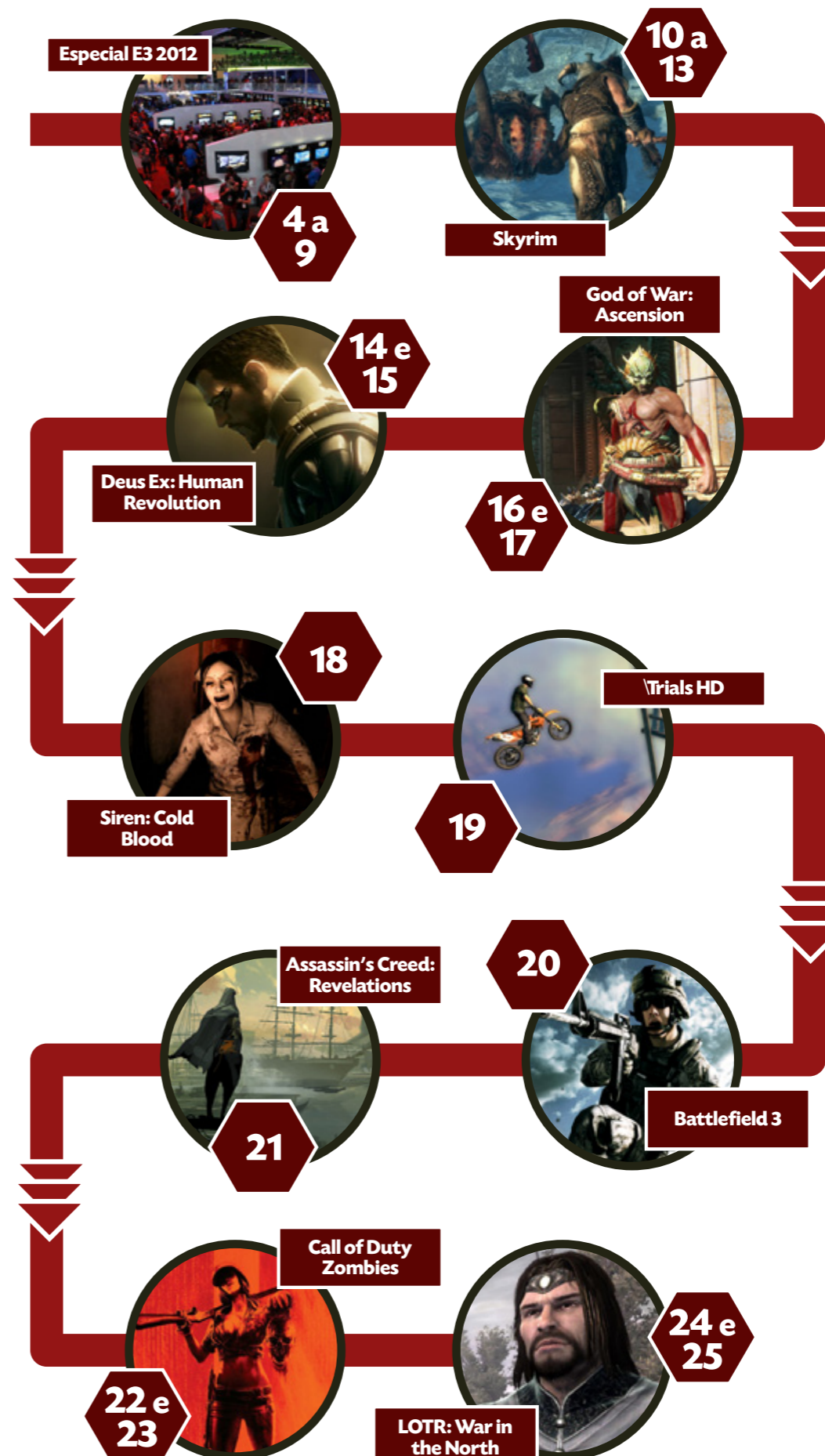
A CINEMATOGRAFIA SAGA DE HIDEO KOJIMA COMPLETA 25 ANOS

EM SETEMBRO, ESPECIAL

METAL GEAR

GAMEFAGIA

ÍNDICE



NOTÍCIAS

ATRASO JÁ ESPERADO

Versão para pc de ASSASSIN'S CREED III sairá depois do lançamento



Seguindo a tradição da Ubisoft na questão, a versão para PC de Assassin's Creed III será lançada com atraso. Os jogadores de PC só poderão pôr as mãos no título após ele sair para Xbox 360, Wii U e Playstation 3. Um desenvolvedor da equipe vazou a informação na Comic-Con 2012.

Dessa maneira, exceto para PC, o novo episódio da franquia histórica chega às prateleiras dia 30 de outubro desse ano.

CONFIRMADO BATTLEFIELD 4

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER virá com beta da sequência



Depois de vazamento em um anúncio de Medal of Honor: Warfighter, a Electronic Arts confirmou a produção de Battlefield 4. O site de pré-venda da edição limitada de Warfighter cita o acesso.

Conforme comunicado oficial divulgado pela empresa, a fase beta deve começar somente a partir de outubro de 2013. Sendo assim, o lançamento pode ficar para somente 2014.

O MUNDO DOS GAMES É AQUI!

Confira tudo que rolou de mais importante na Eletronic Entertainment Expo 2012, a feira que dita as regras da indústria dos games

POR

ARTHUR ELOI
 MATHEUS HENRIQUE SILVA
 DANIEL MARTINS
 IGOR VARGAS

UBISOFT E PROPOSTAS INOVADORAS

Considerada por boa parte do público como a melhor conferência da feira, a Ubisoft começou seus trabalhos às 19h (horário da Brasília). Veja abaixo tudo que rolou durante a apresentação da softhouse de Assassin's Creed.

ASSASSIN'S CREED III E O REALISMO A TODA PROVA

O game mais esperado da produtora deixou nada a desejar. Pudemos conferir a influência do clima na jogabilidade, o sistema de combate mais preciso e o sistema de caça a la Red Dead Redemption. A única falha do trailer remete ao objetivo da luta de Connor, já que no começo do ano os produtores disseram que ele não seria um assassino pelo seu trabalho, como Altair, nem por vingança, como Ezio. Fica a expectativa que a resposta venha no jogo.



DANCE, DANCE, DANCE

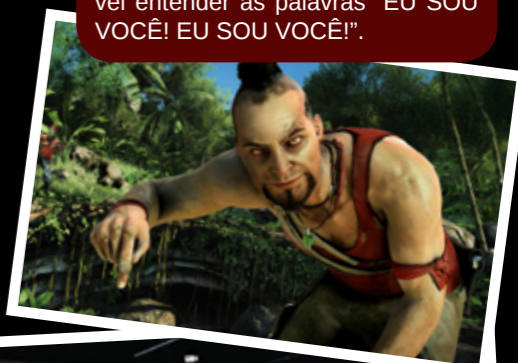
No começo, o palco foi tomado pela musica-chiclete do grupo Maroon 5, "Moves like Jagger". Ao reacender das luzes, vimos dançarinas ao palco testando a nova versão do jogo Just Dance 4. Algumas músicas depois, o rapper Flo Rida fez uma pequena apresentação aos presentes. Diferentemente do show de Usher na conferência da Microsoft, o público ficou bem animado, com direito a mãos pra cima e coral. Sem muitos detalhes sobre o jogo, apenas sabemos que Just Dance 4 será lançado para WiiU e poderá ser jogado por até cinco participantes, sendo quatro com Wii Remotes e um com o controle do Wii U.

A TENTATIVA DE HUMOR ATACA NOVAMENTE

A Ubisoft é conhecida por tentar impor humor nas suas conferências, o que deixa a apresentação descontraída e ao mesmo tempo incômoda. Em 2011 tivemos o Senhor Cafeína e este ano fomos apresentados com o teatrinho de palco entre a apresentadora Aisha Tyler e o co-apresentador Tobuscus. A única frase que arrancou risadas da plateia foi quando Aisha comentou o fato de todos os presentes, até o público feminino, estarem olhando para a presença feminina no palco. "Os homens olharam para as mulheres gostosas, até as mulheres olharam para as mulheres gostosas. Todos nós temos um lado gay", disse ela.

FAR CRY 3 AO MELHOR ESTILO "CLUBE DA LUTA"

O produtor Dan Hay subiu ao palco e fez todos sentirem-se em uma partida de RPG ao narrar os acontecimentos. "Você não é mais uma vítima. A ilha te mudou e agora é você que está caçando Vaas". A demonstração de Far Cry 3 começa com Jason procurando seu inimigo em uma aldeia tomada por inimigos. Depois de um período de combate, ele finalmente acha o esconderijo de Vaas. O vilão prepara uma armadilha e insere drogas em Jason, deixando-o dopado e com alucinações. Em seus sonhos o protagonista encontra uma versão mais insana do inimigo, que pede para Jason lhe matar. Em meio aos berros, é possível entender as palavras "EU SOU VOCÊ! EU SOU VOCÊ!".



WATCH DOGS, CTOS E PORNOGRAFIA HARDCORE

Tivemos também o anúncio de Watch Dogs, game de mundo aberto. No começo do trailer há a explicação da existência do ctOS - "sistema operacional da cidade" em tradução livre -, sistema que interliga todos os dados dos indivíduos, desde o dinheiro gasto por mês até a quantidade de pornografia hardcore assistida. Muito bem recebido pelo público, a novidade fechou com chave de ouro a conferência. Produzido para Xbox 360, PS3 e PC, ainda não há previsão de lançamento de Watch Dogs.





MADDEN 13

EA sports e a franquia de futebol mais uma vez fazendo escola. Para quem gosta, é um jogo que beira a perfeição. O destaque ficou para a apresentação inicial com Ray Lewis, linebacker do Baltimore Ravens. A novidade agora é o sistema interligado de construção de carreira na NFL (liga norte-americana de football). Tablets, smartphones, redes sociais, PCs e consoles interagindo com você e seus amigos, criando uma atmosfera de imersão sensacional e provavelmente tirando horas de vida social dos jogadores mais aficcionados.

EA E SEU ARSENAL PARA O ANO

Desde que a E3 é a E3, nunca vimos uma cobertura da feira tão bem feita e em “tempo real” como essa. O volume de informações beira o absurdo, e às vezes ficamos meio perdidos no mar de jogos, consoles e lançamentos. Somado a isso, muita desconfiança, medo de que a criatividade esteja acabando e estejamos entrando numa era de mesmice e jogos sem nenhum sentido. Felizmente, o que vimos até agora foi o contrário. E

a Eletronic Arts, como fez ano passado, caprichou.

O que interessa para o bom e velho jogador são os jogos, e a produtora não deixou isso de lado por nenhum momento. Do início ao fim, John Riccitelo, CEO da EA, colocou seus desenvolvedores para jogarem ao vivo todos os principais lançamentos. E nós do Gamefagia acompanhamos tudo e destacamos o melhor que tivemos.

DEAD SPACE 3

Isaac Clarke parece ter deixado o terror de lado. Dead Space 3 está lindo e fluido, e o pessoal da Visceral Games apareceu pra jogar uma demonstração da campanha cooperativa. O jogo se assemelha e muito a Gears of War, com um inédito sistema de cobertura funcionando a todo momento. Ao que parece, teremos um novo planeta, com uma paisagem coberta de neve de tirar o fôlego, muitos necromorphs, monstros gigantes e pessoas atirando lasers contra nós. Obviamente, a comparação com Lost Planet foi inevitável.

Sem dúvidas, o motor gráfico foi aprimorado, pois os efeitos de luz, sombra e a colorização estão simplesmente sensacionais. Não que seja ruim uma franquia com o currículo de Dead Space perder sua essência, mas ela deixa um pouco de lado o mote que tanto nos fez jogar os primeiros jogos. A premissa parece ter mudado da tensão psicológica e da sensação de solidão para diversão frenética juntamente com um amigo.

MOST WANTED

Aclamado por muitos fãs da série como o melhor título da franquia, Most Wanted vai voltar, turbinado pelo pessoal da Criterion, responsáveis pela série Burnout, pelo saudoso Black e pelo reboot do também Need for Speed, Hot Pursuit. O título vem rápido e forte, e o já consagrado Autolog chega a sua versão 2.0. Os produtores deixaram claro que o objetivo do game é a competitividade extrema e a interação multiplataformas. Tudo que você fizer agora será gravado na rede social da série, e comparativos em tempo real nunca deixarão você encostar o game. Na demo, perseguição e corridas em um mundo aberto ditam o ritmo do jogo.



GEARS OF WAR JUDGEMENT

O próximo Gears contará uma história antes do primeiro jogo – algumas semanas após o E-Day – e irá aprofundar a história e o passado de Baird, loirinho que fazia piadas sem parar nos três capítulos da trilogia original. Judgment contará com um modo novo chamado Overrun, que pela primeira vez na franquia irá introduzir um sistema de classes, respectivamente engineer, medic, scout

e soldier. Esse modo será basicamente um horde/beast competitivo, com jogadores reais jogando dos dois lados. COGs defendem e Locusts atacam.

Sobre as classes, os engenheiros poderão concertar as defesas da base com sua ferramenta e colocar torretas pelo mapa. Já os soldados distribuirão munição para os companheiros e terão uma boomshot como arma secundária. Como médico, você poderá curar

seus companheiros usando um novo tipo de granadas, e o melhor: revivê-los quando estiverem caídos. O Scout terá a habilidade de subir em lugares mais altos para ter melhor mira e sua Long-Shot será semiautomática, além de poder avistar os inimigos e avisar o restante do time. Os jogadores do time Locust poderão jogar com o Ticker, Granadier, Mauler, Wretch, Kantus, Bloodmount, Corpser e Theron, cada um com suas habilidades especiais, como a cura do Kantus.



MICROSOFT INTEGRANDO TUDO

A E3 foi aberta com a conferência da gigante Microsoft. Resumidamente, ela teve um ótimo início, mas contou com um péssimo desenvolvimento e alguns agrados ao aproximar-se do fim. Mas vamos dividir isso e abordar um jogo ou funcionalidade de cada vez.

TOMB RAIDER

Fenomenal. Fantástico. Espetacular. Não há palavras que descrevam o quão bom esse jogo aparenta ser. Lembra uma espécie de Uncharted, mas traz de volta uma das personagens mais icônicas da história dos videogames. Lara Croft está de volta, pessoal.



MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Era isso que faltava. Se me permitem uma opinião extremamente pessoal, esse era o jogo de tiro em primeira pessoa que eu queria ver nessa E3. Greg Goodrich, da Danger Close, veio ao palco mostrar a nova investida da equipe Tier 1 dos Seals.

Apesar de o último título ter sofrido várias críticas negativas, ainda é o simulador de guerra mais próximo das operações reais na atual geração – pelo menos entre os jogos mainstream. O novo capítulo, Warfighter, traz de volta o pessoal do primeiro jogo para missões, que, segundo Goodrich, “têm alguma relação com zonas de guerra ou operações de conflito atuais”. Mas, como será o jogo?

Frostbite 2 e um PC de última geração fizeram destroços e muita munição voarem pelos ares, ou seja, o game está



lindo. Na parte técnica, pelo menos, impecável. Na demo jogada ao vivo, os soldados do Tier 1 fazem uma incursão à costa da Somália. O grau de destruição do cenário e a fluidez do jogo, mesmo em cenas mais conturbadas, impressionam. Porém, vale destacar que a exibição rolou em PC. Obviamente, teremos perda de qualidade nos consoles. Mas, como os desenvolvedores provavelmente já estão mais acostumados ao motor Frostbite 2, o “Nível Battlefield 3” deve ser mantido.

O multiplayer não foi detalhado nem jogado, mas a princípio poderemos jogar com os principais times de elite do mundo. São 12 unidades de 10 países. O esquema de Killstreaks deve voltar reformulado, inclusive com armamentos mais atuais, e o ritmo mais acelerado e em mapas apertados vem com uma premissa diferente de Battlefield 3.



SPLINTER CELL BLACKLIST

A maior surpresa da conferência. Ninguém esperava um anúncio desta magnitude. Blacklist se passará no Oriente Médio e trará tudo o que o fã da série gosta: missões stealth – apesar de que o gameplay que foi mostrado conter cenas de ação de tirar o fôlego -, execuções e é claro, Sam Fisher e seus sonar goggles. O game também contará com reconhecimento de voz para o Kinect para facilitar sua vida contra os terroristas.



RESIDENT EVIL 6

Muitos têm esperado ansiosamente por esse, e um gameplay finalmente foi mostrado. Como esperado, Resident Evil 6 recebeu um upgrade na movimentação dos personagens, isso sem

comentar que os gráficos estão absolutamente lindos. Mas, como esperado, o jogo puxa bem mais para o gênero ação e não para o survival horror, gênero que fez de Resident Evil a franquia que é hoje.



APRESENTAÇÃO DO CONSOLE

Em seguida, o presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, subiu ao palco e por lá ficou na maior parte do tempo comandando a conferência. Ele apresentou o console e mostrou um vídeo do seu inovador controle-tablet.

Além disso, Fils-Aime mostrou outro vídeo para introduzir o Wii U Mii-verse, uma espécie de rede em que os jogadores poderão interagir de diversas maneiras.

O que também recebeu um upgrade foi o WiiFit, que agora se chamará Wii-Fit U e terá recursos utilizados somente pelo tablet, sem necessidade de se ligar a TV.

NINTENDO E SEUS CLÁSSICOS INSEPARÁVEIS

A Nintendo gastou a maior parte do seu tempo apresentando ao mundo as novidades do Wii U

Não se falou em data de lançamento para o sucessor do Wii na conferência, mas nos bastidores do evento o que se mais ouviu foi que o console deve chegar às lojas em novembro deste ano. O Wii U contará com um tablet sensível a movimentos como controle e que, por ter uma tela independente, criará situações de jogo inéditas em um console. Essa é a promessa da Nintendo, pelo menos.



PIKMIN 3

A conferência da empresa nipônica começou com um dos maiores nomes do ramo de jogos eletrônicos, Shigeru Miyamoto, falando sobre o novo Pikmin. O jogo consiste em controlar pequeninas criaturas, chamadas de pikmin, para atravessar obstáculos do cenário, prezando o trabalho em

equipe. A novidade no terceiro jogo da franquia fica por conta de um novo tipo de pikmin de pedra mais forte e a possibilidade de construir pontes. O jogo também usará os recursos de se ter um controle em formato de tablet, podendo, por exemplo, ter o mapa do local no tablet ao mesmo tempo da tela de jogo normal na TV.

NINTENDO 3DS

O portátil da Nintendo teve pouco tempo na conferência, mas foi o suficiente para se apresentar o New Super Mario Bros 2, que terá como objetivo coletar o maior número de moedas possíveis em cada cenário. Também foi mostrado um jogo de RPG de Mario, que usará os recursos 3D do aparelho. Chamado de Paper Mario Sticker Star, o jogo terá a novidade de adesivos que poderão ser usados futuramente em batalhas.

O primeiro será lançado dia 19 de agosto, já o segundo chega aos EUA no fim do ano.



NINTENDO LAND

Para encerrar a sua conferência, a empresa japonesa ainda garantiu Nintendo Land saindo do forno juntamente com o console. O jogo contará com 12 minigames de jogos clássicos da Nintendo e pretende deixar o jogador imerso no universo desses clássicos.

NEW SUPER MARIO BROS. U

Não poderia faltar um novo Mario para o novo console da Nintendo, claro. O game contará com novos tipos de Yoshi, novas habilidades e roupas especiais, e terá um recurso no melhor estilo rede social, em que os jogadores poderão se comunicar deixando recados em cada fase, dizendo, por exemplo, se acharam fácil ou difícil aquele estágio.

SONY E A IMPORTÂNCIA DO JOGADOR

No dia 4 de junho tivemos a oportunidade de acompanhar ao vivo – e com tradução simultânea para português do Brasil – as novidades que a Sony preparou para o próximo ano. Jack Tretton, CEO da Sony Computer Entertainment of America, foi bem claro logo no início de

sua apresentação, ao dizer em alto e bom som que “tudo se trata do jogador”. Uma imagem enorme com 3 astros dos games foi exibida. Nathan Drake, Cole McGrath e Solid Snake. O impressionante foi ver a reação do público com relação ao bom e velho Snake. Apesar de Drake e Kratos

serem mais pop e serem conhecidos por boa parte da comunidade gamer, ficou evidente que Snake ainda é o ídolo do pessoal que leva jogos mais a sério. E tivemos, ao contrário das últimas edições, uma conferência sem muita falação e focada nos jogos e lançamentos.



BEYOND TWO SOULS

Logo de cara, Tretton chamou ao palco a mente criativa da Quantic Dream, David Cage. Com nada menos do que Heavy Rain no currículo, Cage mostrou que o PS3 ainda tem poder para agradar até ao fã mais detalhista com relação ao aspecto técnico dos jogos. Beyond Two Souls impressiona pelo fotorrealismo e expressões faciais. Foi então que lembramos do curta Kara, lançado na inter-

net há pouco tempo pela mesma Quantic Dream, que tratava sobre sentimentos e máquinas.

O jogo conta a história de Judy Holmes, interpretada pela atriz Ellen Page, e sua relação com o sobrenatural. Parece ser um thriller psicológico, com uma trama bem complexa e jogabilidade única. Empolgou e fez com que o pessoal presente ficasse animado para o que ainda estava por vir.



PLAYSTATION ALL STARS BATTLE ROYALE

O jogo das homenagens. Primeiro ao elenco da Sony, indo desde Sly até Nathan Drake. Segundo a Super Smash Bros. Inclusive, tivemos uma tag relacionada no trailer de Battle Royale com o nome do concorrente.

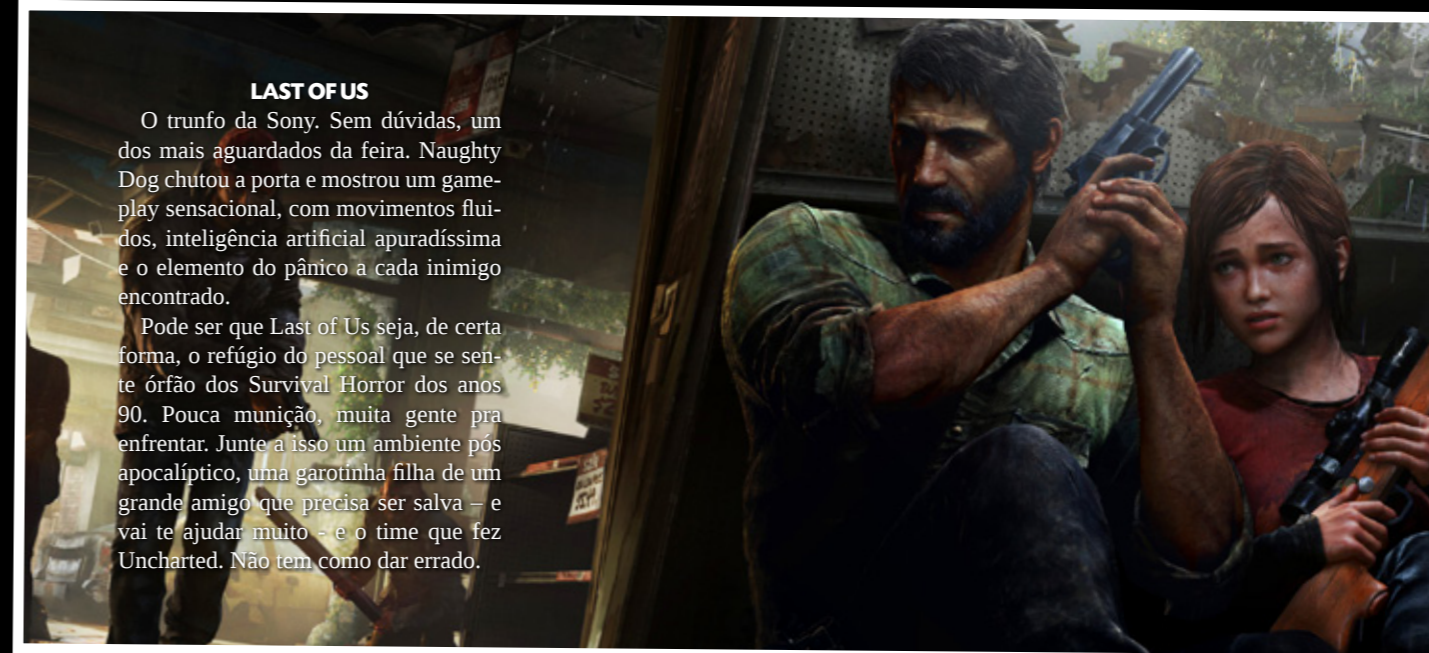
Se encarado como uma brincadeira, cumpre o seu propósito com louvor. Du-

rante o evento, foi demonstrado o cross play entre PS Vita e PS3, com jogabilidade sem nenhum tipo de comprometimento técnico e bem fluida. Foram revelados como personagens jogáveis o temido Big Daddy e o popstar Nathan Drake, o que mostra que o jogo terá um elenco variado, não se limitando a personagens da própria Sony – assim como Super Smash Bros.



GOD OF WAR ASCENSION

Finalmente fomos apresentados aos novos monstros e movimentos de Kratos. Um trailer da aventura single player foi apresentado da forma como deveria ser. Destruição e caos. Alguns poderes novos e a nova aparência do Fantasma de Esparta também foram destaque. Fazendo uma análise extremamente pessoal, é impossível um jogo dessa série ser ruim, pelo menos para as pessoas que gostam do que ele se propõe a fazer. Diversão brucutu sem frescuras. Data de lançamento para 13 de março de 2013.



LAST OF US

O trunfo da Sony. Sem dúvidas, um dos mais aguardados da feira. Naughty Dog chutou a porta e mostrou um game-play sensacional, com movimentos fluidos, inteligência artificial apuradíssima e o elemento do pânico a cada inimigo encontrado.

Pode ser que Last of Us seja, de certa forma, o refúgio do pessoal que se sente órfão dos Survival Horror dos anos 90. Pouca munição, muita gente pra enfrentar. Junte a isso um ambiente pós-apocalíptico, uma garotinha filha de um grande amigo que precisa ser salva – e vai te ajudar muito – e o time que fez Uncharted. Não tem como dar errado.



FUS...RO...DAH!

Prepare-se para uma viagem sem volta em The Elder Scrolls V: Skyrim

POR MATHEUS HENRIQUE SILVA

Ah, os RPGs... Aquele tipo de game que prende do início ao fim e não deixa largar do controle até você descobrir tudo o que é proposto no game. E por que o novo título de The Elder Scrolls: Skyrim, seria diferente?

Esse tipo de jogo não é tão complicado de aprender a jogar como seus antecessores. Portanto, se você não é um grande fã de RPG ou não entende muito sobre esse gênero, não tem problema. Você conseguirá jogar Skyrim sem se perder na história ou na jogabilidade.

Você começa encarnando um prisioneiro do império sendo levado para Helgen em uma carroça para ser executado. Seu personagem foi preso por estar tentando sair de Skyrim juntamente com Ulfric Stormcloak, um dos "Jarl" (uma espécie de rei) de uma das cidades que você visita no game, e mais dois personagens aleatórios. Mas algo acontece. Alguns segundos

antes de você ser decapitado por um machado, a história finalmente toma início. Um dragão aparece destruindo Helgen e matando todos os habitantes e soldados. Você consegue fugir com a ajuda dos prisioneiros e de um dos guardas, e assim, começa a aventura.

Em geral, Skyrim irá lhe prender desde a primeira fala do jogo, a história principal é interessante, e mesmo assim garantimos que a melhor parte do game são as missões secundárias. A quest principal não chega nem perto de ser a parte mais interessante e divertida do game.

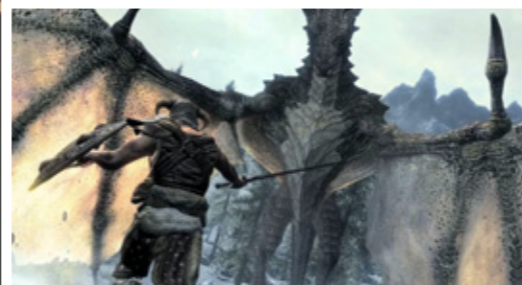
As missões secundárias se dividem entre várias guildas e personagens, como por exemplo a Dark Brotherhood (Irmandade Escura, se traduzida ao pé da letra), que é composta basicamente por assassinos que matam em troca de dinheiro, em

nome de sua "deusa", a Night Mother. Nessa guilda, você começa com simples assassinatos aleatórios e acaba com um grande problema em suas mãos. É essa troca de ritmo das missões secundárias que as torna tão essenciais e especiais para o game.

Depois de algum tempo você enfrentará seu primeiro dragão e descobrirá que é o que todos chamam de "Dragonborn". Isso significa que você tem características humanas, porém possui alma e sangue de dragão, o que lhe dá poderes especiais. O seu personagem é o único que pode realmente acabar permanentemente com a vida dos dragões, absorvendo a alma deles logo após matá-los. Ao longo do game se aprende as tais "palavras de poder" que estão espalhadas pelo gigantesco mapa de Skyrim. Tudo isso funciona da seguinte forma: shouts são poderes especiais dos dragonborn e, como diz o nome, é literalmente um grito composto de uma até três palavras da



Subir uma montanha e encontrar um dragão: mais um dia de rotina em Skyrim



A SAGA ELDER SCROLLS

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Lançado em 1994, este é o primeiro jogo da saga. O jogo que iniciou uma onda de aventuras e fantasias, e que deu origem ao que temos hoje em Skyrim. Arena foi um dos primeiros jogos da Bethesda e rodava em DOS.



THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Um novo título da saga, lançado apenas dois anos depois de seu antecessor. Assim como Arena, Daggerfall mantinha o estilo de RPG de mundo livre, onde não há uma ordem linear de quests a serem cumpridas, o que virou uma característica da série e de outros jogos da Bethesda, como Fallout.



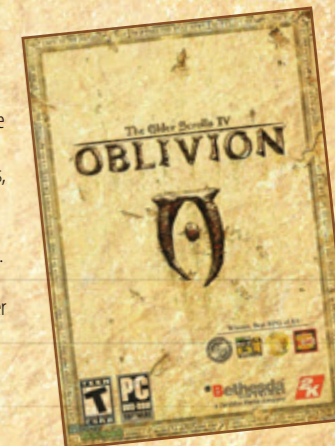
THE ELDER SCROLLS: MORROWIND

Depois de alguns anos fora do mercado, Morrowind lança em 2002 para botar The Elder Scrolls na lista de melhores RPGs novamente. Este foi lançado para Windows e para o primeiro Xbox. Morrowind teve direito até a duas expansões, que foram lançadas separadamente para PC, e em 2003 em uma Game of the Year edition para ambas plataformas.



THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

O jogo que nos deu a oportunidade de ver o "inferno" do universo do game. Seguindo a linha de seus antecessores, o jogo fez um sucesso gigantesco, conseguindo vender mais de três milhões de cópias em menos de um ano. Oblivion também teve uma expansão oficial, intitulada "Shivering Isles", a ser lançada em 2007. Foi o primeiro jogo da série a ser lançado não apenas no Xbox e no PC, mas também no PS3.



língua dos dragões. Quanto mais palavras você souber, mais poderoso seu shout é. Você começará com shouts simples, como o unrelenting force, que é o famoso Fus Ro Dah, e ao longo do game estará até cuspidando fogo em seus adversários.

Nesse novo título da franquia The Elder Scrolls é possível fazer tudo que lhe der na telha. Seu personagem pode ser bonzinho, completar as quests e participar apenas de guildas como os Imperials de Whiterun, ou pode também ser aquele malvado que todos temem, trabalhando para a Guilda dos Ladrões e para a Dark Brotherhood ao mesmo tempo. Você é livre em suas decisões, e cada decisão vai afetar como os cidadãos de Skyrim lhe tratam.

Quer ser um mago? Ou que tal cortar seus inimigos ao meio com um machado? Mas atirar de longe com um arco parece tão mais simples e divertido, não é? Afinal, seus inimigos estariam mortos antes mesmo de perceber de onde veio o ataque. Bem, não tem problema em decidir isso. Em Skyrim, o sistema de árvore de skills lhe dá a oportunidade de aprender de tudo um pouco. É possível se aprofundar mais em uma skill de sua escolha, mas, mesmo assim, poderá saber um pouquinho de cada skill, e fazer um test-drive de cada estilo de jogo.

Além das variadas maneiras de se jogar Skyrim, há também um grande número de raças para escolher. Você pode ser um Argonian – espécie de réptil originário de Black Marsh –, ou um Khajiit – raça que se parece com um animal, mas desta vez é um felino –, por exemplo. Você também pode ser um Orc, Elfo, ou humano mesmo, e cada raça tem suas vantagens. O Nord, por exemplo, possui mais resistência ao frio do que as outras classes, o Argonian pode respirar embaixo d'água,



Sinta o PODER do machado!

e assim por diante.

Os cenários do jogo estão detalhados e lindos. Não há mais palavras que possam descrever a qualidade do visual e os detalhes de tudo que acontece no jogo. Há momentos em que você irá literalmente parar o que estiver fazendo e ficará apenas observando o cenário. Skyrim possui um aspecto muito interessante: é extremamente vívido. Ao viajar a pé de uma cidade até outra, você verá dragões matando trolls, bandidos se atacando ou roubando uns aos outros, discussões entre NPCs nas cidades (que podem até gerar algumas quests), entre muitas outras coisas que só são possíveis no fantástico universo que nos é proporcionado.

E é claro que um jogo dessa magnitude não poderia deixar a desejar em sua trilha sonora. Músicas feitas exclusivamente, como "The Dragonborn Comes", fazem parte da grandiosidade de Skyrim. Mas aí vai uma dica: a trilha sonora da trilogia O Senhor dos Anéis também combina totalmente com o clima do game. Caso você não goste muito da trilha sonora original,



pode substituí-las pelas faixas que dão som à saga de Frodo para destruir o Um Anel.

Com ou sem trilha sonora, dificilmente você se encontrará desocupado em Skyrim, visto que as quests são praticamente infinitas. Mesmo depois de acabar o modo principal, ainda fica uma vontade gigantesca de se aprofundar em cada guilda, cada quest secundária que aparece em sua frente. Se aprofundar no mundo da magia é um ótimo passatempo. Quando tiver oportunidade, vá até Winterhold e faça as quests da faculdade de magia. Além de você aprender muito sobre o jogo, você irá melhorar consideravelmente as suas habilidades mágicas.

Mas, como qualquer jogo, Skyrim

possui defeitos, começando pelos bugs. Ele é literalmente infestado de bugs, desde algumas coisas que não chamam muita atenção, como uma falha no cenário ou um chão falso, até algo que realmente atrapalha na jogabilidade, como nas vezes em que se solta o shout e o seu personagem apenas grita, mas nada acontece. Temos que admitir que alguns bugs são até que engraçados, como quando você toma dano de um gigante, morre, e seu personagem sai voando.

O combate também não é ideal. Muitas vezes sente-se que está apenas passando sua espada no ar, sem sentir impacto algum ao acertar seu adversário, algo que é muito frustrante. Você

está esperando aquela kill cam bonita de ver e no fim acaba sem nem conseguir ver sua kill direito... É de estranhar a vida do jogador!

Botando todos esses pequenos defeitos de lado, temos a conclusão óbvia de que The Elder Scrolls V: Skyrim é um grande jogo. Definitivamente vale a pena tê-lo em mãos, principalmente se você é fã de RPG e da Bethesda em geral. Quer se desligar um pouco de sua vida e sentir que está realmente no universo de um game? Skyrim é uma das melhores escolhas, tanto por ser longo – lhe tomando muito tempo –, quanto pelo fato da história e da ambientação do jogo ser tão interessantes a ponto de lhe deixar curioso sobre

tudo que existe no universo do game. Altamente recomendado para todos os jogadores, tanto para os saudosistas do RPG, quanto para os novatos.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

GÊNERO: RPG
 PLATAFORMA: PS3, X360 E PC
 DESENVOLVEDORA: BETHESDA SOFTWORKS
 PUBLICADORA: BETHESDA GAME STUDIOS
 LANÇAMENTO: 2011



Centenas de horas de gameplay estão garantidas, dá uma olhada no tamanho do universo de Skyrim



O FPS Deus Ex: Human Revolution retoma o universo cyberpunk

POR GABRIEL DA SILVA

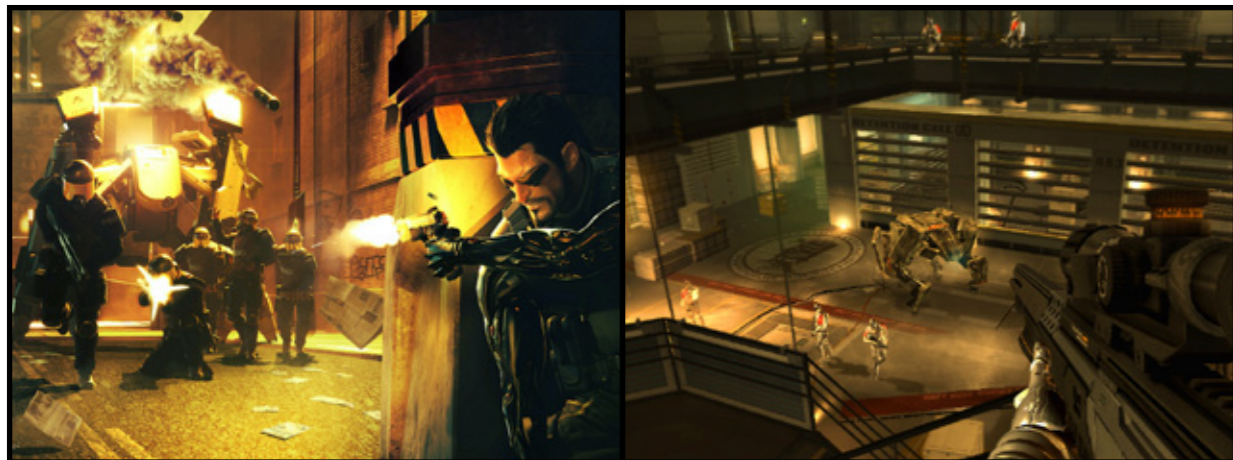
Deus Ex foi lançado em junho de 2000 e, apesar de não conquistar tantos fãs como Doom, Quake e Half life, aqueles que deram chance ao título tornaram-se fiéis à sua história, jogabilidade e ao livro "Neuromancer". Será que, após

longos 11 anos de espera, Deus Ex: Human Revolution impressiona da mesma maneira que seu progenitor?

Primeiramente, vamos ao enredo. O jogador encarna Adam Jensen, ex-Swat, que recentemente foi chamado para trabalhar junto com sua ex-namorada para a Sarif Industries, com o dever de assegurar o sonho do seu dono, David Sarif, de explorar o potencial humano através de transmutação humana. Após uma breve apresentação da atmosfera cyberpunk mesclada à renascença, o edifício da Sarif é atacado por mercenários que sequestraram a doutora Megan Reed (ex-namorada

do protagonista), deixam Jensen a beira da morte obrigando-o a recorrer a modificações cibernéticas. A partir daí começa a história de detetive, com muitas voltas e reviravoltas e escolhas de como você quer chegar à verdade.

Pode parecer promissor, mas não se engane. Apesar do título, o jogo não revoluciona em nada e peca no desenvolvimento, com péssima caracterização dos personagens e condução do enredo. Em alguns momentos, você percebe que informações relevantes para o desenvolvimento da história são deixados em emails encontrados em computadores, muitas vezes ig-



CONFIRA UM VIDEO COM O "UNBOXING" DA EDIÇÃO DE COLECIONADOR NO SITE



norados pelo jogador por causa dos tiros ou firewalls reforçados. Para piorar, o jogo oferece três finais escolhidos de maneira leviana, tanto que o discurso final em cada um parece uma compensação pela péssima progressão da história.

No quesito jogabilidade, Deus Ex é conhecido pelas formas de como o jogador pode cumprir seus objetivos, seja com a liberdade de se esgueirar pelo mapa evitando conflitos – com auxílio de NPCs através de diálogos – ou recorrendo a combate com um arsenal bem variado. Nesse ponto, o jogo consegue sustentar muito bem a maior parte. O problema começa quando você vê a sua evolução de ma-

neira minuciosa. Das 21 opções de evolução, pelo menos seis delas não farão diferença na jogabilidade e outras que, apesar de apresentadas de maneira diferente, têm o mesmo resultado.

Outro ponto importante é a ausência de combate corpo a corpo. Você não tem espadas, bastão, facas e pés-de-cabra (R.I.P. fãs de Half Life), essa mecânica foi substituída por baterias. Você só consegue executar um ataque corpo a corpo se possuir energia, a mesma usada para habilidades especiais como invisibilidade, superforça, campo eletromagnético e outras. O que piora a digestão dessa mudança é o fato de não ser possível recuperar força com células de energia, mas sim consumindo cyberboost

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

GÊNERO: FPS
 PLATAFORMA: PS3, X360 E PC
 DESENVOLVEDORA: EIDOS MONTREAL
 PUBLICADORA: SQUARE ENIX
 LANÇAMENTO: 2011



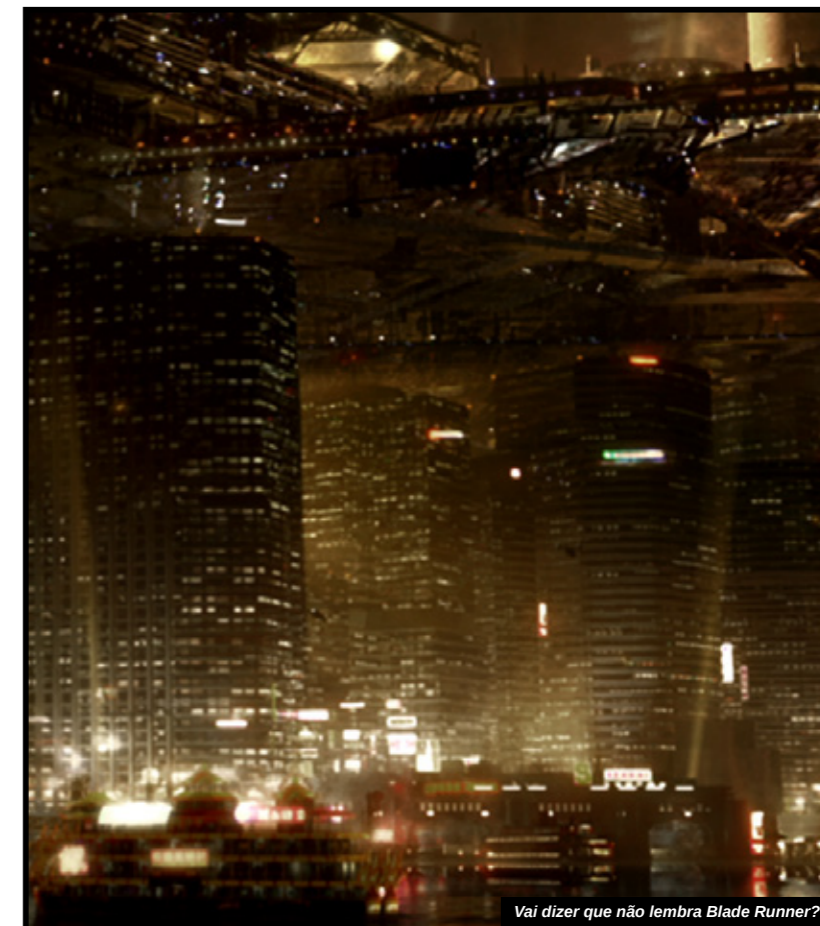
proenergy packs (carboidrato). Deus Ex não consegue ser shooter como Call of Duty, RPG como Fallout 3, social como Mass Effect, mas essa deficiência acaba sendo uma bênção para jogadores mais casuais ou até mesmo para aqueles que se sentem incomodados com mecânicas saturadas. Você estranhará a quantidades de dutos de ventilações espalhados em um único complexo, mas logo perceberá que foi a boa vontade dos desenvolvedores em dar oportunidade a todos os tipos de jogadores. E, para aqueles que são fãs de Tenchu, Splinter Cell ou Metal Gear Solid verão Deus Ex com um olhar especial.

A mecânica "stealth" marca uma presença muito forte e recompensadora e o jogo mostra sua referencia no troféu "Foxiest of the Hounds". Precisa falar mais alguma coisa?

Os gráficos são aceitáveis, já que o ambiente cyberpunk não é tão explorado no nicho dos games, e a mudança constante dos cenários e uma boa trilha sonora não deixam a peteca cair. O que incomoda realmente são algumas cenas não interativas, que não são boas quanto as CGs apresentadas pela Square Enix e não fluí na transição para in-game; cenas que algumas vezes dão a impressão de estarem abaixo dos padrões do próprio jogo.

Se você jogou Resident Evil ou Final Fantasy na geração de Playstation 1 e lembra como era bom progredir no jogo só para ver as cenas em CG, o game é exatamente o oposto. A EDIOS Montreal tem 20 anos de mercado, duvido que não tenham reparado nisso.

Deus Ex: Human Revolution é um jogo regular por não ser capaz de competir com outros jogos do mesmo gênero, por não superar seu antecessor, mesmo após 11 anos, e por tratar de maneira leviana seu próprio final e as batalhas com os chefes. Apesar das boas horas de jogo, esse terceiro título só é indicado para aqueles que já conhecem a franquia e são fãs de cyberpunk.



Vai dizer que não lembra Blade Runner?

A ASCENSÃO DO DEUS DA GUERRA



Confira tudo o que você precisa saber sobre God of War: Ascension

POR DANIEL MARTINS

Fãs da série aguardam ansiosos para experimentar o modo multiplayer, que terá suporte para até oito jogadores

No final do mês de maio, o diretor de God of War: Ascension, Todd Papy, conversou ao vivo com o responsável pelo Playstation Blog, Jeff Rubenstein, comentando sobre o que podemos esperar do novo modo multiplayer e da história já bem amarrada e com cinco jogos no currículo. O Gamefagia ficou atento para trazer para vocês todas as novidades que podemos esperar para o próximo game da franquia.

Para os fãs de longa data da franquia, a maior curiosidade,

obviamente, será o modo multiplayer. Além de dar sobrevida ao jogo, traz a possibilidade de jogar com mais sete pessoas, em 2 times de 4 integrantes. Podemos ver no primeiro vídeo de gameplay que ainda temos os famosos combos e brutal kills, com quick time events. Na demonstração, cada equipe tinha que dominar um ponto para poder aproximar o ciclope gigante da plataforma. O objetivo é derrotá-lo, com trabalho em equipe e utilizando a God's Spear, arma especial que fica no cenário. A

batalha multiplayer se desenrola realmente para saber quem ficará com a arma especial, visto que ela é peça fundamental para derrotar o gigante e vencer a partida. Pelo cenário apresentado, teremos a ambientação mítica tradicional da série, com armadilhas para serem ativadas pelos jogadores.

O diferencial aqui aparece na escolha da sua "classe", ou no inglês "loadout". Cada uma será particular de um deus, que são Zeus, Hades, Ares e Poseidon. Cada deus terá uma árvore de

habilidades e armas para o jogador, a fim de serem desbloqueadas de acordo com a evolução. As partes que podem ser personalizadas no personagem são as botas, a cintura, as luvas, os ombros, o capacete e as armas. Mas Todd foi exato ao afirmar que não veremos Kratos no modo multiplayer. Talvez em algum modo de jogo do tipo um contra todos, no futuro?

O que pudemos observar na parte gráfica foi uma melhora do que já era genial. Teremos efeitos de shader novos, trazendo

modelagens e efeitos ainda mais realistas, mas, como era uma versão muito prematura do que será o jogo, podemos esperar ainda mais novidades.

Mas e o single player, como fica? A história do jogo parece ser mais uma prequela, assim como foram Chains of Olympus e Ghost of Sparta. Todd afirmou que será a gênese da série, antes de perder sua sanidade em troca da ajuda do deus Ares.

GoW: Ascension sai em 2013 somente para PS3.



GOD OF WAR ASCENSION

GÊNERO: AÇÃO

PLATAFORMA: PS3

DESENVOLVEDORA: SCE SANTA MONICA

PUBLICADORA: SCEA

LANÇAMENTO: 2013



O CHAMADO DE SIREN

O horror asiático está presente em Siren: Blood Curse

POR GABRIEL DA SILVA

O terror oriental marcou presença principalmente em 1998 com o filme Ringu, e, junto com seu sucesso, veio o remake norte-americano em 2002 intitulado The Ring. O gênero estava em alta entre os jovens e não demorou muito para a indústria dos games farejar o potencial. Fatal Frame foi o primeiro a explorar ao máximo a moda gerada pelos filmes, e logo em seguida veio Siren.

O jogo apresentou novas mecânicas, reforçou os traços de survival horror assim como Clock Tower e Demento. O curioso dessa história é que Siren ganhou uma versão americanizada em julho de 2008, feita pelos próprios japoneses. É fato que temos fácil absorção do cinema americano e do inglês, a mesma coisa com calças jeans, mas não seria Siren: Blood Curse um descaso com o original?

Siren: Blood Curse começou a sua produção visando à Playstation Network, dividindo a história de 12 capítulos em três pacotes para serem comercializados, uma forma de dar continuidade ao projeto de acordo com o feedback do cliente. DLCs são uma maneira interessante de cortar custos com a parte física e tornar o preço mais acessível, tanto que o Steam é a maior prova de como esse negócio é rentável.

O problema de Siren começa justamente aí. Já que era dividido em três partes, e levava um tempo considerável entre uma pacote e outro, a produtora teve a ideia de apresentá-lo como se fosse um seriado. No final de cada capítulo, eram mostradas cenas do episódio posterior, algumas vezes acompanhadas de spoilers. Mesmo aqueles que compraram o jogo completo em blu-ray não se livraram dessas constantes interrupções e da falta de fluidez do enredo.

Mas Siren vai muito além da mistura entre survival horror, stealth e puzzles.

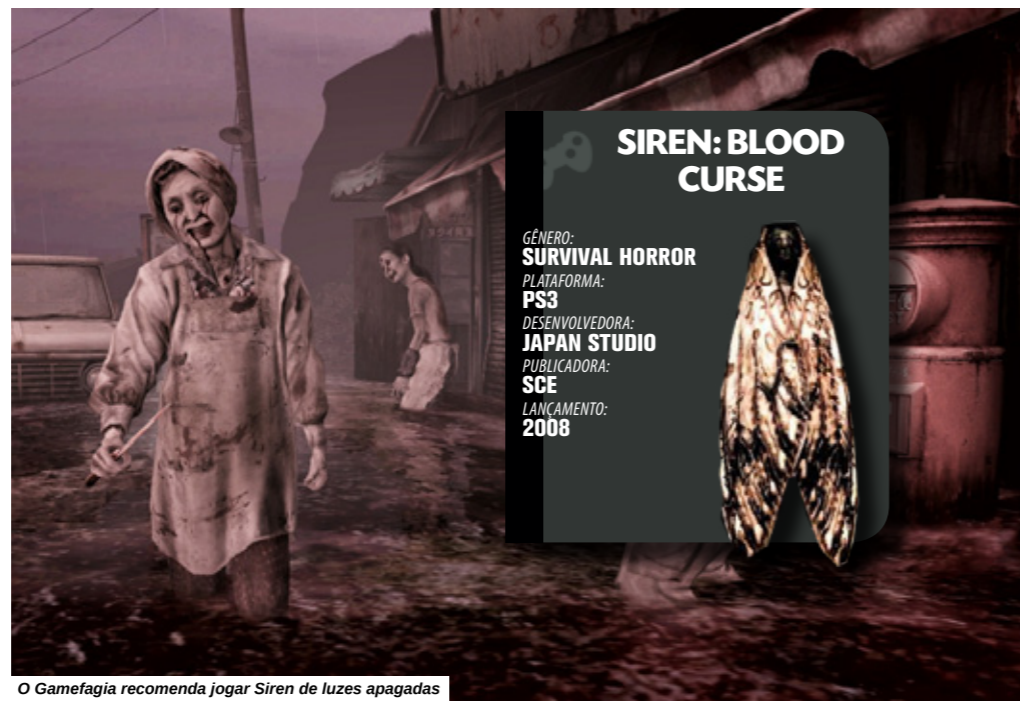
Ele trabalha com tantos elementos no enredo que o descaso que os personagens têm diante dos mitos da pequena vila torna-se uma preocupação do jogador em entender o que se passa. E acaba fazendo todo o sentido, visto que os personagens estão mais preocupados em sair daquele inferno do que ficar procurando lógica em uma história que parece ser dirigida por Shyamalan.

O principal recurso oferecido para o entendimento dos fatos são arquivos de tudo que você acha ou interage durante o jogo. Armas, notas, diários, pergaminhos, endereço de sites, rádio, mini games, etc. Alguns deles vão além do próprio jogo, justificando a representação dos personagens por pessoas reais, o que leva à seguinte questão: os jogos, principalmente os que envolvem investigação, devem interagir mais com o mundo real?

ALTOS e baixos

- ↑ Jogabilidade de survival horror
- ↑ Ótima apresentação
- ↓ Enredo complexo
- ↓ Capítulos mal interligados

Siren Blood Curse tem uma mecânica sólida em todos os aspectos. Mesmo os gráficos não sendo dos melhores, o visual possui uma identidade forte principalmente nos momentos de tensão. A jogabilidade perde um pouco do equilíbrio quando você consegue arma de fogo. Na parte sonora, os efeitos marcam presença em momentos-chaves. Em certos momentos, Siren parece ser retirado de um episódio de Alem da imaginação. Envolve religião, ciência, questões morais e um enredo complexo para que no final você tire sua própria conclusão. É um ótimo jogo para aqueles que são fãs do terror oriental e que conheceram Alone in The Dark, Resident Evil, Demento e outros. Já que a Konami e a Capcom deixaram as expectativas dos fãs de horror clássico em baixa, este é o melhor momento para dar chance a Siren: Blood Curse.



O Gamefagia recomenda jogar Siren de luzes apagadas

ADRENALINA SOBRE RODAS



Misturando adrenalina, diversão e frustração, Trials HD é exclusivo para Xbox 360

POR MATHEUS HENRIQUE SILVA

Acelere usando o RT, freie com o LT e mova seu personagem para frente ou para atrás usando o analógico. Com essa jogabilidade simples, o jogo até parece fácil, mas acredite, Trials Evolution está longe disso.

Em 2009, Trials HD fez um tremendo sucesso por ser um dos jogos mais divertidos e desafiadores em toda a Xbox Live. Do gênero corrida em 2D, o dever é passar por obstáculos muitas vezes absurdos para chegar ao final da

fase. Ao final delas, você recebe uma medalha baseada em seu número de falhas e tempo necessário para completar o circuito - medalhas que são necessárias para abrir novos campeonatos e desafios.

Lançado em 18 de abril com expectativas altíssimas, o game produzido pela RedLynx conseguiu cumprir e até elevar todas elas. Taxado por alguns como "mais do mesmo", Trials Evolution é aquele tipo de jogo em que você irá jogar as primeiras fases e se divertir muito, mas com o decorrer do tempo as coisas vão ficando difíceis. Quando menos se espera, você estará atirando seu controle na parede e desligando o console, nervoso após as 150 tentativas consecutivas de subir uma rampa.

Mesclando risadas e gritos de raiva, o game traz várias novidades que tornam único. Trials Evolution provavel-

ALTOS e baixos

- ↑ Diversão
- ↑ Fator replay
- ↓ Irrita jogadores casuais
- ↓ Aprender a mexer no editor de fases

mente tem o melhor e mais sofisticado editor de fases que um jogo pode ter, batendo de frente com o modo Forna-lha, de Halo. Nesse editor, podemos ver o que o jogador pode fazer para aumentar o aspecto de replay do jogo, tendo em vista a incrível quantidade de opções e possibilidades. Muitos foram capazes de recriar cenas de filmes, como a cena do caminhão em O Exterminador do Futuro 2, além de fazerem referências a jogos de sucesso, como Portal. Criar mapas e compartilhá-los nunca foi tão fácil e prático. Vamos dividir tudo isso em partes para conseguir avaliar melhor.

Single-Player: O objetivo é completar os circuitos no menor tempo e com menos falhas possíveis. Quanto mais rápido e com menos erros você completar a fase, maior é a chance de conseguir uma medalha de ouro. A campanha divide-se em sete partes e começa com mapas simples, chegando aos mais desafiadores disponíveis no jogo.

Multiplayer: Quatro pessoas reunidas em uma sala competindo para ver quem passa mais rapidamente pelos obstáculos. Não é preciso comentar que a diversão é garantida.

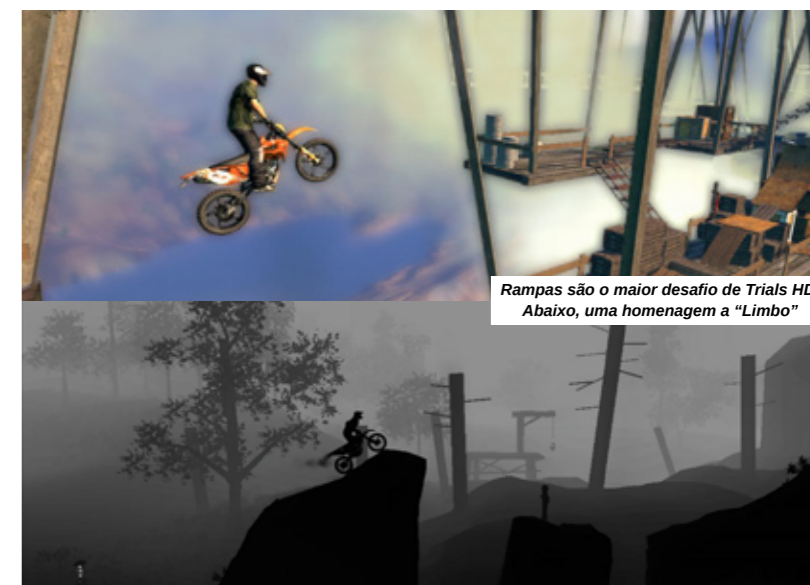
Track Central: A cereja do bolo, aqui você encontra o poderosíssimo editor de mapas do game, além de poder baixar as fases da comunidade e testá-las. É garantido que você perderá horas vendo todos os mapas que lhe chamam atenção.

Resumindo tudo, não é difícil adivinhar nosso veredito. Trials Evolution é definitivamente um dos Xbox Live Arcades do ano. Realmente vale a pena tê-lo em sua coleção, pois custa 1200 Microsoft Points e vai lhe fazer gastar umas horinhas da sua vida dando umas risadas com os amigos, criando e testando mapas da comunidade, e claro, se enfurecendo com as malditas rampas.



TRIALS HD

GÊNERO: CORRIDA / PLATAFORMA
 PLATAFORMA: X360
 DESENVOLVEDORA: REDLYNX
 PUBLICADORA: MICROSOFT STUDIOS
 LANÇAMENTO: 2012



Rampas são o maior desafio de Trials HD. Abaixo, uma homenagem a "Limbo"



Battlefield 3 rouba para si o trono dos FPS

POR MARCUS VINÍCIUS FREITAS

Era uma vez um Call of Duty, jogo que vivia tranquilo no topo do gênero FPS, até que um dia surgiu Battlefield 3 e tomou o trono na base da bala. Lançado em outubro do ano passado para Xbox 360, PS3 e PC pela Electronic Arts, o shooter foi um tapa na cara da mesmice do seu principal concorrente, além de um imbatível e viciante modo multiplayer.

O modo campanha traz a história do sargento Blackburn, revisitando suas ações em um interrogatório que lembra bastante a premissa do Black (PS2). De cara, a campanha perde em alguns aspectos para o concorrente, pois a impressão que fica é que poderiam ter trabalhado mais no modo, com uma trama menos óbvia e mais bem amarrada. Ela é composta de 10 fases e poderia ter mais sequências cinematográficas. Em CoD elas são o ponto alto do jogo, com explosões, per-

seguições e cenas alucinantes, similares aos melhores filmes de ação. Já em BF3 são fraquinhas se comparadas com o oponente, não dão aquela sensação de espanto com uma explosão ou a vista aérea de uma cidade sitiada pela guerra. Isso ajuda muito na imersão da trama, mas passa batido em Battlefield.

Já na questão gráfica, a Dice dá um passo à frente. Enquanto o oponente continua com a mesma engine gráfica do primeiro Modern Warfare, aqui vemos uma boa evolução no visual, principalmente os efeitos de luz – lembrando que a EA também usa a Dice na série Fifa. A fase “Operation Guillotine” dá o exemplo perfeito deste ponto: você desce uma ladeira para invadir uma cidade assistindo – e desviando – de morteiros e fogos nos céus. Ainda nos gráficos, o visor do capacete está sujo na maioria das vezes, o que pode ser apenas um detalhe, mas que faz toda a diferença. Os movimentos dos personagens estão mais realistas, como a queda de alguém baleado, por exemplo.

É tudo muito bonito e muito legal, mas o que realmente importa em um FPS é a

Veículos são apenas um dos inúmeros pontos fortes de Battlefield 3



BATTLEFIELD 3

GÊNERO: FPS
 PLATAFORMA: PS3, X360 E PC
 DESENVOLVEDORA: EA DICE
 PUBLICADORA: ELECTRONIC ARTS
 LANÇAMENTO: 2011

ALTOS e baixos

- ↑ Multiplayer imbatível
- ↑ Simulador de guerra
- ↑ Veículos
- ↓ Campanha curta

jogabilidade, ou simplesmente o peso da bala. Em outras palavras, é esse fator que eleva BF3 a um patamar além dos demais jogos do gênero. Uma das melhores sensações no multiplayer é acertar um motorista de jipe ou helicóptero, mas para tal é preciso muito cálculo de trajetória, levando em conta vetores e toda aquela matemática. Vai além de mirar e atirar para acertar um tiro na cabeça a mais de 300m de distância, tem que calcular distância e tudo mais.

Mas é no modo multiplayer que BF3 brilha e paga cada centavo do seu valor. São vários modos de jogo já conhecidos pelos aficionados no tiro online, como deathmatch, rush, conquest, co-op e outros. Se você tem uma conexão boa, o jogo flui como água morro abaixo, sem nenhum problema. Ele segue o mesmo padrão do gênero, vai jogando e vai evoluindo de patente, destrancando armas e itens.

Sozinho ou em grupo, na campanha ou no multiplayer, a diversão proporcionada por Battlefield 3 não é pouca, tanto que se posiciona como o melhor FPS de guerra da atualidade. Caso você prefira perseguições, explosões e coisa do gênero, fique com CoD. Agora, se você prefere sentir o peso da bala no meio do campo de batalha, seu jogo é esse.

REVELAÇÕES FINAIS DE UM ASSASSINO

As memórias finais de Altair em Assassin's Creed Revelations

POT ARTHUR ELOI

A franquia Assassin's Creed definitivamente conquistou seu espaço. Temos quatro jogos principais, duas HQs, quatro livros, duas animações, uma minissérie e uma enciclopédia, sendo boa parte traduzida para nossa língua e lançadas oficialmente no Brasil. Com Assassin's Creed: Revelations não foi diferente. O game é uma continuação direta de Brotherhood e veio para o país com legendas em português. Este é o último jogo que vai contar a história de Ezio Auditore e que se passará na época da Renascença.

Na trama, Desmond Miles está em coma. A única coisa que lhe mantém vivo é o Animus, pois sua mente está entrando em um colapso de personalidade. Ele passou tanto tempo no Animus que sua mente não sabe mais se é Desmond, Ezio ou Altair. Cabe a Desmond viver as últimas memórias de seus antepassados e organizar tudo em sua cabeça.

Dez meses depois dos acontecimentos do jogo anterior, Ezio parte em busca de uma biblioteca em Masyaf, mencionada apenas por seu pai em uma carta. Ao chegar, ele percebe que precisará procurar pelas chaves que foram escondidas pelos irmãos Polo, a pedido de seu antecessor, Altair Ibn'La Ahad. Ezio então vai em busca das chaves em Constantinopla, onde

recebe ajuda do assassino Yusuf Tazim e da bela jovem bibliotecária, Sofia Sartor.

Revelations conta com várias novidades, agradando a todos. Os fãs do Altair poderão conferir as últimas memórias do personagem. Já, para quem prefere Desmond, há um modo de jogo onde exploramos todas as suas memórias, desde seu nascimento até ser sequestrado pela Abstergo (para liberá-las é preciso coletar uma certa quantidade de fragmentos de data do Animus).

Pela primeira vez com uma história, Revelations traz de volta o modo multiplayer. Não existem missões jogáveis, mas sim animações ao melhor estilo Bioshock. Sem nenhum spoiler, gostaríamos de lembrar que a história do multiplayer entra em conflito direto com a da campanha principal. Infelizmente, a animação que mostra isso só é revelada ao alcançar o level máximo.

Assassin's Creed: Revelations é uma ótima pedida aos fãs da série, mas também uma péssima opção aos que caíram de paraquedas em Brotherhood, pois a ação do jogo é rara e é substituída por toneladas de diálogos. Um verdadeiro prato cheio de emoções aos fãs de Ezio Auditore, pois vamos do vazio de sua vida e sede por vingança até sua desilusão e o surgimento de uma nova esperança. Aos que se emocionaram com o final, fica a dica da animação Assassin's Creed: Embers, que traz os momentos finais da vida de Auditore. Mas recomenda-se assistir depois de zerar o jogo, já que ela é recheada de spoilers.

ALTOS e baixos

- ↑ História
- ↑ Personagens
- ↓ Nada de novo
- ↓ Jogabilidade enjoativa

Revelations traz de volta o modo multiplayer com uma história



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

GÊNERO: AÇÃO/AVENTURA
 PLATAFORMA: PS3, X360 E PC
 DESENVOLVEDORA: UBISOFT MONTREAL
 PUBLICADORA: UBISOFT
 LANÇAMENTO: 2011





Destrinchamos o modo Zombies da série Call of Duty

POR ARTHUR ELOI

Temos que admitir que Call of Duty já deu o que tinha que dar. A ação está reciclada, assim como os gráficos, a jogabilidade e o modo Multiplayer. Porém, diferentemente dos listados, um dos modos que realmente se salva em CoD é o Zombies.

Fazendo sua estreia em Call of Duty: World at War em 2008, Zombies é um modo de jogo cooperativo com capacidade para até quatro pessoas, o qual visa à sobrevivência do time por meio de armas, perks, armadilhas e trabalho em equipe.

Tudo começa na época da Segunda Guerra Mundial com o Grupo 935, liderado pelo Dr. Edward Richtofen, cujo objetivo é criar supersoldados, teletransportadores e armas a base do “elemento 115”, produto encontrado em meteoros. Tais projetos seriam usados na conquista mundial da Alemanha nazista.

Em um experimento com cobaias humanas e teletransportes, o elemento 115 reagiu de maneira errada ao organismo humano, causando a zumbificação total do indivíduo. Sem serem afetados pela zumbificação, mas sim pela alteração de personalidade e perda de memória, as cobaias Tank Dempsey, Nikolai Berlinski e Takeo Masaki ao lado do Dr. Edward Richtofen precisam garantir a sobrevivência do grupo.

O jogo conta com várias referências aos grandes ícones da cultura dos

zumbis, como a habilidade de construir barreiras em janelas, mostrada originalmente no filme “A noite dos mortos-vivos”, dirigido por George Romero em 1968.

A dinâmica da jogabilidade funciona em “ondas de inimigos”, e a cada rodada os zumbis ficam mais fortes e maiores. Consequentemente, a duração das partidas aumenta. Uma partida na Onda 28, por exemplo, dura no mínimo 2 horas. Quando o time todo morre, volta-se à primeira onda.

Também há um sistema de pontos que dá de 50 a 100 pontos por hit. Com esses pontos é possível comprar armas, perks, ativar armadilhas e fazer upgrades em suas armas.

O arsenal é composto tanto por armas que marcaram presença na Segunda Guerra Mundial – como a MP40 – quanto por peças imaginadas pelos produtores do jogo – a famige-

rada Ray Gun. Elas ficam disponíveis nas paredes por uma quantia de pontos, cujo valor varia conforme o tipo.

Outro item são os power-ups, que são drops deixados por zumbis aleatoriamente. Eles variam de bombas nucleares a reconstrução de todas as janelas. Um power-up no momento certo pode salvar a vida do time ou apenas arruiná-la.

Os perks ficam disponíveis em grandes máquinas de refrigerante dos anos 90, todas espalhadas pelo mapa. Os perks são adaptados à realidade, por isso são representados por garrafas de diferente bebidas. O perk que mais irritou jogadores em Call of Duty 4, por exemplo, é o Juggernaut, representado como uma gemada. Eles servem para recarregar mais rápido (Speed Cola), reviver amigos com mais agilidade (Quick Revive), carregar até 3 armas (Mule Kick),



O próximo modo Zombie da franquia sairá em “CoD: Black Ops II”, que está com lançamento previsto para o dia 13 de novembro de 2013. Uma dúvida: como serão os zumbis em 2025?

acelerar a velocidade de seus tiros (Double tap root beer), entre outros. Seus valores variam de 500 a 3000 pontos, mas preste bastante atenção: O perk só dura enquanto você estiver de pé. Ao cair, você o perde e só poderá recuperá-lo se comprá-lo novamente. Por isso, nunca se esqueçam: cuidado com as suas costas.

Caso você esteja cansado de ouvir seus personagens conversando ou do som de um holocausto zumbi, você pode ativar a música secreta de determinado mapa. O legal dessas músicas é que boa parte delas é de death metal, misteriosamente combinando com a ação do jogo. Também há nomes famosos, como Eminem e a música “I won’t back down” que pode ser encontrada no mapa 5. Caso rap ou death metal não façam o seu estilo, você pode apelar para o pessoal do Avenged Sevenfold com a incrível faixa “I’m not ready to die”, feita exclusivamente para o jogo porque seu vocalista, Matt Shadows, é viciado na franquia. Vale salientar que Elena Siegman fez músicas exclusivas para o modo.

É difícil argumentar sobre easter eggs, já que essa pode ser a parte mais irri-

EXPANSÕES E MAPAS

É bom lembrar que estamos falando da Activision. Não se surpreenda com o preço dos mapas), contando com as caríssimas expansões, são 11 mapas ao total.

SHI NO NUMA

(CALL OF DUTY: WAW / CALL OF DUTY: BLACK OPS*) Este macabro pantano infestado por mortos-vivos serve como escritório do Dr. Edward Richtofen. Sentiu-se preso em alguma parte do mapa? Apenas use a tirolesa e vá para longe da confusão. Temos os primeiros novos inimigos aqui, então o cuidado precisa ser dobrado à chegada dos cachorros zumbis. Recomendamos não andar pelas águas do pantano – elas o deixam mais lento.

Disponível em: Call of Duty: World at War – Map Pack 2
Preço: 800 Microsoft Points / US\$10 (PSN, Steam)

DEAD OPS ARCADE

(CALL OF DUTY: BLACK OPS) Um modo de jogo escondido dentro de CoD Black Ops. Sinta a sensação de nostalgia nesse “arcade” dos anos 80, baseado em Zombie Apocalypse.

Disponível: incluso no disco de Call of Duty: Black Ops. É só sair da cadeia de Manson no menu principal e digitar “DOA” no computador localizado atrás dele.
Preço: gratuito

VERRÜCKT

(CALL OF DUTY: WAW / CALL OF DUTY: BLACK OPS*) O primeiro mapa a ser lançado por download. É localizado em um hospício em Berlim, na Alemanha. É possível ouvir vozes e gritos de fundo, que causa um clima muito perturbador. Aqui temos os primeiros perks e armadilhas. Com zumbis raivosos e espaços apertados, o trabalho em equipe é mais do que necessário.

Disponível em: Call of Duty: World at War – Map Pack 1
Preço: 800 Microsoft Points / US\$10 (PSN, Steam)

DER RIESE

(CALL OF DUTY: WAW / CALL OF DUTY: BLACK OPS) Uma fábrica localizada na Alemanha que serve como quartel-general do Grupo 935. Considerado, pela comunidade, a melhor expansão de Call of Duty: World at War. Contamos com um amplo espaço e um clima aterrorizante.

Disponível em – (Call of Duty: World at War) Map Pack 3
Preço – 800 Microsoft Points / \$10 (PSN, Steam)

KINO DER TOTEN

(CALL OF DUTY: BLACK OPS) A equipe descobre que as máquinas teletransportadoras, quando sobrecarregadas, funcionavam como máquina do tempo. Sendo assim, a equipe é transportada para um teatro nazista em plena época da Guerra Fria.

Disponível em: incluso no CD de Call of Duty: Black Ops
Preço: gratuito

CALL OF THE DEAD

(CALL OF DUTY: BLACK OPS) Fomos teletransportados para 2013, durante a gravação de um filme de George Romero na Sibéria. Contamos com um elenco de astros, muito sangue e matança Zumbi! Sentiu-se tomado pela horda Zumbi? Apenas utilize uma das duas tirolesas ou o defletor para ser lançado ao outro lado do mapa.

Disponível em: Escalation Map Pack
Preço: 1200 Microsoft Points / \$15 (PSN, Steam)

NATCH DER UNTOTEN

(CALL OF DUTY: WAW / CALL OF DUTY: BLACK OPS*) O primeiro mapa da Zombies a ser criado. Sem perks e sem upgrades. Apenas a boa e velha matança Zumbi.

Disponível em: incluso no CD de Call of Duty: World at War.
Preço: gratuito

MOON

(CALL OF DUTY: BLACK OPS*) Leve a batalha contra a horda zumbi à Lua! Aprenda a usufruir da ausência da gravidade e controle seu gasto de oxigênio. Lembre-se do vácuo do espaço, afinal, lá ninguém ouvirá você gritar.

Disponível em: Resurrection map pack
Preço: 1200 Microsoft Points / US\$15 (PSN, Steam)

*Mapa apenas disponível em Call of Duty: Black Ops no pacote “Resurrection”, pelo preço de 1200 Microsoft Points / \$15 (PSN, Steam)

FIVE

(CALL OF DUTY: BLACK OPS) Localizado nos EUA, no meio de uma reunião de grandes ícones da história mundial. Lute como John F. Kennedy, Fidel Castro, Roberto McNamara ou Richard Nixon. Lembre-se de proteger suas armas, pois o ladrão do Pentágono está solto e pode acabar levando a melhor sobre seu time.

Disponível: apenas depois da campanha principal ser completada.
Preço: gratuito

ASCENSION

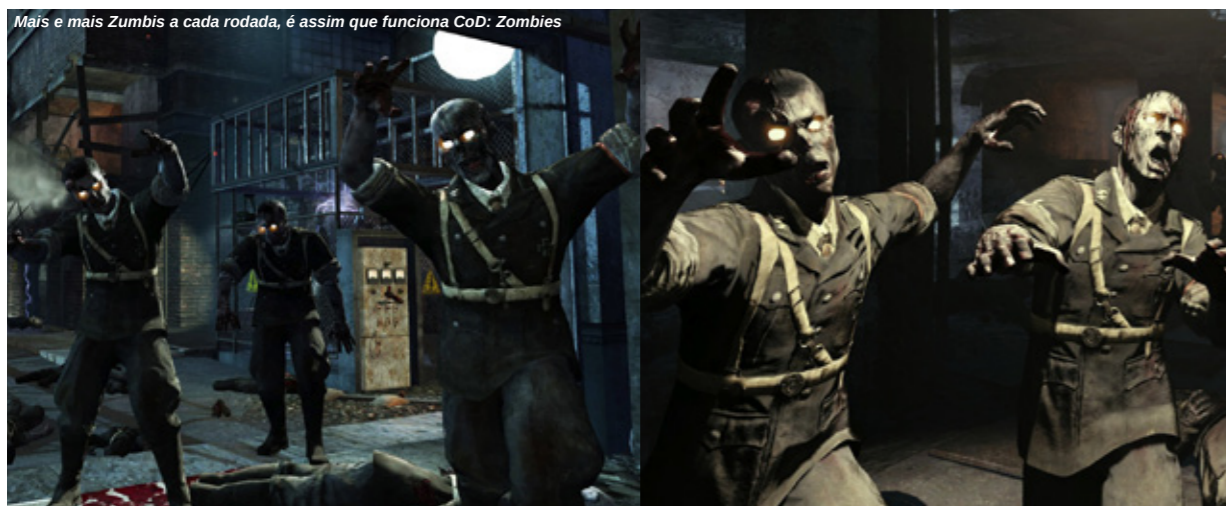
(CALL OF DUTY: BLACK OPS) Dessa vez, nossos heróis estão em uma estação de lançamento de mísseis soviética. Teremos que confrontar os terríveis macacos espaciais Zumbis, mas com muito cuidado. Afinal, eles vão roubar seus perks!

Disponível em – First Strike Map Pack
Preço – 1200 Microsoft Points / \$15 (PSN, Steam)

SHANGRI-LA

(CALL OF DUTY: BLACK OPS) A selva dos sonhos parece não ser tão perfeita assim. Minas de elemento 115 resultaram em uma população indígena inteira transformada em zumbis. Cuidado ao andar pelos corredores. Nunca se sabe quando você encontrará um Nlalm Zombie.

Disponível em: Ahnihilation Map Pack
Preço: 1200 Microsoft Points / \$15 (PSN, Steam)



A GUERRA ETERNA DA TERRA MÉDIA

Mesmo podendo ser melhor, LOTR War in the North garante algumas horas de diversão

POR VICTOR CARNEIRO

A história do pequeno Frodo até os confins de Mordor para destruir o Um Anel todo mundo já sabe. Mas o que acontecia pela Terra Média em guerra durante essa viagem de treze meses? Essa resposta é trazida por "Lord of the Rings: War in the North", para PC, PS3 e Xbox 360.

O jogo é um RPG de ação clássico em terceira pessoa, com a possibilidade de uma campanha multiplayer offline. Você pode escolher entre Eradan – um Ranger do Norte, Farin – um embaixador do clã Dwarven e Andriel – uma curandeira Elven, todos com ataques (melee e ranged) e habilidades únicas. Sim, um homem, um anão e um elfo. Nós já vimos isso, mas não é somente aí que o jogo deixa de ou-

sar.

É incrível como as lutas passam a ser metódicas depois de certo tempo. A trajetória é muito linear, permitindo realizar apenas alguns sub-quests nas cidades – resumidas em entregas e busca por itens – além das missões principais, e poucas delas agregam algo de diferente. O trio chega a um lugar, se depara com inimigos inesperados, luta com um chefe e vai para outro lugar. Simples assim se esses lugares não fossem o Vale dos Mortos, a Floresta Negra e Valfenda, em um gráfico que não decepciona. War in the North ganha seu valor nos detalhes.

A história se passa durante os acontecimentos da saga da Sociedade, e você até participa da famosa reunião

em Valfenda quando Aragorn, Gandalf e Frodo assumem seus papéis para a destruição do Anel, para a total alegria dos amantes da série. Porém, o mandam providencialmente para batalhar ao norte contra Agandaur, um mini-Sauron que quer impedir a aliança entre elfos, anões e humanos. Um enredo diferente, independente dos livros e filmes, agradando até quem nunca teve contato com a obra de Tolkien.

Os personagens principais não são lá tão carismáticos, mas a amizade que se forma mesmo com a rixa entre as raças (é, também já vimos isso) deixa o trio suportável, apesar dos erros ocasionais que a IA comete, como quando a elfa cria depois da batalha a "zona de cura" ou quando o anão

vai na frente de todo mundo e sempre morre. A adição de personagens carismáticos, como um poderoso dragão e a águia gigante Beleram – que pode ser invocada como um "especial" após ser resgatada – dá um impulso no enredo parado.

Interessante em War in the North é o fato de terem deixado a busca por itens especiais tão empolgante. Divididos em coleções, são achados em passagens secretas ou ganhos ao cumprir missões como reconhecimento de seu heroísmo em batalha. O jogo influencia a buscá-los e ficar um tempão comparando as vantagens e pensando bastante antes de decidir en-

tre aumentar sua habilidade de arco e flecha, vida, mana e outros. Para quem achar que as 12 horas previstas do jogo passaram muito rápido, a campanha pode ser jogada de novo com grau mais difícil e itens diferentes.

Em meio a alguns erros logo perceptíveis e aquela sensação de que o jogo poderia ir além, War in the North é um RPG leve que garante boas horas de diversão àqueles que fizerem certa vista grossa. Uma boa introdução à Terra Média para leigos e indispensável para quem gosta da obra de Tolkien, mas ainda fica a vontade de um openworld da saga.

ALTOS e baixos

- ↑ Missões paralelas
- ↑ Gráficos
- ↓ Linearidade
- ↓ Inteligência Artificial

LOTR - WAR IN THE NORTH

GÊNERO:

RPG DE AÇÃO

PLATAFORMA:

PS3, X360 E PC

DESENVOLVEDORA:

SNOWBLIND STUDIOS

PUBLICADORA:

WARNER BROS.

LANÇAMENTO:

2011



Fãs de Tolkien poderão tirar algumas horas de diversão



Na próxima edição:



**Uma grande
novidade na
sua mão!**