

# GAMEFAGIA

Edição nº3 - Março de 2013 

Revista do site Gamefagia  
[www.gamefagia.com.br](http://www.gamefagia.com.br)



◆ Especial

# HALO

**Do passado ao presente,  
revisitamos o shooter que  
mudou tudo dentro do gênero**

◆ Artigo:  
**Para os esquecidos  
COMPOSITORES**

◆ Embate  
**PES 2013 versus  
FIFA 13**

◆ Reviews:  
**KILLZONE 2  
TOMB RAIDER**

# O LEGADO DE CHIEF

O tempo é um fator crucial para que uma obra, independente da mídia, tenha um considerável respeito. Até nisso Halo quebrou paradigmas, já que a franquia iniciou relativamente cedo, em 2001. Desde então, Master Chief segue salvando o planeta de incontáveis ameaças, aumentando a jogabilidade dos *first-person-shooters* a níveis maiores, melhorando significativamente o multiplayer online nos consoles, mesmo sendo exclusivo da Microsoft. Uma das partes mais importantes desse legado é a admiração e o respeito por qualquer um que goste de games. Isso, Halo conquistou desde seu lançamento e continua arrebatando fãs, principalmente por Halo 4 ser o começo de uma nova trilogia.

Saindo do nosso especial de capa e indo para o resto do recheio desta terceira edição, também trazemos um duelo entre os dois principais simuladores de futebol do mercado: FIFA e Pro Evolution Soccer. Na parte dos reviews, revisitamos KillZone 2 e tivemos a excelente surpresa com o reboot de Tomb Raider.

Fechando com chave de ouro, nada melhor que um artigo sobre alguns dos compositores de trilhas sonoras que acabaram esquecidos com o tempo - e que vai fazer o seu leitor de QR codes funcionar sem parar.

Boa leitura!

**Marcus Vinícius Freitas**  
Editor Chefe



**EXPEDIENTE**  
**GAMEFAGIA**

EDIÇÃO DE MARÇO DE 2013

**EDITOR CHEFE:**  
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

**COEDITOR**  
IGOR VARGAS

**CONSELHEIRO EDITORIAL**  
FÁBIO ROCKENBACH

**PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:**  
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

**REDES SOCIAIS:**  
MARCUS VINÍCIUS FREITAS  
IGOR VARGAS

**NOTÍCIAS**  
ARTHUR ELOI  
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

**REDAÇÃO**  
ARTHUR ELOI  
MATHEUS HENRIQUE SILVA  
IGOR VARGAS  
DANIEL MARTINS  
GABRIEL DA SILVA  
MARCUS VINÍCIUS FREITAS

\*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.

## REDES SOCIAIS



# ÍNDICE

Notícias



Notícias quentinhas

4

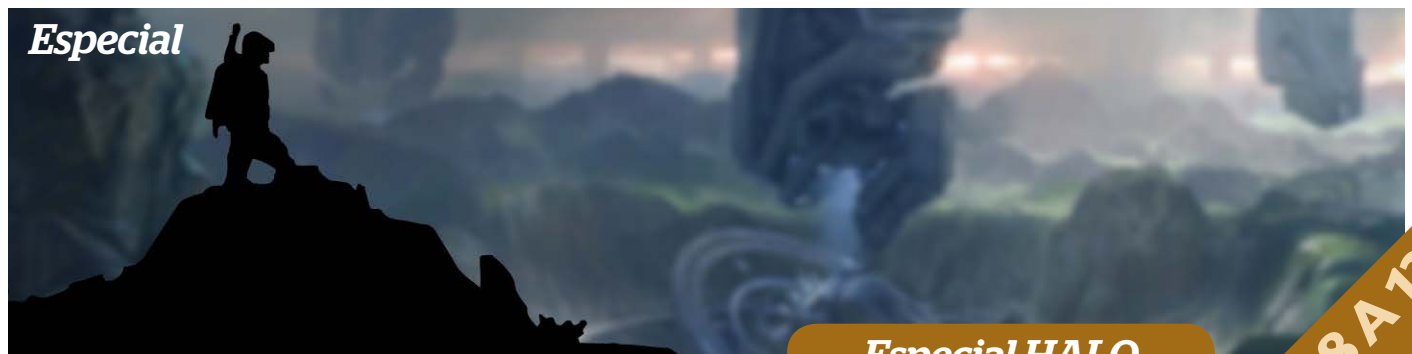


Review

FIFA x PES

5 A 7

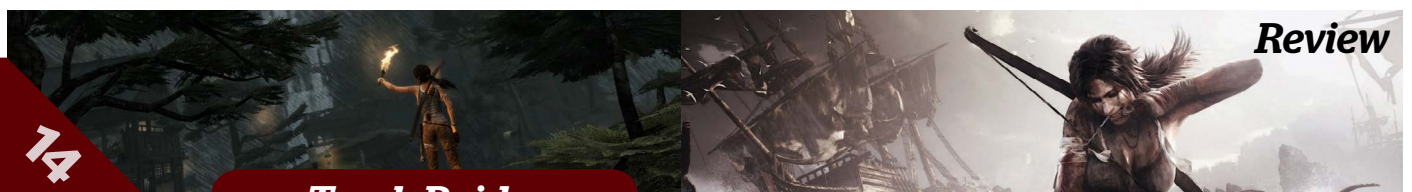
Especial



Especial HALO

8 A 13

Review



Tomb Raider

14

Review



KillZone 2

15

Artigo



Para os esquecidos compositores

16 E 17

# NOTÍCIAS

## ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG CONFIRMADO



Há dois anos, já tínhamos acostumado com o fato de Assassin's Creed ter virado uma franquia anual, por isso não foi surpresa alguma com o anúncio de que a Ubisoft já estava trabalhando em um quarto jogo da série com um novo personagem e uma nova ambientação. Após o Kotaku US ter recebido uma estranha artwork, hoje (28) tivemos a confirmação oficial pela Ubisoft: Assassin's Creed IV exist

te e será lançado esse ano.

Com o subtítulo Black Flag, o jogo irá trazer uma das adições mais inusitadas a franquia. Piratas, é claro! Ambientado no Caribe, o gameplay focado em exploração marítima e conflitos em terra, além de um novo e loiro assassino que, supostamente, seria o avô de Connor – o protagonista que ninguém gostou em Assassin's Creed III. Um trailer de anúncio é esperado

para a próxima segunda-feira (04) ao lado de novos detalhes sobre a aventura. Enquanto isso, devemos ir montando nossas playlists com Alestorm especialmente para a ocasião.

Seguindo o ritmo anual da franquia, Assassin's Creed IV: Black Flag será lançado no final desse ano para Xbox 360, PS3 e PC. Nada foi comentado sobre consoles da próxima geração.

### 7TH GUEST VAI GANHAR NOVA VERSÃO



Um dos grandes games dos anos 90, época em que CD-ROM ainda era uma novidade, vai ganhar uma nova versão. O estúdio Trilobyte confirmou que está desenvolvendo o terceiro episódio de 7th Guest para PCs e celulares.

Ao estilo de Phantasmagoria, 7th Guest contava com cenas pré-renderizadas, mas agora rodará com gráficos 3D em tempo real. O jogo de horror se passa em uma mansão e consiste em decifrar inúmeros quebra-cabeças.

A data de lançamento do título ainda não foi definida.

### THIEF 4 SERÁ NEXT-GEN



Depois de inúmeros boatos, foi confirmado essa semana que Thief 4 vai sair para PS4 e o novo Xbox. Dessa forma, a franquia produzida pela Eidos Montreal vai pular uma geração de consoles, já que o último game lançado, Thief: Deadly Shadows, é de 2004.

Garret ainda é o protagonista da trama, agora ambientada em uma cidade industrial comandada por um político chamado de "o Barão". Segundo a revista Gameinformer, que trouxe a confirmação da produção, a furtividade, elemento clássico da série, estará presente no novo capítulo.

## LEFT 4 DEAD 2 E RESIDENT EVIL 6 EM CROSS-OVER GRATUITO

Se você planeja pegar Resident Evil 6 no Steam, vai acabar vendo umas das adições mais legais já feitas. A Capcom e a Valve se uniram para dar um presentinho aos fãs pois os personagens de Left 4 Dead 2 estarão disponíveis em Resident Evil 6 e vice-versa.

"Temos conversando com a Valve sobre colocar RE6 no Steam e eles tem L4D2 que é um excelente jogo de zumbis, então começamos a pensar como seria legal fazer algo com nossos jogos de respeito juntos", disse Yoshiaki Hirabayashi, produtor do Resident. Os protagonistas e ini-

migos de L4D2 estarão disponíveis no modo The Mercenaries a partir do dia 5 de abril, enquanto alguns personagens não-revelados de RE irão ser lançados entre junho e julho. Cada personagem irá ter uma proficiência especial como, por exemplo, Coach com armas pesadas e Ellis com armas de precisão. Essas adições só estarão disponíveis na versão de PC de ambos os jogos.

RE6 está disponível no Xbox 360 e no PS3, sua versão para PC chega no dia 22 de março. As adições são gratuitas para todos que tenham um dos jogos no Steam.



# A PARTIDA QUE DURA UM ANO

\*\*\*\*\*  
**PES 2013**  
 PRO EVOLUTION SOCCER



**EA**  
 SPORTS  
**FIFA 13**



POR IGOR VARGAS

**A** batalha entre os gigantes dos jogos de futebol não é recente, mas, de uns três a quatro anos pra cá, FIFA e Pro Evolution Soccer (PES) têm chegado a um equilíbrio que só tem a agrandar os fãs. No Brasil, PES sempre foi o rei das rodas de videogame quando se jogava o futebol virtual quando ainda era chamado de Winning Eleven. Isso talvez venha do fato de que quando os dois games ainda estavam em suas primeiras edições, o nipô-

nico conseguia reproduzir uma partida real muito melhor que o americano, trazendo jogabilidade melhorada e controles mais práticos, elementos essenciais em um jogo esportivo veloz e dinâmico como futebol.

Mas há alguns anos, o FIFA começou a ameaçar a hegemonia de PES no mercado nacional, tomando a preferência de muitos jogadores há cerca de três anos e tornando-se líder das rodas de jogatina por aqui. Por que a virada? Talvez pela aposta em realismo que o PES acabou deixando de lado, ficando mais parecido com um jogo de futebol do que com um simulador. A

intenção pode ter sido das melhores, de deixar qualquer partida virtual divertida, mas convenhamos que é quase impossível tornar Cazaquistão x Egito, por exemplo, um jogo bom de se jogar ou assistir.

Mesmo que não haja um motivo certo para FIFA ter tomado a preferência da maioria dos gamers, a realidade é que a Konami parece ter parado no tempo até o ano passado. A promessa para o PES 2013 era justamente resgatar a inovação que a franquia sempre trouxe, e FIFA 13 quer manter seu jovem reinado com seu jogo mais realista possível.

**Bola no chão**

O game da EA traz novamente comandos sólidos e uma movimentação muito realista dos jogadores e da bola. A grande novidade da série aqui é o First Touch, um sistema que dinamiza o primeiro toque na bola pelos jogadores, tornando o domínio da gordinha muito mais dinâmico, divertido e imprevisível. É possível criar jogadas rápidas e verticais deixando defensores para trás num único toque, mas o seu jogador pode não ser tão habilidoso quanto você queria que ele fosse – o resultado pode ser você entregando a bola de graça para algum zagueiro que está na cobertura da jogada. O importante aqui então é praticar e conhecer os novos movimentos e, claro, não tentar abusar se quem for receber a bola for um perna de pau.

**Assista futebol**

Uma parte essencial em jogos com rostos, locais, coisas e movimentos conhecidos no mundo real – principalmente simuladores esportivos – é a parte gráfica. O FIFA 13 evoluiu pouco se comprado ao game do ano passado, o que não quer dizer que os gráficos estejam ruins. Os jogadores mais famosos, que recebem cuidado especial, são muito parecidos na maioria das vezes, para não dizer quase idênticos. Para a representação, a equipe americana utiliza de uma iluminação padrão, colocada no momento da criação dos rostos e na suavização de detalhes que poderiam ser acentuados com sombras.

**Controle o jogo**

Na versão 13 da franquia foi adicionado um recurso chamado Complete Dribbling, que traz um modo de 360° e maior precisão para execução dos dribles, aumentando a dinamicidade dos duelos 1 x 1. Tirando isso, o sistema anterior foi mantido quase integralmente e continua sendo o conhecido. A variedade de chutes também foi mantida, sendo possíveis de se realizar dependendo do botão que se segura ou do momento em que é dado o toque. Para as faltas, há a possibilidade de se chamar um terceiro cobrador para as batidas. No começo pode ser difícil pegar o jeito, mas com treino, a variedade de jogadas ensaiadas é enorme.

**Os outros 10**

Um dos quesitos mais importantes dos jogos de futebol é a inteligência artificial. O jogo é coletivo e você só controla completamente um jogador, seja para atacar ou defender – alguém tem que “jogar” com os outros 10. Mesmo apresentando comandos que permitem a coordena-



ção da movimentação dos outros jogadores, é importante que eles “pensem” sozinhos e, para isso, FIFA 13 deu mais atenção à movimentação ofensiva. A incrementação do Attacking Intelligence aumentou a velocidade de resposta dos atacantes ao movimento da zaga, fazendo com que os atacantes aproveitem os buracos e possíveis falhas de marcação de uma maneira mais fácil e natural.

**Realidade virtual**

Foi nesse campo que FIFA se destacou nos últimos anos e ele é um dos principais motivos de ter destronado o jogo da Konami para muitos jogadores: a física. O jogo a EA consegue ser realmente um simulador da realidade do futebol, trazendo colisões extremamente reais e uma velocidade de jogo controlada. Para quem prefere o mais próximo da realidade, FIFA 13 continua sendo a opção com sua mecânica já conhecida aprimorada a cada lançamento.

**Modos de jogo**

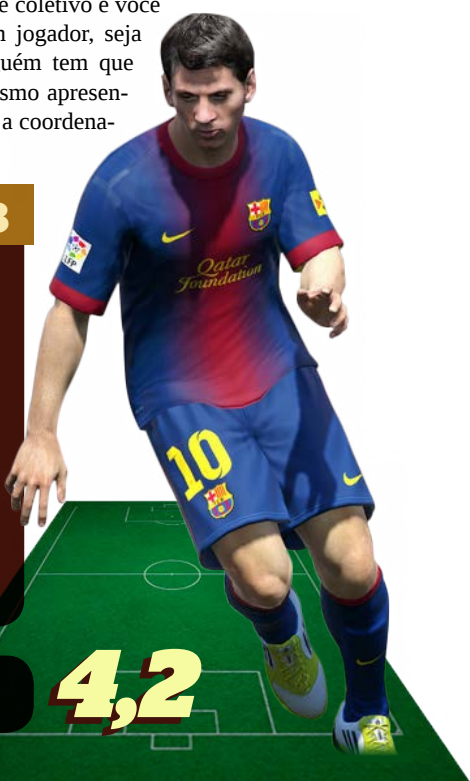
Temos uma grande novidade chamada Game of the Week, onde você pode jogar partidas que realmente aconteceram na última semana, em diferentes ligas do mundo. Além desse modo, as novidades ficam por conta de novas modalidades dentro dos modos já existentes. O modo “Carreira” apresenta várias mudanças, como por exemplo a possibilidade de se treinar uma seleção. Há também uma novidade para os treinos, os Desafios de Habilidade: alguns minigames em que se pratica passes, chutes e dribles, por exemplo, no campo de treino (é possível ir jogando aos poucos esses desafios nos loadings que precedem partidas).

**Conecte-se**

Uma das coisas mais importantes quando se analisa um jogo atualmente é o sua conectividade – ou a falta dela – com o mundo além da sala de estar. O FIFA não inovou muito, mas melhorou os sistemas online e adicionou o “Game of the Week” que necessita, obviamente, de conexão à rede. Há também novos recursos no “FIFA Ultimate Team” e o Match Day que traz sempre as últimas escalações das equipes e o reflexo das atuações individuais dos jogadores no mundo real. Ainda há o “EA Sports Football Club” que bota o jogador para enfrentar desafios e outros jogadores permitindo que os resultados sejam compartilhados. Nesse modo ainda há prêmios, como uniformes novos, caso você tenha um bom resultado.

**FIFA SOCCER 13**

ANO: 2012  
 GÊNERO: SIMULADOR / ESPORTE  
 PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3, PC, WII U, WII, 3DS, PS VITA, IOS, PS2, PSP  
 PUBLICADOR: ELECTRONIC ARTS  
 DESENVOLVEDOR: EA SPORTS



4,2

**Bola no chão**

Com a bola rolando, o jogo japonês tem como principal trunfo a fidelidade aos principais jogadores do mundo. Isso ocorre graças ao PlayerID, um novo recurso que simula movimentos característicos dos jogadores desde os atacantes até aos goleiros. Messi com a bola colada no pé, Cristiano Ronaldo com seu chute potente, Neymar fazendo suas firulas e Terry mergulhando na frente de um chute são alguns exemplos do que o PlayerID faz.

**Assista futebol**

Como foi pontuado na primeira parte do post, simuladores esportivos necessitam de uma atenção muito especial para a parte gráfica graças ao conhecimento prévio dos gamers sobre o que se vê. Não é só no FIFA que isso é levado a sério, e nem é só lá que os mais famosos recebem atenção especial. Assim como o rival, PES 2013 não trouxe muitos avanços na parte gráfica quando comparado ao antecessor, mas a diferença é grande se posto ao lado do FIFA. A Konami utiliza um sistema de sombras dinâmico que dá mais vivacidades, além de traços mais pesados principalmente nos rostos mais conhecidos.

**Controle o jogo**

A maior aposta da Konami está aqui e veio com o nome Full Control. O sistema traz controle total dos movimentos de seu jogador, ofensivamente ou defensivamente. Acione um botão e você terá movimentos livres para qualquer direção e poderá passar ou chutar a bola exatamente onde quiser e com a força que quiser. Acontece que para acertar esse “onde quiser” você vai precisar treinar e aperfeiçoar o recurso já que é bem mais trabalhoso do que o habitual, mas domine o sistema e o fator surpresa entra em campo.

**Os outros 10**

Se compararmos com as versões do ano passado, PES 2013 evoluiu bem mais que o FIFA nesse quesito. Normal, já que o primeiro é que estava defasado. O ProActive AI melhorou o posicionamento do sistema defensivo dos times, tornando a movimentação dos jogares de marcação mais eficientes e também deixou os laterais mais espertos para puxarem jogadas em profundidade. Além disso, os goleiros também tiveram seus movimentos modificados fazendo que o gol não seja somente uma questão de conseguir espaço pra chutar.



**PRO EVOLUTION SOCCER 2013**

ANO: 2012  
 GÊNERO: SIMULADOR/  
 ESPORTE  
 PLATAFORMAS: XBOX  
 360, PS3, PC, WII, 3DS,  
 PS2, PSP  
 PUBLICADOR: KONAMI  
 DESENVOLVEDOR: KO-  
 NAMI

3,7



**Realidade virtual**

Talvez a principal área que levou PES a perder o primeiro lugar na preferência dos gamers. Se na geração passada os Pro Evolution Soccers/Winning Elevens superavam os demais com grande diferença quando o assunto era a física e simulação do jogo, na atual isso não se repete. A nova versão melhorou muito esse aspecto, principalmente quanto às colisões, mas ainda mantém um futebol de movimentação rápida e mais simples se comparado com o futebol real. Dessa vez foi em um jogo de futebol, digamos, mais arcade.

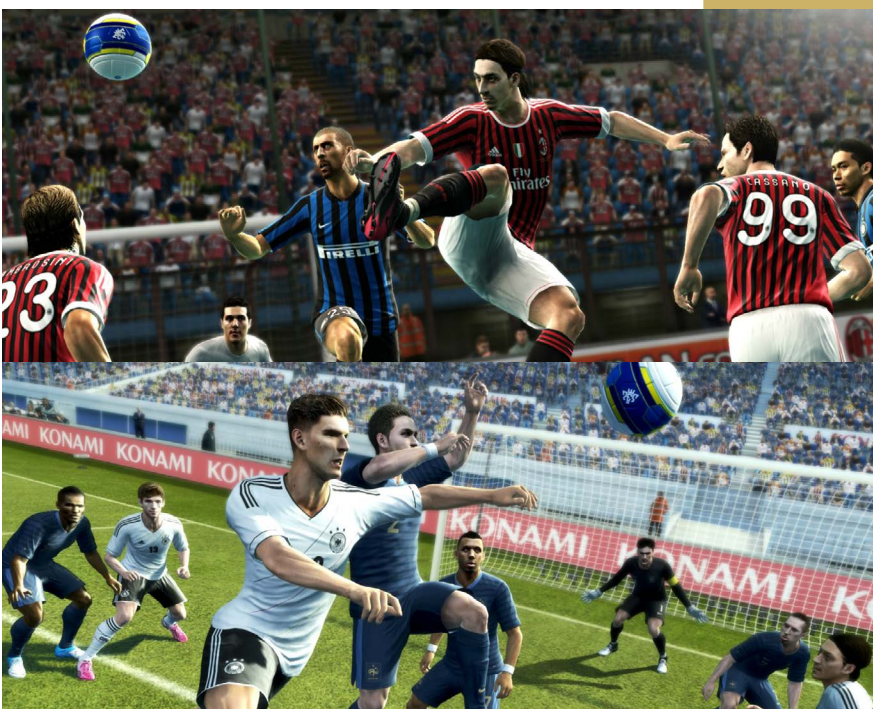
**Modos de Jogo**

Aqui parece que ainda estamos jogando versões antigas. Pra ser mais exato, a última novidade em termos de modos de jogo em um Pro Evolution Soccer foi a Libertadores no PES 2011. Ter as licenças da Liberta e da Champions League dão muito crédito ao jogo da Konami, em qualquer época, mas a equipe japonesa parece achar que isso é suficiente para as opções que o jogadores tem para se divertir. Até temos algo similar ao “Desafio de Habilidade” do FIFA, chamado “Performance Training”, mas assim como no jogo americano é um modo de jogo que se esgota facilmente.

**Online**

Não foi somente nos modos offline que a Konami deixou de lado as novidades. PES 2013 manteve como principal arma a Master League Online (ML), o velho e prazeroso modo de gerenciar seu time dentro e fora de campo – mas aqui contra outras pessoas. Além disso, foram mantidas as competições disputadas pelos jogadores conectados sem a necessidade de estar dentro da ML. A principal novidade se chama “Football Life” e faz da preparação dos seus jogares um pouco de um RPG, em que é possível comprar itens para melhorar os treinos e características específicas, por exemplo.

No final das contas, temos jogos bons e diferentes. Mesmo após análise, ver notas, descobrir as respectivas novidades, o conselho antes de comprar é simples: experimentar os dois. Esqueça os jogos passados e jogue os dois como se nunca tivesse jogado um jogo de futebol. Se você prefere algo bem mais próximo da realidade a tendência é gostar do FIFA 13, mas se quer algo menos compromissado e rápido, PES 2013 pode te agradar. Entretanto, não se espante de se surpreender com qualquer um dos títulos, já que essa acirrada competição acirrada só trará jogos cada vez melhores para nós.



O SHOOTER  
QUE MUDOU

# TUDO

POR ARTHUR ELOI E MATHEUS HENRIQUE SILVA

**H**alo é um dos principais motivos pelos quais os caixistas escolheram o Xbox e o Xbox 360. A franquia revolucionou o gênero de tiro em primeira pessoa nos consoles e mostrou que FPSs online também são divertidos se você não estiver usando um teclado e mouse. Embarque junto com Master Chief, Cortana, Sgt. Johnson e Arbiter em um novo universo. Este especial reúne reviews dos principais jogos da série: Halo Combat Evolved, Halo 2, Halo 3 o último lançamento, Halo 4.



## A GÊNESE DE UMA

## EPIGRA



Antes do lançamento de Halo 4, o Gamefagia fez um especial sobre a franquia de FPS exclusiva do console da Microsoft, iniciando especificamente pelo começo, ora. Halo: Combat Evolved, lançado em 15 de novembro de 2011 para Xbox.

2001 foi o grande boom do multiplayer online. Grandes RPGs como Tibia e Lineage eram alguns dos títulos mais jogados. Com nomes como Quake e Doom, o gênero tiro em primeira pessoa também era bastante utilizado. Acontece que, fora algumas exceções como Half-Life, os jogadores de FPS eram órfãos de boas histórias, geralmente contadas de uma maneira simplificada já que eram quase sempre focados no multiplayer. Paralelamente a esse cenário, uma pequena empresa chamada Bungie desenvolvia um jogo que iria acabar de uma vez por todas com esse problema. Apresentado inicialmente na Macworld em 1999 pelo próprio Steve Jobs, Halo: Combat Evolved introduziu uma combinação de jogabilidade leve, excelente qualidade gráfica e diálogos e animações bem trabalhadas.

Apesar de toda qualidade, o projeto entrou em standby depois de sua primeira apresentação. A Bungie foi com-

prada pela Microsoft Studios, que estava prestes a entrar de cabeça no ramo de consoles e jogos com o Microsoft Game Studios. A primeira versão do Xbox estava perto de ser lançada, então Halo CE entrou como um dos primeiros exclusivos da caixa X. O game virou um sucesso instantâneo logo ao ser lançado, provando que FPSs funcionariam em um console e que o multiplayer online era divertido fora do PC.

Halo: Combat Evolved foi o primeiro a introduzir o sistema de playlists, onde não era necessário definir padrões para procura de salas ou utilizar seu console como servidor. As partidas eram hospedadas em servidores da Microsoft, sendo as playlists um conjunto de padrões que conectavam jogadores em questão de segundos.

O enredo era o ponto principal. Ele conta a história da batalha entre duas raças, os humanos e os Covenants, sendo os segundos uma aliança alienígena que tinham como objetivo aniquilar a raça humana. Ambos estavam explorando a instalação chamada de Halo – uma estrutura em formato de anel com capacidade de destruir tudo em um raio de 25,000 anos luz – quando eles acidentalmente encontram o Flood, um parasita que se alimenta de formas de vida inteligente.



Você começa controlando o Spartan Nº117 chamado John, também conhecido como Master Chief



**HALO: COMBAT EVOLVED**

ANO: 2001  
 GÊNERO: FPS  
 PUBLICADOR:  
 MICROSOFT STUDIOS  
 DESENVOLVEDOR:  
 BUNGIE

O jogador começa com a saída da nave Pillar of Autumn no hiperespaço ao ser atacada pelos Covenant, sendo forçada a fazer um pouso de emergência no Halo e dar início ao Protocolo Cole, que tem como objetivo impedir que os alienígenas descubram a localização da Terra. Você começa controlando o Spartan Nº117 chamado John, também conhecido como Master Chief. Auxiliado pela IA Cortana, ele descobre que a maneira mais fácil de impedir a propagação do Flood é detonando o reator da Pillar of Autumn.

A recepção foi excelente nos portais e revistas especializadas, recebendo notas que variavam entre 8 e 10. O fato de alcançar o primeiro milhão de cópias vendidas em menos de seis meses após o lançamento corroborou o sucesso. Muitas avaliações da época listavam Halo CE como “a razão definitiva para se ter um Xbox”. O sucesso não foi diferente com sua continuação, Halo 2, mas isso fica para o próximo texto.

**Halo: Combat Evolved Anniversary**

Em 2011 saiu uma versão remasterizada de Halo CE comemorando 10 anos de aniversário. Foi o primeiro jogo da série Halo a ser produzido pela sucessora da Bungie, a 343 Industries. Independente de produtora, ocasionalmente muitos remakes acabam irritando jogadores mais antigos, Silent Hill HD Collection é um ótimo exemplo disso. Mas esse não foi o caso de Halo CE HD, pois a



Halo introduziu uma combinação de jogabilidade leve, excelente qualidade gráfica e diálogos e animações bem trabalhadas

343 manteve todos os glitches, terminais e easter eggs do original, além da possibilidade de jogar com os gráficos e efeitos sonoros originais. Junto com a edição, o jogador ganhava sete mapas clássicos dos dois primeiros jogos para o modo multiplayer de Halo: Reach.

Para quem não tinha Reach, a edição possuía uma versão compatível

com a completa, porém, apenas com as Playlists de aniversário. Uma linha de controles Duke (controle do Xbox Original) foi feita especialmente para Halo: Combat Evolved Anniversary.



# O PAPEL DO ÁRBITRO



continuação que transformaria a série em uma das franquias definitivas da Microsoft, Halo 2 foi o responsável por levar o multiplayer da série à níveis épicos. Combat Evolved era limitado para 4 jogadores em splitscreen ou 8 em LAN. Já em Halo 2, era possível disputar partidas de Team Slayer via Xbox Live, o que alavancou os consoles como experiência multiplayer definitiva. Porém, o que realmente colocou Halo 2 na disputa foi o grau de profundidade que a história adquiriu.

A história agora gira não só em torno de Master Chief, mas também do Elite conhecido por Árbitro, inicialmente punido por falhar ao defender o Halo da raça humana. Após ser rebaixado do posto de comandante supremo da Tropa de Justiça Particular Covenant, ele recebe uma segunda chance pelas mãos do membro do Alto Conselho, o Prophet of Regret. Mesmo com a culpa da destruição de Halo, Regret reconhece que Elite não é um herege, e lhe oferece o honrado posto de Árbitro para continuar lutando por Covenant. Sua primeira missão é eliminar um herege e assegurar Index, a chave do Halo, mas ele logo descobre que o Alto Conselho encarrega Tartarus, o capitão-chefe dos Brutes, a missão de aniquilar todos os Elites. O Árbitro acaba jogado em um poço sem fundo, onde é resgatado por uma misteriosa criatura.

A parte de Master Chief começa um pouco diferente. Chief e o Sargento Johnson, ao lado da comandante Miranda Keyes, são presenteados por suas ações no Halo. Keyes recebe uma medalha em homenagem aos bravos atos de seu pai. A comemoração dura pouco, pois o perímetro de defesa da Terra é invadido e Chief é mandado à New Mombasa, no Quênia, para impedir um ataque Covenant. Após limpar a cidade dos alienígenas, ele vai atrás de Prophet of Regret, que escapou do lugar. Seguindo a frota Covenant, o trio descobrem a existência de uma nova instalação Halo. Cabe a Chief matar Regret e Keyes e Johnson acharem a chave do

Halo antes de seus inimigos. Chief cumpre seus objetivos, porém, após os Covenant tentarem matá-lo transformado a superfície do lugar em vidro, ele pula em um lago na superfície da instalação e é resgatado pelo mesma criatura misteriosa.

As histórias se interligam quando Chief e o Árbitro se encontram na caverna onde foram resgatados. A criatura se apresenta como o Gravemind, líder do Flood na instalação. Gravemind revela à Chief e Árbitro que a ativação do Halo irá destruir humanos, Covenants e o Floods juntos. Chief é teletransportado para High Charity, que agora está infestada pelo flood. Cortana então percebe que o Gravemind usou Chief como distração para infectar a cidade.

Enquanto isso, outro oficial Covenant de alto nível, o Prophet of Truth, ordena que Tartarus leve Keyes e Johnson a sala de ativação e ative o Halo. Ao

invés de explodir, um mecanismo de defesa coloca a instalação atual e todos as outras em standby para serem ativadas de um lugar remoto. Truth foge em uma nave Forerunner e Chief vai atrás dele. Cortana fica para trás.

Da mesma maneira que seu antecessor, Halo 2 foi um enorme sucesso de vendas. Passou títulos da geração seguinte, como Gears of War, e se tornou o game mais jogado da Xbox Live. Uma versão de PC foi lançada em 2007, com suporte a Games for Windows. Essa foi a última versão da série à ser lançada no PC.

Halo 2 teve seus servidores tirados do ar no dia 15 de abril de 2010.

“ em Halo 2, era possível disputar partidas de Team Slayer via Xbox Live



## HALO 2

ANO: 2001  
GÊNERO: FPS  
PUBLICADOR:  
MICROSOFT STUDIOS  
DESENVOLVEDOR:  
BUNGIE

# LUTA NO APAGAR DAS

# LUZES



**H**alo 3 não marca apenas o início da vida do Xbox 360, mas também o fim da primeira trilogia da saga Halo. Após o título, apenas spin-off's foram lançados, entre eles Halo 3: ODST e Halo: Reach. O episódio saiu no dia 25 de novembro de 2007, criando um hiato de cinco anos até o recentemente lançando Halo 4.

Juntamente com Call of Duty 4, Halo 3 foi o começo das jogatinas na Xbox Live do 360. Além de conter a parte final da épica história de Master Chief, o multiplayer foi extremamente viciante e divertido. O game também recebeu uma grande atenção no Brasil por ser totalmente em português, abrindo portas à população gamer que não

domina a língua inglesa.

“

O modo Forno foi introduzido aqui e se tornou um dos mais populares de Halo

o Árbitro. Eles logo partem à procura de Truth, que está escavando à procura da Ark (comando central que explode simultaneamente todos os Halos). O soldado também tem o dever de procurar Cortana, que em Halo 2 ficou em High Charity para impedir que Tartarus explodisse as instalações. Após matar Truth, Chief vai até o local da queda de High Charity e resgata Cortana. Como último recurso, ele ativa o Halo e foge na nave Forward Unto Dawn, sumindo e dado como morto.

Também há o final estendido na dificuldade Lendário,

que mostra a Forward Unto Dawn flutuando no espaço e se aproximando de um planeta, dando início a história de Halo 4.

O multiplayer do jogo inseriu novas mecânicas e playlists para torná-lo ainda melhor. O modo Forno foi introduzido aqui e se tornou um dos mais populares de Halo. Nele, você pode personalizar mapas da maneira que quiser, adicionar paredes, salas, ou até mesmo criar um mapa do zero se houverem mapas com vastas áreas limpas, como o Forge World de Halo: Reach ou o Sandbox do próprio Halo 3.

Após o título, foi lançado um spin-off – ou expansão, como preferir. Além de ser uma excelente campanha contando a história de uma tropa de ODSTs durante o ataque dos Covenant na Terra em 2552, Halo 3: ODST ainda traz um disco com o multiplayer de Halo 3 contendo todas as DLCs do jogo. Aqui também fomos introduzidos ao famoso Firefight, modo de sobrevivência de ondas de inimigos que também fez aparição em Halo: Reach.

## HALO 3

ANO: 2001  
GÊNERO: FPS  
PUBLICADOR:  
MICROSOFT STUDIOS  
DESENVOLVEDOR:  
BUNGIE



# O RETORNO DE JOHN 177



## HALO 4

ANO: 2012  
GÊNERO: FPS  
PUBLICADOR:  
MICROSOFT STUDIOS  
DESENVOLVEDOR:  
343 INDUSTRIES

**N**em parece que cinco anos se passaram desde que vimos Chief entrando em sono criogênico e Cortana mandando o sinal para ambos serem encontrados e resgatados dos destroços da Forward Unto Dawn, que flutuava perdida pelo espaço. Agora, em 2012, voltamos a acompanhar o mais querido personagem dos caixistas na nova trilogia chamada de “a saga Reclaimer”. Halo 4 está aqui.

Quatro anos se passaram desde os acontecimentos de Halo 3. A Forward Unto Dawn está perdida no espaço, Master Chief está em sono criogênico e Cortana está transmitindo pedidos de ajuda à qualquer que possa resgatá-los. Sem opção, ela reanima Chief e eles percebem que a nave está sendo atraída por um poço de gravidade de um planeta metálico Forerunner chamado de “Requiem”. Ao tentar escapar desse planeta, Chief acidentalmente reanima o alienígena Didact, que procura um artefato capaz de exterminar o maior inimigo da raça: os humanos.

O game é o primeiro da nova trilogia que, dessa vez, está sendo produzida pela 343 Industries ao invés da Bungie, a queridinha dos fãs. Tivemos várias mudanças, tanto visuais quanto no enredo quanto na campanha e multiplayer. A primeira é a maneira que a 343 decidiu explorar o personagem.

O que temos é uma verdadeira mudança de ares à franquia, pois o que está em jogo aqui não é a destruição da galáxia, o flood ou a briga com os Covenant. A questão começa com a Dra. Halsey, criadora do projeto Spartan e da IA Cortana, explicando que os Spartans não são equipamentos de guerra, mas sim humanos. Seguindo isso a risca, Halo 4 explora ao máximo a humanidade de Master Chief e Cortana, que atingiu um estado de deterioração que, na maioria dos casos, leva à morte de uma IA. A trama gira em torno do esforço que Master Chief realiza para salvá-la. Alguns diálogos são extremamente emocionais, bem trabalhados e acompanhados por uma tocante e excelente trilha sonora, exceto por um obstáculo chamado de dublagem.

A falta de entonação e adaptação podem ser uma baita quebra

de imersão, até mesmo para quem entende que isso é apenas uma tentativa de atrair uma maior quantidade de público. Por algum motivo, a versão nacional do jogo não lhe permite trocar de idioma, o que pode ser um ponto negativo para muitos. Se empresas como a Microsoft ou a Activision querem ter um público mais amplo pelas nossas terras, é melhor que invistam um pouquinho mais e façam essa tarefa com atenção.

Diferente da dublagem, o multiplayer não deixou a desejar. A 343 resolveu investir em alguns conceitos, como criação de classes e killcams, porém, conseguiu equilibrá-los para não afetar o andamento da partida. Existe um sistema de recompensas chamado de Orbitance Drops, onde ao alcançar um certa quantia de pontos ou mortes, o jogador tem acesso a pequenas vantagens como armas, habilidades ou granadas. Todas requerem o mínimo de habilidade e são desativadas após a morte do jogador. Alguns novos modos de jogo também foram adicionados, como o divertido Regicide, onde jogadores disputam individualmente pelo posto de “Rei da Sala”.

Também tivemos a substituição do modo Firefight pelas Spartan Ops, que são episódios semanais com capacidade de até 4 jogadores. Em Spartan Ops, toda semana você irá assistir um episódio de CG. Minutos depois, você irá jogar algumas missões baseadas nesse episódio. O conceito é extremamente divertido, porém não se equivale a diversão proporcionada pelo Firefight.

Halo 4 também teve um bom investimento em universo estendido com a série live-action Forward Unto Dawn, vários making-ofs e até um trailer dirigido por David Fincher, diretor de “O Clube da Luta”.

“

Existe um sistema de recompensas chamado de Orbitance Drops, onde ao alcançar um certa quantia de pontos ou mortes, o jogador tem acesso a vantagens

UM NOVO COMEÇO EM

# TOMB RAIDER

Além do feliz recomeço de uma franquia, o novo Tomb Raider traz dignidade à Lara Croft

POR ARTHUR ELOI

**L**ara Croft sempre tentou representar a mulher durona, aventureira e independente nos videogames ou filmes, porém, sempre acabava se tornando um símbolo sexual. Dessa vez, a Crystal Dynamics quis dar um basta nisso e resolveu recomeçar a história com direito a nova origem e versão da heroína.

Tomb Raider (2013) explora uma Lara Croft totalmente diferente daquela que conhecemos. Aqui vemos ela recém-formada indo atrás de sua carreira com um grupo de amigos. Acontece que as coisas não permanecem assim por muito tempo. Seu navio naufraga em uma ilha misteriosa, seus amigos se perdem e Lara é sequestrada. Ao fugir de seu cativo, o jogo começa de verdade, sem te dar tempo para ao menos entender o que está acontecendo. Seu objetivo se torna simples: sobreviver ou morrer - e não vemos nenhum tipo de folga aqui. Lara passa fome, passa frio, fica arrependida de ter colocado seus amigos nessa furada. É uma personagem que torna o espectador mais do que um observador, já que começamos a se importar com ela. O desejo é, acima de tudo, Lara sobreviva, e temos as ferramentas para fazer isso.

Vamos progredindo do arco-e-flecha à pistola, dos rifles às espingardas, do fogo ao lança-granadas. Essa evolução acontece de forma regular devido ao excelente sistema de upgrade de armas que utiliza restos de metal/madeira encontrados na ilha para aperfeiçoar seu equipamento. Também pode-se adquirir algumas habilidades pelo mesmo sistema, o que se torna algo simbó-

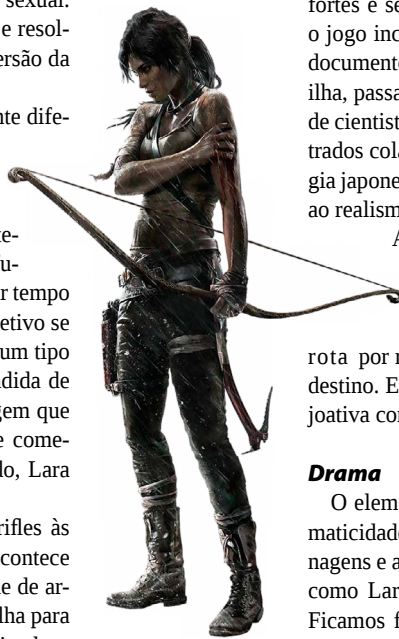
lico, pois representa perfeitamente a transformação de Lara em um sobrevivente. Começamos fracos e assustados, terminamos fortes e sem medo. Além da coleta de material para upgrades, o jogo incentiva à explorar o ambiente por meio de relíquias e documentos que adicionam um pouco de conteúdo a história da ilha, passando desde diários de antigos habitantes até relatos de cientistas da segunda guerra mundial. Os documentos encontrados colaboram com a forte presença de elementos da mitologia japonesa no jogo, que traz uma adequada dose de misticismo ao realismo proposto.

Algo à se admirar em Tomb Raider é sua flexibilidade. Em um momento estamos enfrentado inimigos em um cenário linear (o popular corredor), no outro estamos à céu aberto traçando mentalmente uma rota por meio de escaladas e tirolesas que nos levem até nosso destino. Essa transição é quase imperceptível e não se torna enjoativa com o decorrer do jogo.

### Drama

O elemento mais presente na história é, sem dúvidas, a dramaticidade. Os diálogos bem escritos, a interação entre personagens e até mesmo a excelente atuação de Camilla Luddington como Lara Croft contribuem para a profundidade de enredo. Ficamos felizes com eles e lamentamos quando algo de ruim acontece, principalmente quando se trata das mortes sofridas pela protagonista. Erre um dos muitos quick-time events presentes no jogo e você verá Lara sendo enforcada, decapitada, empalada ou até mesmo tendo sua cabeça esmagada por uma rocha gigante. Cenas dignas de Dead Space ou Manhunt, algo que você não irá se orgulhar de ter parentes presentes em sua sala quando acontecer.

No final das contas, a Crystal Dynamics realmente acertou ao recomeçar a série e nos mostrar uma personagem que vai além de um símbolo sexual. Lara é uma personagem pela qual nos importamos. O jogo traz um sistema que incentiva a exploração a ilha sem obrigar a isso, além de uma história emocional que contrasta com as cenas de ação frenéticas e a violência pesada. Tudo isso além de um sistema que lhe incentiva a explorar a ilha sem te obrigar a fazer isso. Sem dúvidas, o novo Tomb Raider é um sucesso e a nova Lara Croft pode finalmente se orgulhar de ser um "ícone feminino".



### TOMB RAIDER

ANO: 2013  
GÊNERO: AÇÃO  
PLATAFORMAS: XBOX  
360, PS3, PC  
PUBLICADOR: EA  
DESENVOLVEDOR:  
CRYSTAL DYNAMICS



# DA TRILOGIA TALVEZ O MELHOR

Com inimigos inspirados no nazismo, KillZone 2 traz guerra, pessimismo e clima sombrio

POR GABRIEL DA SILVA

Com um clima sombrio e a sensação de que tudo dará errado, Killzone 2 narra como uma nação em ruínas consegue se reerguer através de um líder megalomaniaco que deseja conquistar sua vingança, e mesmo conhecendo esta história através do Terceiro Reich em livros, filmes e documentários, o jogo consegue persuadi-lo a ponto de dar uma razão plausível para rancor Hellgasht – apesar de não justificá-lo.

Em Helghan, o jogador encontrará uma campanha de oito horas que pode se estender muito mais com níveis de dificuldade maiores, troféus, maletas e brasões que podem ser destruídos. Passando por fábricas, refinarias, pontes, trens e palácios, o título se esforça para esconder as limitações da linearidade verticalizando seus conflitos, distribuído chefes, missões de demolição e, ocasionalmente, colocando Sev no controle de um robô ou tanque.

Killzone leva muito a sério a imersão e suas promessas. O jogo, de início ao fim, passa um clima pessimista em um ambiente escuro e deteriorado. Pyhrrus, cidade capital de Helghan, é a última linha de defesa entre a tropa ISA e Visari e esta sob ruínas e um céu nublado. Quando a guerra muda, as cores vão para o laranja das minas e desertos e o vermelho para ambientes que ardem em chamas. A produção não teve medo na hora de dosá-las e que temos de resultado são conflitos marcados por sequências de cores pesadas e as tropas inimigas de olhos vermelhos. Essa climatização acaba ofuscando inúmeros elementos na primeira corrida, mas se você der a chance a um replay notará detalhes no ambientes, no sangue após uma facada,

uniformes do hellghast e toques sutis na iluminação.

### Alto e bom som

Por outro lado, o som depende de uma boa aparelhagem para sair do comum e ir para um boa experiência. E quando digo boa experiência é algo próximo ao nível de Max Payne 2. O tiroteio está longe de ser uma poluição auditiva, os robôs parecem ter vida com suas engrenagens e turbinas, os raios e explosões não agridem o seu tímpano. É verdade que os soldados parecem ter amplificadores em suas mascaras e isto tira prejudica a veracidade, mas suas vozes rasgantes e gritos de guerras dão uma identidade a mais para aos nazistas espaciais.

Um dos elementos mais interessantes da série são as armas, e no segundo episódio os produtores se des-

fizeram praticamente de tudo. O rifle da ISA perdeu a função de lançar granadas, o rifle inimigo tem uma péssima mira e não dispara munição de calibre 12, a faca tem propósito desconhecido, já que se pode atacar corpo a corpo com a arma que está em mãos, sem contar o sumiço do capacete que controla artilharia. Enfim, o equilíbrio entre as armas sumiu. Você passa a campanha inteira com receio de trocar seu rifle por qualquer outra arma, já que não é em qualquer momento que pode contar com a morte de aliados para devolver sua segurança. Aliás, não confie na arma secundária: ela é lenta, possui pouca munição, é fraca e demora a carregar. Em último caso, jogue uma granada, saia correndo e pegue qualquer outra coisa pelo chão.

A Guerrilla pode ter esquecido um bocado as suas origens, mas a execução irá agradar seus fãs e qualquer um que tenha queda por jogos de tiro. E para fãs de multiplayer, Killzone 2 oferece o básico no que diz respeito as classes e modos de jogo. É mais uma questão de manter identidade já que o mercado está saturado de bons títulos neste quesito.

## KILLZONE 2

ANO: 2009  
GÊNERO: FPS  
PLATAFORMAS: PS3  
PUBLICADOR: SONY  
DESENVOLVEDOR:  
GUERRILLA GAMES



# PARA OS ESQUECIDOS **COMPOSITORES**

A trilha sonora é tão importante para um game quanto os outros fatores. Relembramos nesse artigo algumas soundtracks excepcionais

POR GABRIEL DA SILVA





**G**ráficos, sistema de cobertura, tempo do jogo, história, etc. Esse é o conjunto de informações que você encontra no reviews em todo tipo de revistas, blogs, vlogs e afins. A trilha sonora também faz parte desse pacote, mas infelizmente, apesar de ser lembrada, não é devida-

mente reconhecida. Alguns jogos não teriam nem a metade de suas notas sem o trabalho árduo dos compositores. Pessoalmente, tento fazer um pouco de justiça nesse artigo e lembrar, na medida do possível, a importância desses designers para imersão nos jogos.

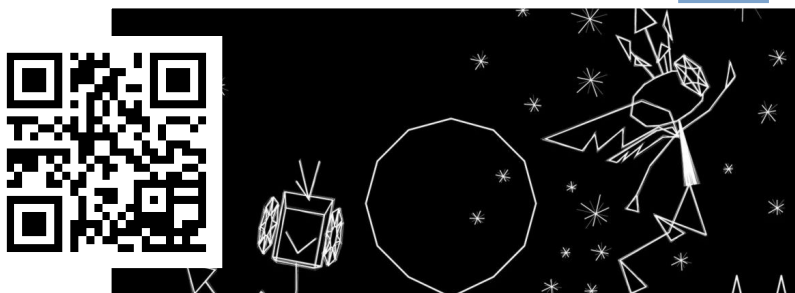
A trilha sonora de **Streets of Rage** tirou Yuzo Koshiro dos mundos dos games e o jogou em boates. O que era incrível em 1991 ganhou outro nível nos dias de hoje, já que estamos falando de um único homem que, além de fazer uma bela composição misturando techno, house, jazz e sons de instrumentos como piano e theremin para uma mídia que ainda não era visada, fez em um sistema absurdamente limitado. Se não fosse oriental, diria que Koshiro não era desse planeta.



QR CODE



Ouçã as trilhas do jogo indicado



**Vib Ribbon** faz parte do grupo “jogos bacanas perdidos no espaço” e eu mesmo só tive a chance de conhecê-lo após ler uma matéria do Rafael Ruffino na revista EGM, sessão EGMzime. Com visual simpático, o jogo parece ter saído da imaginação de uma criança com desenhos simples e bichinhos. Com mecânica similar aos games de música, o diferencial do Vib Ribbon é que ele não gera teclas e sim obstáculos transformando a fase em sidescroller musical. O melhor desse jogo é que ele gera fases com qualquer CD de música que você põe em seu Playstation – fica a dica para nova geração.

É difícil argumentar a favor de **Final Fantasy XII** com uma trama tão desvinculada da jornada promovida por seus protagonistas. Nesse caso, o melhor a fazer é simplesmente fechar os olhos para os problemas e aproveitar o que o jogo tem de melhor. São mais de 100 músicas que se encaixam perfeitamente ao universo do game. Como esse título tem uma premissa medieval, você não encontrará nada de levadas populares japonesas ou batidas eletrônicas. Hatoshi Sakimoto poderia ser considerado o melhor compositor da geração Playstation 2 se sua obra não fosse desperdiçada.



No RPG/shooter/stealth da Eidos Montreal, **Deus Ex: Human Revolution**, a trilha se veste da humildade e faz sua participação somente quando necessário. No menu, Michael McCann tem a precisão cirúrgica de atingir a memória dos jogadores que já conheciam a série desde as origens. Nas ruas e apartamentos, o som é bem mixado e nenhum dos seus elementos se sobrepõe. A atividade hack tem sua própria trilha e esta consegue promover um suspense maior que o próprio jogo. Você poderá ser Hacker nível 5, mas a imersão, tensão e satisfação da conquista será a mesma até o final do jogo. E o trailer, bom...confira você mesmo.

Em **Shadow of The Colossus**, a condução sonora é quase palpável. Quando Wander acha o ponto fraco do colosso após inúmeras tentativas e erros, o sucesso entra de mãos dadas com Revived Power. Nesse momento, você deixa de ser um mero jogador e vira testemunha de uma batalha épica que será cantada por gerações. É simplesmente um dos melhores ataques aos sentidos experimentados em uma mídia. Não sou capaz de imaginar tal adrenalina em um livro ou um filme. O livro carece da trilha sonora oportunista e o filme da satisfação de vencer o colosso.





**Na próxima edição...**