

CALL OF DUTY BATTLEFIELD MEDAL OF HONOR



GUIA
play
GAMES
ESPECIAL

CALL_{OF}**DUTY**

BATTLEFIELD



**AS FRANQUIAS DE GUERRAS QUE
REVOLUCIONARAM OS GAMES**



PREFÁCIO

AO ATAQUE

Que tal viver todas as emoções de uma guerra, disparar mísseis, pegar em armas, dar muitas rajadas de tiros, mirar e acertar o inimigo, matar e – por que não? – morrer... sem nunca ter ido a um front?

Toda a adrenalina de uma guerra real é o que excita e leva uma legião de gamers a montar seus exércitos e disputar sangrentas batalhas enquanto se divertem com jogos ambientados em guerras, sejam elas inspiradas em clássicas batalhas reais da história ou não.

Nesta edição, preparamos um revival de três franquias de grande sucesso, como Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor, destacando suas particularidades, defeitos e qualidades. Confira como foi o início de cada franquia, uma análise dos jogos iniciais da série e os melhores momentos das clássicas batalhas bélicas.

Divirta-se.

Os editores
redacao@editoraonline.com.br



ÍNDICE

06 CONFLITOS HISTÓRICOS JOGOS DE GUERRA NOS GAMES

Batalhas e conflitos reais inspiram a produção de games

Wolfenstein 3D	7
Conflict: Vietnam	7
Shellshock: Nam '67	8
Men of Valor	8
Battle of Empires - 1914 to 1918	8
Verdun	9
Brothers in Arms: Hell's Highway	9
Sniper Elite v2	10
Company of Heroes	10
As franquias de sucesso	11

12 BATTLEFIELD BATTLEFIELD, O INÍCIO DA FRANQUIA

A franquia de sucesso que com Battlefield 1 volta com tudo já teve um passado igualmente glorioso

Battlefield 1942	12
Battlefield 1942: The Road to Rome	15
Battlefield 1942: The Secret Weapons of WWII	17
Battlefield Vietnam	18
Battlefield 2	19
Battlefield 2: Special Forces	20
Battlefield 2: Euro Force	21
Battlefield 2: Armored Fury	22
Battlefield 2: Modern Combat	23

24 CAPÍTULO 3 PRINCIPAIS GAMES DE BATTLEFIELD

Saiba quais são os nomes da franquia Battlefield que mais fizeram sucesso entre os fãs da série

Battlefield 2142	24
Battlefield Heroes	26
Battlefield Bad Company	27
Battlefield 1943	29
Battlefield Bad Company 2	30
Battlefield Play4Free	31
Battlefield 3	32
Battlefield 4	34
Battlefield 4: Second Assault e pacotes de expansão	35
Battlefield Hardline	36

38 CAPÍTULO 4 BATTLEFIELD 1

A franquia de sucesso retorna às suas origens nesse maravilhoso game onde o conflito se passa na Primeira Guerra Mundial

Battlefield 1	38
---------------	----

44 CAPÍTULO 5 CALL OF DUTY, O INÍCIO DA FRANQUIA

A história da franquia de jogo de guerra que fez uma geração inteira pegar em armas e salvar o dia

Call of Duty	44
Call of Duty: United Offensive	48
Call of Duty 2	50
Call of Duty 3	53

59 CAPÍTULO 6 OS PRINCIPAIS GAMES DE CALL OF DUTY

Os principais títulos do jogo de guerra que conquistou vários fãs com seu modo campanha magnífico

Call of Duty 4: Modern Warfare	59
Call of Duty 5: Modern Warfare 2	60
Call of Duty 6: Modern Warfare 3	61
Call of Duty: World at War	61
Call of Duty: Black Ops	62
Call of Duty: Black Ops II	63
Call of Duty: Black Ops III	64
Call of Duty: Ghosts	65
Call of Duty: Finest Hour	66
Call of Duty 2: Big Red One	67
Call of Duty: Roads to Victory	67
Call of Duty: World at War Final Fronts	68
Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized	69
Call of Duty: Black Ops DS	70
Call of Duty: Black Ops: Declassified	71
Call of Duty: Strike Team	72
Call of Duty: Heroes	73



74 CAPÍTULO 7 ÚLTIMOS GAMES DA SÉRIE CALL OF DUTY

Confira os dois últimos lançamentos da franquia que iniciou com jogos na Segunda Guerra Mundial e agora foca nos conflitos do futuro

Call of Duty: Advanced Warfare 74
Call of Duty: Infinite Warfare 76

78 CAPÍTULO 8 O INÍCIO DA FRANQUIA MEDAL OF HONOR

A revolucionária série de jogos de guerra que fez história

Medal of Honor 78
Medal of Honor: Underground 80
Medal of Honor: Frontline 82
Medal of Honor: Rising Sun 83
Medal of Honor: European Assault 85
Medal of Honor: Vanguard 85



86 CAPÍTULO 9 PRINCIPAIS GAMES DA FRANQUIA MEDAL OF HONOR

Confira os principais games da franquia de guerra que fez sucesso no Playstation 1

Medal of Honor: Airborne 86
Medal of Honor: Heroes 89
Medal of Honor: Heroes 2 90
Medal of Honor: Allied Assault 91
Medal of Honor: Pacific Assault 92
Medal of Honor: Infiltrator 93

94 CAPÍTULO 10 ÚLTIMO MEDAL OF HONOR E O FIM DA FRANQUIA

Reviva o último game da série Medal of Honor e também as tristes notícias do cancelamento da série

Medal of Honor: Warfighter e cancelamento da série 94

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ
G371

GUIA PLAY GAMES ESPECIAL : CALL OF DUTY, BATTLEFIELD E
MEDAL OF HONOR . - [4. ED.] - BARUERI, SP : ON LINE, 2017.
96 P. : IL. ; 28 CM.

ISBN: 978-85-432-1858-8

1. JOGOS ELETRÔNICOS. 2. JOGOS POR COMPUTADOR.

17-39061

CDD: 794.81536

CDU: 794.004.42

11/01/2017 17/01/2017





CONFLITOS HISTÓRICOS

JOGOS DE GUERRA NOS GAMES

Batalhas e conflitos reais inspiram a produção de games



DIVULGAÇÃO DICE

Uma das características mais legais dos jogos de videogames é poder se aventurar em situações inusitadas e ter habilidades que jamais seriam possíveis na vida real. Uma dessas situações é, por exemplo, estar no meio do front de batalha na Segunda Guerra Mundial, empunhando um rifle e defendendo o mundo livre. Na vida real isso seria assustador e possivelmente teria um final trágico, já que na guerra só há tris-

teza e sofrimento. Porém, com os games é possível reviver virtualmente essas situações, sentindo como é empunhar uma arma durante uma guerra, mas de um modo totalmente seguro.

A temática de guerras sempre foi muito explorada nos jogos. O combate de modo geral é divertido e competitivo nos games, por isso, vários títulos vêm sendo lançados para diferentes plataformas explorarem essa temática. Com isso, alguns jogos acabaram fa-

zendo muito sucesso, dando vida a franquias de grandes nomes, como Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor.

Antes de tratarmos dessas franquias de sucesso, confira na lista a seguir alguns games que abordaram conflitos reais e que são aclamados pela crítica especializada e também pelos jogadores, indo desde a guerra do Vietnam, passando pela Primeira e Segunda Grande Guerras e até mesmo guerras modernas.

WOLFENSTEIN 3D

Mesmo não sendo lá grandes coisas em termos de jogabilidade, gráficos e principalmente história, ainda assim merece lugar nessa lista, pois é considerado o pioneiro no gênero de FPS (*first person shooter*, ou tiro em primeira pessoa).

Lançado para MS Dos em 1992, o game se passa no castelo Wolfenstein, onde um agente secreto aliado, que foi capturado pelos nazistas, tenta reconquistar sua liberdade matando todos os soldados e generais ali presentes.

Os gráficos, jogabilidade e gênero eram novidades na época e o game acabou sendo bem aceito pelos jogadores e é lembrado até hoje



REPRODUÇÃO

como o pioneiro dos jogos FPS. Ainda hoje, é um divertido título que merece ser revisitado seja em

sua versão original ou no novo Wolfenstein que foi lançado para consoles modernos recentemente.

CONFLICT: VIETNAM

Esse game lançado em 2004 para Playstation2, PC e Xbox é ambientado na Guerra do Vietnam (sim, o nome deixa bem claro),

mais precisamente em 1968. O título tinha como diferencial a tática e estratégia como partes principais do gameplay, ou seja, sair

atirando em qualquer coisa sem pensar no terreno e desvantagens não iria lhe render uma boa partida nesse jogo.

Com jogabilidade baseada no controle de esquadrões, esse tom estratégico era ainda mais forte no game já que não consistia apenas em andar e atirar, mas também posicionar os outros três soldados aliados para poder, por exemplo, flanquear o inimigo.

Contando com 14 missões, entre elas derrubar inimigos específicos ou salvar reféns, esse elogiado game traz diversão e dificuldade na medida certa, com uma inteligência artificial e jogabilidade bem produzidas, fazendo desse FPS em terceira pessoa uma ótima pedida para relembrar um clássico.



REPRODUÇÃO

SHELLSHOCK: NAM '67

Também em terceira pessoa e ambientado na Guerra do Vietnam, esse game lançado em 2004 para Playstation2, PC e Xbox foi o precursor de Killzone, uma conhecida franquia que ganhou vários títulos posteriormente para os consoles da Sony.

O título recebeu muitos elogios da crítica por causa da inteligência artificial, além de



REPRODUÇÃO

cenários grandes e com boas ambientações. Aqui o foco é mais

ação com algumas pitadas de estratégia, com missões de resgate, emboscadas e destruição de veículos inimigos.

É bem diferente do que se tornaria o Killzone alguns anos depois, que acabou tendo uma abordagem completamente diferente e muito mais direcionada para o público que é fã de *shooters sci-fi*, como Halo.

MEN OF VALOR



REPRODUÇÃO VIVENDI GAMES

Lançado em 2004 para PC e Xbox, o título também retrata a Guerra do Vietnam. Pelo jeito,

as produtoras de jogos não queriam deixar o mundo se esquecer dessa que foi uma das guerras

mais controversas que a humanidade já viu.

Esse game tem um ótimo roteiro que, diferente de títulos da época, acaba focando na história de um único soldado que tinha como dever cumprir várias missões, como resgate de pilotos e combate nos túneis que os vietnamitas construíram ao longo do conflito.

Cenários históricos e gráficos superiores para a época faziam esse FPS ser um destaque, além possibilidade de jogar o modo multiplayer, que dava um gás extra ao game.

BATTLE OF EMPIRES – 1914 TO 1918

Mudando um pouco a ambientação, esse game é baseado na Primeira Guerra Mundial. Geralmente, títulos que abordam guerras tem como gênero o FPS, mas esse é um game que foge dos padrões, explorando mais a estratégia por turnos em que cada ação conta.



GREAT WAR TEAM, BEST WAY SOFT

O jogador deve mover as unidades de acordo com a necessidade da batalha e condições do terreno, sempre modi-

ficando as posições de acordo com a movimentação inimiga, apesar da falta de ação sobre estratégia nas batalhas que simu-

lam conflitos reais da Primeira Grande Guerra, com os exércitos que participaram e locações originais.

VERDUN

Esse FPS inspirado na Primeira Guerra Mundial, lançado em 2015 para PC, é focado apenas no multiplayer sem uma campanha ou modo *single player*.

Toda a ação acontece principalmente nas trincheiras, a possibilidade de se encontrar um inimigo escondido nas várias valas dos mapas é muito grande, forçando o jogador a estar sempre em alerta.

O nome Verdun é inspirado em uma batalha muito famosa da Primeira Guerra Mundial situada na cidade de mesmo nome na França.



M2K, BLACKMILL GAMES

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Este game da famosa franquia lançado em 2008 para Xbox 360, Playstation 3 e PC segue a tradição dos seus antecessores.

Com a possibilidade de con-

trolar seus companheiros, lhes dando ordens para movimentação, é possível criar várias táticas, tanto de defesa como de ataque, neste clássico ambientado na

Segunda Guerra Mundial.

O jogo conta com ótimos gráficos, com destaque para os cenários destrutíveis. Outro ponto importante é a história



GEARBOX SOFTWARE



«PRINCIPAIS»

do game, bem mais sombria que os outros jogos da série. Ela retrata com extrema realidade os horrores da guerra, sem espaço para romantismo ou drama no

conflito e sim uma história que mostra a violência e maldade humanas em seu auge.

O título é bem aceito pelos jogadores e crítica, porém a sé-

rie não recebeu nenhum título para consoles depois de Hell's Highway, tendo apenas três lançamentos para mobile.

SNIPER ELITE V2

A continuação da aclamada série foi lançada em 2012 para Wii U, Xbox 360, Playstation 3 e PC, também ambientada no conflito da Segunda Grande Guerra, e segue uma linha diferente dos FPS. Aqui você é um soldado solitário, um Sniper, e deve abater os inimigos evitando ser visto, procurando pontos altos no mapa para poder assim ficar seguro enquanto abate os soldados alemães e avança nos belíssimos cenários da Europa destruída pela guerra.

REBELLION, 505 GAMES



Existem ainda alguns pontos que diferenciam esse game dos demais, como se trata de uma jogabilidade toda baseada em tiros de longa distância – ainda que o personagem carregue algumas armas de assalto – a física em relação ao trajeto da bala, resistência do ar e dos

corpos, mudança do vento é presente e bem executada, dando uma impressão de realismo ao game.

Uma ótima característica que não estava na primeira versão do game é o raio X no momento em que o jogador acerta o alvo de uma certa distância. Ossos

e órgãos internos ficam visíveis enquanto a bala passa por eles, mostrando a morte do inimigo por dentro, deixando o game todo em câmera lenta e mostrando cada detalhe da morte, demonstrando todo o potencial da física realista.

COMPANY OF HEROES

Um clássico game da Segunda Guerra Mundial, lançado para PC em 2006. É um título de estratégia em tempo real que foi aceito por grande parte da comunidade de jogadores, sendo eleito game do ano em 2006.

Aqui o foco além dos combates

é gerenciar os recursos recebidos ao controlar pontos do mapa, usar estratégia em cada jogada e gastar os recursos de forma tática, essencial para vencer. Você controla as unidades em campo de batalha lhes dando ordens para movimentação e ataque, por exemplo.

Tomar edifícios também faz parte da jogabilidade já que garante que este novo edifício tomado se torne um quartel de campo, podendo produzir unidades para ataque de um novo ponto do mapa, ou ainda defesa do novo posto ganho.



O game foi um dos primeiros RTS (*real time strategy*, ou estratégia em tempo real) ambientados na Segunda Guerra

Mundial, com ótimos gráficos e uma física realística que permitia efeitos na queda dos edifícios destruídos, por exemplo, soma-

do com a jogabilidade e estratégias constantes tornam este game uma ótima pedida de RTS da Segunda Guerra Mundial.

AS FRANQUIAS DE SUCESSO

Nessa lista existem vários games tendo como temática conflitos reais e alguns até têm suas tramas, veículos, armas e localizações totalmente baseados nos fatos reais. Com vários gêneros, diferentes tipos de jogabilidades e lançados para muitas gerações de consoles, desde as primeiras até as mais recentes, e sendo um campo tão explorado, algumas franquias acabam se sobressaindo, se tornando referência quando o assunto é games de guerra. Estamos falando de Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor.

Cada franquia tem suas particularidades, defeitos e qualidades, atraindo uma legião de fãs em cada título lançado. A pioneira

Medal of Honor teve um início de sucesso na década de noventa, apostando em um FPS ambientado na Segunda Guerra Mundial, porém foi perdendo visibilidade até ser oficialmente descontinuada em 2013, mas isso não tira o brilho de seus primeiros games, com mecânicas inovadoras e apostando na experiência cinematográfica de seu primeiro título, que foi sucesso absoluto para o Playstation 1.

Battlefield e Call of Duty vieram pouco a pouco conquistando o lugar que antes pertencia à franquia Medal of Honor, apostando em mudanças e diferentes olhares dos mesmos conflitos. As franquias hoje ain-

da recebem títulos que fazem sucesso e são umas das maiores séries de FPS de guerra nos consoles e computadores.

Partidas on-line e campanhas single player fazem parte dos atrativos que cada título oferece, seja apostando em veículos para dinamizar as partidas, ou no combate frenético em solo, mostrando conflitos no futuro com tecnologias inimagináveis, ou retornando às guerras do século passado. Ambas nos dias de hoje são ótimas pedidas para se divertir com um bom e velho game de guerra. Sejam os primeiros games da franquia ou os mais atuais, todos serão uma experiência de batalha bélica garantida.



BATTLEFIELD, O INÍCIO DA FRANQUIA

A franquia de sucesso que com Battlefield 1 volta com tudo já teve um passado igualmente glorioso

BATTLEFIELD 1942

O primeiro título da franquia foi lançado em 2002, período em que existiam vários sucessos de títulos de games on-line como Warcraft e Counter Strike.

Ambientado na Segunda Guerra Mundial (daí o nome do game

e da franquia: Campo de Batalha 1942), a luta entre o eixo e os aliados são um chamativo e tanto, e os dois grandes destaques deste game de início de franquia são os veículos e o foco no multiplayer.

O jogador tem acesso a vários veículos, tanques, jipes, aviões, navios e até mesmo submarinos, isso dá um grande diferencial nas

batalhas, já que a infinidade de táticas e estratégias possíveis com a adição de tantos veículos permite uma jogabilidade totalmente nova e dificilmente cansativa ou repetitiva, pois além de poder escolher entre tantos veículos a mecânica do jogo permitia o jogador escolher entre cinco classes de soldados.



ELECTRONIC ARTS

CLASSES DE SOLDADOS

Assault (Unidade de Assalto):

basicamente a infantaria, em um exército convencional, geralmente é a grande maioria. Aqui no jogo eles dispõem de um rifle de assalto que por ser rápido – porém, não muito preciso –, ótimo para combates de curta distância, uma pistola que geralmente é utilizada caso a munição do rifle acabe, uma faca para ataques próximos e granadas.



Medic (médico): tendo como arma uma submetralhadora, uma pistola, uma faca e granadas, essa classe pode recuperar os pontos de vida, os seus e o dos companheiros, e isso ajuda na estratégia permitindo que os soldados lutem por mais tempo e mantenham posições importantes do mapa.

Scout (franco atirador):

essa classe é especializada em abater soldados em longas distâncias, são fracos a curta distância, porém em mapas grandes podem devastar um time sem ao menos serem vistos, além do rifle de precisão carregam uma pistola, faca e granadas.



IMAGENS REPRODUÇÃO



Engineer (engenheiro):

uma classe de suporte muito importante nas partidas, os engenheiros são responsáveis por consertar veículos e construções, levam para o combate um rifle, pistola, faca, minas terrestres e dinamites.

Antitank (antiblandados):

além da pistola, faca e granadas convencionais, essa classe tem um lança-mísseis, que utiliza para destruir os veículos inimigos.



COMO O JOGO FUNCIONA

O grande diferencial para a época era o multiplayer: 32 jogadores na mesma partida, jogando juntos e lutando pelo controle de alguns pontos do mapa. Os jogadores começam a partida com um número determinado desses pontos (também chamado de bases) e também um número de tickets.

Esses tickets são utilizados para que um jogador que morreu possa adquirir um novo soldado para poder continuar protegendo suas bases e dominando outras novas. Caso um exército consiga conquistar certo número de bases

em vantagem, o outro exército começa a perder pouco a poucos seus tickets, obrigando assim os players a lutarem por cada pedaço do terreno do mapa para poderem vencer. Esse é o modo Conquest, um dos trunfos de Battlefield.

Existem outros modos, como capture the flag, que consiste em capturar a bandeira do inimigo e sobreviver para contar história. Os servidores do game oficialmente foram fechados, porém ainda existem inúmeros jogadores que procuram outras formas de jogarem juntos, tendo uma

comunidade grande, levando em consideração que o game já possui quase 15 anos.

O modo single player em si era fraco, os *bots* (inimigos controlados pelo computador) tinham uma inteligência artificial muitíssimo limitada, se comparada aos players reais do modo on-line, o que tirava muito da diversão e possibilidades das mais inimagináveis que aconteciam no modo on-line, já que com tantos veículos, classes e localidades diferentes, o que não faltavam eram estratégias concebidas pelos jogadores.



dores, para defenderem melhor o ponto A ou B de determinado mapa. Some isso à capacidade de 32 players ao mesmo tempo, que tornava a experiência on-line o verdadeiro carro chefe desse jogo.

Os mapas do game eram enormes, podendo ser cruzados com os vários veículos dentro do jogo. Além da quantidade de tipos de veículos, eles têm variações. O tanque, por exemplo, tem cinco modelos diferentes dentro de sua categoria, cada um com suas vantagens e desvantagens.

Ainda sobre os mapas, eles são totalmente baseados nas batalhas reais ocorridas no norte da África, Europa e Atlântico.

Confira os dez mapas disponíveis no game:

Operation Battleaxe: localizado na cidade de Cyrenaica ao norte da África, em um conflito direto entre ingleses e alemães, aqui os ingleses devem expulsar os italianos e também os alemães do território específico da cidade. Apenas força bruta não é o suficiente. Estratégia e bom uso das classes fazem toda a diferença em BF 1942.

Wake Island: esse mapa é baseado nos acontecimentos de Pearl Harbor, onde pilotos kamikaze japo-



neses bombardearam instalações americanas. No mapa, as forças americanas enfrentam as forças japonesas, reforçando a alusão aos acontecimentos reais.

Tobruk: novamente os ingleses enfrentam o exército alemão, dessa vez batalhando por um ponto estratégico para aquele momento da Segunda Guerra Mundial: o lado Oeste da Líbia ao norte da África fazendo fronteira com a Argélia.

Battle of Midway: nessa batalha no Pacífico, os japoneses devem invadir a ilha de Midway, que dá nome ao mapa, e os americanos devem impedir esta invasão. No conflito real, os japoneses perderam muitos soldados nesta batalha. No game, as classes de franco atiradores, os navios, aviões e submarinos são altamente utilizados neste mapa.

Kursk: aqui a batalha é entre o exército vermelho, os soviéticos, e os norte-americanos diretamente no front do leste europeu na Segunda Guerra. Os tanques e as classes dos engenheiros e antitilharia são altamente utilizados neste mapa do game.

El Alamein: tanques, veículos e aviões são bem úteis para atravessar o terreno desértico do Egito. Nesse local as forças alemãs começaram a perder forças para os aliados. No jogo, os ingleses devem



combater os alemães e lutar pelo vasto território.

Guadalcanal: o mapa se passa nas ilhas de Salomão, que serviria como ponto de defesa para o cerco japonês. Esse cerco seria utilizado para proteger os territórios que o exército japonês já havia tomado, e no game os norte-americanos devem tentar tomar esse local para quebrar a defesa japonesa e assim prosseguir.

Iwo Jima: em uma pequena ilha no Japão, os norte-americanos

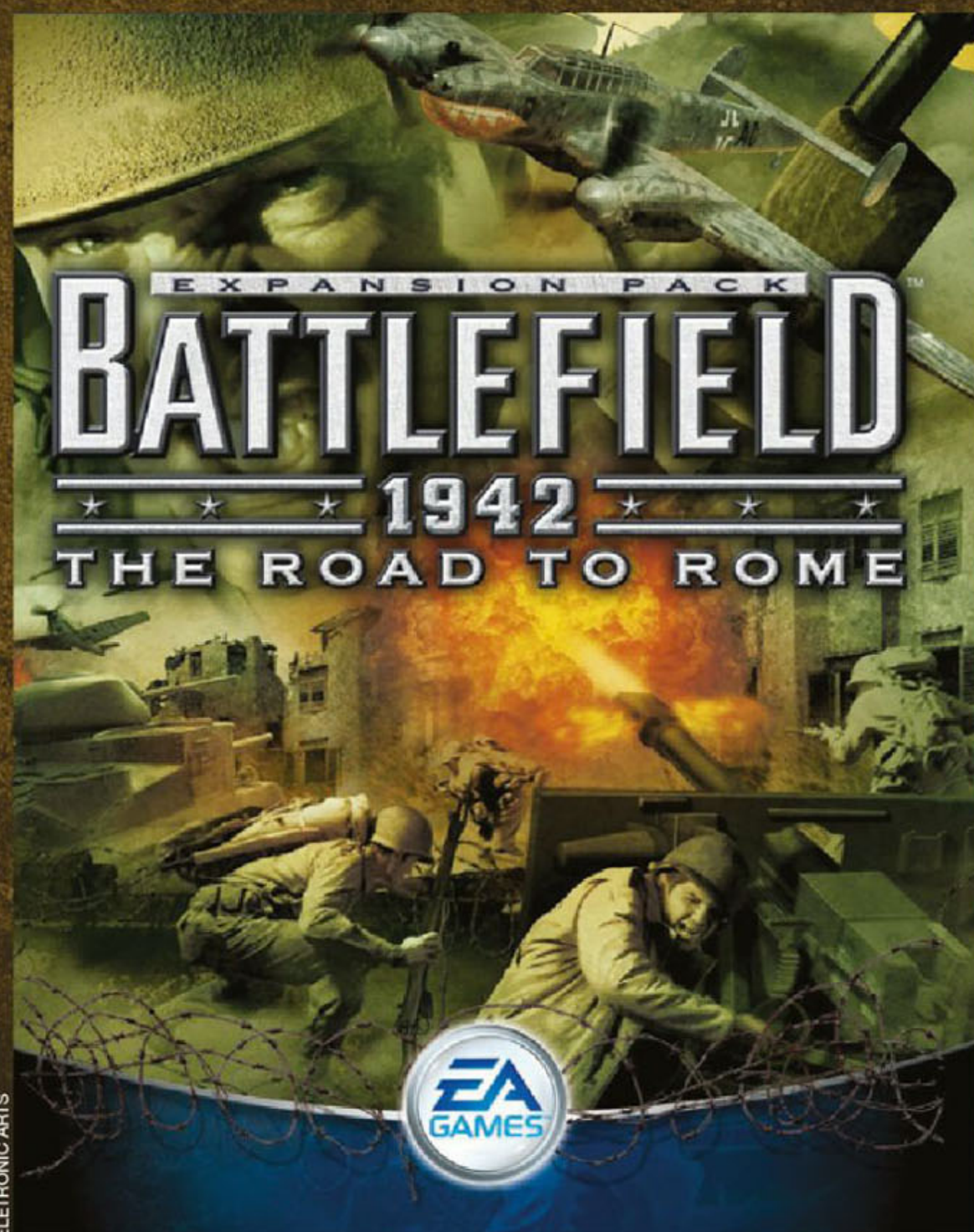
devem tentar tomar essa ilha e também seus aeroportos para poder bombardear Tóquio. No game a pequena ilha é um exemplo de território onde a tática é tudo para vencer. Proteger cada ponto conquistado e ao mesmo tempo procurar prosseguir irá garantir a vitória, seja do lado dos norte-americanos ou dos japoneses.

Berlin: esse mapa força os jogadores a se preocuparem todo tempo com seus flancos nas ruas da capital alemã. O conflito entre alemães e soviéticos foi um dos mais decisivos

e não poderia faltar no game. Tanques são bem-vindos nesse mapa.

Omaha Beach: o clássico Dia D! Nesse mapa os norte-americanos chegam na praia com pequenos navios, tendo que ir conquistando território sob o pesado fogo dos armamentos alemães nos montes à frente da praia. Essa clássica batalha nas praias da Normandia e fecha a lista de mapas de Battlefield 1942, com um verdadeiro passeio por locais, armas, veículos e conflitos reais da Segunda Guerra Mundial retratados no game.

BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME



Essa expansão lançada logo no início do ano de 2003 trouxe algumas novidades para BF 1942, como novas facções, armamentos, veículos e seis novos mapas.

Tropas: o exército italiano e os legionários franceses aumentam ainda mais as opções de combate. Além disso, seis mapas novos foram adicionados, revitalizando o jogo que já tinha ótimos mapas na sua versão original. Confira!

Salerno: esse mapa localizado na Itália oferece cinco bandeiras para ser disputadas entre o exército norte-americano e o alemão, que devem utilizar veículos, aviões e artilharia antiaérea para dar mais realismo e diversão.

Anzio: aqui o exército italiano enfrenta as forças norte-americanas. Os aliados iniciam a partida no porto, enquanto os italianos representantes do eixo iniciam a partida na estação de trem, aviões, tanques de pequeno porte, jipes e até mesmo veículos anfíbios (úteis para



«PRINCIPAIS»

ultrapassar rios existentes na localização) fazem parte do mapa localizado também na Itália.

Monte Cassino: legionários franceses e alemães se enfrentam neste mapa localizado na Itália. Não foi muito popular, pois a dificuldade estava um pouco desbalanceada. Se estivesse jogando como Legionário, era quase impossível vencer já que os alemães tinham vantagem de veículos.

Monte Santa Croce: com os terrenos montanhosos localizados na Itália, esse mapa, onde novamente os legionários e alemães se enfrentam, também não fez muito sucesso, não por desbalanceamento como aconteceu com Monte Cassino, mas pelo fato de o terreno ser muito pequeno.

Operação Baytown: localizado em Calabraria, na Itália, o exército inglês enfrenta as forças italianas do eixo. Um mapa muito grande e popular, pois oferecia veículos aéreos, terrestres e navais, permitindo muitas abordagens diferentes. Este mapa bem balanceado fez sucesso entre os jogadores.

Operação Husky: localizado desta vez na Sicília, Itália, o exército inglês enfrenta as forças italianas do eixo. Os ingleses devem utilizar veículos aéreos e navais contra as forças italianas que têm várias armas de defesa do outro lado do grande rio que corta o mapa. Ingleses também têm a opção de atacar com paraquedistas para surpreender o inimigo.



REPRODUÇÃO

Três armas novas foram adicionadas: a Breda Modello 30, que é um rifle de assalto utilizado pelo exército Italiano, que apesar de não ser tão preciso é muito útil à média distância.

A segunda adição foi Sten, uma submetralhadora inglesa que no game também é utilizada pelos médicos da legião francesa, ótima para combates de curta distância, tendo nessas circunstâncias uma boa precisão e muita munição.

A última arma nova é a Baioneta, uma adaga que é acoplada ao cano da arma (geralmente de rifles) e pode ser muito útil no game, já que é uma arma de contato já acoplada à sua arma principal, agilizando ainda mais uma ação que seria mais lenta caso o jogador precisasse sacar a faca para derrubar o inimigo.

Os veículos são de grande importância no game BF 1942, na expansão The Road to Rome. Oito novos veículos foram adicionados para aumentar a diversidade de estratégias e para serem utilizados também nos novos mapas já citados.

Sturmgeschutz: esse tanque alemão pesado tem boas armas para

ataque e o atirador é bem mais protegido neste tanque do que em comparação com os demais, sendo útil também para levar tropas.

CA M11/39: um tanque de médio porte utilizado pelo exército italiano. O piloto além de controlar o tanque, pode utilizar uma metralhadora, enquanto o atirador apenas controla a arma pesada, que além de poderosa é também precisa, porém lenta para recarregar.



REPRODUÇÃO

M3 Grant: esse tanque de médio porte é a adição para o exército aliado. Comportando dois passageiros, tem duas armas principais utilizadas por cada um deles, sendo que o piloto pode receber dano e o atirador não, pois fica em uma posição totalmente protegida pela carcaça do tanque.

M3 GMC: comportando três passageiros, o piloto controla a arma principal que não é tão potente quanto a de um tanque do game, o segundo passageiro controla uma metralhadora traseira para proteger o veículo de ataques pelas costas, e o terceiro passageiro não utiliza nenhuma arma sendo apenas transportado.

Bf 110: um avião bombardeiro que pode ser controlado pelo

REPRODUÇÃO



eixo no game, levando consigo um atirador, que utiliza uma metralhadora, e o piloto que pode usar também uma metralhadora e bombas.

Mosquito: equivalente ao Bf 110, porém sendo utilizado pelos aliados.

QF 25 PDR: é uma artilharia utilizada pelo exército inglês para abater veículos inimigos no game.

PAK 40: é simplesmente a versão da QF 25 PDR para o exército alemão.

Road to Rome foi bem aceito, tanto pela crítica especializada como pelos jogadores em geral, fazendo com que BF 1942 ganhasse mais força no mercado e continuasse sendo popular nas partidas on-line.

BATTLEFIELD 1942: THE SECRET WEAPONS OF WWII

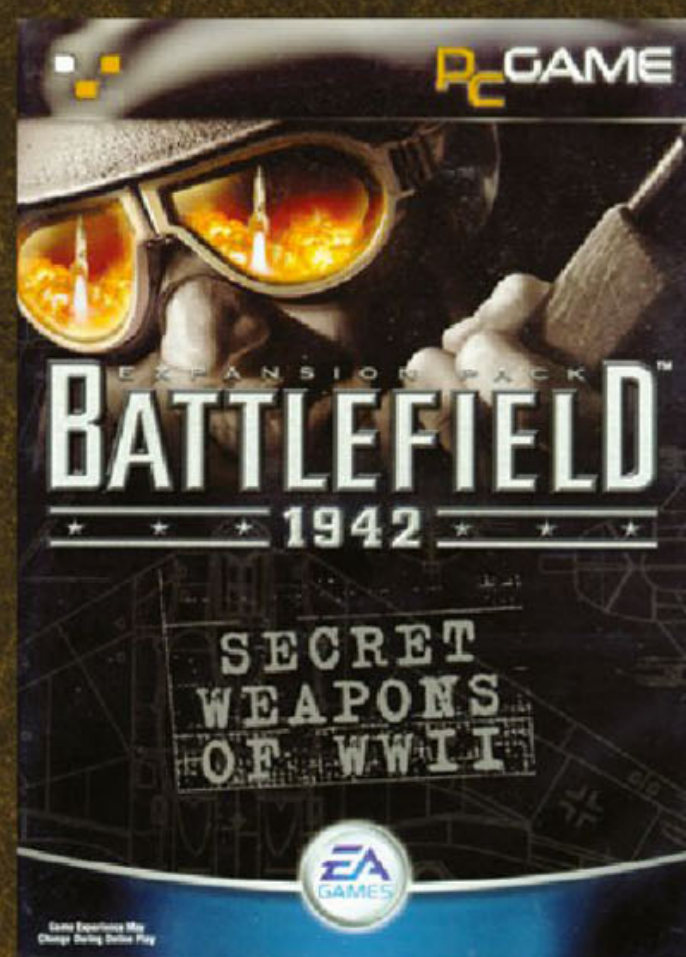
Essa expansão tenta se diferenciar da anterior Road to Rome com algumas novas mecânicas. Além de novas armas e veículos, traz também um novo modo de jogo, chamado de Objetivo, no qual cada mapa teria um objetivo diferente neste modo, além do tradicional conquest e do clássico matar o exército inimigo.

Em um mapa chamado Kbely Airfield, por exemplo, os alemães têm como objetivo defender dois hangares dos americanos, e impedir que os mesmos entrem no local e destruam misteriosas caixas supostamente contendo tecnologia alienígena. Sim, isso mesmo: conteúdo possivelmente

alienígena.

O game sempre teve seu enredo bem construído na história real da Segunda Guerra, porém as armas estranhas e secretas, bem como tecnologias dos veículos e também mapas contendo possíveis tecnologias alienígenas, para serem defendidas e estudadas posteriormente, não estragam a experiência do game. Isso porque inovam e se aproveitam de rumores que sempre existiram acerca do ocultismo no exército alemão, com experiências estranhas e procura por novas tecnologias de defesa e ataque que beiram o místico.

Vários veículos dessa expansão foram experimentos e protótipos como o T28, um enorme tanque produzido pelos norte-americanos com um cano de 11 metros, seria classificado naquele período como um supertan-



ELECTRONIC ARTS

que, pois não havia nada com tal poder de fogo.

Outro veículo norte-americano presente na expansão é a motocicleta com um carrinho para um segundo passageiro que controlaria uma metralhadora, a Harley Davidson XA, chamada no game apenas XA42. Na vida real apenas mil unidades foram feitas e justamente por ser especial e um protótipo que ela foi escolhida



REPRODUÇÃO



«PRINCIPAIS»

para fazer parte desta expansão.

Mais um projeto experimental que foi aproveitado neste game é o AW52, um avião a jato. Sim, um avião a jato produzido em 1945. Dois protótipos apenas foram feitos na vida real, sendo que o primeiro explodiu em um dos testes. No game, é um avião com foguetes e bombas à disposição do piloto, que é o único passageiro da aeronave.

As mudanças foram tantas com essa expansão que até mesmo um míssil teleguiado foi adicionado em um dos mapas.

Em um ponto específico, existe um prédio de lançamento no

território alemão que lança o famoso míssil Wasserfall na base inimiga, o que pode parecer uma vantagem muito grande no mapa para os alemães. Porém, após um lançamento, demora muito para outro míssil poder ser lançado novamente e esse míssil é facilmente interceptado por artilharia antiaérea ou aviões com foguetes.

Um Jetpack também foi adicionado ao game em quatro dos mapas novos, podendo ser escolhido para atravessar gran-



REPRODUÇÃO

des terrenos ou surpreender o inimigo. Porém, deve ser utilizado com cautela já que pode esquentar e parar de funcionar deixando o piloto cair para a morte, além de ser um perigoso alvo dos tiros inimigos, que irá explodir caso atingido, causando a morte do piloto.

BATTLEFIELD VIETNAM

Lançado para computadores no início de 2004, o game tenta recriar a mesma atmosfera de conflitos reais da história trazidos para o mundo dos games, porém agora o foco é a Guerra do Vietnam, e agora com um novo modo chamado Evolution, no qual os jogadores escolhem dois mapas. No final da primeira partida o game contabiliza os tickets de cada equipe, suas bases conquistadas e todos os pontos do game. A segunda partida começa automaticamente mantendo os rankings, tickets e bases conquistadas.

O novo modo pode ser muito divertido e dar vida nova aos mapas do jogo, já que eles iniciam de uma forma totalmente diferente devido aos resultados da primeira partida.

Os mapas como na versão anterior são retratações dos locais e conflitos reais e mais expressivos da Guerra do Vietnam, como



ELECTRONIC ARTS/DICE

por exemplo o primeiro mapa do game chamado The Ia Drang Valley, onde o exército norte-vietnamita deve controlar o território o defendendo dos norte-americanos.

Os vietnamitas iniciam a partida com mais bases conquistadas, porém, os norte-americanos têm um poder aéreo mais potente, sendo então mais fácil inserir seus soldados nas bases inimigas.

Essa missão no modo Evolu-

tion pode ser bem divertida, já que as vantagens e desvantagens naturais da fase podem ser totalmente diminuídas ou aumentadas de acordo com os resultados da primeira batalha, que afetam completamente o início da defesa (ou ataque) de La Drang.

Outra fase que merece destaque no game é a "Hue 1968", na qual acontece uma batalha muito importante nos conflitos do Vietnam. O norte do Vietnam, contrá-

rio às invasões norte-americanas, decide tentar tomar um território ocupado pelos vietnamitas do sul, que acreditavam que manter boas relações com os EUA e não guerrear era a melhor opção.

Aqui a batalha pela área tem que ser ferrenha, já que cada base conquistada afeta e muito os tickets recebidos por cada equipe. Essa tela é parecida com Quang Tri 1968, em que novamente as forças do sul enfrentam as forças do norte vietnamita perto da localização de Hue, porém, um pouco mais ao sul e com prédios destruídos, que são pontos perigosos onde o inimigo pode se esconder. Um péssimo clima assolou os soldados durante a batalha (já que os dois mapas são batalhas realizadas em sequência na histó-

ria real da Guerra do Vietnam, escolher as duas no modo Evolution é uma boa pedida).

As novas facções do game são o exército do sul do Vietnam, o exército do norte do Vietnam e os Vietcongs e também o exército dos Estados Unidos, que agora acompanha quatro diferentes regimentos incluindo a marinha norte-americana. Além das facções, as novidades trazem novos veículos e armas como AK 47, CAR 15, M16 e as temidas claymores. Todas essas armas fizeram sucesso nos conflitos reais e não poderiam estar de fora desse game, nos veículos a icônica Vespa, uma pequena motocicleta, e o sampan, que seria um

pequeno barco tradicionalmente chinês, ambos utilizados pelos vietcongs e amplamente famosos por causa da Guerra do Vietnam.

No geral o game agradou, porém, o sucesso de 1942 ofuscou um pouco este game, que apesar do ótimo motor gráfico e melhorias nas texturas e inteligência artificial, não teve seus servidores tão cheios como o game anterior.



BATTLEFIELD 2

Em 2005 a série Battlefield recebe seu novo game que promete trazer algumas mudanças em certas mecânicas antigas e novidades exclusivas desta versão.

Desenvolvido pela Dice e distribuído pela Electronic Arts, o game se passa no presente (então

no ano de 2007) e busca retratar uma possível guerra entre os Estados Unidos com apoio da União Europeia contra a China e uma nova coalisão do oriente médio chamada de MEC (Middle Eastern Coalition).

O multiplayer ficou ainda mais divertido, já que agora são

64 jogadores possíveis no mapa ao mesmo tempo. Esses mapas usam e abusam dessa nova possibilidade trazendo terrenos grandes e difíceis de serem tomados pelo poder inimigo.

Bots (inimigos controlados pelo computador) são possíveis no game, porém apenas com mapas de até 16 jogadores, o que pode não representar a premissa total do jogo de FPS. Com veículos modernos, o que não falta aqui são tanques, aeronaves a jato, helicópteros e barcos velozes que tornam o gameplay nos enormes mapas um verdadeiro campo de guerra, onde o jogador pode ser morto por um simples combatente inimigo ou o inesperado e mortal bombardeio de um caça inimigo.





NOVIDADES NA FRANQUIA

Radar: se um de seus aliados avistar um inimigo e usar o comando “Spotted”, a localização do inimigo fica temporariamente visível no radar de todos os aliados. Porém, se a torre do seu território estiver destruída esse comando fica indisponível, e você e seu exército estão na escuridão.

Trailer UAV: esse veículo fica em uma área escaneando inimigos, ao ser destruído os inimigos somem do radar.

Ataques aéreos: esses ataques podem acabar com uma grande quantidade de inimigos, porém deixa os possíveis contra-ataques inimigos

invisíveis em seu minimapa.

Caixas de suprimentos: ao solicitar esse apoio, uma caixa cairá

no local, podendo recuperar um veículo, trazer munições para os soldados ou curar os ferimentos de guerra.

O game foi muito bem aceito, tanto pela crítica como pelos jogadores. Os 64 players ao mesmo tempo nas fases fazem com que a estratégia seja primordial, e a necessidade de utilizar com tática todos os veículos, classes e armamentos é algo essencial para conquistar a vitória e principalmente se divertir. O game tem algumas expansões que aumentam ainda mais as possibilidades.



REPRODUÇÃO

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Essa expansão para BF 2, lançada em 2005, traz várias novidades, como seis novas facções, os soldados ingleses do SAS, o pelotão especial russo chamado de Spetnaz, os famosos Navy Seal da marinha americana. E com os árabes, três facções, sendo elas os Insurgents, o próprio MEC, e os Rebels, que seriam os rebeldes da Chechênia.

Traz também novas armas e veículos (ainda que o foco aqui seja o combate entre as infantarias e não tanto os veículos), que já são uma marca característica



ELECTRONIC ARTS/DICE



das novidades quando o assunto é expansão para o game Battlefield.

Novos equipamentos foram adicionados para aumentar a sensação de estar controlando tropas especiais do mundo todo: óculos

de visão noturna, granadas de luz para atordoar o inimigo enquanto a equipe os neutraliza ou cumpre um objetivo e algumas novas armas também estão neste pacote, como a temida AK 101 com lança

granadas, o fuzil de longo alcance Dragunov SVD e a já conhecida da série AK 47 não poderia ficar de fora, já que o game tem facções rebeldes.

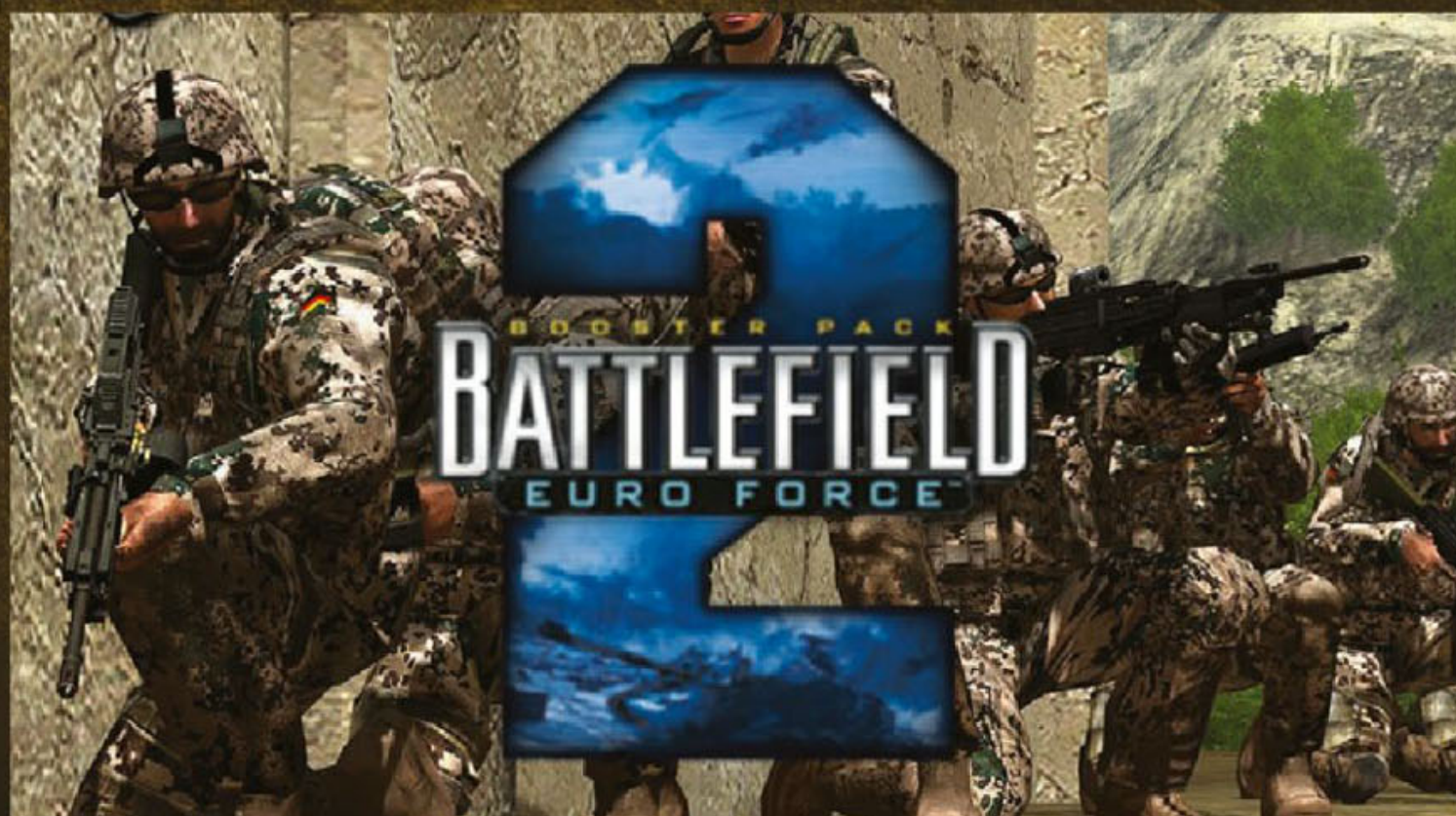
Os novos mapas sempre são esperados nas expansões e BF 2 special forces não deixa a desejar com mapas que realmente criam a sensação de estar em uma missão totalmente tática, como é o caso do mapa Devil's Perch, no qual os navy seals, ou seja, as forças norte-americanas, devem no meio da noite, se aproveitando deste momento de descuido do inimigo, invadir uma base de operações do MEC clandestina, instaurada em um Sanatório desativado, essa base seria utilizada para fazer ataques aos países europeus e também como inteligência do MEC, porém os Seals devem entrar silenciosamente e eliminar todos os inimigos.

BATTLEFIELD 2: EURO FORCE

O lançamento deste *booster pack* estava marcado para o começo de 2005, sendo adiado alguns meses por causa de alguns bugs que foram corrigidos. Basicamente esse pacote que traria uma ampliação ao game original inclui melhorias para a União Europeia, com mapas, veículos, armas e unidades, especialmente criados para dar mais força a facção.

No game sem esse pacote a união europeia apenas participava de algumas missões, e sua partici-

pação nos conflitos era bem limitada e tímida, mas agora a união europeia entra de vez na guerra.





NOVAS ARMAS PARA ESSA FACÇÃO

L85A2 (Assault): um rifle de assalto britânico, porém com lança-chamas já acoplados.

P90 (Anti-Tank): ótima arma de curto alcance, porém perde muita qualidade a média distância. Ao ser destravada, pode ser usada por todos os exércitos do game.

Benelli M4 (Engineer): a famosa “doze”, ou shotgun, se preferir, presente em Counter Strike.

Rifle de Assalto FAMAS (Medic): uma ótima arma com uma precisão considerável, e também uma mira telescópica para melhorar a pontaria nos tiros mais distantes.

HK21 (Support): uma metralhadora com 200 balas, ótima para supressão de inimigos.



ELECTRONIC ARTS/DICE

L96A1 (Sniper): também destravável, essa arma pode ser utilizada por outras facções, um ótimo rifle de longa distância e, para piorar a situação do inimigo, ela tem munição penetrante.

HK53A3 (Special Forces): um ótimo fuzil, com um bom dano e ótimo para ataques a média distância, perfeito para esquadrões especiais.

BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY

Assim como BF 2 Euro force, esta versão é um *booster pack*, cujo foco são batalhas dentro dos próprios Estados Unidos, que são invadidos pelos chineses e também pelo MEC.

Trazendo apenas três mapas diferentes e oito veículos, as mudanças não são muitas, o que fez com que as opiniões ficassem um pouco divididas. Alguns críticos acharam que os mapas geniais carregam o *boost pack*

sozinho, enquanto outros acharam que o *booster* foi muito fraco

e com pouquíssimas mudanças que justificassem seu lançamento.



ELECTRONIC ARTS/DICE

OS TRÊS NOVOS MAPAS ADICIONADOS

Operation Midnight Sun: no Alasca, o exército chinês tenta secretamente invadir a ponta norte dos Estados Unidos, juntamente com o MEC. Os soldados americanos devem a todo custo combater o inimigo e impedir a invasão.

Operation Harvest: em uma região rural norte-americana, os invasores do MEC são surpreendidos pelas forças norte-americanas, iniciando um forte confronto entre as facções.

Operation Road Rage: por estradas e rodovias, os invasores do MEC conseguem entrar nos Estados Unidos e começam a ameaçar o país, chegando próximo demais de áreas industriais e principalmente residenciais.

No geral os jogadores aceitaram bem o *booster*, lembrando que os *boster packs* para Battlefield 2, tanto Armored Fury como Euro Forces, deveriam ser baixados diretamente do site da EA, e inicialmente não viriam em mídia física, como acontecia com as expansões normalmente.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Lançado em 2005, esse foi o primeiro game da série também para consoles, saindo para Playstation 2, Xbox e Xbox 360, além de tradicionalmente para os PCs.

O game é muito parecido com a versão de Battlefield 2, porém com algumas (poucas, na verdade) modificações gráficas e com uma limitação ao multiplayer, sendo possível jogar com até oito pessoas on-line nos consoles, contra os massivos 64 jogadores on-line ao mesmo tempo no PC.

Com a campanha single player, um roteiro é adicionado para essa versão: as forças norte-americanas e europeias são provocadas de todas as formas pelas facções chinesas e seus aliados. Porém, a

China alega que os norte-americanos é quem estão lançando várias provocações para entrar em guerra.

O jogador deve então escolher um lado e partir para a batalha, defendendo o grupo de facções que acha estar correto na situação. Porém, é descoberto durante o desenrolar da história do game que, na verdade, as informações de crimes de guerra disseminadas visando colocar as facções umas contra as outras foram plantadas por uma célula terrorista chamada *Burning Flag*.

Após tantas batalhas, agora o foco do jogador deve ser enfrentar as forças da célula terrorista e eliminar seu comandante, que após ter seu plano descoberto, ameaça lançar mísseis nucleares nos Estados Unidos, Europa e China, transformando os conflitos finais em uma luta contra o tempo para os vários países envolvidos.





CAPÍTULO 3

PRINCIPAIS GAMES DE BATTLEFIELD

Saiba quais são os nomes da franquia Battlefield que mais fizeram sucesso entre os fãs da série

BATTLEFIELD 2142

Seguindo o padrão dos mais recentes lançamentos, 2142 reinventa a série ambientada agora totalmente no futuro. Novas motivações para conflitos e a necessidade de sobrevivência são partes fundamentais da nova trama, envolvendo governos, crises no clima mundial e um futuro assustador.

Lançado em 2006 para computadores, o novo game da franquia já de cara é um dos mais diferentes da série. Desde o primeiro Battlefield, os conflitos reais como a Segunda Guerra Mundial, a Guerra do Vietnam e outros episódios históricos foram base para as tramas. Com Battlefield 2 e suas expansões, a história foi ganhando um

cunho mais fictício, por exemplo, enfrentamentos entre Estados Unidos da América e China. Porém, em 2142 a ficção toma conta do enredo, ambientado no ano homônimo ao jogo quando a terra passa por uma crise sem precedentes.

O planeta passou por uma nova era glacial, deixando os recursos cada vez mais escassos e forçando as grandes corporações

que sobreviveram a lutar pelos últimos terrenos férteis e recursos disponíveis. A luta será travada entre a União Europeia e a recém-formada coligação Pan-Asiática.

Armas futurísticas dignas de um filme de ficção científica, camuflagem ativa, veículos inovadores, bases Titãs e robôs de combate marcam as inúmeras mudanças da série com esse novo game.



DIVULGAÇÃO DICE

AS NOVAS CLASSES

Nessa nova versão, as Classes de Medic e Assault foram unificadas em uma única, as armas principais disponíveis são rifles de assalto, que podem ser desbloqueados com foguetes ou calibre 12 como bônus, kits de primeiros socorros avançados, granadas de fumaça e desfibriladores para reviver companheiros mortos, esses são também são alguns dos *Add ons* disponíveis para a classe unificada.

O já conhecido modo conquest do game recebeu algumas modificações, e agora é dividido nos seguintes tipos:

Head-on: os dois times já iniciam a partida com uma base que não pode ser capturada, sendo as outras neutras.



Assault: aqui o jogador pode jogar em qualquer um dos modos Assault lines.

Conquest Assault: um lado inicia com uma base (titã) que não pode ser capturada, enquanto o outro lado começa com todas as

outras bases, porém com seu titã podendo ser capturado pelo time inimigo.

No Vehicles: apenas infantarias serão utilizadas, nem mesmo armas fixas como turrets aparecem no mapa.

NOVOS MODOS E JOGABILIDADE

As mudanças nos modos não são apenas alterações no modo conquest. Um novo modo também foi adicionado: o modo titã, que consiste em obrigar os exércitos a tentarem destruir os titãs do inimigo, enquanto protegem o seu próprio robô/aeronave – sim, os titãs são enormes naves de guerra totalmente armadas e com escu-

dos de força que não permitem dano por armas convencionais, tornando o uso do titã (que você quer defender) obrigatório em batalhas.

Os veículos são muito parecidos com os já conhecidos de Battlefield 2, tendo seus visuais atualizados para algo mais futurista e tecnológico. A diferença está na

capacidade dos veículos de usarem a chamada Active defense, um escudo energético que protege o veículo e seus tripulantes de

ataques por um curto período de tempo, aproximadamente cinco segundos. Apenas ataques eletromagnéticos podem causar danos nesse período.

A recepção pelos jogadores e da crítica foi boa. Após a correção dos bugs iniciais e o suporte oficial por parte da produtora para Widescreen, o game só recebeu elogios no geral.

O ponto mais bem avaliado pela crítica foi o modo titã, que é muito divertido e inovador, porém algumas críticas pesadas foram feitas por conta de um problema envolvendo justamente os titãs: quando os jogadores pilotavam os titãs, alguns *lags* e diminuições na velocidade do game eram notáveis, o que estragava um pouco a nova experiência.





«PRINCIPAIS»

BATTLEFIELD HEROES

Se o clima sombrio e inspirado em conflitos reais da franquia vinha sendo o seu grande chamariz, a Dice, juntamente com a Electronic Arts, lançou em 2009 esse game que muda totalmente essa visão da franquia.

Produzido pela Easy Studios e com um estilo Cartoon, Battlefield Heroes tem visão em terceira pessoa e um multiplayer totalmente

focado na diversão, com partidas relativamente rápidas e pareadas

de acordo com o nível do jogador.

O jogo é Play 4 free, ou seja, você pode jogá-lo sem ter que propriamente comprar o game. Porém, vários itens do game são pagos, como as microtransações (que consistem em armas mais fortes e precisas) e a modificação da aparência do seu personagem, tornando-o todo customizado e mais com a cara do jogador.



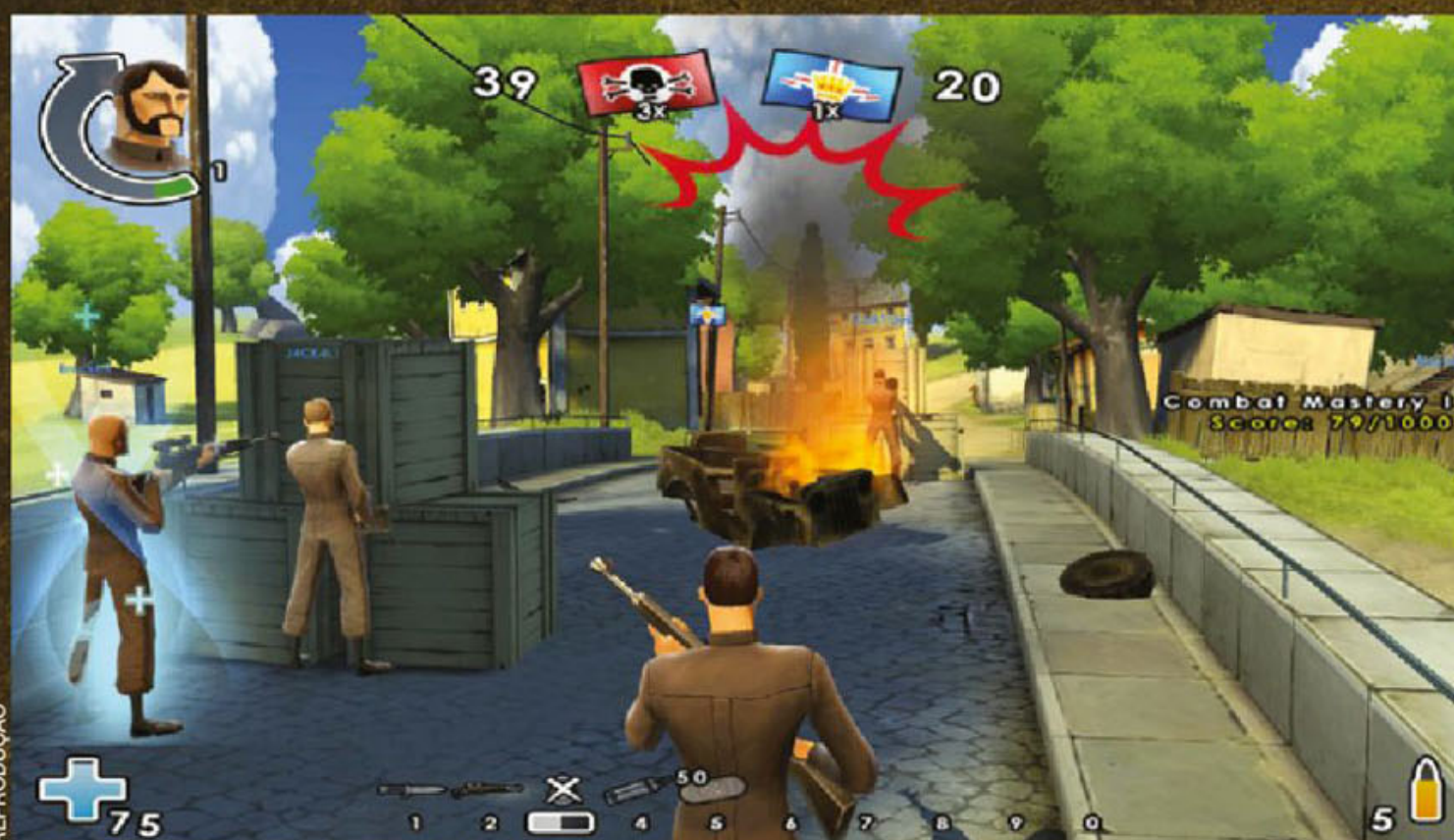
REPRODUÇÃO DICE

GAMEPLAY MAIS LEVE E DIVERTIDO

O gameplay é basicamente um modo conquest modificado, em que cada um dos times recebe 50 vidas e também uma base logo no começo do round. Caso uma facção mate muitos inimigos ou tenha mais bases conquistadas, as vidas do exército inimigo vão progressivamente caindo, enfraquecendo assim a facção inimiga.

Ao invés de exércitos reais, forças de países que realmente existem ou coalisões políticas as facções do game seguem a premissa de simplicidade e diversão, são elas o exército nacional que é vermelho, e o exército real identificado pela cor azul.

A fluidez é notada no tempo de espera para o Respawn (quan-



REPRODUÇÃO

do os jogadores renascem após morrerem) é de apenas cinco segundos (um terço do tempo dos outros games da série, que era de aproximadamente quinze segundos), tornando as partidas muito mais rápidas e o tempo de espera bem menos entediante.

Além da diminuição do tem-

po, o jogo possui um sistema de Spawn inteligente, no qual o jogador nasce em uma localidade próxima às batalhas que acontecem naquele momento no mapa, ou seja, mesmo sem escolher onde irá nascer o jogador sabe que irá estar próximo da ação logo que iniciar.

MUDANÇAS NAS CLASSES E PONTOS

O game tem um sistema de classes bastante parecido com os jogos anteriores, porém as classes foram reduzidas para três: o Soldier, que tem uma velocidade média, assim como sua saúde e alcance dos armamentos (além de ter as habilidades de médico); o Gunner, que possui armas pesadas e muitos pontos de saúde, porém é uma classe bem lenta quando o quesito é movimentação; e por último a classe Commando, com baixa vida, muito rápido ao se movimentar e com habilidades de

tiros a longa distância e de matar os inimigos com facas.

Os Valor points são os pontos do game que garantem a compra de novas armas, roupas e melhorias. Esses pontos podem ser distribuídos entre os seus cinco personagens – sim, aqui você escolher uma classe e vai conseguindo melhorias e modificações para essa unidade, podendo ter cinco personagens salvos em cada conta.

Esses pontos são ganhos em ações bem-sucedidas no jogo, como vencer muitos inimigos e

completar algumas missões específicas. Outro jeito de conseguir esses Valor points é subindo de nível, o que é outra possibilidade desse game e ajuda a melhorar os seus status iniciais.

Por ser um game de tiro divertido e grátis, o recebimento pelos jogadores foi muito bom: a Electronic Arts chegou a revelar dados que apontavam para mais de 10 milhões de usuários registrados, porém com os críticos as notas são relativamente baixas, variando entre seis e sete pontos de dez.

BATTLEFIELD BAD COMPANY



Esse título chega estrelando a novíssima *engine Frostbite*, que promete melhores gráficos e melhorias também na física do jogo justamente em um dos grandes

diferenciais desse game, que é a destruição dos cenários.

Ver que um tiro de um armamento pesado destrói o local que seu inimigo estava usando como cobertura muda toda a dinâmica do

jogo, permitindo novas estratégias e principalmente trazendo mais realismo a cada partida. Esse game foi lançado em 2008 para Playstation 3 e Xbox 360, sendo então outro título exclusivo para os consoles.



A TRAMA DO GAME

A história do game gira em torno de uma história fictícia na qual os Estados Unidos da América e a Federação Russa estão em guerra. O jogador está do lado dos Estados Unidos, lutando contra a Federação Russa, o MEC (Coalização do Oriente Médio) e os mercenários chamados de Leggionaire. A maioria dos conflitos acontece na Rússia e no Oriente Médio, trazendo inclusive um país fictício do leste europeu chamado Serdaristan.

O time é formado por um esquadrão de quatro militares que tem problemas com disciplina. Eles fazem parte da companhia B do 222º do exército, e por causa da má reputação, em vez de serem chamados de B company, receberam o apelido de “Bad Company”. E o título segue a companhia em seus combates, pois só são enviados na linha de

frente – para morrer –, já que todos a consideram uma companhia sem utilidade visto que seus membros são desobedientes e difíceis de controlar.

Preston Marlowe é o protagonista do game. Já nas primeiras missões do esquadrão Bad os problemas surgem por conta da indisciplina: nos conflitos com os Leggionaire, os soldados percebem que uma antiga lenda que conta que tais facções são pagas com barras de ouro é totalmente verdadeira, pois pequenas barras são encontradas pelo esquadrão nos pertences dos corpos caídos em uma das batalhas.

Posteriormente, o esquadrão avista não algumas barras de ouro no poder dos Legionários, todo um carregamento em um caminhão inteiro. O esquadrão desobedece a várias ordens e sai em busca desses carregamentos no

país fictício de Serdaristan. Porém a sorte não estava do lado deles e são capturados pelo exército norte-americano, correndo o risco de serem punidos pela corte marcial. Mas o exército americano tinha um problema: Serdaristan era considerado um país neutro nos conflitos, mas investigações apontavam para um apoio à Federação Russa.

Um acordo então é feito entre o exército norte-americano e os desordeiros da B company: eles são oficialmente deserdados da instituição, limpando qualquer ligação com o exército, e passam a investigar sozinhos o país, mesmo ele sendo considerado neutro no conflito – caso obtenham êxito, terão as indisciplinas limpas de seu histórico e serão soldados honrados no exército; caso fracassem, a moral e honra do exército não serão manchadas.

MULTIPLAYER E RECEPÇÃO

O multiplayer do game suporta 24 jogadores e traz para a franquia um novo modo chamado de Gold rush, que consiste em lutas por baús cheios de ouro. Geralmente um time mantém o ouro consigo e deve protegê-lo a todo custo, e o outro time atacante deve invadir as dependências e bases dos portadores do ouro para destruí-los e acabar com as provisões dos inimigos.

As mudanças e o enredo para esse game direcionado exclusivamente aos consoles fizeram com que as críticas fossem muito boas, mas o diferencial que realmente rendeu elogios à produção foi a possibilidade ab-



REPRODUÇÃO DICE

surda de destruição do ambiente, tornando então a experiência muito mais parecida com um conflito real, em que as balas e explosões destroem prédios,

casas, paredes que protegiam o inimigo entre outros. Todos esses aspectos fizeram o game cair nas graças da crítica e também dos jogadores.

BATTLEFIELD 1943



IMAGENS REPRODUÇÃO DICE



Utilizando a já aclamada Frostbite engine, a franquia Battlefield volta às suas origens e retrata novamente as batalhas da Segunda Guerra Mundial. O jogo foi lançado em 2009 para Xbox Live arcade e para Playstation network e teria uma versão para PC que nunca foi lançada.

Contando em seu lançamento apenas com o modo Conquest (recebendo posteriormente o modo Air Superiority com um evento global em que a comunidade alcançou 43 milhões de kills no game), o jogo tem algumas melhorias em relação à versão 1942 e também outros pontos simplificados, como as classes, que agora são apenas três:



Rifleman: uma classe simples de combate utilizando rifles de assalto, especialmente utilizada para lidar com muitos inimigos e ataques a curta (essa classe possui uma baioneta para batalhas corpo a corpo) e média distância.

Scout: aqui, além dos armamentos para ataques a longa distância, como rifles com mira telescópica, o jogador também possui explosivos, algo bem diferente das versões anteriores.



Infantry: levando submetralhadoras, essa classe é perfeita em combates de curta distância. Possui também um lança granadas, o que parece ser uma união com classes de demolição e destruição de veículos dos jogos anteriores.

O multiplayer do game segue as premissas dos jogos anteriores para consoles: 24 jogadores ao mesmo tempo e poucos modos de jogo.

O game não é considerado uma sequência direta ou remake de 1942, mas sim uma versão diferente da guerra (já que esse se passa um ano depois) que tanto fez sucesso na franquia e agora retorna.

As facções aqui são a marinha dos Estados Unidos e o exército imperial naval japonês, contando com apenas quatro missões, sendo elas:

Wake Island: no início do mapa as cinco bases são neutras, e podem ser conquistadas por ambos exércitos que começam o mapa em um porta aviões e devem se locomover até a ilha e batalhar pelas bases. Assim que uma das facções tiver bases em vantagem, a outra equipe vai começar a perder tickets.

O mapa é muito versátil, pois os jogadores podem utilizar barcos, tanques e jipes na conquista das bases. O diferencial aqui é o tamanho, já que o mapa está em uma versão reduzida se comparado ao antecessor 1942, porém os combates aqui ainda trazem a experiência tanto de curta como longa distância.

Gualdalcanal: também travada em uma ilha, essa batalha é uma clássica briga por bases, porém agora com um campo de com-



«PRINCIPAIS»

bustível com armas 40 milímetros fixas no chão que podem ser úteis para suprimir o inimigo.

Iwo Jima: ambientado em uma batalha icônica da Segunda Guerra Mundial, nesse game o mapa proporciona múltiplas estratégias de combate, pois tem uma boa área para batalhas em longa dis-

tância, porém algumas áreas com matas e prédios que impedem a visão de snipers. Outro ponto que garante uma variedade nos confrontos são os vários veículos que podem ser usados nesse mapa. Um monte em uma das extremidades da ilha tem a vantagem de permitir uma visão geral do território e pode ser utilizado

para avistar inimigos ou montar estratégias.

Coral Sea: o único mapa do modo Air Superiority em que os dois times têm aviões ilimitados e iniciam a partida em seus respectivos porta aviões, tendo então que eliminar as aeronaves inimigas.

O game foi bem aceito pela crítica. O único problema ocorreu com as vendas de Battlefield 3, quando a EA prometeu aos que comprassem o game na pré-venda uma cópia grátis de Battlefield 1943, o que não foi cumprido. Com isso, vários consumidores processaram a EA e acabaram recebendo ao fim a cópia grátis do game de Segunda Guerra Mundial.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Lançado em 2010 para Playstation 3, Xbox 360 e também para PC, nessa edição o jogo retorna às suas origens (mantendo a limitação de multiplayer em consoles para 24 jogadores, contra os 64 de PC), porém com muitas novidades. Uma delas é o sistema chamado de “Demolição 2.0”, que é fruto da engine Frostbite 1.5, versão utilizada no game.



REPRODUÇÃO DICE

O MULTIPLAYER

O modo on-line segue a mesma premissa das outras séries: cada facção escolhe uma classe (são as conhecidas Assault, Engineer, Recon e Medic) que tem seus próprios conjuntos de armas, todos com granadas de mão, uma pistola, faca, uma arma primária e um conjunto de gadgets exclusivos para algumas classes.

Com o decorrer do game novas armas podem ser destravadas conforme o jogador ganha expe-

riência nas partidas, que inclusive tem alguns modos além do conquest:

Rush: nesse modo as facções têm que defender suas estações e ao mesmo tempo destruir as estações inimigas. Essa destruição pode ser feita plantando uma carga explosiva ou ainda com armas convencionais, fazendo com que o edifício venha ao chão – o que só é possível graças à nova engi-

ne, uma mudança significativa da série que, somada à evolução anterior de destruição de algumas partes do cenário, traz mais realismo à franquia e torna esse modo um dos preferidos nas partidas on-line.

Conquest: o modo clássico e já conhecido no qual os players têm que dominar bases e mantê-las em sua posse, fazendo com que o inimigo perca tickets.



REPRODUÇÃO DICE

Exemplo da destruição de ambientes da Frostbite 1.5

Squad Deathmatch: um veículo e quatro pelotões entram na partida com um único objetivo: chegar a cinquenta pontos ou mais antes do inimigo para assim poder vencer.

Squad Rush: uma partida simples em que dois esquadrões de quatro players cada se enfrentam pelas conquistas na partida.

O RETORNO DO PELOTÃO INSUBORDINADO NA TRAMA

A história do game no início pode assustar o jogador que espera a história já se iniciar nos conflitos atuais ou começar exatamente de onde a história do primeiro Bad company terminou.

O início da história é em uma infiltração de soldados norte-americanos em uma área controla-

da pela Marinha Imperial Japonesa em plena Segunda Guerra, na chamada "Operação Aurora" em que os soldados procuram uma arma secreta russa. No meio da cena os soldados percebem uma explosão no mar e são mortos por um tsunami causado pela explosão.

Retornando aos dias atuais, o game mostra que a atual missão dos membros antigos do primeiro game é procurar essa arma. Eles agora fazem parte de um pelotão de elite, conquistando a promessa do game passado de terem seus crimes e insubordinações perdoados.

A ÓTIMA RECEPÇÃO DA "B" COMPANY

O game foi bem aceito pela crítica e pelos jogadores. A destruição total dos prédios fez a diferença, e o modo campanha do game também contribuiu muito para as boas avaliações, já que Battlefield sempre teve como carro-chefe seu modo on-line.

As primeiras versões do game nem trazem uma história, e aqui a junção das inovações com uma boa execução recompensaram o game com notas 9/10 e 10/10 em muitas revistas e sites conceituados. Isso fez com que o game tenha vendido mais de cinco milhões de cópias até maio de 2010, chegando quase a seis milhões no final de 2011, e por fim em 2012 atingindo a impressionantes 12 milhões de cópias vendidas somando todas as plataformas.

BATTLEFIELD PLAY4FREE

REPRODUÇÃO DICE



Com closed beta no final de 2010 e lançado oficialmente em 2011 (tendo seus servidores fechados no ano de 2015), esse FPS simples da franquia para computadores é uma parceria entre a EA games e a Easy Studios, sendo muito parecido com Battlefield Heroes, utilizando a engine de Battlefield 2 (com algumas



«PRINCIPAIS»

modificações), o que faz com que possa ser jogado em computadores mais modestos.

O jogo não tem custos de aquisição, porém algumas transações estavam disponíveis para compra dentro do game. Ainda assim, o jogador podia optar por aproveitar a experiência de game de guerra on-line de graça, se desejasse. Battlefield Play4Free não precisa ser instalado no computador: para que fosse o mais simples possível, os desenvolvedores produziram o game para ser rodado direto no navegador, dispensando downloads.

Em vez de times fictícios, como aconteceu em Heroes, esse game tem como facções os exércitos dos Estados Unidos da América e da Rússia. As classes são as clássicas da franquia, (Assault, Engineer, Medic e Recon), tento



Detalhes do gráfico do game que foi duramente criticado

oito mapas (seis deles são variações de mapas do Battlefield 2 e dois mapas totalmente originais).

Como uma grata surpresa, o game não tem apenas o modo conquest, mas também conquest assault e rush, o que tornava as partidas on-

-line mais divertidas e variadas.

O game recebeu críticas mistas. Algumas revistas detonaram os gráficos, porém, o modo on-line e também o som do jogo foram altamente elogiados na maioria dos canais especializados.

BATTLEFIELD 3



Um dos mais aclamados jogos da série, foi lançado em 2011 para PC, Playstation 3 e Xbox 360, vendendo mais de cinco milhões de cópias apenas na sua primeira semana de lançamento. Battlefield 3 traz a nova engine Frostbite 2.0, que fez uma diferença enorme nos gráficos e efeitos, elevando o game a um patamar totalmente novo. Claro que a versão para computadores é a mais bonita, já que aproveita totalmente as possibilidades gráficas do game.

MODO SINGLE PLAYER

Novamente a Electronic Arts investe na inovação da franquia, trazendo cada vez mais campa-

nhas com história, não focando apenas no multiplayer on-line.

A história da campanha prin-

cipal do game se passa em 2014 e gira em todo o interrogatório de um fuzileiro naval norte-americano.



Exemplo da destruição de edifícios com a Frostbite 2.0

no, o sargento Blackburn, que inicia seus relatos para o interrogador lhe contando o que deu errado em uma missão no Curdistão.

O esquadrão de Blackburn foi apoiar outro esquadrão que teria ido investigar um suposto artefato explosivo, porém acabou ficando cercado e por isso pediu ajuda.

Blackburn e seus homens conseguem resgatar o esquadrão cerca-

do, mas um terremoto destrói parte da cidade, atrapalhando a fuga dos esquadrões. No mesmo dia, um grupo extremista dá um golpe de estado e toma a região. Com isso, o governo dos Estados Unidos decide intervir e Blackburn continua relatando tudo isso para seu interrogador de forma não cronológica, o que dá um tom cinematográfico para a forma como a

trama é mostrada ao jogador.

Durante as investigações, Blackburn e seus homens descobrem que o grupo extremista que tomou o poder tinha escondido em um cofre armas nucleares. Uma corrida contra o tempo é iniciada para descobrir paradeiro delas e neutralizar uma arma tão poderosa que poderia devastar incontáveis vidas.

MULTIPLAYER



locomoção por meio de veículos é necessária.

Recon, ou Franco-Atirador, além de ser responsável por eliminações de longa distância, pode ainda dar "spot" (denunciar a posição) do inimigo, além de poder colocar um rádio em qualquer parte do game, permitindo que seus

companheiros renasçam ali após serem abatidos.

Uma mudança significativa que só foi possível graças à nova engine foi a possibilidade de algumas armas – de classes específicas – poderem acoplar bipés para aumentar sua precisão e diminuir recuo no disparo. A física do game só permite que a arma seja montada nessas configurações em uma

superfície minimamente plana.

Uma adição que traz realismo e deixa o gameplay bem mais divertido é o fogo de supressão mais realista. Quando jogadores atiram no inimigo querendo inibir suas ações, o game agora embaça a visão do inimigo suprimido, além de reduzir sua precisão e capacidade de regenerar a saúde.

Com ótimas vendas e sendo muito bem recebido pela crítica e também pela comunidade gamer, Battlefield 3 se tornou um clássico dos FPS on-line e até hoje tem uma comunidade bem ativa.



As classes para o jogador escolher continuam sendo Assault, Support, Engineer e Recon. A Assault mantém a tradição de ter os atributos de Medic, como já acontecia nas últimas versões da franquia, além de empunhar os famosos rifles de assalto.

Support fica responsável por fornecer munições para os companheiros e também algumas armas pesadas. Já os engenheiros podem tanto apoiar, como destruir veículos, sendo então muito importantes em mapas em que a

BATTLEFIELD 4

O décimo terceiro game da franquia, que também é uma sequência direta de Battlefield 3, foi lançado em 2013 para PC, Playstation3, Xbox 360, Playstation 4 e Xbox One.

O GAMEPLAY

Uma novidade que chega à franquia com BF 4 é a contagem de pontos na campanha. Conforme jogam e concluem ações, os jogadores desbloqueiam novas armas ou gadgets específicos de classes. Outro diferencial é a possibilidade de escolher o tipo do disparo, como automático ou disparo simples, dando mais controle ao jogador sobre suas armas e possíveis eliminações.

Com mais opções de sobrevivência ao player, o game agora permite além de disparos com arma secundária enquanto nada, contra-ataque físicos diretos, mais gadgets e a possibilidade de mergulhar escondendo sua localização do inimigo.

No modo multiplayer existem três facções para escolha: Estados Unidos, China e Rússia, que têm sido nos últimos games da franquia os três países com maior destaque nos conflitos e também nas

histórias do modo campanha.

Ainda com 64 jogadores na partida, a novidade fica pelo retorno do modo Commander – que não era visto desde Battlefield 2142 –, que basicamente dá para um jogador de cada time a visão completa do mapa e permite que ele oriente todos os outros jogadores, ordene ataques com mísseis em locais específicos e coloque veículos em campo, em lugares específicos para ajudar na movimentação dos companheiros.

Um novo conceito chamado de Levolution também foi incorporado. Ele consiste em aproveitar ainda mais as vantagens do mapa, como atirar em um extintor de incêndio em determinado local para obstruir a visão do inimigo, facilitar a conclusão de um objetivo que esteja no topo de um

prédio simplesmente destruindo as bases do edifício, para que ele desmorone e o objetivo fique no chão bem mais acessível e rápido, cortar eletricidade de uma localidade onde o inimigo precise de visibilidade ou ainda destruir o pilar de alguma estrutura onde um tanque esteja passando para encurralá-lo.

Todas as mudanças de gráficos, maiores resoluções, a adição de partículas, o novo sistema de “água em rede” que permite a todos os jogadores da partida verem a mesma onda na água, destruição de ambiente ainda mais realista e o conceito de Levolution apenas são possíveis com a nova engine Frostbite 3, que vem melhorando e ganhando adendos cada vez mais espetaculares a cada versão anunciada.



REPRODUÇÃO DICE



REPRODUÇÃO DICE

A TRAMA DE BATTLEFIELD 4

A história do game se passa em 2020, sendo uma continuação direta do game anterior, quando a guerra entre Estados Unidos e Rússia está ainda mais violenta. A China pretende entrar na guerra, o que preocupa muito o governo estadunidense, já que

terá que se preocupar com dois fronts de batalha, o que incorpora várias conspirações e manobras políticas à trama.

Battlefield 4 foi bem recebido pela crítica e jogadores, porém as notas atribuídas ao game são um pouco menores em alguns casos do

que as de seu antecessor, o modo história também foi criticado por não ser muito relevante, o que faz com que muitas pessoas acreditem que BF 3 seja um pouco melhor que BF 4, outro fato que reforça isso é que BF4 teve menos da metade das vendas de BF3.

BATTLEFIELD 4: SECOND ASSAULT E PACOTES DE EXPANSÃO

Battlefield 4 recebeu muitos pacotes de expansão para aumentar a diversão do game e trazer novos mapas, modos e armas para que os fãs ficassem sempre animados em jogar por conta das novidades frequentes. Second Assault traz os mapas mais os jogados de BF 3 para o novo game sendo eles Operação Metrô, Fronteira Caspiana, Golfo de Omã e Operação Tempestade de Chamas, todos redesenhados com a tecnologia da Frostbite 3.



IMAGENS REPRODUÇÃO DICE

OUTRAS EXPANSÕES DISPONÍVEIS



CHINA RISING

Como na história de BF 4 a China poderia entrar no conflito a qualquer momento, esse pacote de expansão traz as batalhas para o território chinês, com novos mapas veículos e até um novo modo de jogo.



COMMUNITY OPERATIONS

Esse mapa na selva foi projetado com a ajuda da comunidade de jogadores de Battlefield 4. Os desenvolvedores ouviram opiniões em fóruns e comunidades do game, trazendo um mapa na selva totalmente focado em infantaria e de combate direto. O download também é gratuito.



LEGACY OPERATIONS

Agora os jogadores podem matar a saudade de Dragon Valley, um famoso mapa de Battlefield 2, que está disponível nessa expansão totalmente remodelado e preparado para a engine nova do game. A expansão também está disponível gratuitamente para download.



«PRINCIPAIS»

IMAGENS REPRODUÇÃO DICE



NAVAL STRIKE

O combate com navios, porta aviões e veículos anfíbios têm prioridade nos mapas dessa expansão, que trazem ainda a emoção das batalhas de BF 4 para os mares.



DRAGON'S TEETH

Aqui o foco é a batalha direta entre infantarias, em um ambiente urbano e denso das cidades asiáticas e do pacífico.



FINAL STAND

Se Dragon's Teeth leva os jogadores a batalhas na China, Final Stand traz o gélido território russo para ser disputado nas partidas on-line de BF 4.



NIGHT OPERATIONS

Esse pacote gratuito foca nas batalhas noturnas, em que usar a estratégia e gadgets é essencial para derrotar os inimigos, já que a visibilidade está muito comprometida nos mapas sombrios desse pack.

BATTLEFIELD HARDLINE

Esse título, além de contar com as já conhecidas Electronic Arts e Dice, tem outro grande nome na sua produção: a Visceral Games. O lançamento do game, previsto para 2014, só aconteceu em 2015, saindo para Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One (uma versão beta saiu antes do lançamento e mais de 7 milhões de players jogaram).



IMAGENS REPRODUÇÃO DICE

JOGABILIDADE E MUDANÇAS



Se nos games anteriores a guerra entre grandes nações, grupos terroristas, grandes ditadores e grandes batalhas eram o ponto principal das narrativas, com Hardline a guerra é contra o crime. Aqui, a famosa brincadeira de “polícia e ladrão” ganha um novo sentido.

A campanha single player foi um dos grandes focos da Visceral games, que prometeu uma campanha totalmente diferente das versões anteriores: haverá algumas situações dramáticas em que o jogador terá que fazer escolhas que vão influenciar diretamente na trama.

Jogando como policial na campanha principal, o player tem muitas novas mecânicas e pode escolher entre ser violento

ou mais silencioso para lidar com os inimigos. Existem mudanças, como armas utilizadas por policiais, botes, helicópteros, carros

blindados, escudos a prova de balas, tasers, algemas, o distintivo de policial que pode fazer com que alguns criminosos larguem suas

armas e um novo gadget muito utilizado nas missões na luta contra o crime, o Scanner que pode marcar ameaças, alvos e provas.

MULTIPLAYER

Com a mudança no estilo do game, indo de guerras para conflitos entre policiais e criminosos, o multiplayer do jogo mudou drasticamente. As classes agora são Mecânico, Sniper, Médico e Especialista, e além disso, alguns modos novos estão presentes.

No modo Roubo, os bandidos devem assaltar um carro blindado e tentar a todo custo levar o que foi roubado para um ponto de extração, porém a polícia já está à espreita e pronta para impedir o crime. Se os criminosos conseguirem levar a encomenda, vencem, caso não consigam, é a lei que sai vitoriosa.



IMAGENS REPRODUÇÃO DICE

Em Dinheiro Sujo, ambas as equipes devem retirar o dinheiro que está localizado no centro do mapa e levar a maior quantia possível para um carro – um específico para cada equipe. Vence a equipe que conseguir reunir cinco 5 milhões primeiro ou tiver que a maior quantia em seus

carros quando o tempo da partida acabar.

Parecido com o modo Rush de Bad Company 2, Ligação Direta é o modo em que a polícia deve perseguir os criminosos por longos cenários, tentando capturá-los.

Em Resgate, a equipe de polícia, juntamente com a S.W.A.T, deve resgatar reféns que estão em perigo nas mãos dos sequestradores.

Por último, o competitivo modo Mira é um cinco contra cinco, isso em apenas três minutos e sem Respawn após a morte. Ganha o time que matar mais inimigos.

HISTÓRIA DA LUTA CONTRA O CRIME

A história se passa em Miami, onde a luta contra as drogas está cada vez mais difícil. A trama se desenrola em torno do oficial Nick Mendonza, que acaba de ser promovido a detetive. Ele e sua parceira Khai Minh Dao começam uma investigação para chegar à coluna principal do fornecimento de drogas, porém, quanto mais fundo eles entram na investigação, mais percebem que a ilegalidade está mais próxima do que eles imaginam.

Battlefield Hardline foi bem aceito entre a comunidade. Com notas entre mediano e bom, o

game teve bom retorno comercial, ficando em primeiro no nú-

mero de vendas durante um mês nos Estados Unidos.



Os parceiros Khai Minh Dao e Nick Mendoza



CAPÍTULO 4

BATTLEFIELD 1

A franquia de sucesso retorna às suas origens nesse maravilhoso game onde o conflito se passa na Primeira Guerra Mundial



REPRODUÇÃO DICE

BATTLEFIELD 1

O mais recente título lançado da famosa franquia de FPS Battlefield foi, assim como os anteriores, desenvolvido pela Dice e publicado pela Electronic Arts. O game teve seu lançamento mundial em outubro de 2016, quando ficou disponível para PC, Playstation 4 e Xbox One.

O game retorna às origens da franquia e é ambientado na Pri-

meira Grande Guerra, e os avanços tecnológicos permitem agora que tanques, aviões, dirigíveis e outros maquinários colossais invadam os campos de batalhas como nunca antes visto. Ao mesmo tempo, é curioso ver que a cavalaria ataca sem armamento de fogo, a comunicação é feita por pombos correios, além do uso de facas, espadas e todo tipo de armamento e unidades que podem

ser considerados hoje totalmente desnecessários em uma guerra moderna, mas que fizeram parte do conflito real e têm sua participação no game garantida.

As batalhas seguem com suas trincheiras, sua violência corpo a corpo, ataques químicos e batalhas em locais inóspitos como nos Alpes italianos, deserto do Oriente Médio ou em cidades francesas sitiadas.



Os dirigíveis de Battlefield 1 são colossais

IMAGENS REPRODUÇÃO DICE

JOGABILIDADE E MODO SINGLE PLAYER

O game inicia com um prólogo, ou seja, antes de iniciar partidas on-line e já partir para as batalhas, o jogador deve passar por esse início que também serve como um tutorial para apresentar as novas mecânicas.

Armas antigas e com tecnologias hoje ultrapassadas eram, na época em que o game se passa, o que existia de melhor em tecnologia bélica, portanto rifles de ferro-lho, lança-chamas, calibres 12 com apenas cinco tiros, a famosa pistola Mars e as temidas baionetas nos canos das armas fazem todo o clima de Grande Guerra, e tudo isso com mecânicas inovadoras.



As trincheiras e lutas corpo a corpo dão um toque especial ao game

DETALHES E NOVIDADES NO MULTIPLAYER

O modo multiplayer continua suportando 64 jogadores, tendo em seu lançamento nove mapas e os seguintes modos:

Conquest: modo já conhecido dos fãs da franquia, em BF 1 ele consiste em controlar vários pontos do mapa, o que concede tickets para o time. Quanto mais localidades o esquadrão mantiver em sua posse, e ao mesmo tempo tomar as do inimigo, mais próximo do objetivo ele chega, já que com certo número de pontos

alcançados o jogo termina, dando a vitória para quem os alcançou primeiro.

Rush: esse modo tem dois estilos para se jogar: como atacantes e defensores. O lado responsável por atacar deve utilizar todos os seus tickets para ir conquistando bases uma a uma, dominando os próximos pontos, chegando então em uma última base que, quando tomada, garante a vitória ao time. Os soldados responsáveis por defender as localidades

devem matar todos os invasores e impedir que eles consigam avançar na tomada das bases. Ao conseguir acabar com os tickets do inimigo o time de defesa vence a partida.

Domination: esse modo é muito parecido com o modo Conquest, mas a área de conflito é bem menor e com poucos pontos de controle. Geralmente é jogado por players que procuram uma partida rápida para se divertir sem muitos objetivos.



«PRINCIPAIS»

Team Deathmatch: modo muito comum em FPS, dois times entram em uma batalha tentando matar o maior número de inimigos. O primeiro que alcançar um número específico ou tiver mais Kills no limite de tempo da partida vence – simples e divertido.

War pigeons: esse modo de jogo totalmente inédito traz toda a história da Primeira Guerra à tona. Nesse conflito, pombos correios eram altamente utilizados pelos pelotões para comunicação. Treinados para voar do ponto A ao ponto B, quando eram vistos por soldados saindo do front inimigo, tornavam-se alvos dos soldados, que tentavam interceptá-los ou matá-los, a fim de atrapalhar as comunicações inimigas ou ainda descobrir informações secretas.

Aproveitando esse background histórico, o game traz um

modo em que dois times imitam a realidade de comunicação daquele período. Eles devem tentar capturar um pombo, e o time que conseguir deve tentar então escrever uma mensagem, enquanto o outro time busca eliminar o soldado responsável por isso. Se o soldado conseguir escrever a mensagem ser ter que mudar de posição ou ser alvejado por disparos, o time ganha um ponto; caso falhe nessa missão, o time opositor ganha o ponto. A equipe que conseguir três pontos primeiro vence a partida.

Operations: combinando elementos dos modos Conquest e Rush, esse modo coloca os jogadores na partida dando a impressão de estarem realmente em uma guerra, divididos em dois times, um com a missão de atacar e o outro de defender.

O time responsável por atacar recebe três vidas – chamadas de batalhões – e um número específico de tickets dependendo da partida: partidas 20 contra 20 têm 200 tickets, e partidas 32 contra 32 têm 250 tickets no total. O time de ataque deve utilizar esses tickets para conquistar e manter algumas bases, e pode reconquistar tickets matando oponentes nas bases já conquistadas.

O time de defesa tem tickets ilimitados e caso consiga acabar com todos os tickets do inimigo antes que ele conquiste a última base, recebem um Behemot para o próximo turno. Um Behemot é um veículo enorme que pode ser um dirigível ou um navio, e obviamente representa uma grande vantagem para o time que conseguir lutar com um desses ao seu lado.

AS CLASSES DE BATTLEFIELD 1

Em Battlefield 1 existem quatro classes que podem ser escolhidas pelo jogador: uma pickable, outras três são Spawn-based (classe em que o jogador

inicia automaticamente em alguns pontos do mapa) e por último uma classe que o jogador pode pegar no decorrer da partida, Pick up.

CLASSES PICKABLE

Assault: uma classe de assalto tem à sua disposição submetralhadoras e também escopetas calibre 12. É utilizada como antiveículo no game por conta de seus armamentos pesados.

Medic: essa classe fica responsável por cuidar das feridas dos players machucados em um conflito, ou ainda reviver aliados caídos. Para lutar utilizam rifles semiautomáticos.

Support: levando metralhadoras leves, essa classe tem uma grande



REPRODUÇÃO DICE

Os tanques têm um importante papel nas partidas

importância na estratégia, pois além de poder reparar danos em veículos, ela também dispõe de munição extra para seus aliados.

Scout: essa classe usa uma variedade de armas de precisão, como rifles de ferrolho, além de eliminar vários inimigos de longas distâncias sem ao menos serem notados. Os franco-atiradores podem também dar spot nos inimigos.

SPAWN-BASED

Tanker: caso o jogador escolha renascer na partida direto em um tanque ele será um Tanker, e além de pilotar o veículo, o jogador tem um acessório para reparar seu meio de transporte.

Pilot: parecido com o Tanker, porém o piloto já nasce em um



Um soldado de elite com seu lança-chamas

avião. Caso esteja fora do avião os pilotos têm à sua disposição pistolas, carabinas ou uma calibre 12 com o cano serrado.

Cavalry: caso escolha renascer já em um cavalo, o jogador já será automaticamente dessa classe.

PICKUP-BASED

Elite: ao pegar certos armamentos no mapa o jogador pode ter acesso a armamentos mais pesados, como lança-chamas, dando certas vantagens bélicas ao jogador e consequentemente ao seu time.

A ACLAMADA CAMPANHA DE BF 1

A história de Battlefield 1 é um pouco diferente das demais. Na verdade são seis histórias diferentes, cada uma mostrando a visão de um combatente. Cada um desses combatentes tem uma nacionalidade e uma relação com histórias reais da Primeira Guerra Mundial.

STORM OF STEEL

Essa história é o prólogo do game e se passa em 1918. O jogador aqui controla vários soldados norte-americanos membros do esquadrão Harlem Hellfighters.

Nessa parte inicial do game, o jogador deve sobreviver às várias investidas do exército alemão, e caso seja morto o player apenas troca para outro soldado, como se estivesse experimentando a perspectiva de uma guerra por meio

das várias vidas perdidas de soldados naquele front.

O prólogo se estende até um ponto em que os americanos que estavam perdendo território conseguem, agora com ajuda de ar-

tilharia britânica, reconquistar o terreno pouco a pouco.

A narrativa então leva o jogador ao momento em que ele controla o último soldado norte-americano (os outros estão todos



A rivalidade entre as facções nunca esteve tão visível na franquia



«PRINCIPAIS»

mortos), e esse último soldado se vê frente a frente com o último soldado alemão, ambos apontando suas armas um para o outro até que percebem o quão irracional é aquilo e abaixam suas armas. Cada um segue seu caminho.

THROUGH MUD AND BLOOD

Aqui o jogador controla o soldado em um tanque chamado Danny Edwards. Ele e seus companheiros britânicos devem entrar em território alemão, na cidade de Cambrai, e lá conquistar uma posição estratégica e destruir as baterias de artilharia inimiga.

O esquadrão se vê em apuros quando fica atolado na lama de uma estrada e totalmente cercado por soldados alemães. Sem a possibilidade de sair do tanque, eles decidem enviar um pombo correio pedindo para que a artilharia dos aliados enviasse um ataque à sua localização, contando que a blindagem do tanque talvez suportasse o ataque e livrasse todo o pelotão das mãos dos alemães. Um ponto interessante é que o jogador controla o pombo correio assim que ele sai do tanque de guerra.

O plano acaba dando certo

com algumas baixas. O grupo então segue para uma linha de trem alemã que deve ser atacada. Após perder todos os membros, restando apenas Edwards e um outro soldado, com seu tanque destruído e andando a pé e feridos, a cena final mostra que, após a participação de mais de 300 tanques na batalha de Cambrei, a guerra tem seu fim um mês após os acontecimentos mostrados.

FRIENDS IN HIGH PLACES

Clyde Blackburn é o protagonista dessa história que se passa em 1917. O piloto canadense é um jogador de cartas que usa meios duvidosos para obter a vitória em apostas. Usando de suas táticas, Clyde rouba em um jogo de cartas o avião de um piloto da nobreza britânica chamado Rackhan. Quando pousa com o avião roubado em uma área, Clyde se apresenta para o copiloto britânico de Rackhan chamado Wilson como se fosse o próprio Rackhan.

Wilson e Clyde decidem fazer um exercício aéreo e acabam sendo vítimas de uma emboscada alemã. No meio do conflito eles acabam tirando fotos de uma base de munições alemãs. Após conseguirem se livrar do inimigo, am-

bos ponderam se devem mostrar a foto para seus superiores, pois apesar de ela poder ser muito útil para um possível ataque direto a munições alemãs, os dois pilotos estavam voando sem autorização, e Clyde com um avião roubado de um superior para piorar a situação.

Após relatarem aos seus superiores eles são incumbidos de um ataque à base de municionamento alemão, e obtêm sucesso em sua missão. Wilson acaba sendo ferido e Clyde cogita abandonar o companheiro, mas decide retornar e levá-lo para as linhas britânicas.

Rackhan estava esperando para julgar Clyde por se passar por ele, mas o inesperado acontece: no caminho para o julgamento e corte marcial certa para Clyde, o navio é atacado por alemães, Rackhan acaba morrendo enquanto Wilson e Blackburn novamente se unem para resistir aos ataques alemães.

Após derrubar aviões inimigos e destruir três dirigíveis alemães, Clyde, que sobrevive, diz que a história que iriam contar é que ele foi um mentiroso, ladrão que apenas queria fugir da corte marcial, mas que na verdade ele tinha salvado a vida de muitos. No final, quem está dizendo a verdade?

Avanti Savoia: essa história se passa em 1918 ao norte da Itália, com Luca Vincenzo Cocchiola e seu irmão gêmeo Matteo. A história é contada por Luca, porém já idoso, quando em uma conversa com sua filha acaba relatando os acontecimentos.

Em uma grande ofensiva para se apoderar de uma fortaleza austro-húngara, Luca e Matteo tinham diferentes responsabilidades no ataque: Matteo na ofensiva

BATTLEFIELD 1



REPRODUÇÃO DICE

Em destaque, o piloto de tanque Danny Edwards

principal e Luca em um papel de auxílio às unidades.

Na tentativa de parar a ofensiva italiana, os aviões austro-húngaros provocam um deslizamento de terra para tentar atrasar ou impedir a ofensiva. Percebendo que a unidade de seu irmão poderia estar na área destruída, Luca vai à procura dele, porém encontra apenas o corpo de seu irmão.

A história é triste justamente por em seu texto final relatar que várias nações perderam muito na guerra, assim como familiares de soldados que combateram com bravura independente de qual lado estivessem.

THE RUNNER

Voltando um pouco nos acontecimentos, essa história se passa em 1915, na Turquia europeia, onde Bishop – um experiente mensageiro australiano – encontra o jovem Foster. O jovem pede para ir com Bishop, que apesar de discordar inicialmente acaba concordando em levar o rapaz.

Na tomada de um forte, Foster desobedece às ordens de Bishop e o acompanha de longe, porém toda a morte e carnificina da guerra acabam assustando o rapaz. Bishop, percebendo que o jovem estava desobedecendo às suas ordens, porém totalmente impactado com a visão do que realmente é a guerra, acaba acalmando Foster em vez de puni-lo pela desobediência.

Após retornarem, Bishop e o rapaz se separam brevemente para o mensageiro fazer seu trabalho sem interrupções, porém ao voltar, Bishop percebe que o jovem Foster acabou se juntando a um pelotão que tentaria tomar um forte. Notando o erro, ele vai ao encontro do rapaz para tentar salvá-lo. O final nos mostra que nem sempre a guerra recompensa a coragem: Foster consegue sobreviver, mas à custa da vida de Bishop, que em uma das últimas cenas parece estar feliz por morrer para salvar Foster e seus companheiros.

Nothing is Written: agora a história se passa na primavera de 1918, quando o jogador assume o papel de Zara Ghufran, um rebelde beduíno que trabalha diretamente com o oficial de inteligência britânico T.E. Lawrence enquanto eles lutam para tentar evitar a ocupação dos Otomanos.

Ghufran se infiltra em um trem otomano descarrilado e recupera um manual com códigos de comunicação otomanos, porém em um momento de descuido acaba sendo emboscado por um oficial otomano chamado Tilkici.

Lawrence da Arábia – sim o arqueólogo, militar, agente secreto e escritor britânico – e seus homens resgatam Zara e conseguem capturar Tilkici. Ao interrogá-lo, descobrem como usar o manual encontrado no trem para atacar um trem blindado dos inimigos.

A trama se estende até o sucesso de Zara e Lawrence, mas um texto final nos lembra que mesmo nos dias de hoje os árabes não têm plena autonomia, muito dificultada pelos franceses e ingleses e pelas guerras por petróleo na região, que continuam até os dias atuais.



Um cavaleiro Otomano

REPRODUÇÃO DICE

RECEPÇÃO

Battlefield 1 foi muito bem recebido pela crítica. O trailer de pré-lançamento do game teve mais de 2 milhões de likes no Youtube, e as vendas de BF 1 também foram boas, superando os números de venda de Battlefield 4 e Hardline juntos.

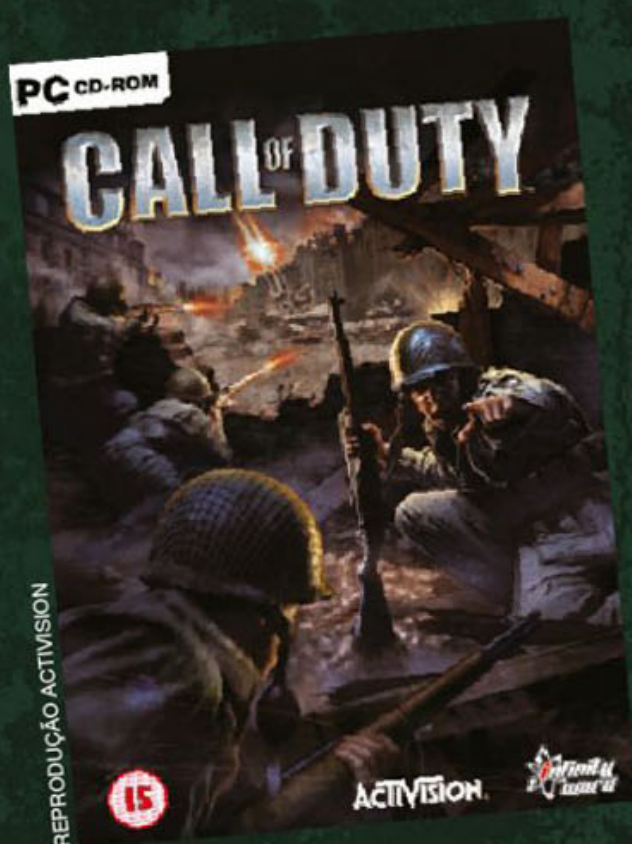
Com ótimas notas dos críticos e uma ótima recepção pela comunidade de jogadores, Battlefield 1 é um ótimo game. As novas mecânicas, além de serem bem aceitas pelo público, se mostraram muito funcionais, e as pequenas histórias dão um charme e sentimento de realismo para o game.



CAPÍTULO 5

CALL OF DUTY, O INÍCIO DA FRANQUIA

A história da franquia de jogo de guerra que fez uma geração inteira pegar em armas e salvar o dia



CALL OF DUTY

Lançado em 2003 para PC, depois ganhando versões também para consoles, esse FPS da Segunda Guerra Mundial que inicia a famosa franquia foi produzido pela Infinity Ward e publicado pela Activision.

Com um motor gráfico cha-

mado id Tech 3, uma modificação do motor de Quake III, temos um game com bons gráficos e um gameplay parecido com o já consagrado Medal of Honor, porém trazendo novidades e sua própria identidade para esse mercado de games de guerra que sofreu uma fase de saturação nesse período.

O GAMEPLAY

O jogo gira em torno de alguns soldados, geralmente com campanhas focadas em nações, que fazem uso de várias armas da Segunda Guerra Mundial. Cada missão tem um ou mais objetivos que ficam na parte superior da tela.

Para completar a missão o jogador deve ir cumprindo os objetivos. Nesse ínterim, o jogador pode salvar ou carregar seu progresso a qualquer momento. Além dos chamados saves, o jogador tem a sua disposição vários checkpoints durante as fases.

Duas armas primárias estão

à disposição do player no início do game, uma pistola e até dez granadas. Além disso, durante o jogo, o jogador pode pegar armas que estiverem no chão ou perto dos corpos de soldados que foram mortos em batalha.

Um diferencial muito bom de Call of Duty é a possibilidade de o jogador alternar entre vários modos de disparo, como automático ou tiro único, além de ser um dos primeiros games a utilizar *iron sights*, um sistema de mira mais realístico baseado no modo de mira real das armas de fogo.

O sistema de saúde do game é

baseado em uma pequena barra. Conforme o jogador é atingido por disparos inimigos, a barra vai diminuindo, indicando ao jogador sua baixa saúde. Medkits encontrados no cenário podem restaurar a barra de saúde do jogador ao seu status original.

Outra particularidade da estreia dessa franquia é o *Shellshock* que os soldados sofrem perto de uma explosão, com perda parcial da audição e visão borrada — além da incapacidade de correr — quando sofrem um choque muito forte causado por explosivos. Hoje em dia isso é comum nos jogos,

mas na época foi uma grande novidade.

Como Call of Duty tenta passar a sensação de que o jogador realmente está em um campo de batalha da Segunda Guerra, seu gameplay sempre foca não em um único soldado, o personagem principal controlado pelo player, mas sim no pelotão como um todo. Em vários momentos ele ajuda o jogador eliminando alguns inimigos, jogando granadas e deixando o inimigo ocupado enquanto o jogador faz alguma ação ou objetivo – sozinho, isso não seria possível.



IMAGENS REPRODUÇÃO

AS TRÊS CAMPANHAS DE COD

CAMPANHA AMERICANA

A campanha americana tem como seu principal personagem o Soldado Martin, um membro recentemente recrutado do Regimento de Paraquedistas que passou por um breve treinamento básico em Camp Toccoa, na Geórgia, Estados Unidos, em 9 de agosto de 1942.

Dois anos se passam e agora, dia 6 de junho de 1944, Martin vai contra sua vontade para uma missão no solo: ele precisa fazer uma área de aterragem para os soldados que estavam na *Overlord operation*. São momentos difíceis, já que o local está sob fogo pesa-

do. Martin então acaba em uma unidade com soldados de várias companhias diferentes.

Ao final dessa missão, Martin e sua nova unidade mista conseguem tomar uma cidade nos arredores do território dominado pelos alemães.

Na segunda missão, Martin e sua atual unidade são designados para expulsar soldados alemães que ainda estavam em Sainte Mère Église, e já que estariam lá, deveriam também destruir alguns tanques antiaéreos nos arredores.

A terceira missão é a defesa da localidade, uma batalha entre os americanos e o exército alemão, e

a quarta missão do grupo é a travessia de Sainte Mère Église para Sainte Marie du Mont. O grupo deve entregar uma importante mensagem, e claro que no caminho, precisa enfrentar vários pelotões alemães.

A quinta missão ocorre na famosa noite de 6 de junho, o fatídico Dia D: a unidade de Martin deve destruir pontos importantes da artilharia alemã, e por conta do ótimo trabalho de Martin em todas essas empreitadas bélicas, ele é escolhido para algumas missões secretas.

A sexta missão é também a primeira missão especial de Mar-



O famoso campo Toccoa de treinamento



Um importante personagem da franquia, Capitão



«PRINCIPAIS»

tin, que deve agora coordenar um ataque a uma prisão secreta mantida pelos alemães no porão de uma mansão austríaca. Lá, ele precisa resgatar dois oficiais do exército britânico, sendo eles Capitão Price e Major Ingram.

Ao final de sua missão, Martin descobre que os prisioneiros Capitão Price e Major Ingram já haviam sido levados para um local mais seguro onde seriam interrogados. Sendo assim, a sétima missão é se infiltrar nesse campo de prisioneiros de guerra e resgatar os oficiais, tudo de forma muito rápida, pois Martin tem menos de dez minutos antes que reforços alemães cheguem ao local.

Na oitava e última missão, Martin e seus homens participam da Batalha das Ardenas – ou do Bulgue –, quando ele consegue recuperar importantes documentos escondidos em um bunker inimigo. A missão impede que os inimigos façam melhorias em seus tanques e contribui para a derrota do eixo.

CAMPANHA BRITÂNICA

A operação Tonga em junho de 1944 é o cenário para a primeira missão nessa campanha do sargento Jack Evans, que juntamente com sua unidade Jack é lançado dos pla-



Price e Waters se preparam para uma missão

nadores de Horsa, nas localidades da ponte Pegasus, em Bénouville.

A primeira missão é um sucesso. Jack e seus homens, liderados pelo Capitão Price, limpam a ponte dos soldados alemães. Na segunda missão, no mesmo dia, a unidade consegue suportar os ataques de um batalhão alemão, que estava inclusive sendo apoiado por tanques, que tentavam recuperar a ponte tomada na primeira missão. Porém, os reforços do 7º Batalhão de paraquedas chegam e os alemães acabam recuando.

Alguns meses se passam após a segunda missão e uma nova, a terceira, deve ser cumprida por Evans, que é transferido para o *Special Air Service*, ou SAS, um esquadrão de elite britânico muito conceituado até os dias de hoje.

Evans, agora membro de um

time de elite, participa de uma missão para sabotar a Barragem Eder, e para isso deve destruir as armas antiaéreas que protegem a barragem e seus arredores.

Em uma operação alguns meses antes, os aliados destruíram uma barragem com explosivos, porém o exército alemão conseguiu restaurá-la. Na quarta missão, Evans deve perseguir e eliminar algumas tropas alemãs até uma ponte que acaba destruída.

Na quinta missão, a equipe deve tentar chegar a um aeroporto alemão para conseguir finalmente fugir em segurança. Evans deve cobrir Price e os outros soldados que precisam, antes de partir, procurar informações importantes para que o grupo de elite RAF destrua um navio de guerra. Os alemães tentam impedir, mas com artilharia pesada Evans consegue segurar os alemães por um tempo. O grupo consegue cumprir a missão, porém Price se sacrifica para que eles conseguissem sair são e salvos, fugindo de barco sem serem seguidos pelos alemães.

A missão final da campanha britânica mostra Evans, Waters e sua equipe perto de Burgsteinfurt, uma cidade localizada na Alemanha. Eles têm ordens para ajudar em um ataque feito pelos alemães à cidade, mas nesse ínte-



Missão em Bénouville, França

rim descobrem planos do exército inimigo para lançar foguetes V-2 nas forças Aliadas. Evans e os homens, descobrindo essas informações, conseguem neutralizar o plano inimigo e finalmente se juntar ao resto do exército.

CAMPANHA SOVIÉTICA

A primeira missão na campanha soviética acontece durante a famosa Batalha de Stalingrado, em 18 de setembro de 1942, quando o cabo Alexei Ivanovich Voronin, um jovem voluntário, e seus colegas que acabam de entrar para o exército são enviados em missão nos caminhos próximos ao rio Volga, e a maioria deles vai ser morta quando a Luftwaffe lançar um ataque surpresa aos jovens recrutas.

Após cruzar o rio, a missão passa a ser cobrir um oficial com artilharia, o que pode segurar os alemães por um tempo. O jogador deve ajudar a suprimir os soldados inimigos para concluir a missão.

A segunda missão é icônica: ela se passa na Praça Vermelha, e os oficiais soviéticos, obedecendo a uma lei de Joseph Stalin, matam soldados que, com medo, tentam recuar, desobedecendo a seus superiores. Voronin, o personagem principal da campanha, mata vários oficiais alemães com um rifle. Com isso, a ofensiva alemã para por um curto período de tempo, mas que foi suficiente para que a artilharia soviética destruísse os tanques inimigos, concluindo assim o objetivo.

Na próxima missão, Voronin se junta a alguns aliados sobreviventes em uma estação de trem. Seu objetivo aqui é levá-los sem segurança para o major Zubov. Ao cumprir seu objetivo Voronin



Stalingrado com vários inimigos

é promovido: agora o jovem soldado russo é sargento junior.

A quarta missão se passa no dia 9 de novembro, Voronin deve reconquistar um prédio que foi tomado pelo inimigo. O sargento junior deve ser furtivo e andar pelos esgotos para poder surpreender o inimigo.

Na quinta missão, Voronin e seus soldados são liderados pelo sargento Pavlov, quando defendem o edifício. Voronin tem um papel de suporte nessa missão, pois fica como franco atirador, dando cobertura aos demais.

A sexta missão ocorre muito tempo depois, em 17 de janeiro de 1945. Voronin agora se tornou um sargento completo, servindo na 150ª Divisão do 3º Exército de Choque. A unidade de Voronin deve invadir uma fábrica provisória que repara tanques alemães em Varsóvia, em plena ofensiva de Vistula-Oder.

A sétima missão ocorre pouco depois da invasão à fábrica, com a unidade em movimento para se reagrupar com o 4º Exército de Tanques de Guarda.

Devido à escassez de soldados experientes, a oitava missão exige

que Voronin comande um tanque T-34-85 para o 2º Exército de Tanques de Guarda. Em uma ofensiva de grande escala, os soviéticos capturam uma cidade perto do rio Oder.

A nona missão também é travada no tanque, com Voronin eliminando todas as unidades alemãs sobreviventes na cidade.

Na missão final, em 30 de abril de 1945, o sargento Voronin é enviado novamente à sua antiga unidade, a 150ª Divisão, com a qual ele e um pequeno grupo de soldados devem invadir o edifício do Reichstag e colocar lá a bandeira da vitória no topo do telhado, terminando então a guerra.

Call of Duty foi bem recebido entre os críticos e os fãs, recebendo o título de jogo do ano por várias publicações e críticos especializados. O game se tornou um clássico principalmente pelos detalhes e reviravoltas do seu modo campanha, que tenta mostrar a Segunda Guerra Mundial não de uma forma unilateral, mas de vários lados do conflito, focando em datas e batalhas reais da história, dando um charme ainda maior ao título de sucesso da Activision.



«PRINCIPAIS»

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

O pacote de expansão para o primeiro game da franquia Call of Duty foi desenvolvido pela Gray Matter Interactive, distribuído pela Activision e lançado para Windows no final de 2004.

As maiores mudanças que United Offensive trouxe para o Call of Duty estão no multiplayer do jogo. Novos mapas muito maiores do que os do jogo original estão agora presentes, novas armas da campanha single player



REPRODUÇÃO ACTIVISION

e um sistema de ranking no jogo que dá bônus adicionais, como mais pontos e veículos como tan-

ques e jipes, aumentando ainda mais as possibilidades nas batalhas do game.

PERSONAGENS DA EXPANSÃO

A expansão também traz extras para o modo campanha do game, e o cabo Scott Riley é o primeiro protagonista na campanha americana estendida.

Scott Riley tem sua participação garantida durante toda a campanha do Cerco de Bastogne, onde ficou responsável por defender Bois Jacques, um famoso local de batalha da Segunda Guerra Mundial.

Duas missões estão disponíveis para esse evento, sendo elas a Bois Jacques (já citada) e também Foy, na qual Scott deve proteger uma encruzilhada da cidade de Foy. Ambas as missões têm uma inspiração notável da série *Band of Brothers* da HBO, que aborda os conflitos da Segunda Guerra.

O sargento James Doyle é o segundo protagonista da nova campanha, representando agora a campanha britânica do game. Doyle é um artilheiro da força aérea real, em uma missão ele acaba sendo abatido pelo inimigo e cai em um ponto



REPRODUÇÃO

da Holanda, isso já em uma das primeiras missões da RAF.

Doyle está em apuros, perdido e em território cheio de inimigos. Sua salvação foi o Major Ingram, que pertence à equipe de elite S.A.S, que salva o sargento de ser capturado pelos soldados alemães.

James Doyle (que agora também faz parte do S.A.S.) e Ingram são então enviados para a Sicília com outros agentes do S.A.S. com o objetivo de destruir várias artilharias inimigas em um penhasco. Muitos críticos atribuem essa parte do game como uma

referência ou homenagem ao filme *As armas de Navarone*, de 1961.

Um fato curioso é que Doyle retorna à franquia em Call of Duty 3 como o personagem de algumas partes das campanhas britânica e francesa do game posterior, mostrando o carinho do público por James.

O último personagem é o soldado raso Yuri Petrenko, o representante soviético nessa última parte da campanha adicional. Petrenko é responsável por defender trincheiras soviéticas na Batalha de Kursk, nas ruas da cidade de Ponyri.

Defender posições e destruir artilharia dos alemães resume muito bem essa campanha, em que o protagonista defende várias posições da mãe Rússia como Prok ou Kharkov, tudo isso para dar tempo para que os reforços do exército vermelho chagassem ao front.

O INOVADOR SISTEMA DE RANKING

A United Offensive introduz na franquia uma novidade ótima para as partidas com vários jogadores, uma categoria geral para que cada vez que um jogador aumentar seus pontos de jogo, ele seja promovido

em um ranking. Quanto mais alto estiver, mais benefícios o jogador recebe no game, incentivando então os players a sempre fazer missões e vencer os inimigos no modo on-line.



IMAGENS REPRODUÇÃO

CATEGORIAS E SUAS RECOMPENSAS

Soldado: nenhuma recompensa

Fuzileiro: granadas e munição para pistola extras

Líder do Esquadrão: binóculos de reconhecimento

Sargento da Seção: cargas explosivas (jogadores em posições inferiores também podem utilizar as cargas explosivas, porém apenas se as encontrarem o item no mapa do game)

Sargento do Pelotão: ataque de artilharia

Matar soldados inimigos não é o único jeito de conseguir pontos para subir no ranking: destruição e proteção de objetivos, capturar e defender bandeiras também são alguns dos métodos válidos para que o jogador suba de nível e receba cada vez mais recompensas.

NOVOS MODOS MULTIPLAYER

Três novos modos do multiplayer estão disponíveis com a expansão: Dominação, Capture a Bandeira e Ataque à Base.

DOMINAÇÃO (DOMINATION):

O time deve dominar os pontos de controle do mapa, algo parecido com o modo Conquest de Battlefield. Geralmente são cinco ou seis bases para serem dominadas pelos jogadores no mapa, que geralmente estão localizadas em pontos estratégicos e bem disputados do terreno.

O jogador deve estar nas proximidades do ponto de controle sem a presença de soldados inimigos para poder dominá-lo. Ao captu-

rar os locais, o time vai ganhando pontos de dominação, e vence a equipe que somar mais pontos quando o tempo da partida acabar ou que chegar aos pontos especificados para a vitória da partida.

CAPTURAR A BANDEIRA (CAPTURE THE FLAG):

Esse modo consiste em um conceito simples e muito divertido em games FPS. Os dois times têm sua própria bandeira, e o objetivo do game é proteger a sua bandeira e ao mesmo tempo tentar roubar a bandeira do território inimigo e trazê-la para sua própria base, marcando assim um ponto.

Parece fácil, porém o ponto só é válido caso a bandeira do seu grupo esteja totalmente protegida. Se, por exemplo, o seu time conseguir ir ao território inimigo, roubar a

bandeira e retornar com ela para sua base, porém a bandeira do seu time estiver nas mãos do inimigo, o ponto não é válido para nenhum dos times. Seguindo essa lógica, a equipe que marcar mais pontos capturando as bandeiras inimigas vence.

A verdade é que não são muitos mapas da expansão que permitem esse modo de jogo, porém os que permitem são muito divertidos e versáteis, já que sua maioria conta com a presença de vários tipos de veículos no mapa, dificultando muito as ações do jogador, seja para chegar a um local sem ser alcançado pelo inimigo, ou ainda estar preparados para ataques surpresa em sua própria base, já que os soldados podem se aproveitar do veículo para obter uma movimentação mais rápida e dinâmica.

ATAQUE À BASE (BASE ASSAULT)

Cada base nesse modo tem vários aparatos para sua defesa, como ar-





«PRINCIPAIS»

tilharia pesada e veículos de grande porte. Os jogadores devem ao mesmo tempo defender sua própria base e coordenar ataques à base inimiga, visando destruí-la.

Em cada um dos mapas presentes no game as equipes dispõem de três bases para defender e atacar. Os ataques devem ser feitos primeiramente com armas pesadas para expor um bunker, mas a fase seguinte é quando a



REPRODUÇÃO

infantaria brilha nesse modo, já que somente ela pode entrar no bunker e plantar um explosivo para então finalizar totalmente o

complexo inimigo.

O exército que coordenar o ataque deve também proteger o local até que o explosivo detone, pois o outro time pode entrar e desativar a bomba, frustrando todo o ataque.

Vence a equipe que destruir mais bunkers antes do final do round, ou que destruir todos os bunkers inimigos.

CALL OF DUTY 2

O segundo game da série, lançado em 2005, foi produzido pela Infinity Ward e publicado pela Konami no Japão e Activision nos demais países. Saiu para os computadores e também para o Xbox 360, e continuou o sucesso da franquia apostando em inovação e também na interação com a comunidade de jogadores, lançando inclusive softwares para criação e modificação de fases e modelos do game.

Continuando a tradição da franquia, o game se passa durante a Segunda Guerra Mundial, e assim como o primeiro tem uma campanha single player totalmente focada nos acontecimentos reais e também em experiências de soldados naquele conflito, focando novamente em três campanhas: uma do exército vermelho, outra das unidades americanas e por último das forças britânicas. Sendo assim, Call of Duty 2 possui quatro campanhas individuais, divididas em três histórias, com um total de vinte e sete missões.

Várias mudanças ocorreram em relação ao primeiro game. Agora, por exemplo, a saúde do

jogador se recupera ao decorrer do tempo. Enquanto no primeiro game o jogador precisa encontrar Medkits no campo de batalha para restaurar sua saúde, no segundo game, caso o jogador se mantenha em um local seguro por um tempo, sua saúde vai sendo restaurada automaticamente sem o uso de itens.

A JOGABILIDADE DE CALL OF DUTY 2

Tendo dois modos de jogo, uma campanha para um jogador e o modo single player, esse FPS é focado mais na campanha individual, em que o player assume o papel de vários protagonistas, todos com missões e localidades que foram importantíssimas para o fim da Segunda Guerra.

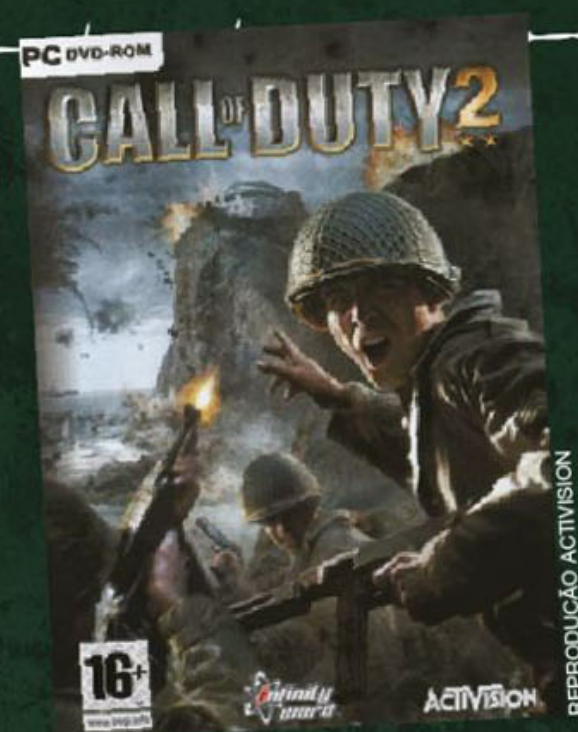
Na movimentação, o personagem pode se abaixar para chegar a locais mais baixos, se deitar no chão em momentos de combate para evitar ser alvejado e também escalar pequenos obstáculos para poder prosseguir em terrenos difíceis.

Duas armas de fogo podem ser carregadas pelo jogador, lembrando que o jogador pode tro-

car suas armas pelas encontradas no mapa, principalmente no corpo de inimigos mortos. Granadas de fragmentação e de fumaça também podem ser utilizadas nos conflitos. As granadas de fumaça têm um tom muito mais tático, já que podem atrapalhar a visibilidade inimiga deixando o player livre para flanqueá-lo, por exemplo.

Uma bússola guia o jogador o tempo todo, mostrando inclusive aliados e inimigos que estão nos arredores. Às vezes mostra também a localização de um objetivo que deve ser cumprido pelo jogador, um caminho a ser destruído, um local onde o jogador deve ir ou tanques que devem ser destruídos.

Armamentos pesados como artilharias montadas estão espa-



REPRODUÇÃO ACTIVISION

lhados em alguns mapas do game nos quais o soldado tem acesso a poder bélico pesado, o que o ajudará a enfrentar grandes quantidades de inimigos ou a defender posições importantes. Além dessas armas, alguns veículos estão disponíveis também, como tanques de guerra.

Um binóculo tático pode ajudar o player a encontrar inimigos ou ainda ao utilizar tanques cruzados, que têm um longo alcance de fogo. Também é útil para avistar o inimigo ou escoltar um pelotão amigo em determinada localidade hostil.

Conforme já comentado, o processo de recuperar saúde mudou. Ao sofrer muitos danos e se ferir gravemente, o jogador vê sua tela ficar vermelha e irá ouvir as batidas do coração do personagem, demonstrando assim a gravidade dos ferimentos e a necessidade de procurar um abrigo e esperar a saúde do mesmo se re-



IMAGENS REPRODUÇÃO

cuperar. Caso o jogador ignore os avisos e continue a receber danos irá morrer e reiniciar a partida a partir do último checkpoint.

Em abril de 2006, a Infinity Ward lançou o Call of Duty 2 Radiant, que permite aos jogadores criarem seus próprios mapas, tanto para um jogador como para o modo multiplayer.

Além do Radiant, outro suporte interessante que os jogadores receberam para personalizar o game nos computadores foi

o mapmaker, que inclui suporte de plug-in para o programa Maya – um programa de edição de modelos em três dimensões – e também um editor de efeitos e um gerenciador de recursos que permite que modelos personalizados sejam feitos e importados para o jogo, tornando a experiência do game única. A comunidade aproveitou a ideia e várias modificações foram lançadas na internet por meio dos fóruns e comunidades de jogadores.

AS CAMPANHAS DO GAME

As histórias da campanha do game focam nas experiências dos soldados e nas dificuldades de se estar em uma guerra, ainda mais nas proporções da Segunda Guerra. O game tem quatro níveis de dificuldade: fácil, médio, difícil e veterano.

Assim como o jogo anterior, CoD 2 traz a experiência de guerra pelo ponto de vista de soldados de três exércitos diferentes: os americanos, os britânicos e por fim os soviéticos, mostrando as várias faces da guerra com seus diversos fronts e dificuldades.



CAMPANHA SOVIÉTICA

Como personagem principal dessa campanha temos o soldado Vasili Koslov, da 13ª Divisão, que inicia a jornada na campanha do game defendendo Moscou de ataques das forças alemãs. Posterior-

mente o soldado se envolve em uma missão em que deve destruir um ponto de resistência do exército alemão em Stalingrado, no final de 1942.

No próximo objetivo Vasili deve lutar por vários redutos no território de Stalingrado em eventos que ocorreram no mês de dezembro de 1942. Du-

rante a missão, o soldado deveria ainda reconectar cabos de telefones danificados e reconquistar para o exército vermelho um pequeno local em uma ferroviária, uma estação de trem importante para o exército russo.



Essas pequenas atividades que, provavelmente, faziam parte do dia a dia de vários soldados durante toda a guerra, são os detalhes que fazem a campanha principal single player de CoD ser tão aclamada

pela crítica, pois além de mostrar os grandes conflitos como um todo, mostram também as pequenas realizações de indivíduos que, apesar de muitas vezes não mudarem sozinho o rumo da guerra, contribuíram com pequenas ações que foram importantes, ainda que isso não seja totalmente reconhecido.

CAMPANHA BRITÂNICA

Aqui o jogador assume o papel de um militar britânico, o Sargento John Davis da 7ª Divisão de Blindados no Norte da África. John e seus homens são liderados pelo Capitão Price, personagem já conhecido da franquia. Já na primeira missão o grupo tem como objetivo um ataque totalmente furtivo a tropas alemãs localizadas na África. Ao fim da missão uma base militar do eixo instalada no local da infiltração deve ser totalmente destruída por Davis e seus homens.

Na segunda missão a serviço da rainha, o jogador no papel de Davis deve defender uma cidade, porém o problema é a grande quantidade de soldados alemães. Vários homens são enviados por todos os lados, e em dado momento tanques alemães chegam para ajudar no contra-ataque alemão às forças britânicas, apenas com ajuda de artilharia pesada que os soldados britânicos conse-



REPRODUÇÃO

Soldados britânicos nos conflitos ao norte da África

guem derrotar as forças do eixo.

Os acontecimentos seguintes se dão na Batalha de El Alamein. Nela, o jogador tem que lutar em várias trincheiras, usando vários tipos de armamentos como metralhadoras e armas de 88 milímetros. O conflito só acaba quando o player tomar o território, vencendo assim os alemães.

A próxima missão é no Egito, mais precisamente o Ataque a El Dabaa, onde alguns alemães ainda estão instalados. Aqui os alemães dispõem das mesmas armas de 88 milímetros utilizadas na missão anterior. Davis e seus homens devem destruir esses armamentos, pois eles dificultam muito a tomada do território.

Uma missão extra para a campanha britânica gira em torno de um comandante de um tanque, David Welsh, que deve lutar com soldados do Eixo na Líbia. Nessa parte da história o comandante

deve participar da Campanha de Toujane sob fogo pesado protegendo um edifício enquanto um segundo esquadrão não chega para dar suporte. O jogador na segunda parte dessas missões deve continuar protegendo a posição da missão anterior até prosseguir para a Batalha de Caen, um importante conflito da Segunda Guerra Mundial que faz parte da já citada Operação Overlord.

CAMPANHA AMERICANA

Iniciando a campanha como cabo Bill Taylor do 2º Batalhão de Rangers, o jogador já começa o conflito do Dia D, no Ataque à Pointe du Hoc na Normandia, com o objetivo de destruir várias artilharias alemãs que estão atrapalhando o ataque dos aliados. A missão segue no dia seguinte, quando os soldados americanos devem agora resistir à dura contraofensiva do eixo.

Na sequência, os americanos conquistam uma cidade próxima. O jogador pode então dar suporte às unidades que atacam os alemães com morteiros. Esse suporte acontece por meio de um rifle de precisão. Agora como sniper, o soldado americano deve impedir qualquer ataque à unidade de morteiros, o que vai ser essencial na defesa contra o ataque alemão na Normandia.

A missão como sniper que deve proteger unidades com morteiros continua, porém em outra localidade. O jogador agora está nos arredores de Hill 400, onde os americanos pretendem tomar Bergstein. Aqui, o número de infantaria alemã é muito maior, obrigando o jogador a calcular muito bem cada tiro



REPRODUÇÃO

Soldados americanos desembarcando na Normandia

com seu rifle de precisão.

A última missão da campanha americana é definida no Rio Reno, onde os soldados devem atravessar a Alemanha. A maior parte tática da missão consiste em dar cobertura contra os alemães para que as unidades consigam chegar às margens do rio. Ao ter

êxito, os americanos devem tomar grande parte da cidade e para isso dois tanques Tiger dos alemães devem ser destruídos.

O FINAL DAS CAMPANHAS

Com os créditos finais rolando vemos o resgate do capitão Price – o personagem é lembrado sempre

que possível nos games da franquia – dos pelotões alemães feito por alguns soldados americanos. Depois dos créditos, uma frase cômica aparece para o jogador: “Nenhuma vaca foi ferida na realização desse jogo”, uma menção às cenas na Normandia em que várias vacas aparecem sendo mortas.

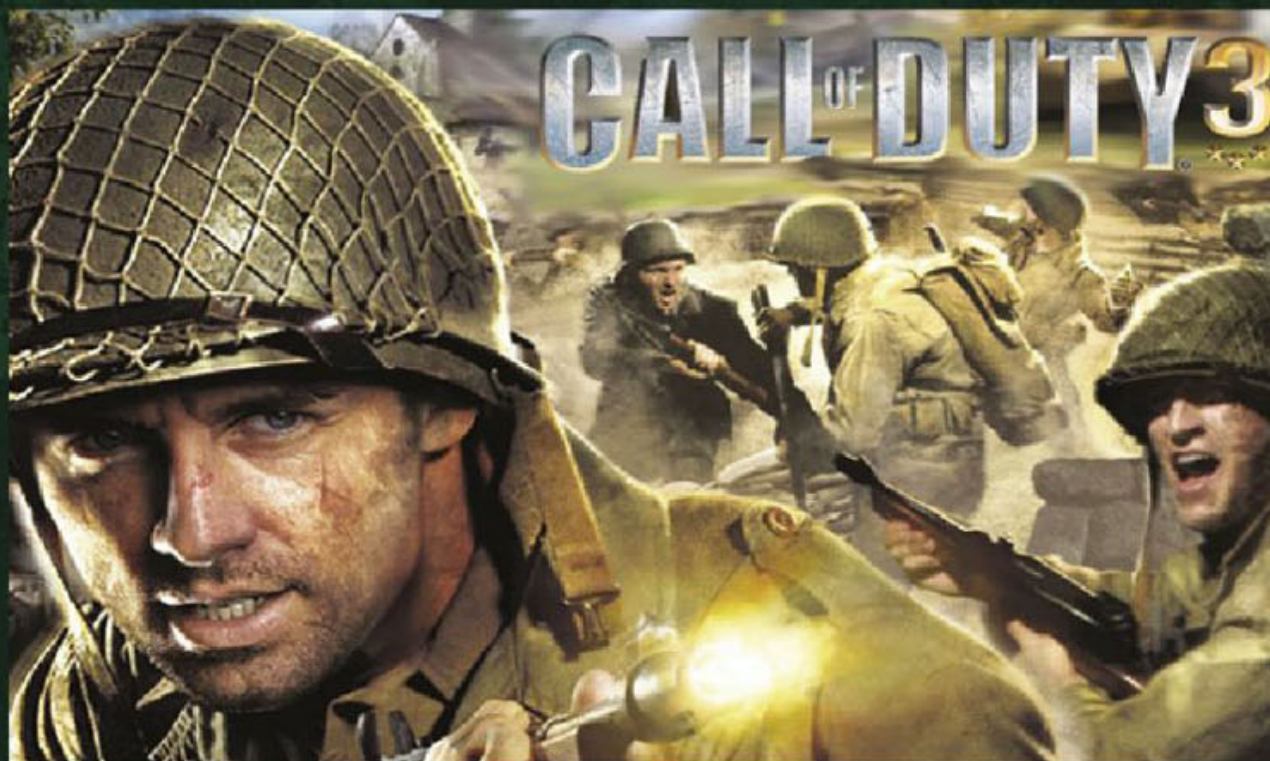
RECEPÇÃO DO GAME

Os gráficos e todo o trabalho de som do jogo foram muito bem avaliados pelos críticos, assim como a mudança da barra de saúde, que também foi bem-vinda. A jogabilidade também foi um ponto forte, pois focava muito na ação sempre prendendo o jogador. A inteligência artificial também foi um ponto a favor das ótimas notas que o jogo recebeu.

Em relação às vendas os números são impressionantes, já que foram 200 mil unidades vendidas em sua primeira semana de lançamento, ou seja, 77% dos jogadores que tinham um Xbox 360 também compraram Call of Duty 2, que em novembro de 2013 já tinha alcançado a marca de quase 6 milhões de cópias vendidas.

CALL OF DUTY 3

O novo game da série foi desenvolvido dessa vez pelo estúdio Trayarch, e ainda publicado pela Activision, sendo lançado para todos os consoles de sétima geração, sendo eles: PlayStation 3, Wii e Xbox 360. Também foi lançado para PlayStation 2 e Xbox (ficou faltando apenas a versão de PC). Um adendo importante é que no dia 22 de setembro de 2016, esse título se tornou compatível com o Xbox One.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

MULTIPLAYER NOS CONSOLES

Antes de falar da campanha single player, vamos falar do multiplayer do game que agradou muito, pois apresenta vários modos de jogo para os jogadores. O game tem capacidade de até 24 players no PS3 e Xbox 360, e de apenas 16 para o PS2 e Xbox ao mesmo tempo em uma partida.

CAMPANHA

Agora as campanhas focam em conflitos e países distintos dos que já foram vistos nas outras duas versões. Além dos americanos e britânicos, os franceses, canadenses e também os poloneses fazem parte das histórias do game.

Os eventos do modo campa-

nha se iniciam após o desembarque dos aliados na Normandia, o famoso Dia D, quando as forças da resistência britânica, canadense, polonesa, americana e francesa levaram o combate até a aldeia de Chambois, na França.

O diferencial de CoD 3 é que nesse game não existe várias cam-



panhas distintas com soldados e unidades de cada nação, mas sim uma única campanha combinando os vários momentos que soldados de diferentes exércitos passaram no conflito, quando os seguintes exércitos são utilizados: Exército dos EUA, as forças britânicas do S.A.S, Exército Canadense e Divisão de tanques e armamentos pesados Polonesa, sendo que cada uma dessas forças nacionais será representada por um personagem, que irá mostrar ao jogador um pedaço da mesma história.

Existem 14 missões de campanha no total, com apresentações em CG para ligar cada uma delas e também mostrar a história da campanha ao jogador.

Em alguns momentos, *quick time events* – cenas em que o jogador deve pressionar botões exatamente na hora certa durante uma cena da história para dar continuidade à mesma – fazem com que o jogador esteja sempre alerta mesmo enquanto “assiste” às cenas que mostram a história do jogo, não tirando nem nesses momentos o sentimento de imersão do jogador na guerra. Algumas missões contam com múltiplas escolhas nos caminhos e ações que o personagem irá to-

mar, contribuindo mais uma vez para o sentimento de imersão e não apenas de se estar seguindo um roteiro.

Cada missão também contém várias sequências de ação em que os jogadores têm que inserir comandos de botão, seja armando uma bomba ou combatendo uma emboscada corpo a corpo. Além disso, algumas missões também incluem múltiplas escolhas nas rotas para completar um objetivo.

A LONGA CAMPANHA AMERICANA

Na história americana, o jogo começa um mês após a invasão do Dia D, com o jogador assumindo o controle do Soldado Nichols, recentemente chegado à França e eventualmente anexado à 29ª Di-

visão de Infantaria, trabalhando ao lado do Cabo Mike Dixon, o soldado Leroy Huxley (dublado por Benjamin Diskin) e o líder do esquadrão, Sargento Frank MacCullin.

Nichols e seus homens, após muita luta, conseguem capturar Saint-Lô. Por causa da vitória do grupo, são enviados para proteger uma área em Saint-Germain-Sur-Seve. Após proteger o local o grupo tem uma nova missão: um ataque à Mayenne, uma cidade dos arredores, como parte de uma operação para capturar e proteger uma ponte fortemente guardada na cidade.

Huxley acaba ficando encarregado de desarmar algumas bombas plantadas no local para destruir qualquer invasor, porém antes de sequer chegar ao local das bombas, ele acaba ferido, o que obriga MacCullin a terminar o serviço. Mas o sargento acaba morrendo um pouco antes de desarmar a última bomba, completando a missão, mas pagando com sua própria vida.

Com o posto de liderança vago após a morte de MacCullin, Dixon assume o comando, sendo promovido automaticamente a sargento. Na primeira missão de Dixon no comando, o grupo deve





exterminar os inimigos localizados em Forêt d'Ecouvres, um local arborizado com várias florestas e bosques, ou seja, perfeito para tocaias e emboscadas.

A missão se resume em limpar caminho para que outro batalhão consiga atravessar o local. Além disso, alguns engenheiros desaparecidos devem ser encontrados. Durante os conflitos, Dixon é ferido, mas consegue seguir na batalha. Em dado momento o grupo recebe ajuda de uma divisão de tanques. Dixon recebe uma ligação de rádio após um dos últimos conflitos perto dos esgotos e recebe a informação que os exércitos canadense e polonês tiveram sucesso em suas movimentações ao norte. Agora os alemães ficaram encurralados com aliados por todos os lados, forçando os soldados do eixo a se renderem ou morrerem lutando.

Agora a unidade deve defender a cidade de Chambois do exército alemão, que está tentando atravessar as localidades. A batalha fica intensa, então Dixon e seus homens percebem que com a munição e armamento que têm à sua disposição não poderão resistir muito tempo. Eles decidem então recuar e procurar abrigo em uma igreja, enquanto os ale-

mães procuram os soldados. Percebendo a difícil situação, Guzzo pede apoio aéreo contra os batalhões inimigos.

Em dado momento de descanso e descuido, Guzzo é ferido. Percebendo, Dixon vai tentar resgatar o companheiro de equipe antes que outro ataque acabe o matando, e justamente nesse ato de bravura Dixon é baleado gravemente pelas costas. Agora a equipe tem dois membros feridos e Dixon não parece que vai conseguir resistir aos ferimentos, mas antes de morrer ele entrega o comando à Guzzo, que relutante por não querer nem aquela posição nem a guerra acaba aceitando, sendo então o novo comandante da equipe.

Com nova liderança, novamente a equipe deve agora apoiar a companhia Baker. A missão é recuperar a cidade para as forças aliadas e posteriormente o último assalto militar dessa campanha e o mais decisivo: eles devem uma última vez segurar o ataque alemão que virá com tudo. Para isso os soldados americanos devem utilizar todo e qualquer equipamento e contingente disponível na localidade, pois só assim conseguirão resistir às ondas de ataque inimigo.

Todo esforço e empenho dos batalhões dá ótimos resultados e eles conseguem resistir aos ataques alemães. Os reforços chegam a tempo de exterminar os últimos focos de resistência inimiga no local, a maioria se rende reconhecendo a esmagadora vitória dos aliados.

Dois dias depois da batalha decisiva, Guzzo é promovido a sargento, e seus companheiros Huxley e Nichols são promovidos a cabo. Os acontecimentos seguintes são a reunião de uma nova equipe para auxiliar os três e seguir até a França libertando Paris, e, com acesso à Europa, finalizar suas ações na Batalha da Normandia.

A CAMPANHA BRITÂNICA E FRANCESA

Nessa campanha de dupla nacionalidade o jogador assume o papel do sargento James Doyle, um membro do serviço britânico de forças aéreas especiais, o mesmo personagem de Call of Duty: United Offensive. Agora James trabalha com membros do esquadrão de elite S.A.S, sendo eles cabo Keith e Major Ingram, também vindo de United Offensive. Além deles, membros do Maquis Resistance também fazem parte do esquadrão, incluindo seu líder Pierre LaRoche, uma agente francesa chamada Isabelle DuFontaine e um homem conhecido apenas como Marcel, que seria um homem de confiança do Maquis.

O grupo é enviado para trás das linhas inimigas, com intuito de ajudar uma célula de resistência local. Lá descobrem um esquadrão do S.A.S liderado por Ingram em que todos se unem para pôr fim à ameaça nazista no local.

Assim que o grupo faz contato



com LaRoche, o líder do Maquis, o S.A.S e os combatentes franceses da Resistência recuperam um dos jipes, facilitando assim o reconhecimento do local e a localização de outros combatentes da resistência. O grupo ataca armamentos antiaéreos alemães e é nesse momento que Marcel, o homem de confiança do Maquis, é resgatado. Ele fornece informações importantes acerca das ações alemãs no local.

A Resistência Francesa e o grupo de elite S.A.S usam as informações de Marcel para atacar um importante alvo da guerra, uma base de combustível alemã. Se conseguirem tal feito, toda a artilharia pesada e os veículos do eixo na região irão ter menos poder de fogo com o tempo, dando uma ótima vantagem aos aliados.

O grupo consegue destruir a base, mas Ingram acaba sendo capturado durante a fuga. Com a captura inesperada o grupo entra em conflito, já que Keith e Marcel discutem e uma acusação de traição surge, deixando as relações entre o grupo ainda mais frágeis.

Doyle e Keith decidem voltar e resgatar Ingram, e mesmo com os membros da resistência francesa enfatizarem que aquilo seria suicídio os dois vão mesmo assim.

Ambos recebem apoio de LaRoche e Isabelle, e com a ajuda eles conseguem resgatar Ingram de uma possível tortura e execução certa. Porém, na mesma aldeia onde o grupo encontra Ingram, existem outros membros da resistência francesa prontos para serem mortos. A missão acaba se estendendo, pois todos concordam em tentar salvar o maior número de homens possível.

Isabelle acaba morrendo nesse conflito ao plantar explosivos em um blindado inimigo, e Keith vendo a dura perda de Marcel decide esquecer as desavenças anteriores e unir suas forças para resistir ao contra-ataque alemão que acabou levando Isabelle e honrar sua memória.

Os pontos restantes da resis-

tência francesa e os líderes britânicos se agrupam e partem para se encontrar com os aliados visando a terminar a guerra e honrar seus mortos.

CAMPANHA CANADENSE

Essa campanha traz uma nova nação como foco das batalhas. Aqui temos como personagens os membros da 4ª Divisão Canadense. O protagonista é o soldado Cole, que é liderado pelo tenente veterano da Primeira Grande Guerra Jean-Guy Robichaud, um homem orgulhoso e com métodos de liderança bastante duvidosos, porém eficazes.

O conflito do grupo é que Guy sempre estende a missão tentando fazer mais do que lhe foi ordenado, colocando a vida dos seus homens em risco e muitas vezes a sua própria.

Existem ainda outros membros, como Robichaud que comanda um pelotão em *Argyll and Sutherland Highlanders*, um pelotão especial canadense criado no início de 1900 e, para seu auxílio, o membro do esquadrão sargento Callard, o soldado Peterson e também o operador de rádio soldado Leslie Baron.

A primeira missão do esquadrão é noturna e tem como ob-



IMAGENS REPRODUÇÃO



jetivo avançar em um local totalmente controlado pelas forças alemãs. O grupo deve posteriormente tomar uma área industrial importante para o exército e por fim defender o local do contra-ataque alemão iminente após a captura da área. Bloquear alguns pontos de acesso para ter que se preocupar com menos locais por onde os alemães irão atacar também faz parte da missão final para proteger a área industrial.

Durante essa missão a 1ª Divisão Blindada Polonesa fica responsável por guardar o flanco ocidental do esquadrão. Enquanto isso a unidade canadense limpa uma localidade de inimigos e algumas artilharias antitanque – que poderiam atrapalhar a vida dos poloneses – e durante essa limpeza de inimigos pelo território o comandante do pelotão Robichaud faz duras críticas à Baron, responsável pelo rádio, relatando que o soldado quase não ajudou no conflito e que isso seria um problema nas lutas seguintes.

A discussão aumenta a ponto de ficar insustentável e Baron insiste que não é um covarde apenas por ser responsável pelo rádio, mas mesmo assim Robichaud dispensa o jovem soldado logo, diz que ele deve ser opera-

dor em outra unidade, mais especificamente em uma unidade de blindados poloneses que precisa de um operador de rádio o mais rápido possível. Baron obedece a ordem, mas acaba sendo morto em ação por causa das ordens do comandante.

A próxima missão do pelotão é resgatar uma tripulação de tanque canadense capturada, mas em vez de se retirar apenas com os soldados resgatados como diziam as ordens dos superiores, Robichaud decide ajudar a capturar a cidade inteira.

As complicações com a decisão se mostram logo no início da missão onde o grupo se depara com um tanque pesado alemão, o temido Tiger king, com a visível desigualdade de poder de fogo,

Robichaud decide utilizar uma tática arriscada mas que poderia destruir o tanque.

Alguns homens plantam cargas de demolição em um depósito inimigo de munições. A explosão então seria forte o suficiente para destruir o tanque e munições inimigas, no entanto, por uma falha do dispositivo detonador, o comando para iniciar a explosão precisa ser feito manualmente.

Sem pensar duas vezes, Callard fica para traz e se detona juntamente com as munições e o perigoso tanque inimigo, se sacrificando pela vida dos outros membros da equipe.

Com uma explosão mais forte que o planejado, Robichaud e Cole acabam se ferindo, mas sobrevivem. Robichaud, muito afetado pelas consequências de sua liderança, decide nomear Callard para receber honraria de combate e promover Cole e Peterson a cabos.

O pelotão ainda ajuda os reforços canadenses a chegar às proximidades, dando suporte e contribuindo para a missão dos poloneses de defender o local.

CAMPANHA POLONESA

O personagem principal dessa campanha é o cabo “Bohater”





Wojciech, um motorista de tanque da 1ª Divisão Blindada polonesa que tem ódio dos alemães por ocuparem seu país e por isso caça os tanques inimigos como se fossem presas. Os outros membros da companhia são: o major Jachowicz, o cabo Rudinski, o sargento Kowalski e por último o soldado Ulan.

Durante reconhecimento de certo terreno, Bohater e seus companheiros encontram um Tiger II sob as ordens do capitão de tanques alemão Richter. Após uma batalha, o tanque inimigo acaba sendo destruído.

Seguindo caminho, os poloneses vão em direção ao Monte Ormel, ou Hill 262, para capturá-lo. Após os combates para conquistar o local eles devem organizar suas defesas, pois o contra-ataque alemão viria com tudo, já que aquela seria uma das poucas rotas de fuga para escapar da famosa bolsa de La

Falaise – que seria basicamente um cerco aos soldados inimigos. Esse plano, aliás, ia muito bem, já que os alemães estavam cada vez mais cercados na região pelos poloneses, americanos, canadenses e franceses.

Após defender as várias colinas de muitos ataques inimigos, o tanque pilotado por Bohater eventualmente é danificado, forçando ele e seus homens a abandonar a localização pela qual lutaram bravamente. Após partirem, juntam-se a outros batalhões poloneses ajudando-os a resistir ao contra-ataque alemão.

Nesse processo de defesa de pontos estratégicos, os poloneses sofrem inúmeras baixas, como o cabo Rudinski e o sargento Kowalski, enquanto aguardam ajuda canadense para poderem se retirar das colinas.

Nesse momento, as campanhas canadenses e polonesas se encontram, pois a história do lado

polonês mostra o que aconteceu com o soldado Baron (retirado de sua companhia original pelo tenente Robichaud por conta da discussão): o mesmo se recusa a recuar, desobedecendo ordens.

Ele estava pedindo auxílio de artilharia que iria ajudar a conter algumas unidades alemãs e, ao receber as ordens de recuo, Baron diz não ser covarde e decide ficar e terminar de cumprir seu dever, porém ele acaba sendo baleado e morto. Ulan então termina de pedir reforço com o rádio de Baron.

Na última posição estratégica, Jachowicz comanda Bohater e os soldados sobreviventes para defender a colina contra as tropas alemãs, que continuam avançando. A luta se mostra como uma das mais difíceis e, em seus últimos instantes, a força aérea real canadense chega ao embate para dar suporte e praticamente finalizar os últimos resquícios de batalhões e tanques inimigos.

Após a vitória, uma cena mostra Robichaud procurando Jachowicz para conversar sobre os homens perdidos naqueles conflitos e também elogiando seus feitos na guerra. A preocupação de Jachowicz, porém, é apenas de levar os corpos de seus companheiros de volta para sua terra natal. Ainda se vê ao final do game alguns soldados comentando que os alemães que sobreviveram iriam se refugiar em Chambois.

RECEPÇÃO E VENDAS DO JOGO

O jogo foi bem avaliado, recebendo em média 8/10 das revistas e sites especializados – apenas a versão de Wii recebeu notas inferiores –, levando o game a receber vários prêmios como melhor design de som e melhor jogo de tiro. Call of Duty 3 ainda foi um dos mais vendidos do final 2006 nos Estados Unidos. Em novembro de 2013, o jogo já tinha vendido mais de 7 milhões de cópias pelo mundo.





CAPÍTULO 6

OS PRINCIPAIS GAMES DE CALL OF DUTY

Os principais títulos do jogo de guerra que conquistou vários fãs com seu modo campanha magnífico

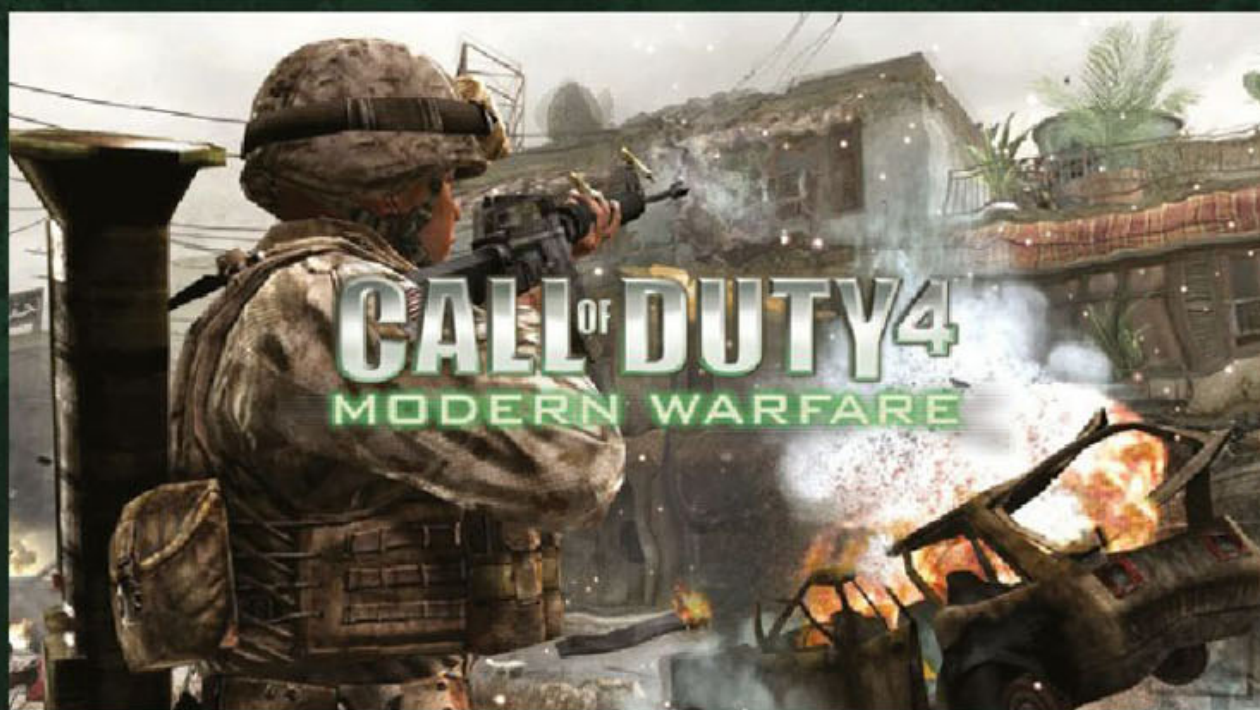
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

O novo game da franquia foi lançado em 2007 para Computadores, PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS X, e Nintendo Wii recebendo posteriormente uma versão para o portátil Nintendo DS.

O quarto título da série, sem contar as expansões, foi o primeiro a receber uma classificação M – A, a classificação *mature* nos Estados Unidos, que remete a produtos para um público maduro, adulto. Com um enredo não focado na Segunda Guerra Mundial, como sempre foi a tradição dos games anteriores, mas sim em conflitos atuais, CoD 4 conta com modificações consideráveis em seu motor, o IW 3.0, mudanças essas feitas pela famosa Square Enix japonesa.

JOGABILIDADE

A mudança no período em que o jogo se passa fez com que as



REPRODUÇÃO ACTIVISION

armas, veículos e equipamentos mudassem completamente. O personagem agora além de ficar em pé e abaixado, pode também deitar no chão. A posição do player influencia na precisão da mira na hora dos tiros, na velocidade com que a saúde regenera, na camuflagem (dificultando a visibilidade inimiga) e também ajuda a evitar ser alvejado pelo inimigo quando abaixado atrás de uma cobertura.

CAMPANHA, O PONTO FORTE DA FRANQUIA

Seguindo a tradição, o jogador assume o papel de vários personagens durante a história. As relações dos personagens se envolvem na trama do próprio jogo, mudando de personagem a cada sessão da história.

Os objetivos dos mapas aparecem na tela para o jogador, mostrando o caminho e distância que o jogador deve seguir



«PRINCIPAIS»



REPRODUÇÃO

para chegar ao objetivo que pode variar entre: chegar a determinado local, destruir um ve-

ículo ou unidade e defender ou atacar determinadas localidades do mapa.

A história mostra soldados dos Estados Unidos e de outras nações tentando investigar, e inevitavelmente destruir, um suposto artefato nuclear em posse de um líder ultranacionalista russo, colocando a vida de milhões de pessoas em risco.

MULTIPLAYER

O game tem modos de jogo variados o que aumenta a diversão e faz o jogador sempre querer jogar, pois sempre existe um modo ou mapa com diferentes objetivos além do clássico “mata-mata”.

CALL OF DUTY 5: MODERN WARFARE 2

MW2 foi lançado em 2009 para computadores, Playstation 3 e Xbox 360, sendo uma continuação direta de seu antecessor, se passando cinco anos depois dos eventos anteriores.

O motor IW Engine 4,0 trouxe muita melhoria gráfica para o game, como melhores efeitos de partícula, o que acaba influenciando também na jogabilidade, já que uma física mais sofisticada acaba sendo compatível com o novo jogo.

O game foi literalmente aclamado pela crítica, tendo mais de 90% de aprovação nas mídias especializadas e vendendo mais de 4 milhões de cópias ao redor do mundo.

JOGABILIDADE

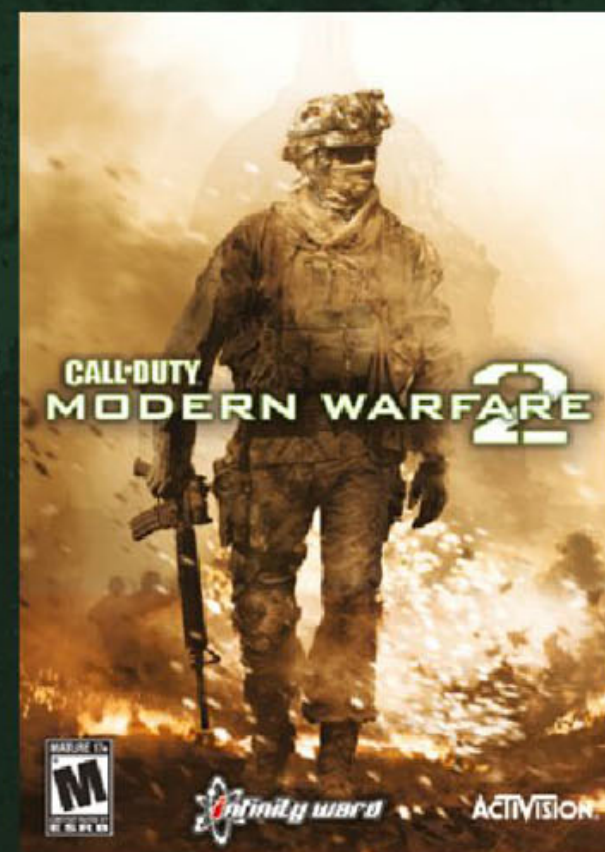
Agora o jogador anda acompanhado por tropas. Elas não recebem ordens suas, mas ajudam no gameplay eliminando alguns inimigos e tomando algumas ações durante as fases. Outra adição são os laptops

de inteligência espalhados pelo mapa: com eles o jogador desbloqueia alguns extras no game.

PERSONAGENS E CAMPANHA DO JOGO

Durante o jogo o player controla vários personagens, como agentes de pelotões de elite e até mesmo um astronauta momentos antes da destruição de sua estação espacial. É nesse game que o icônico personagem Simon “Ghost” Riley aparece. Ele pode ser visto como referência em vários games futuros, sempre com seu rosto coberto por uma balaclava preta com uma caveira pintada.

A história é a continuação do game anterior: apesar dos esforços, os Marines e agentes do S.A.S não conseguiram impedir a tomada da Rússia pelos extremistas e ultranacionalistas. Os americanos participam de uma missão secreta para resgatar peças de um satélite roubado – aqui uma explicação para o jogador controlar um as-



REPRODUÇÃO ACTIVISION

tronauta antes da destruição de sua base —, porém o agente americano é descoberto pelos verdadeiros ladrões da tecnologia.

Os terroristas russos matam o americano, expondo sua identidade. A Rússia então acredita que o roubo foi orquestrado pelos americanos e uma guerra se inicia, deixando o mundo inteiro em alerta para as possíveis consequências.

CALL OF DUTY 6: MODERN WARFARE 3

O game foi desenvolvido pela já conhecida Infinity Ward e também pela Sledgehammer Games com ajuda da Raven Software. O oitavo game da série foi uma aposta muito grande da Activision, que chegou a afirmar por meio de um de seus estúdios que o game era praticamente livre de bugs, além de contar com um grande diferencial que é o suporte para daltônicos: ponto para a Activision que buscou dar suporte devido para os gamers com esse problema visual.

O game roda em 60 frames por segundo tanto nos consoles como no computador, e nessa versão, aliás, conta com um recurso inédito: servidores reservados exclusivamente para as jogatinas on-line no PC.

CAMPANHA E ENREDO

Nessa continuação direta do game anterior a história segue os eventos após a invasão dos Estados Unidos orquestrada pela Rússia, que nesse game invade também a Inglaterra, França e Alemanha.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

Há ainda alguns conflitos em alguns países africanos, asiáticos e também do Oriente Médio.

O presidente russo pretende fazer um acordo de paz com os Estados Unidos para pôr fim à essa trágica batalha que já tirou muitas vidas, porém um terrorista russo chamado Makarov sequestra o presidente e coloca seu plano às claras: sequestrar e torturar a filha do presidente até que ele concorde em entregar os códigos de lançamento do arsenal nuclear da Rússia, o que seria um caos político e mundial, já que várias vidas e todo o mundo como conhecemos jamais seriam

os mesmos após um possível ataque nuclear do terrorista.

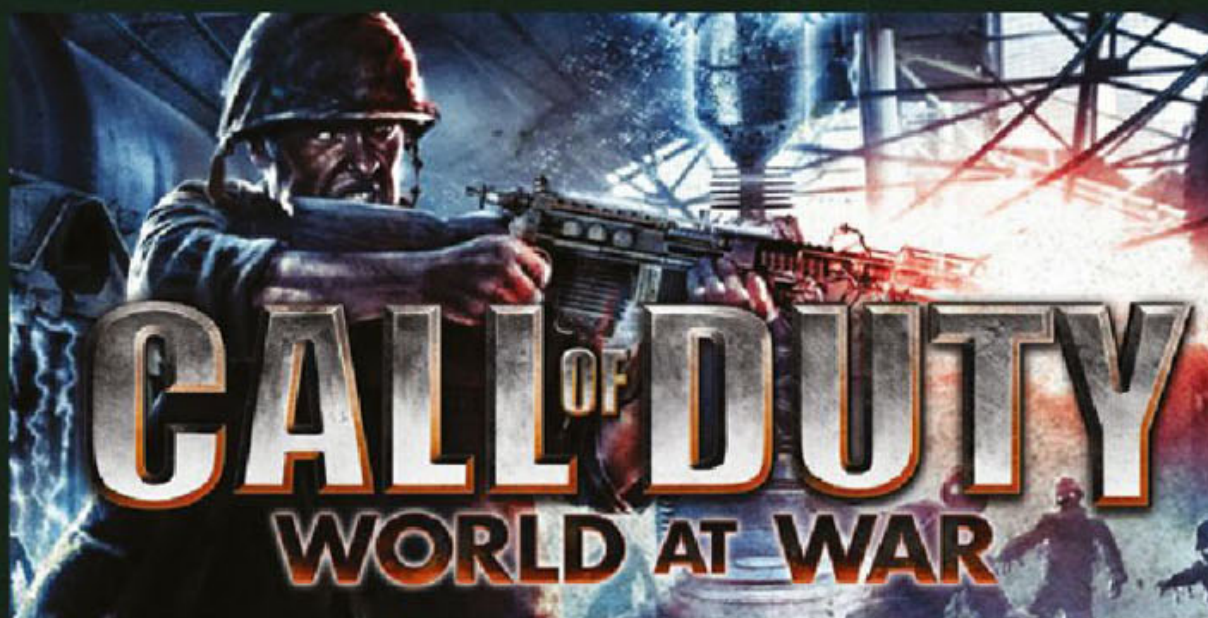
MULTIPLAYER

No game anterior o jogador poderia ganhar pontos para desbloquear armas e acessórios para usar em batalha matando seus inimigos, porém agora esse sistema foi melhorado: além de ganhar pontos matando, agora o jogador pode melhorar sua pontuação completando outros objetivos, como plantar uma bomba em veículos ou edifícios específicos ou ainda capturar bandeiras no modo de mesmo nome.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Desenvolvido pelos estúdios da Treyarch e como sempre publicado pela Activision, o novo game da franquia saiu para computadores, PlayStation 3, Wii e Xbox 360.

Esse game retorna às origens da Segunda Guerra Mundial, porém agora além dos novos gráficos possíveis graças à IW Engine modificada, os objetivos podem ser alcançados de



REPRODUÇÃO ACTIVISION



«PRINCIPAIS»

IMAGENS REPRODUÇÃO



muitas formas, deixando o game menos linear, investindo também na inteligência artificial dos inimigos e aliados, já que como todo bom jogo de Segunda Guerra Mundial, o jogador nunca está sozinho, mas sempre com seu batalhão lhe dando suporte e agindo de forma independente ao matar inimigos, por exemplo.

A CAMPANHA DO RETORNO ÀS ORIGENS

O game começa com um soldado da marinha chamado C. Miller que está sob custódia junto com sua equipe. Ele tem que assistir torturas e execuções de seus companheiros sem poder reagir, porém outro pelotão da mari-

nha americana faz um ataque surpresa ao território em posse do exército japonês, resgatando Miller e os últimos sobreviventes.

Além de batalhas contra

os japoneses a história também mostra conflitos em Stalingrado, na frente Oriental da guerra em 1942, retornando ao Japão com a batalha de Okinawa e retornando à Rússia para o final do game nas batalhas de Reichstag. O game foca muito nos conflitos asiáticos e no leste europeu da guerra, trazendo um gostinho das



campanhas antigas que eram ambientadas nas nações e batalhas nessas localidades.

A NOVIDADE DO MODO NAZI ZOMBIE

Além do modo campanha e multiplayer, CoD WaW traz uma mudança um tanto quanto excêntrica para a franquia: Zumbis! Sim, zumbis estão nesse modo especial com quatro mapas, em que o jogador deve exterminar hordas de soldados zumbis, que foram infectados por um experimento nazista com o elemento fictício 115, ou Unumpêntio, em um pântano no Japão.

Os alemães descobrem o experimento e acabam pegando o material para estudos, claro que

isso dá errado e soldados são infectados se tornando zumbis, e cabe ao jogador nesse divertido modo destruir esse terrível – e muito estranho – desafio.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

REPRODUÇÃO ACTIVISION



Lançado no final de 2010, esse jogo da série teve versões para computadores, Xbox 360, PlayStation 3, Wii e Nintendo DS.

Na franquia, os jogos já se situaram na Segunda Grande Guerra, em conflitos atuais e até mesmo em batalhas fictícias como a Terceira Guerra Mundial entre Rússia e Estados Unidos, mas agora uma novidade muito bem-vinda acontece na série: Call of Duty Black Ops

se passa em plena Guerra Fria.

Mais uma vez a Treyarch está presente no desenvolvimento, com o já conhecido motor gráfico IW 3.0 que traz modificações significativas que podem ser percebidas nos maravilhosos efeitos do game, que foi muito bem aceito pela mídia e comunidade pela gamer, tendo vendido impressionantes 5,6 milhões de cópias apenas nas primeiras 24 horas no mercado.

CAMPANHA E HISTÓRIA

O jogador controla aqui vários personagens, que na maioria são agentes secretos em operações

militares clandestinas em países inimigos ou suspeitos. O mais marcante é Alex Mason, que inicia o game em uma cadeia onde é preso, torturado e interrogado acerca de suas missões anteriores.

A primeira missão que Alex relata para seus captores se passa em 1961, quando tentam assassinar o líder comunista Fidel Castro, mas falham, e Fidel envia Mason para uma prisão russa, os famosos Gulags, onde sofre por dois anos até conseguir fugir.

As missões de Mason são relatadas uma a uma para um homem que o agride e tortura com choques e ferimentos a todo momen-

to. Cada missão vai ligando Alex Mason a uma lavagem cerebral pelos inimigos russos. Primeiro Mason não acredita, sugerindo ser um blefe do torturador.

Todo o enredo do game leva para um mistério final, um acontecimento muito importante para a história do game e também para a história real: o assassinato do presidente Kennedy em 22 de novembro de 1963. A dúvida fica no ar: teria Mason participado do feito sob os efeitos da possível lavagem cerebral ou tudo não passa de uma ilusão causada pelas torturas físicas e psicológicas que está sofrendo?

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Publicado pela Activision – no Japão pela Square Enix –, Black Ops II foi lançado em novembro de 2011 para Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii U, tendo ainda uma versão similar lançada para OS Vita, chamada Call of Duty: Black Ops: Declassified.

O lançamento do jogo não poderia ter sido melhor, já que rendeu 500 milhões nas primeiras 24 horas após sua estreia mundial, se tornando o maior lançamento até ser superado por GTA V no final de 2013.

CAMPANHA

O jogo se passa entre um grande período de tempo, especificamente entre 1980 e 2025 – sim, aqui o jogador irá viver momentos no futuro, já que o jogo aborda o final da Primeira Guerra Fria e também da fictícia Segunda Guerra Fria.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

Uma novidade são as chamadas missões *Strike Force*, nas quais o jogador pode tomar caminhos alternativos. Durante a campanha, algumas missões são oferecidas em determinados pontos da história. Caso o jogador escolha uma, as outras escolhas são bloqueadas; as escolhas do jogador e até mesmo as mortes influenciam as missões, e essas também influenciam a história do jogo

e da Segunda Guerra Fria que irá acontecer.

Alex Manson retorna para o game sendo um dos personagens principais na história da Primeira Guerra Fria, sendo uma continuação direta do último Black Ops, e na parte da Segunda Guerra Fria o protagonista é seu filho, David Manson. A guerra futurística é protagonizada por Estados Unidos e China.



«PRINCIPAIS»

O antagonista é Raul Menendez, um narcoterrorista que incita a guerra entre as duas nações. David investiga as ações do mesmo, procurando entender e impedir a guerra que parece cada vez mais iminente.

MAIS ZUMBIS

O modo zombies retorna (ele também apareceu no primeiro

Black Ops), agora com algumas novidades, como seu próprio modo campanha e multiplayer on-line cooperativo para até oito jogadores. Outro modo é o Grief, em que quatro jogadores humanos enfrentam quatro jogadores zumbis, algo bem inovador e divertido.



REPRODUÇÃO

CALL OF DUTY: BLACK OPS III



REPRODUÇÃO ACTIVISION

O décimo game da série foi lançado em novembro de 2015 para computadores, Playstation 4 e Xbox One. Uma versão mais limitada contendo apenas o modo multiplayer foi lançada para Playstation 3 e Xbox 360, arrecadando US\$ 550 milhões em apenas três dias.

O jogo não é uma continuação direta de Black Ops 2 e se passa em 2065, em um futuro sombrio em que um novo tipo de soldado emergiu das inovações tecnológicas. O game conta com três modos, sendo eles o multitylaer, o famoso modo campanha e como extra o modo zumbi.

O modo campanha possui uma agradável novidade: suporte

ao modo cooperativo on-line, em que até quatro jogadores podem terminar a história do modo juntos. Outra novidade é uma mudança no modo de progressão, em que o jogador pode ir desbloqueando itens que irão ajudar durante as batalhas.

Agora o game conta com a dificuldade realista, em que o jogador morre ao ser atingido por apenas uma bala, dificultando o

jogo e fazendo com que o jogador seja obrigado a apelar para a tática. Outro adendo do game é que pela primeira vez na franquia o player pode escolher se seu personagem é um homem ou uma mulher.

No modo multiplayer, o jogador agora pode – com suas próteses ou partes biônicas – andar pelas paredes e dar pulos muito altos. A nova adição deixa o gameplay frenético, sendo que um soldado inimigo pode vir de qualquer parte do cenário, como paredes ou telhados.

CAMPANHA

Em um futuro distópico a tecnologia e os avanços científicos mudaram totalmente a terra como a conhecemos. As mudanças militares são gritantes: a robótica é parte fundamental da vida dos soldados, que com essas espécies de armaduras se tornaram supersoldados, e toda a trama gira em torno do questionamento se os homens não foram longe demais e quais as implicações de alterar tanto assim as pessoas por meio de experimentos.



REPRODUÇÃO

CALL OF DUTY: GHOSTS

Lançado para Playstation 3, Xbox 360, Wii U e computadores no final de 2013, o game recebeu notas medianas e críticas por se parecer demais com os games anteriores e trazer poucas inovações, mas vale lembrar também que é considerado um bom jogo e muito competente naquilo que trouxe para a franquia.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

O MODO MULTIPLAYER

O gameplay é um pouco diferente em Ghosts, já que agora a movimentação do personagem sofreu algumas alterações: ele pode escorregar, espreitar em esquinas ou paredes e ter uma melhor interação com o cenário para poder trazer à tona tais mudanças.

Os mapas podem ser destruídos, algo parecido com a tecnologia encontrada em Battlefield, e a mudança de se poder escolher o gênero do personagem na campanha também existe aqui. Também é possível personalizar o personagem como suas armas e acessórios que irá usar nos conflitos on-line.

NOVOS MODOS

Dois novos modos foram adicionados ao game. Em Squads, os jogadores podem montar seu próprio esquadrão e jogar no modo on-line ou cooperativo com no máximo seis jogadores; os progressos feitos nesse modo contam como experiência no multiplayer, ajudando o jogador a subir no ranking e desbloquear novas armas e gadgets.

Outro modo é o Extinction, em que quatro jogadores tentam impedir uma invasão alienígena. É muito parecido com o modo Zombie, porém com vários objetivos, como destruir o ninho deles ou defender localidades dos ataques dos mesmos.

PERSONAGENS E CAMPANHA

Os personagens que recebem maior atenção na trama são os chamados Ghosts, uma força especial do governo estadunidense treinada para missões clandestinas em terreno inimigo. Elias Walker (um ex-capitão do exército americano), seus dois filhos Logan e Hesh, Booth, Neptune, um pastor alemão chamado Riley e o comandante do grupo Tho-

mas Merrick dos Navy SEALs são os principais personagens.

O jogo se passa em uma história alternativa aos acontecimentos dos outros games. A narrativa tem seu início em 2013, quando San Diego (Califórnia) é atacada remotamente por uma arma americana de longo alcance que está sendo controlada por um grupo chamado *Federation* (cujos líderes são Almagro e Rorke). Com isso, os Estados Unidos em crescente queda deixam de ser uma superpotência mundial e várias guerras estouraram pelo mundo – países inteiros somem enquanto outros surgem.

Dez anos depois, em 2023, a *Federation* se torna a superpotência mundial. Grandes territórios americanos são tomados e a resis-

tência americana envia os Ghosts. O plano é parar a invasão no território americano e ao mesmo tempo tentar se infiltrar na base espacial da *Federation*, podendo atacar suas bases remotamente assim como estes fizeram aos Estados Unidos uma década antes.



REPRODUÇÃO

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Lançado para GameCube, Playstation 2 e Xbox em novembro de 2004, foi a primeira versão de Call

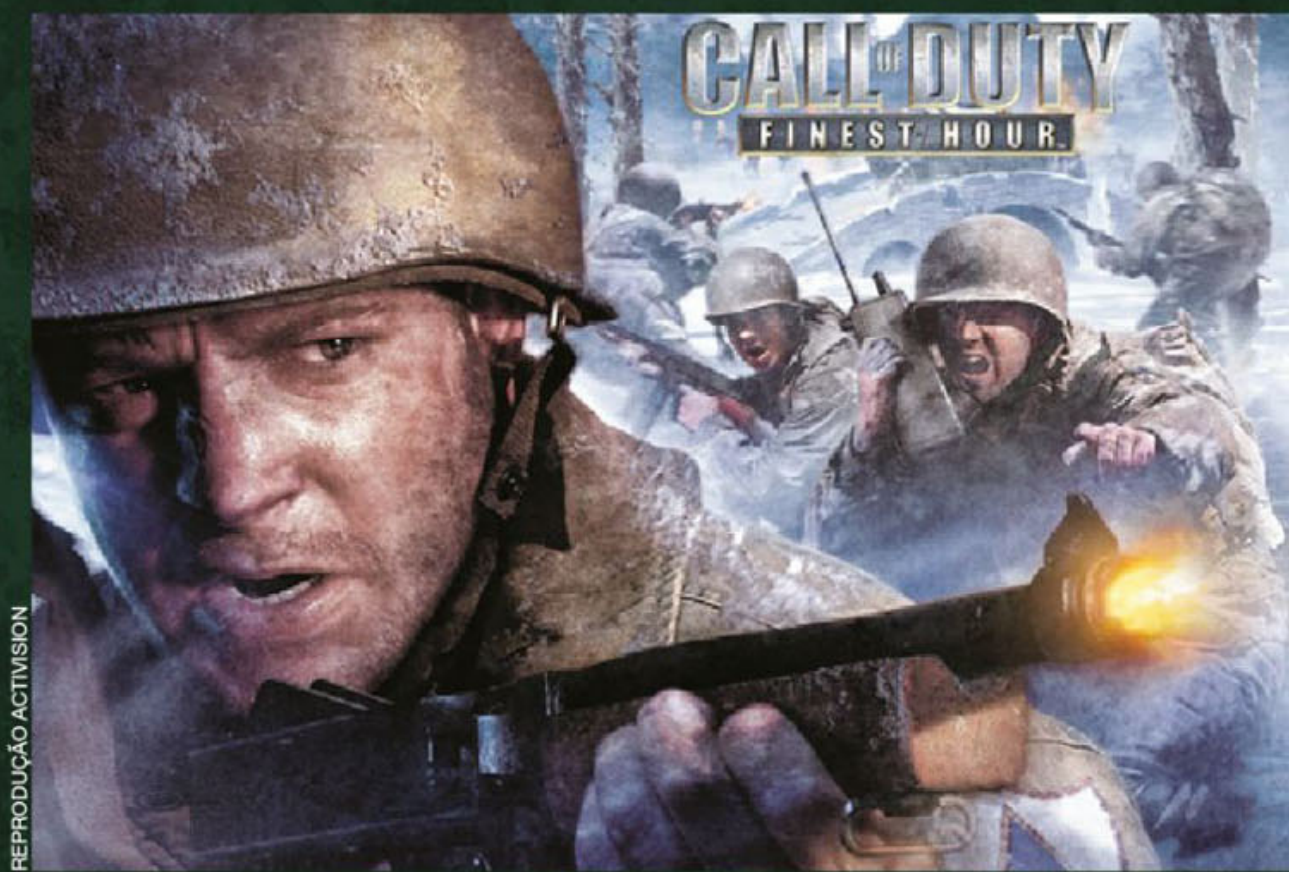
of Duty para consoles produzido pela Spark Unlimited. Tal como os anteriores, foi lançado pela Activision, tendo uma sequência

CoD 2 Big Red One em 2005.

O jogo é baseado no primeiro game da franquia lançado para computadores, porém com linhas de histórias diferentes. Também utiliza outros conflitos da Segunda Guerra Mundial como base, mas as nações a serem exploradas no modo campanha são as mesmas do original: Estados Unidos, Inglaterra e União Soviética.

MULTIPLAYER

O game suporta multiplayer on-line e local – o único console sem multiplayer on-line é o Game Cube. No Xbox é possível que 32 jogadores façam parte do conflito ao mesmo tempo, e no Playstation 2 apenas 16 jogadores por partida são permitidos.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

CAMPANHA SEGUE OS MOLDES TRADICIONAIS DA FRANQUIA

Na primeira parte da campanha do jogo, a soviética, o jogador se vê no papel do soldado Aleksandr Sokolov, um aprendiz de relojoeiro que por conta das circunstâncias de seus país agora é um soldado e deve sobreviver em meio a essa terrível batalha. Ele conta com a ajuda de Pavelovna e do sargento Oleg Puskov, que acaba sacrificando sua vida para salvar a de Sokolov.

A segunda campanha, a britânica, se passa no norte da África, e tem como personagem principal Edward Carlyle. A missão é destruir

um depósito de combustível dos alemães, porém após várias complicações ele e seu grupo, já bastante reduzido por conta das baixas, descobrem que um cartógrafo está sendo mantido cativo pelos alemães e que esse homem pode ajudar a flan-

quear o exército inimigo em uma localidade que está dando muito trabalho aos aliados.

O sargento Chuck Walker é o personagem principal da campanha americana. A trama gira em torno de Walker tomar uma torre de comando alemã, e o comandante de tanque Sam Rivers obter o controle de uma área ao lado da torre de comando que muito importante, pois é uma das últimas pontes funcionais do local que permitiriam assim uma invasão de veículos pesados dos aliados.



REPRODUÇÃO

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE



A continuação de *Finest Hour* foi lançada em 2005 para GameCube, PlayStation 2 e Xbox na América e Europa, porém no ano seguinte recebeu uma versão japonesa apenas para o Playstation 2.

O jogo tem um pequeno diferencial em relação aos jogos anteriores: enquanto os outros focavam em suas campanhas em nações — geralmente três delas —, aqui o game é totalmente focado em uma única formação americana da Segunda

regimento representado por um grande numeral vermelho.

O jogo reconta os conflitos que o regimento participou em vários locais, como a libertação da África do Norte, a invasão à Sicília, o desembarque na praia de Omaha e até mesmo o momento em que os aliados invadem o território alemão em Siegfried.

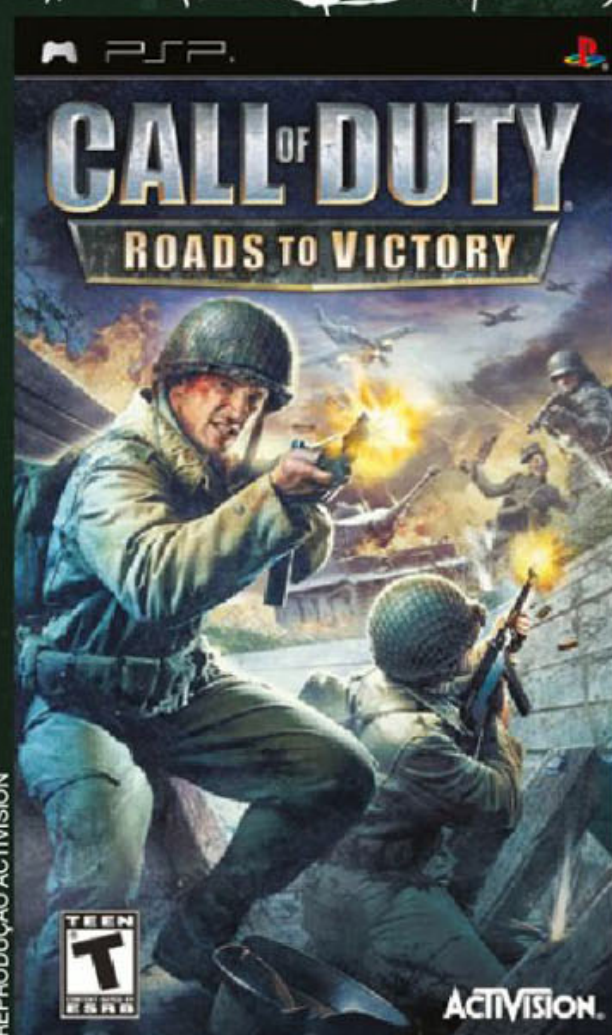
JOGABILIDADE

O jogador pode se abaixar e escalas paredes pequenas ou pe-

quenos obstáculos em seu caminho. Dois armamentos podem ser carregados ao mesmo tempo e o player pode trocar de arma a qualquer momento apenas pegando as armas dos soldados caídos em campo.

Uma bússola guia o jogador a todo momento, mostrando os objetivos do mapa que vão desde a matar um pelotão específico até destruir um caminho ou outro veículo inimigo.

Armas e canhões montados estão presentes pelos cenários e podem ser utilizados pelo jogador e também pelas forças inimigas, dando realismo e dificuldade extra ao jogo. Com os tanques é a mesma coisa: o jogador pode utilizar os veículos espalhados em alguns mapas, porém o inimigo também terá a sua disposição seus próprios veículos.



CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Lançado em 2007 para Playstation Portable, o famoso portátil PSP da Sony, é o terceiro game portátil da franquia, sendo que as outras versões foram para N-Gage e Pocket PC, mas estas não tiveram muita expressividade.

O jogo recebeu muitas críticas e notas relativamente baixas para o padrão da série. O principal alvo das críticas foram os controles, que contêm bugs e não

parecem ser muito otimizados para o aparelho. Outro ponto foi a inteligência artificial, que nem de longe se compara com suas versões anteriores.

O game contém multiplayer, sendo que até seis jogadores podem se conectar para jogar em nove mapas distintos. Os modos de jogo são os já conhecidos Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Hold the Flag e King of the Hill.



«PRINCIPAIS»

No modo campanha, o jogador pode aproveitar várias missões (todas se passando na Segunda Guerra Mundial, como nos antecessores): as campanhas são a americana, a canadense e britânica, sendo suas respectivas missões:

Americana: Operation Market Garden, Operação Avalanche e Operação Detroit.

Canadense: Batalha de Scheldt, Operação Infatuate e Operação Blockbuster.

Britânica: Operation Market Garden e Operation Varsity.



REPRODUÇÃO

No total existem 14 níveis, sendo que todos se passam em missões que realmente aconteceram no conflito.

Como as notas e rendimento do game foram baixos, ele foi o último da série a sair para Playsta-

tion Portable. Os títulos seguintes saíram apenas para Nintendo DS e um para Playstation Vita, a evolução do Playstation Portable. Seu substituto na linha de portáteis foi Call of Duty: Black Ops: Declassified.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR FINAL FRONTS

Essa é a versão de World at War lançada para Playstation 2. Apesar de ser uma versão, o jogo tem suas próprias mis-

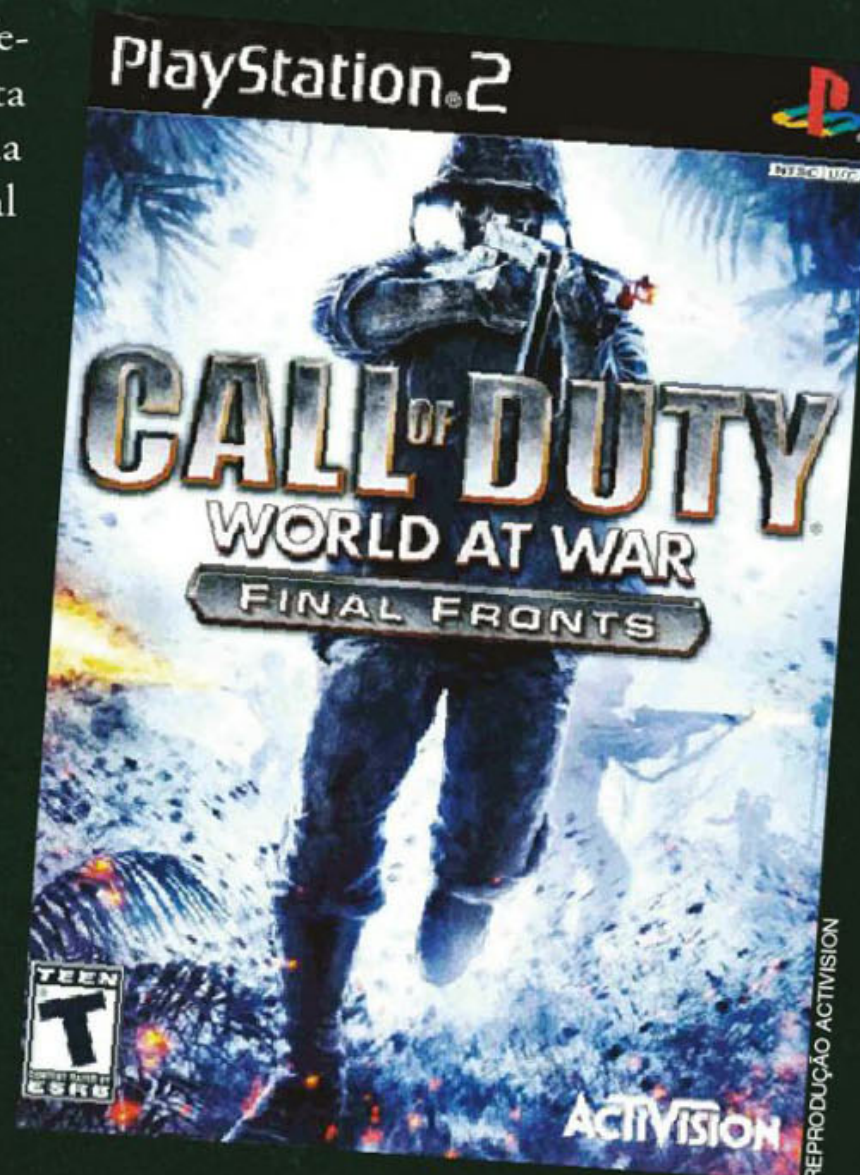
sões, são treze ao total. Infelizmente, o jogo não conta com modo on-line, ainda que o Playstation permita tal funcionalidade.

GAMEPLAY E SEMELHANÇAS COM VERSÕES ANTERIORES

As semelhanças com os games anteriores da série são muitas, como o fato de o jogador poder carregar duas armas, podendo trocá-las sempre que encontrar outra pelo mapa. O player também possui à sua disposição granadas de fragmentação e de fumaça para atrapalhar a visibilidade do inimigo.

Ambientado na Segunda Guerra Mundial, o jogo tem um

sistema de gameplay todo baseado em pelotões. Os seus aliados (controlados pelo computador), além de ajudar o jogador matando inimigos e abrindo portas para reconhecimento de edifícios, também podem orientar o jogador sobre o caminho que deve seguir para chegar ao próximo objetivo.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

CAMPANHA SINGLE PLAYER DO GAME

O jogo possui ao todo quatro campanhas distintas: War in the Pacific, Winter Offensive, Victory in Europe e Victory in the Pacific. Nelas, o jogador é um fuzileiro naval escalado para cumprir seus deveres militares no Pacífico.

Durante a campanha o jogador irá enfrentar as forças do exército japonês em localidades onde realmente aconteceram tais batalhas, como em Guadalcanal, Betio, Saipan e até mesmo a famosa Batalha de Okinawa.

O jogo faz várias menções (e por que não dizer homenagens) a personagens da série, como

o soldado Joe Miller, uma clara referência ao protagonista de CoD World at War (o soldado C. Miller), e também aos seus

companheiros de luta (o sargento Roebuck e soldado Polonsky, ambos presentes também em CoD World at War).



REPRODUÇÃO

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE: MOBILIZED

Lançado no final de 2009 exclusivamente para o portátil Nintendo DS, produzido pela Activision, recebeu notas relativamente boas: uma média de 7/10, sendo descrito como divertido e uma ótima pedida para FPS em portáteis, que não têm capacidades gráficas tão boas.

JOGABILIDADE

O jogo tem um estilo bem parecido com suas versões anteriores, porém agora com novas armas e veículos. Mas a novidades que mais chama atenção são os novos minigames. O jogador pode hackear terminais de inteligência inimiga e assumir o controle de drones e até de uma arma de controle totalmente remoto. Tais adições são divertidas e só agregam valor ao game.

Com suporte para multiplayer on-line para até seis pessoas, o game também inclui novos modos de jogo, como: Sabotage, em que os jogadores devem se enfrentar para recuperar uma bomba na base inimiga e trazer o artefato para sua própria base; modo de sobrevivência, em que o jogador deve sobreviver a várias ondas de inimigos; e por último o modo arcade, em que os jogadores devem terminar o modo single player, porém com o diferencial de terem um tempo limite para concluí-lo — quanto mais tempo o jogador levar, menos bônus irá receber.

Um ponto importante é que a tão criticada inteligência artificial de versões portáteis anteriores recebeu melhorias nessa versão. Agora os inimigos usam melhor suas armas e fazem uso dos explosivos para tentar afastar o jogador ou quando percebem que o mesmo está em um espaço fechado.



REPRODUÇÃO ACTIVISION



A HISTÓRIA DA VERSÃO PORTÁTIL

Um ponto interessante dessa versão é que ela não é uma campanha totalmente independente, mas poderia ser classificada como uma campanha extra da versão para consoles de mesa.

A história se passa em uma realidade alternativa, em que os eventos acontecem cinco anos após Call of Duty 4: Modern Warfare. O príncipe Farhad deixa seu país temendo os ultranacionalistas, porém ele tem um plano para derrotá-los: comprar um artefato nuclear e, assim que conseguir as tecnologias necessárias para ativá-lo,

utilizar a arma contra os terroristas.

Um esquadrão de elite do S.A.S é designado para impedir que o artefato nuclear seja ativado ou caia em mãos erradas. Após procurar em várias localidades e seguir várias pistas falsas, novos rumores chegam até o esquadrão por meio de um informante chamado Al-Baq, que sabe onde está a arma nuclear.

Sendo levados até uma plataforma de petróleo nos arredores da costa de uma cidade sem nome, os soldados conseguem, com grande dificuldade, invadir o local. Porém

o artefato é levado por vias aéreas e o rastreamento leva os soldados agora para Rússia, a uma usina nuclear desativada.

Ao invadir o local, o esquadrão do S.A.S descobre que o artefato nuclear está armado, podendo destruir boa parte da Rússia. Eles então tentam desarmar a bomba recebendo instruções do comando. O grupo obtém sucesso e acaba salvando a Rússia. Já o príncipe consegue escapar, mas seu país é invadido por conta de suas ações no mínimo diplomaticamente catastróficas.

CALL OF DUTY: BLACK OPS DS

Lançada no final de 2010, a versão de Black Ops para o portátil Nintendo Ds foi desenvolvida pela N-Space e publicada pela Activision.

O game tem muitas novidades, principalmente no multiplayer, lembrando que nessa versão a campanha pode ser aproveitada por dois jogadores no modo cooperativo on-line e local.

Os controles sofreram melhorias e adaptações ao console. Além da tradicional mira que utiliza o *touch screen* do Ds, o jogador também pode mirar utilizando os botões, além de poder customizá-los para certas ações rápidas, como

trocar para uma arma específica.

O jogador também assume o controle de um helicóptero com armamento pesado e de um avião de caça *stealth* experimental, algo empolgante para uma versão portátil do game. Outra novidade é que os modos Arcade e Desafios estão presentes nessa versão, além de ter várias conquistas desblo-

queáveis, aumentando consideravelmente a vida útil do game.

No multiplayer com os amigos o jogador poderá utilizar chat de voz, porém no multiplayer global isso não será possível devido às regras da Nintendo sobre esse conteúdo.

Alguns materiais menos resistentes como paredes finas e ma-



REPRODUÇÃO ACTIVISION



REPRODUÇÃO

deira podem ser atravessados por balas, ferindo qualquer jogador que as use como cobertura, uma adição que deixa o multiplayer mais realista e divertido, obrigando o jogador a ser tático até mesmo na hora de escolher sua cobertura nos conflitos.

Um modo divertido e novo é o Killhouse. Basicamente, nesse

estande de tiro virtual, o jogador deve terminar os desafios de acertar alvos móveis no melhor tempo possível, ganhando pontos e bônus, desbloqueando novos níveis e salas dentro do Killhouse.

A história do jogo ocorre entre 1963 e 1968, quando agentes americanos da CIA investigam vários acontecimentos em Cuba,

Vietnã, Afeganistão, União Soviética e até mesmo no Ártico. A trama gira em torno dos relatos de Shaw (que, na maioria das missões, tem Mason como seu companheiro) para seu superior. Cada missão é relatada ao superior e é como se o jogador revivesse essas memórias na pele do protagonista.

CALL OF DUTY: BLACK OPS: DECLASSIFIED

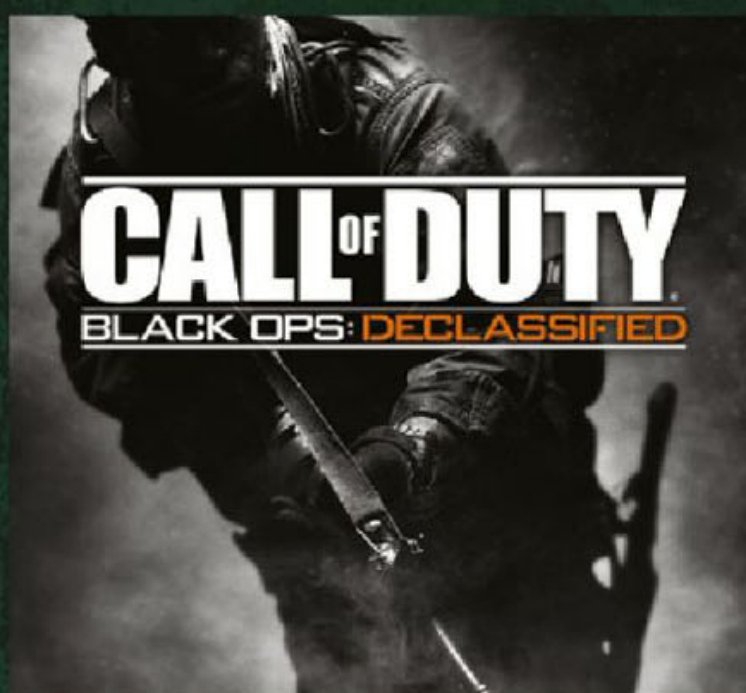
O primeiro game para Playstation Vita foi lançado no meio de 2012. Produzido pela nStigate Games e publicado pela Activision, o jogo foi um dos mais mal recebidos pela crítica, chegando a receber notas baixíssimas como 3/10 e 1/10.

As críticas geralmente estão em torno da inteligência artificial medíocre, uma campanha muito curta e com vários problemas de rede atrapalhando muito a experiência on-line.

O GAMEPLAY

Declassified faz uso tanto dos analógicos como do *touch screen* da tela e traseiro do Vita. Uma utilidade do *touch* traseiro do Vita, por exemplo, é fazer o jogador prender a respiração, o que geralmente é utilizado em jogos de FPS para momentos em que a precisão do atirador deve ser perfeita.

As granadas nesse game são jogadas com toques na tela do portátil, assim como os ataques corpo a corpo.



REPRODUÇÃO ACTIVISION

A CURTA CAMPANHA DO GAME

Um diferencial aqui é que o jogador pode refazer os objetivos das missões, melhorando assim seu desempenho e pontuação. Existe também um modo Trial Time, que é bem parecido com o já citado Killhouse, porém aqui em vez de alvos o jogador atira em inimigos de madeira, como em um treinamento, buscando conseguir o melhor tempo.

A história tem início em janeiro de 1990,

um pouco depois da invasão ao Panamá. Ryan Jackson, um analista da CIA, faz um relatório sobre as várias missões de Alex Mason e Frank Woods, já conhecidos da série Black Ops.

As missões são várias, começando no Vietnã, onde Woods deve destruir uma máquina secreta da CIA para evitar complicações entre os dois países; Mason é enviado para Berlim para recuperar informações de um possível desertor, porém ao chegar ao local ele já estava morto. Seguindo os assassinos da KGB, Mason recupera as informações e mata um importante agente russo no processo.

A história não é tão linear quanto às dos games anteriores. Na verdade, se parece mais com



REPRODUÇÃO



«PRINCIPAIS»

um compilado de missões que são retratadas conforme Jackson escreve seu relatório sobre ações de Mason e Woods como agentes de campo.

O NOVO MODO HOSTIS

Nesse modo o jogador deve resistir a quatro ondas de inimigos. As ondas variam de quantidades e tipos de inimigos, com armas específicas em cada onda. Os mapas

usados nesse modo são do multiplayer do jogo, com exceção do mapa Shipment, que foi feito especialmente para o modo Hostis.

A cada onda derrotada um pacote aparece em um local aleatório do mapa. O jogador deve encontrar o pacote antes que a próxima onda comece, caso contrário o pacote irá sumir. Nos pacotes o jogador encontrará armas que irão ajudar a completar

os desafios e eliminar as ondas de inimigos.

O MULTIPLAYER

Nesse game as partidas por meio de Wi-Fi são 4 contra 4, contando com sete mapas e cinco modos do jogo para aproveitar com os amigos. Dezoito armas primárias e 10 secundárias podem ser escolhidas juntamente com seis possíveis equipamentos.

CALL OF DUTY: STRIKE TEAM

REPRODUÇÃO ACTIVISION



drones que voam acima dos conflitos.

Com as duas visões, a jogabilidade do game sofreu mudanças. No modo Drone, o jogador poder dar ordens para o esquadrão dar cobertura ou lançar granadas, por exemplo.

A CAMPANHA

Já que o game não tem modo multiplayer, o que seria perfeito para as plataformas mobile, o foco é a campanha single player, que se passa em meados de 2020 com o jogador liderando equipes especiais dos Estados Unidos que lutam contra um inimigo desconhecido.

Desenvolvido pela The Blast Furnace e lançado em 2013 para os sistemas mobile Android e IOS, o jogo recebeu notas medianas e algumas críticas em relação às duas visões do game, já que nessa versão, além do modo primeira pessoa, o jogador pode ver o campo de batalha de cima por meio de

O jogo faz uso da tela de toque, permitindo alguns gestos simples para comandar ações das unidades aliadas ou então para alternar rapidamente a mira entre dois inimigos na visão em primeira pessoa, possibilitando ainda com um toque na tela mirar em um único soldado, melhorando o campo de visão e trazendo mais para perto a imagem do inimigo.

As missões consistem em cumprir objetivos que podem ser recuperar informações, eliminar alvos ou assumir o controle de uma área específica. Ao concluir os objetivos, o jogador pode melhorar suas armas e habilidades com os chamados Perks, que podem ser obtidos com moedas de jogo ou por meio de compras pelo aplicativo.

IMAGENS REPRODUÇÃO



MODO SURVIVAL

O jogador deve enfrentar nesse modo, muito parecido com as versões para console, infinitas ondas de inimigos. A dificuldade do jogo aumenta conforme o jogador progride nas ondas. Ao completar essas ondas, o jogador recebe pontos de experiência

que podem ser usados para comprar armas, munição e proteção. Tudo isso pode ajudar o player a chegar ainda mais longe nas ondas inimigas.

MODO TIME ATTACK

Muito parecido com o modo anterior, mas agora o jogador deve

tentar matar o maior número de inimigo no menor tempo possível: quanto melhor a pontuação do jogador, melhores são suas recompensas. É um modo simples, porém muito divertido e perfeito para a plataforma mobile, que requer modos e missões mais curtos e diretos.

CALL OF DUTY: HEROES

Lançado em novembro de 2004 para IOS e Android, esse game de estratégia em tempo real foge muito dos outros games da série por não se tratar de um FPS. O motor gráfico de Call of Duty: Heroes proporciona um jogo muito bonito e que contém três modos de jogo.

A JOGABILIDADE DIFERENTE

O jogador assume o controle de todo o exército de soldados, chamados de unidades, e pode chamar heróis baseados nos personagens famosos da série para ajudar a destruir as bases inimigas.

O jogador deve organizar seus recursos, unidades e prédios de uma forma que possa ao mesmo tempo em que defende sua própria base, atacar as inimigas, ganhando pontos e experiência que podem ser trocados por armas, munições e melhorias para suas unidades.

Com óleo e ouro, o jogador pode melhorar sua base, fazendo todo tipo de melhoria para dificultar a entradas de

intrusos e diminuir ao máximo possível dano causado pelos inimigos. Um escudo também pode ser comprado com esses materiais para impedir que a base sofra dano por um determinado período.

A campanha do game é basicamente um ataque às bases inimigas, todas controladas

por inteligência artificial. Já no modo PvP (Player versus player ou jogador contra jogador), o jogador deve atacar as bases inimigas de outros players ao redor do mundo, tendo como objetivo destruir o centro de comando, conseguir pegar mais de 60% dos recursos do inimigo ou destruir totalmente a base do inimigo, garantindo assim a vitória.

O último modo do game é o Survival. Desbloqueado no nível 4, o jogador deve colocar sua base sob vários ataques: quanto mais níveis a base conseguir resistir, mais prêmios o jogador recebe.



REPRODUÇÃO ACTIVISION



REPRODUÇÃO



CAPÍTULO 7

ÚLTIMOS GAMES DA SÉRIE CALL OF DUTY

Confira os dois últimos lançamentos da franquia que iniciou com jogos na Segunda Guerra Mundial e agora foca nos conflitos do futuro

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE



REPRODUÇÃO ACTIVISION

Esse game da franquia teve vários estúdios envolvidos em seu desenvolvimento, sendo publicado pela Activision e com a Sledgehammer Games desenvolvendo as versões para Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One. A High Moon Studios desenvolveu as versões do game para PlayStation 3 e Xbox 360 e, por fim, a Raven Software foi a responsável pelo multiplayer do jogo e pelo modo Exo-Zombies.

O jogo chegou ao mercado em 4 de novembro de 2014, e

foi o primeiro a não ser lançado para Wii ou Wii U. Seu motor gráfico foi praticamente refeito e a Sledgehammer também investiu no modo história, contratando atores experientes, como Troy Baker e Kevin Spacey para papéis de liderança.

A TRAMA

A história tem conteúdo futurista e se passa entre 2054 e 2061, quando Jack Mitchell – o jogador irá controlar apenas esse personagem, diferente dos outros games da franquia –, um fuzileiro naval

americano, o personagem é interpretado pelo ator Troy Baker.

O antagonista é Jonathan Irons, interpretado por Kevin Spacey, que é CEO da poderosa junta de mercenários, a Atlas Corporation. Os caminhos de Jonathan e Jack se cruzam após algumas fatalidades em uma missão na Coreia do Norte, onde Jack e seu amigo Will são convocados a lutar contra os norte-coreanos em um conflito.

No meio da missão, Will acaba morrendo para tentar salvar a vida de Jack. Porém, mesmo com os esforços, o protagonista se fere gravemente, perdendo parte de seu braço. Por conta do ferimento, é dispensado do exército e, nesse momento, Jonathan – que o jogador descobre ser o pai de Will – oferece para Jack um emprego na Atlas Corporation, a mais poderosa empresa militar privada do mundo, que é gerenciada pelo próprio Jonathan.

No mesmo período um grupo terrorista chamado KVA, liderado por um homem que odeia como a

tecnologia tomou conta do mundo, chamado Joseph “Hades” Chkheidze, inicia vários ataques terroristas instaurando pânico e insegurança em todo mundo. Com isso todos se voltam para Atlas Corporation, buscando sua tecnologia e exércitos para resolver a situação.

Os ataques vão se intensificando e Mitchell, juntamente com seus amigos Gideon, Joker e outros soldados da Atlas, iniciam uma intensa campanha para destruir a KVA. Porém, com ataques cada vez mais fortes e organizados, o grupo terrorista consegue em 2055 fazer um ataque em várias usinas nucleares do mundo, contaminando vários países e matando milhões.

Alguns anos depois, Mitchell descobre que Jonathan poderia ter evitado os ataques, mas preferiu não intervir para que, com o caos, a imagem de Atlas surgisse como única opção para resolver esse problema. Mitchell descobre essas informações através de um chip de dados que recebeu do próprio Hades – o líder do grupo terrorista – em seus últimos momentos após tentar fugir de Mitchell e outros soldados da Atlas em uma perseguição.

Jonathan descobre as perigosas informações que Mitchell recebeu e tenta matar o grupo que se divide. Mitchell e Ilona – uma ex-agente da Atlas – conseguem fugir, porém Gideon decide ficar ao lado de Jonathan e investigar se ele realmente é culpado.

Ao fugir, Mitchell recebe abrigo do grupo Força Tarefa Sentinela, que inicialmente foi criado para lutar contra as forças do KVA, mas agora luta para impedir que a Atlas Corporation alcance ainda mais poder. Já fa-



Trazer o ator Kevin Spacey para interpretar o antagonista deu um ar ainda mais cinematográfico para a trama

zendo parte da Sentinela, o protagonista descobre que seu líder é Cormack, seu antigo líder dos fuzileiros navais.

O grupo Sentinela descobre uma arma biológica chamada Manticore que irá destruir o DNA de todas as pessoas do mundo, menos dos integrantes do Atlas. Os documentos foram encontrados na casa de Jonathan em uma investida secreta, onde Mitchell e outros agentes Sentinelas conseguem as preciosas informações.

Posteriormente, os Estados Unidos declaram guerra à Atlas Corporation forçando Jonathan a usar sua última jogada. Ele libera sua arma biológica Manticore quando os Sentinelas, juntamente com o exército americano, invadem sua base em Nova Bagdá. Com isso, milhares de vidas são ceifadas, no entanto Mitchell, Ilona e Gideon, cujo DNA são reconhecidos por Manticore como ex-soldados do Atlas, sobrevivem, assim como Cormack, que estava fora do alcance da explosão e contaminação. Porém os sobreviventes são presos e levados para um campo de prisioneiros da Atlas.

Os Sentinelas conseguem fugir, porém, Jonathan mata Cor-

mack e danifica a prótese de Mitchell durante a fuga. Após esses acontecimentos, os Sentinelas descobrem que Jonathan já possui material de Manticore suficiente para atacar todas as bases militares existentes com um míssil ICBM.

Mitchell e Gideon – que percebeu a loucura de Jonathan – decidem atacar a base principal do Atlas com exoesqueletos de última geração. O plano é destruir o míssil ICBM e, se possível, destruir Jonathan. Eles conseguem destruir o míssil, mas tem várias dificuldades para capturar Jonathan. Mitchell encurrala Jonathan na beirada de um prédio e, após uma luta, Jonathan acaba pendurado pelo braço protético de Mitchell, que decide cortar sua prótese e ver o vilão cair para a morte.

JOGABILIDADE

Uma mudança no jogo que tem a ver com sua ambientação futurística é nas informações de munição, localização do objetivo e outras informações mostradas ao jogador. Agora, projeções holográficas da própria arma mostram para o jogador a quantidade de balas e outras informações, trazendo imersão, pois a impressão



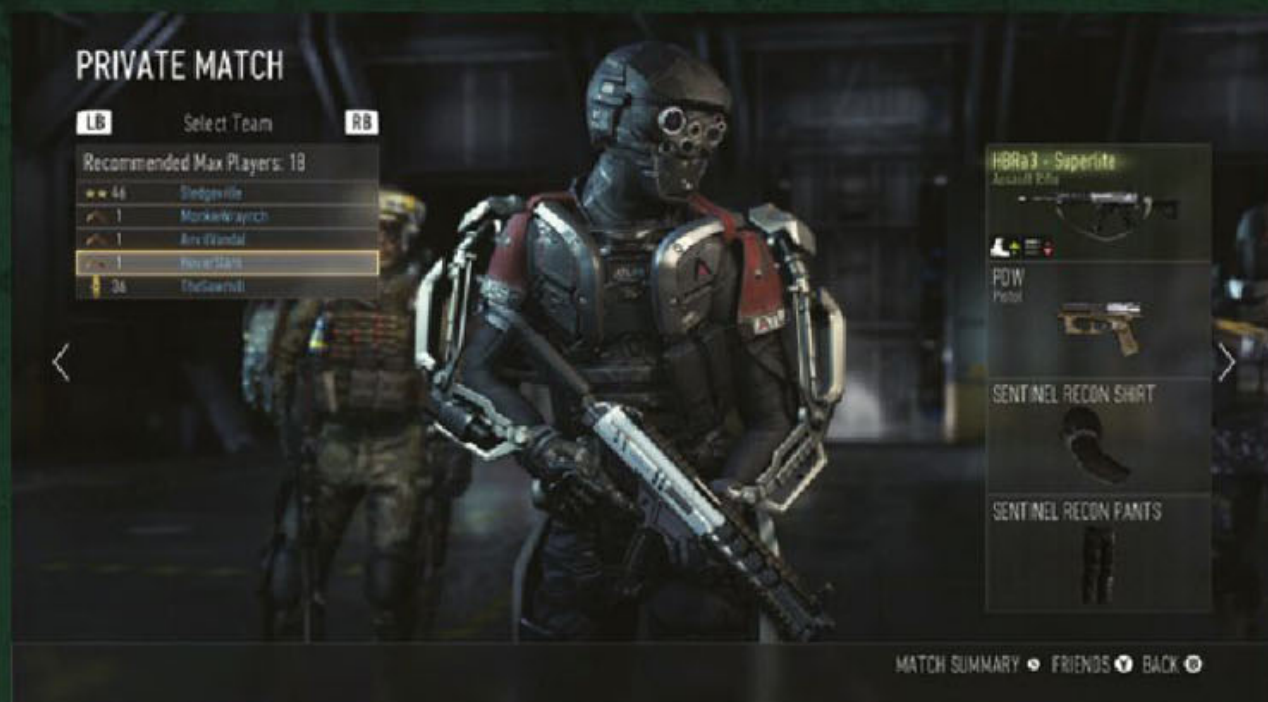
«PRINCIPAIS»

é que o próprio personagem está vendo essas informações.

Além de novas armas com tiros de laser ou energia, uma mudança significativa vem por partes dos exos. Ao utilizar um Exoesqueleto o jogador tem várias opções de movimentação mais ágil, como pulos e velocidade superior por um curto período de tempo. Além disso, os exos contam também com camuflagem digital, tornando o jogador praticamente invisível também por um curto período de tempo.

MULTIPLAYER

O jogador vai recebendo pontos ao jogar o multiplayer on-line. Com esses pontos, pode ir distribuindo-os em seu personagem para receber novas habilidades, armas e novos acessórios. O jogador também pode evoluir, recebendo experiência extra ao cumprir missões e objetivos diários.



A customização do personagem é um dos pontos altos do multiplayer, que utiliza muito bem os pontos ganhos pelo jogador

REPRODUÇÃO

EXO SOBREVIVÊNCIA

Esse novo modo permite que até quatro jogadores participem de uma partida baseada em ondas de inimigos.

Existem quatro classes diferentes de exos, cada uma com suas habilidades diferentes. Após um certo número de rodadas, os jogadores recebem objetivos que devem concluir. Caso tenham

sucesso, recebem bônus extras, porém, se falharem, são punidos com mais inimigos ou com a falha de seus exos durante a partida.

O modo contém 13 mapas diferentes divididos em 4 níveis. Cada nível é desbloqueado gradativamente pelo jogador, que deve vencer um número específico de ondas de inimigos para liberar o nível seguinte do mapa.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE



REPRODUÇÃO ACTIVISION

Lançado no final de 2016 para Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One, o 13º título da série foi desenvolvido pela Infinity

Ward e publicado pela Activision. O título apostou na inovação, trazendo um conflito que se passa no futuro, cuja batalha gira em torno do controle do sistema solar.

O jogo foi muito criticado quando seu trailer de lançamento chegou ao público. A maior parte das críticas foi direcionada ao fato de o game se passar muitos anos no futuro. O contraste ficou ainda maior por ser comparado ao Battlefield 1, que voltou para suas origens, mostrando conflitos na Primeira Guerra Mundial. Porém, mesmo com as críticas iniciais, o jogo teve vendas e notas razoáveis.

O GAMEPLAY

Com a temática de batalhas espaciais, novas mecânicas estão presentes no mais recente título da série, como ambientes com gravidade zero. Para poder aproveitar



Ambientes com gravidade zero prometem mudar totalmente a jogabilidade do game



Pilotar as naves espaciais é um dos pontos bem avaliados do game

IMAGENS REPRODUÇÃO ACTIVISION

esses ambientes, o jogador conta com propulsores portáteis e ganchos para locomoção rápida.

O jogador pode visitar vários planetas, satélites e até mesmo asteroides, e para isso têm a sua disposição o Chacal, uma nave de combate do protagonista Capitão Nick Reyes, os jogadores podem controlar a nave livremente, e os combates estão presentes no solo e também no espaço com várias naves tentando se destruir.

Além de customizar as armas, roupas do personagem e acessórios o game conta com a possibilidade de customizar a nave do player. Chacal poderá ter suas peças trocadas para maximizar seu poder de combate e voo. O protagonista terá um computador portátil que permitirá invadir dispositivos e máquinas inimigas ou chamar reforços.

O jogo conta com dois novos modos de dificuldade: no modo Specialist, a regeneração de saúde não acontece automaticamente, obrigando o jogador a utilizar itens de cura de tempos em tempos. As armas podem ser derrubadas das mãos do jogador e também impossibilitam o jogador de andar caso seja alvejado nas pernas. Já no segundo modo, chamado #YOLO, caso o jogador morra, deve iniciar o jogo desde a primeira missão, ignorando todos os checkpoints.

MULTIPLAYER

O game conta com um novo sistema de classes chamado de Combat Rigs, que são basicamente pacotes com armas e habilidades exclusivas e com focos de combates diferentes. Os seis combat rigs são: Warfighter, Merc, FTL, Stryker, Phantom e Synaptic, cada um com suas próprias habilidades e armas. Phantom, por exemplo, é especialmente projetado para jogadores que querem ser furtivos e pegar os inimigos de surpresa. Já Synaptic, é aconselhado para os jogadores que gostam de atirar enquanto correm e se movimentam pelo mapa.

Várias opções de armas estão disponíveis no game. Além das armas de fogo convencionais, a novidade fica por conta das várias armas futurísticas, como granadas de buraco negro, armas laser e de energia. Além das armas convencionais do game, existem quatro protótipos para cada arma, divididos em comum, raro, legendário e épico. Esses modelos diferentes podem ser desbloqueados com pontos ganhos no modo multiplayer.

O MODO ZOMBIES

O último jogo da série não deixou para trás um dos modos mais divertidos da franquia. O multiplayer cooperativo está presente e tem sua própria história separada da campanha principal, que não se passa no espaço e mantém a movimentação

de personagens clássica, sem naves, gravidade zero e outras novidades da campanha e multiplayer principais.

A história do modo Zombies gira em torno de quatro atores que são convidados para um teste de um famoso diretor. Porém, sem o conhecimento deles, o diretor os envia para um parque temático infestado de zumbis. Tanto o local como os personagens são caracterizados nos anos 80 dando certo charme ao modo. O famoso ator dos anos 80, David Hasselhoff, faz uma ponta nesse modo, auxiliando os atores a fugirem dos zumbis e relatando que está preso naquele local há muito tempo, dando um tom cômico e *nonsense* à trama.

ENREDO DA CAMPANHA

A campanha é baseada em uma guerra travada pelo controle do sistema solar. De um lado temos a SDF – Frente de Defesa de Assentamento –, um grupo que tenta tomar o sistema solar a qualquer custo, sendo o grupo antagonista do game. Do outro lado, o protagonista Capitão Nick Reyes. O confronto se inicia quando o grupo que Nick faz parte é atacado, destruindo praticamente todas as forças de resistência da terra, obrigando ele e seus companheiros a iniciar um contra-ataque basicamente suicida contra uma base muito importante para as forças da SDF.

CAPÍTULO 8

O INÍCIO DA FRANQUIA MEDAL OF HONOR

A revolucionária série de jogos de guerra que fez história

MEDAL OF HONOR

Com esse game se inicia uma das mais famosas franquias de jogos de guerra, principalmente Segunda Guerra Mundial,



REPRODUÇÃO

sendo na época uma revolução em todos os aspectos, tanto gráficos como de jogabilidade, o que tornou o game um clássico lembrado até hoje pelos jogadores.

Lançado para Playstation 1 em novembro de 1999, publicado pela Electronic Arts e produzido pela DreamWorks Interactive, a história do game foi criada pelo famoso diretor Steven Spielberg – sim, o diretor de *O Resgate do Soldado Ryan* –, o que trouxe um toque total-



REPRODUÇÃO ELECTRONIC ARTS

mente cinematográfico e inovador ao game.

O GAMEPLAY DE UM CLÁSSICO

O jogo todo se passa ao final da Segunda Guerra. No game, as fases têm objetivos que variam desde destruir posições do exército inimigo a destruir tropas inteiras de alemães.

O grande trunfo de Medal of Honor está no divertidíssimo modo multiplayer local. Com a tela dividida, os jogadores se enfrentam em mapas baseados em locais de batalhas da Segunda Guerra, tendo à sua disposição vá-



Uma das várias imagens do game mostra Jimmy em um momento de paz entre as missões

REPRODUÇÃO

rias armas e personagens jogáveis, alguns personagens bizarros, como um pastor alemão, um velociraptor e até mesmo o escritor William Shakespeare, que podem ser desbloqueados para a jogatina a dois.

O jogo conta a história do tenente Jimmy Patterson, um ex-piloto C-47 Skytrain que é recrutado para o OSS – agência de serviços secretos, um serviço de inteligência americano altamente utilizado durante a Segunda guerra Mundial, considerado inclusive como precursor da CIA – onde irá efetuar missões de espionagem e, no caminho, matar muitos nazistas.

O jogo se passa nos anos finais da Segunda Guerra, entre 1944 e 1945, quando sete missões devem ser cumpridas para terminar o game. As missões são as seguintes:

Missão 1 – Jimmy, o mais novo recruta da OSS, tem sua primeira missão na França, onde deve se infiltrar e resgatar um piloto americano que foi abatido em Dubuisson, uma pequena cidade francesa. A missão se passa no ano de 1944.

Missão 2 – Agora Jimmy deve se disfarçar de capitão da Wehrmacht – força de defesa alemã durante a guerra – e retornar à França, mas agora para destruir, e não resgatar, a missão do jogador e destruir a enorme ferrovia Greta que atrapa-lha e muito o avanço das forças aliadas no território.

Missão 3 – Em mais uma missão de infiltração o tenente agora está na pele de um oficial da Kriegsmarine – a marinha ofensiva alemã – e deve chegar até uma tecnologia alemã, o U Boat U4901, que está em Dachsmag. Mas para chegar até o objetivo, o agente deve abordar um cargueiro nazista, chamado Wolfram, para poder completar sua missão.

Missão 4 – Agora atrás das linhas inimigas, Jimmy deve descobrir informações acerca do Fort Schmerzen. Ele descobre durante a missão que o local tem um móvito obscuro para ser tão vigiado e secreto. É ali que as forças alemãs estão produzindo o temido gás mostarda. Ao concluir sua missão o agente libera o gás no próprio forte que protegeu sua produção. Uma informação curiosa é que o tenente Mike Powell revisita o forte em Medal of Honor: Allied Assault para destruí-lo permanentemente.

Missão 5 – Essa missão se passa na Noruega e nela o personagem principal deverá destruir uma hi-



Um das últimas localidades do game



As missões eram apresentadas ao jogador com algumas fotos reais da guerra vistas de um antigo projetor, dando um ar realista às explicações da missão

drelétrica em Rjukan que está sob a posse dos nazistas. Lá os alemães estão produzindo água pesada, um material chave para produção de arsenal bélico atômico, e os Estados Unidos temem que esse poder caia nas mãos dos alemães.

Missão 6 – Na França os alemães roubaram muitas obras de arte famosas e muito valiosas, e a inteligência americana descobre que a maioria das obras estavam escondidas em uma mina de sal perto de Alt Aussee, na Áustria. O plano dos alemães era transportar todo o material para a residência privada de Reichsmarschall Göring, porém, Jimmy vai estragar os planos do inimigo sabotando as minas terrestres e resgatando as valiosas e belas obras de arte.

Missão 7 – Na última missão de Medal of Honor, Jimmy deve se infiltrar na própria Alemanha, em um local responsável pela produção do temido míssil V2 Ballistic, uma missão bem misteriosa com cientistas e vários cachorros alemães pelo mapa.

A CRÍTICA DO GAME

O game recebeu ótimas notas e foi aclamado pela crítica. Aspectos do game, como gráficos, inteligência artificial do inimigo e design dos mapas, foram um a um ganhando os críticos e o público. Até mesmo o site IGN classificou o jogo na lista de 25 melhores games do Playstation 1, lembrando que o console foi um que recebeu muitos jogos clássicos que vivem até hoje.



«PRINCIPAIS»

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

O segundo game da aclamada franquia foi desenvolvido pela DreamWorks Interactive e foi publicado pela Electronic Arts, sendo lançado no final de 2000. Em 2002, foi relançado com a

compilação que trazia o primeiro Medal of Honor e também Medal of Honor: Underground.

Em 2009 foi relançado para Playstation 3 e Playstation Portable – o famoso PSP – de forma digital por meio da PlayStation Network.



REPRODUÇÃO ELETRONIC ARTS

GAMEPLAY E NOVIDADES

Assim que o jogador termina o game pela primeira vez, pode jogar o novo modo chamado Panzerknacker Unleashed. No papel de Jimmy Patterson – o protagonista do primeiro game –, deve analisar um pedido de socorro vindo de um castelo sob o comando nazista. Lá, várias criaturas estranhas vindas de experiências alemãs, como cães com metralhadoras presas em seus corpos, cavaleiros com machados medievais, soldados zumbis, soldados robôs e bonecos quebra-nozes natalinos gigantes – também chamados



de Panzernackers –, devem ser derrotados durante três missões, sendo que o jogador deve cons-

truir seu próprio Panzerknacker para lhe auxiliar na última missão desse curioso modo.

ENREDO DO GAME

Uma novidade muito bem-vinda no segundo game da franquia Medal of Honor é que agora a protagonista é Manon Batiste, uma francesa que faz parte da resistência e se mostrou como uma grande aliada do tenente Patterson.

O jogo se passa no ano de 1940, enquanto os alemães invadem a cidade onde Manon vive.

Nessas circunstâncias, ela encontra dificuldades para viver no local com seu irmão e alguns poucos moradores que não têm para onde ir, visto que a situação na Europa era bem delicada. Nesse cenário, Manon perde seu melhor companheiro – seu irmão –, morto brutalmente pelos alemães durante uma batida de rotina.

Após o trágico ocorrido a protagonista decide honrar seu irmão lutando contra os nazistas, se tornando agora parte da resistência francesa e lutando para libertar seu país das garras do nazismo. Para isso, Manon terá que enfrentar as sete fases do game.

A primeira fase se chama Occupied! e se passa entre os dias

1 e 10 de março de 1940. Nas quatro partes dessa fase, Manon terá que fugir de um ataque surpresa dos alemães e logo depois se juntar à resistência em uma missão de destruição de algumas bases inimigas, enfrentando vários blindados no caminho.

A segunda se chama Hunting The Desert Fox e se passa no final do ano de 1942. Manon, agora uma agente operacional completa da resistência, viaja ao Marrocos para uma missão, mas acaba sendo descoberta. Durante a fuga, consegue importantes documentos que a levam à uma base alemã onde a protagonista consegue importantes informações, sendo resgatada por Jimmy Paterson ao final da investida.

Na missão seguinte, chamada Undercover In Crete e se passando em 1943, Manon se infiltra em uma escavação em Creta. O sítio arqueológico era importante, pois os alemães alteram as descobertas históricas para parecer que as civilizações antigas viam os arianos como superiores, como uma raça mais completa. Como se isso não bastasse, usavam os túneis como

esconderijo para munições e armas pesadas.

A quarta missão do game, chamada Wewelsburg, leva Manon para uma missão de infiltração no castelo de Wewelsburg. De acordo com os rumores, além de importantes documentos que deveriam ser destruídos, o castelo também escondia um culto secreto alemão, a missão se passa no final de 1943.

A próxima missão se passa já no ano de 1944, quando Manon deve destruir caminhões com suprimentos alemães. No meio da missão a protagonista resgata um piloto inglês e outros prisioneiros. Todos esses acontecimentos se passam nos arredores de Monte Cassino, dando então nome à quinta missão do game, focada na destruição de suprimentos do inimigo.

A penúltima missão, chamada Mittelwerk Saboteu, se passa em 1944, na França. Manon deve destruir uma base de lançamento dos temidos mísseis V-1. A explosão das duas bases de lançamentos atrai a atenção dos reforços nazistas, mas Manon consegue escapar graças à ajuda de um mecânico

chamado Sonntag, que estava trabalhando em uma motocicleta com uma metralhadora montada acoplada e justamente por causa do veículo a fuga foi possível.

A jornada de Manon Batiste chega ao fim com a sétima e última missão – chamada Liberation! – Na luta contra os invasores de seu país.

Essa missão se passa no final de 1944. Manon retorna a Paris para apoiar a resistência e os aliados na retomada da cidade, para isso eles devem invadir a base da polícia onde conseguiram armamentos suficientes para reorganizar suas forças e atacar os alemães.

Após conseguirem os armamentos, as informações levam a resistência para um local onde supostamente os alemães estocam artilharia antitanque. Caso consigam roubar esses armamentos, eles irão conseguir derrotar os vários Panzer que rondam a cidade francesa.

A missão dos alemães é proteger a cidade de ser tomada novamente pelos franceses a qualquer custo. As ordens do comando nazista são para destruir a cidade por completo, se necessário – como o exército alemão já havia feito antes com alguns locais invadidos –, e para isso usariam todo seu poder bélico.

Manon, junto com a resistência e aliados, consegue destruir os vários tanques modelo Panzer, que também estavam destruindo a cidade, porém descobrem que trens seriam utilizados para destruir as bases da cidade, acelerando o processo de demolição dela. Como saída, Manon invade a sala de comando e consegue fazer com que ambos os trens colidam, destruindo assim os planos – e vidas de muitos alemães – de destruir Paris, que é finalmente liberta.



REPRODUÇÃO

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

O quarto game da série Medal of Honor segue a tradição e foi publicado pela Electronic Arts, o game foi lançado para Playstation 2 no dia 29 de maio de 2002, e para Xbox e Game Cube em novembro do mesmo ano. Vale lembrar que em 2010 um port em HD do game foi lançado para Playstation 3 em uma edição limitada.

JOGABILIDADE

O FPS da EA Games traz os elementos tradicionais da série, com armas clássicas e com objetivos baseados em metas reais do conflito mundial.

No início de cada missão o jogador verá um *briefing* para mostrar os objetivos e localizações da missão, tudo como se estivéssemos no papel do soldado, respeitando a tradição da série.

As missões são em localidades diferentes e cada uma tem suas dificuldades e objetivos. No início do game, o jogador deve participar do famoso Dia D, a invasão nas praias da Normandia. Outros soldados aliados controlados pela inteligência artificial irão ajudar o jogador, trazendo uma atmosfera realista e orgânica para o game, como se cada soldado estivesse tentando cumprir um objetivo, e acima de tudo sobreviver ao ata-



que massivo das forças nazistas que defendiam o local.

HISTÓRIA E MISSÕES DO GAME



A história não podia ser mais saudosista, já que ninguém menos que o próprio tenente Jimmy Paterson – o protagonista do primeiro game, e que também ajudou Manon no segundo game da série em diversos momentos – é o protagonista de Frontline.

Patterson é um agente da OSS americana e a história toda tem

ligações com os eventos ocorridos no primeiro game. Agora a trama vai ser em torno do caminho que o tenente Patterson deverá percorrer para libertar a Europa do poderio nazista que pode assolar todo o mundo.

Já na primeira missão no desembarque do Dia D pode-se notar o zelo com a qualidade que os

desenvolvedores tiveram com a imagem e os sons do game. Cada detalhe faz toda a diferença para que o jogador consiga aproveitar a experiência de uma força imersiva, com nuvens de poeira nos momentos seguintes a uma explosão, os sons das armas ao fundo e também diálogos e ordens em alemão, vindos do front inimigo.



REPRODUÇÃO

Existem seis missões principais, sendo divididas em missões menores, dando um total de 20 ao jogador. Essas missões são variadas e inspiradas em acontecimentos reais da Segunda Guerra Mundial, como os trabalhos forçados na França por conta da guerra ou as batalhas de tanques em Arnhem.

O conflito todo que leva as operações da OSS a intervir é a descoberta dos aliados da construção de uma máquina alemã que de acordo com os boatos poderia pôr fim à guerra. Essas breves e inconclusivas informações foram obtidas por meio de um

contato da resistência holandesa que desaparece após contatar os americanos, aumentando ainda mais a preocupação dos aliados em relação à possível veracidade da informação.

O misterioso desaparecimento do contato leva a OSS a enviar o tenente Patterson para a famosa Operação Market Garden. Para poder encontrar a fonte de informações, Jimmy cumpre sua missão e resgata o contato dos nazistas levando então uma preciosa atualização: a arma secreta dos alemães com capacidade para pôr fim à guerra era uma aeronave de combate muito avançado chamado Ho-IX.

Agora Patterson deve destruir a arma secreta alemã, mas para isso deve passar por Nijmegen, pois o conflito impedia sua passagem, e

ajudar no envio de suprimentos para as tropas aéreas britânicas em Arnhem. Enquanto Patterson tem dificuldades no caminho, a OSS consegue descobrir o homem por trás da invenção: um oficial da SS chamado Rudolf Ulbricht von Sturmgeist.

O tenente deve agora mudar sua rota e ir de encontro do oficial. Para isso irá disfarçado de oficial da SS – essa missão é considerada uma referência ou homenagem ao primeiro game da série, em que Patterson também se disfarça de oficial nazista – no trem pessoal de Rudolf, apesar de conseguir entrar, Patterson acaba perdendo Rudolf, mas a missão não é um fracasso pois Jimmy consegue tomar uma base aérea alemã – tudo graças às informações da OSS – onde possivelmente o HO-IX estava sob forte guarda alemã. Patterson consegue destruir vários aviões alemães e ainda fugir com o protótipo da máquina secreta.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Rising Sun foi lançado em novembro de 2003 pela Electronic Arts. Ao contrário dos games anteriores, esse se passa na guerra do Pacífico – um conflito diretamente ligado ao final da Segunda Guerra Mundial, localizado principalmente no mar Pacífico – e não na Segunda Guerra como de costume. O game possui modo multiplayer, além da campanha single, e vale citar que uma sequência foi planejada na qual o protagonista seria o irmão de Joseph Griffin – protagonista de Rising



REPRODUÇÃO ELECTRONIC ARTS

Sun – porém, foi cancelada após Rising Sun sofrer críticas mistas que apontavam tanto as ótimas

novidades do jogo como as fracas modificações em relação aos jogos anteriores da série.



A TRAMA DO JOGO



Nessa sequência o jogador assume o papel do cabo americano Joseph “Joe” Griffin. O game se inicia no famoso ataque a Pearl Harbour, no porta-aviões USS Califórnia, em 7 de setembro de 1941.

Joseph acorda assustado com as explosões e ao chegar do lado de fora dos alojamentos começa a apagar fogueiras e ajudar seus companheiros feridos até encontrar seu superior, o sargento Gunnery Jack Gunny Lauton, que manda o cabo assumir a artilharia e tentar derrubar os aviões inimigos.

Com a batalha em seu auge, o cabo Joseph acaba caindo do navio, mas logo é resgatado por seus companheiros Gunny, Frank Spinelli e Silas Whitfield em um pequeno barco. São e salvo, o protagonista parte para uma torre de artilharia para dar apoio aos vários navios norte-americanos que sofrem grandes avarias. Mas, mesmo com ajuda, ele vê o USS Arizona naufragar, restando apenas defender o USS Nevada que tenta escapar por um porto próximo ao local do ataque.

Posteriormente na história, em janeiro de 1942, Joe e Gunny encontram o irmão mais novo de Joe, Donnie. Enquanto estavam estacionados no mar das Filipinas, Joe e Gunny resolvem ajudar Donnie, que faz parte de um regimento de demolição. As ordens são para

demolir a ponte de Calumpit, porém, o caminhão com maquinário necessário foi capturado pelo inimigo, eles então recuperam o caminhão e a ponte acaba sendo destruída afinal, mas às custas da vida de Donnie, que fica para trás sob um forte ataque dos japoneses e é dado como morto.

A trama do jogo segue e, em 7 de agosto de 1942, Joe, Gunny e outros fuzileiros recebem a missão de atacar um aeródromo em Guadalcanal para poder destruir um depósito de munições. Os conflitos se estendem até outubro com fortes ataques japoneses, porém os fuzileiros continuam seus ataques, tentando agora destruir algumas armas do exército inimigo que estão estocadas, mas a artilharia japonesa não dá trégua para o grupo.

Durante essas missões o grupo encontra Martin Clemens, um guerrilheiro escocês, e dois nativos chamados Kiep e Selas. Juntos, eles conseguem resgatar um especialista em demolição, o tenente Edmund Harrison, que consegue destruir os armamentos para o grupo de fuzileiros.

A próxima missão se passa em março de 1943, quando Joe é enviado para Cingapura, onde deve se infiltrar em uma reunião do eixo liderada pelo comandante japonês Shima. No

caminho, encontra Tanaka, um agente americano da OSS descendente de japoneses, e também o major britânico Philip Bromley. Para concluir a missão e poder se infiltrar, Joe rouba o uniforme de um coronel alemão. Já na reunião descobre que os japoneses receberão ajuda de um russo traidor, Serguey Borov, para conseguir uma grande quantidade de ouro encontrada na Birmânia.

Em abril de 1944, Joe, Bromley e Tanaka saem em uma missão para investigar as operações referentes ao ouro da Birmânia sendo fundido pelos japoneses. O grupo consegue destruir muito dos estoques japoneses de ouro, incluindo o próprio local onde a fundição era feita, porém Shima não é capturado.

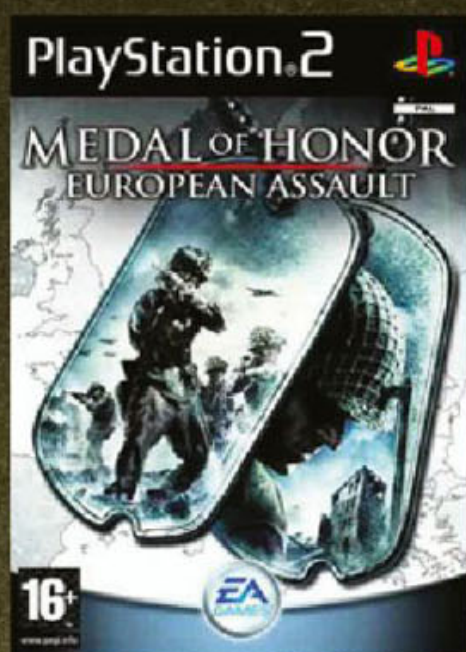
O grupo tenta um ataque para destruir Shima, mas acaba capturado por ele. Como sua cartada final, Shima conta para Joe que mantém seu irmão Donnie vivo e como seu prisioneiro. Tanaka percebendo a situação ataca Shima e acaba sendo morto na tentativa de matar o comandante japonês, mas seu esforço acaba libertando Joe.

Com ajuda de Bromley, os dois conseguem fugir em um avião roubado, eles conseguem escapar realmente após derrotar vários aviões inimigos que estavam tentando frustrar a fuga. Quando conseguem, vemos Bromley chorando a morte de Tanaka e prometendo para Joe que eles vão encontrar Donnie.

Vale citar que ao final de Medal of Honor: Heroes, Joseph planeja incursões para resgatar prisioneiros de guerra o que pode indicar que, por fim, Donnie é resgatado pelo irmão mais velho.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Lançado para GameCube, PlayStation 2 e Xbox em junho de 2005, recebeu médias entre 7/10 e 8/10 da crítica especializada. As críticas giram em torno de o game ter apenas 11 missões e não ter suporte on-line ao multiplayer.



REPRODUÇÃO ELETRONIC ARTS

ao jogador alvos primários e secundários além de mostrar os membros do seu esquadrão.

Uma novidade é o modo adrenalina que é ativado quando o jogador mata um grande número de inimigos,

liberando assim munição ilimitada e invencibilidade por um curto período de tempo.

A CAMPANHA

European Assault é dividido em quatro localidades: França, Norte

da África, União Soviética e Bélgica, e o jogo tem como protagonista o tenente William Holt. Cada local terá seus objetivos, alguns claros desde o início da missão, e outros serão progressivamente descobertos pelo jogador.



REPRODUÇÃO

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

Lançado em 2007 para Playstation 2 e Wii, esse game publicado pela Electronic Arts recebeu duras críticas e notas medianas/baixas da maioria dos críticos especializados. A maior parte das críticas vem por conta do fraco motor gráfico, inteligência artificial muito fraca e falta de modo on-line.

GAMEPLAY E MULTIPLAYER

Basicamente os elementos de jogabilidade de Vanguard são os mesmos do Medal of Honor Airborne, com possibilidade de personalizar as armas, como adicionar mira telescópica ou ainda um tambor maior



REPRODUÇÃO ELETRONIC ARTS



REPRODUÇÃO

para a metralhadora Thompson.

O multiplayer pode ser entre dois ou quatro jogadores, sem suporte on-line apenas local e tendo cinco modos de jogo, sendo eles Mata-mata, Team Deathmatch, Capturar a bandeira, Rei da colina e Caça ao tesouro.



CAPÍTULO 9

PRINCIPAIS GAMES DA FRANQUIA MEDAL OF HONOR

*Confira os principais games da franquia de guerra
que fez sucesso no Playstation 1*

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Esse game foi lançado para celulares, Microsoft Windows, Xbox 360 e Playstation 3, desenvolvido pela EA Los Angeles e lançado em 2007. Versões deste jogo foram planejadas para PlayStation 2, Wii e Xbox, porém, acabaram sendo canceladas no mesmo ano.

O game trabalha com uma versão melhorada da Unreal engine 3 e tem um estilo não linear em que o jogador pode iniciar a partida em qualquer local do mapa, tornando assim o game mais dinâmico e imprevisível.

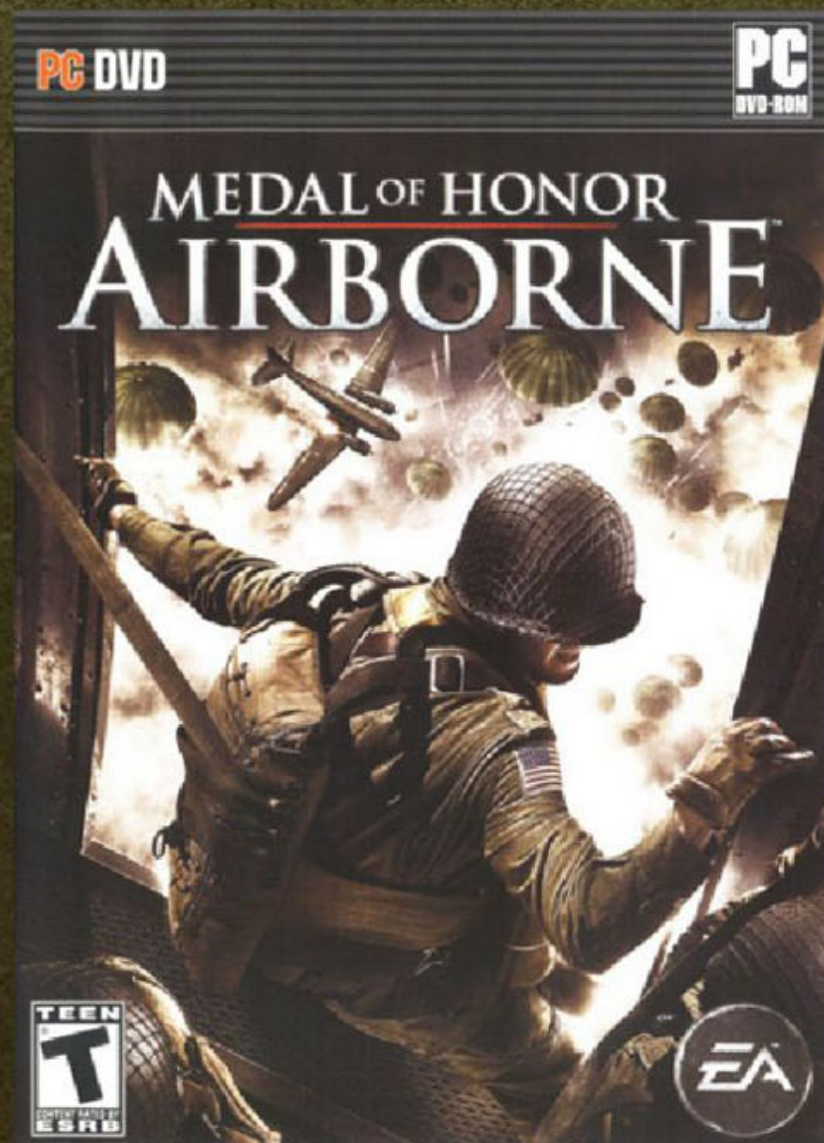
JOGABILIDADE

No início de cada missão, as tradicionais cenas de *briefing* estão de volta. As cenas são responsáveis por introduzir o jogador aos objetivos e localidades da missão. Como esse game é focado totalmente nas unidades paraquedistas, o *briefing* é passado ao joga-

dor no próprio avião de onde ele terá que pular de paraquedas já no local da missão.

O game conta com pontuações que podem ser trocadas por melhorias na arma, redução do recuo e miras mais acuradas. Esses pontos podem ser maximizados, caso o jogador termine a missão com vários tiros na cabeça dos inimigos, múltiplas mortes, morte corpo a corpo e vários inimigos mortos.

Airborne tem um diferencial em relação aos outros FPSs. Geralmente nos games de guerra o jogador acaba enfrentando inimigos muito parecidos, diferenciados muitas vezes apenas pelo rosto e armamento utilizado, mas nesse



game da franquia Medal of Honor o jogador irá encontrar os temidos camisas negras – a temida milícia de Benito Mussolini – ou ainda os SS Storm elite – os temidos

soldados de elite nazistas que utilizavam proteções balísticas, o que dificultava muito abater qualquer soldado desse pelotão. O jogador vai encontrando os inimigos mais difíceis conforme avança no game.

Em vez de enfrentar inimigos padrão com aparências e armas aleatorizadas, o jogador enfrenta tipos de inimigos predeterminados, que vão desde a Blackshirt italiana até a SS Storm Elite. Os tipos de inimigos mais duros são encontrados à medida que o jogo progride.

Assim que o jogador, assumindo o papel de Boyd Travers, um soldado paraquedista da 82ª Divisão Aerotransportada, aterrissa



REPRODUÇÃO

sa no solo, já recebe em seu visor os objetivos localizados em vários pontos do mapa, podendo ser concluídos na ordem que o jogador julgar ser melhor. Isso varia, visto

que o jogador pode cair em pontos aleatórios do mapa com seu paraquedas. Ao final de cada missão, Travers entrega um relatório para seu comandante, Scott Webb.

MODIFICAÇÕES POSSÍVEIS NAS ARMAS DO GAME

Existem três modificações para cada arma, sendo que tais modificações são conquistadas com os pontos citados anteriormente.

- Pistola Colt: recarregamento mais rápido, gatilho mais rápido e munição magnum (mais dano).
- Pistola Mauser: menos recuo, pente para recarga rápida e automática.
- Rifle M1 Garand: menos recuo, aumento de zoom e lança granadas.
- Rifle Karabiner 98K:

melhora na mira, clip de 5 balas (recarga rápida) e lança granadas.

- Rifle Springfield: melhora na mira, clip de 5 balas (recarga rápida) e lança granadas.
- Rifle Gewehr: recarga rápida, scope e lança granadas.
- Submetralhadora MP40: mais precisão, pente duplo, aumento da capacidade para 64 balas e adaga para combates próximos.

- Submetralhadora Thompson: aumento de precisão, diminuição de recuo e tambor de munição maior.
- Rifle de assalto Sturmgewehr 44: recarga rápida, pente duplo e scope.
- Rifle de assalto B.A.R.: menor recuo, aumento de zoom e pente duplo.
- Granadas: aumento de capacidade.
- Panzerschek: aumento de capacidade e maior zoom.

ENREDO DO GAME

O jogo gira em torno de Boyd Traver, um paraquedista da 82ª Divisão Aerotransportada, e tem seu início no treinamento do soldado ao norte da África, sendo seguido pela primeira missão de Boyd.

Operação Husky: a missão se passa na aldeia de Adanti, na Itália, onde o jogador deve destruir várias localidades com baterias antiaéreas. Além dessa missão, o jogador em conjunto com um grupo de soldados deve resgatar

uma equipe de franco atiradores desaparecida. Apenas um sobrevivente é encontrado e ele está gravemente ferido. O franco atirador entrega seu rifle de alta distância para Travers, que mata o atirador nazista responsável pela morte da



IMAGENS REPRODUÇÃO

maioria dos atiradores do grupo americano. Logo após esses acontecimentos, eles são atacados pela defesa alemã, tendo que forçar sua saída do local cheio de inimigos.

Operação Avalanche: se passa em Paestum, em uma escavação arqueológica abandonada perto de Nápoles. O objetivo da missão é destruir equipamentos de rádio, tanques de combustível e um depósito de munições inimigo. O jogador deve enfrentar as forças inimigas até que o reforço chegue e destrua o local.

Operação Netuno: Travers agora na praia de Utah deve adentrar nas linhas inimigas para enfraquecer as forças alemãs para ajudar a força invasora da operação Overlord. Tanques Tigers devem ser destruídos, bem como bunkers utilizados para defesa dos alemães.

Operação Market Garden: agora na Holanda, o paraquedista deve lutar em meio aos escombros de Nijmegen. O local está lotado de tanques tiger e metralhadoras montadas, o que vai dificultar muito a passagem do protagonista. Nessa cidade os nazistas querem destruir a ponte para impedir a entrada dos aliados. Os soldados norte-americanos chegam com tanques para passar pela ponta, porém os atiradores de elite ale-

mães têm foguetes Panzerschreck preparados e impedem o avanço dos aliados. Travers, no entanto, destrói o último tiger alemão, enfraquecendo suas forças e obrigando os inimigos a recuarem, possibilitando os tanques americanos entrarem na cidade.

Travers é transferido para 17a

Divisão Aerotransportada, dando início à Operação Varsity. Boyd é enviado para um complexo industrial nazista e uma fábrica de armas em Essen, Alemanha, para destruir vários alvos, como tanques, uma arma ferroviária e um trem blindado. Depois de aterrisar na fábrica, Travers e outros soldados estão sob o fogo pesado de atiradores nazistas.

O soldado entra em um estoque de armas inimigas e explode o local, destruindo tanto o estoque como a fábrica. Já seguindo para destruir o último alvo, que seria o trem blindado, Travers e seus homens são atacados pela Nazi Elite. Os blindados alemães fortemente armados são um risco enorme por conta de suas armaduras que impedem a maioria dos tiros. Com



essa dificuldade, a maioria dos companheiros de Travers morre em combate. No entanto, ele e os sobreviventes conseguem destruir o motor do blindado.

Der Flakturm: a missão final do game se passa ainda na cidade de Essen, em uma torre parcialmente destruída. Travers e seus

homens encontram uma grande resistência dos nazistas dificultando muito a passagem. Com um conflito pesado, apenas Travers sobrevive e se vê já nas instalações secretas da torre.

No novo local, Travers encontra com um engenheiro que coloca vários explosivos nas bases

da torre para tentar destruí-la. Na última parte da missão, o soldado deve detonar os explosivos seguindo o fio que leva ao detonador por entre os esgotos da cidade. Ao detonar a torre, a cena final mostra uma frota de C-47 Skytrains voando sobre a torre envolta em chamas.



MEDAL OF HONOR: HEROES

Lançado em 2006/2007 no Japão para PSP (Playstation Portable), esse FPS com temática

na Segunda Guerra Mundial foi desenvolvido pela Team Fusion e publicado pela já consagrada EA Games.

GAMEPLAY PORTÁTIL

Os objetivos do jogo incluem sabotagem, conquistar locais e bases, eliminar unidades específicas e infiltração. Ao terminar cada missão, o jogador recebe uma pontuação e

classificação, de bronze, prata ou ouro, dependendo do desempenho. Quanto melhor a pontuação, mais itens o jogador irá desbloquear para o modo multiplayer.



MODO MULTIPLAYER

O multiplayer permite partidas on-line para até 32 jogadores simultâneos por partida. Armas reais, como a metralhadora Thompson, podem ser utilizadas nas partidas on-line, que tem um TOP 100 on-line mostrando os 100 melhores jogadores. Pena que

isso não pode mais ser aproveitado, já que os servidores do game foram desligados em 11 de agosto de 2011 – mas jogadores ainda podem se conectar com um programa que reconhece os gamers on-line como se fossem players locais através de roteador.

PERSONAGENS DO GAME

Existem três campanhas diferentes no game, cujo jogador pode até mesmo controlar. Jimmy Patterson, do primeiro game, Sargento John Baker, de Medal of Honor: Allied Assault, e tenente William Holt, do game Medal of Honor: European Assault.

MEDAL OF HONOR: HEROES 2

O segundo game da saga Heroes, além de sair para PSP, saiu também para Wii – sendo o segundo game para a plataforma

em conjunto com Vanguard. Seguindo a tradição da franquia, o game se passa na Segunda Guerra Mundial e inicia suas missões na praia da Normandia.

MULTIPLAYER DAS VERSÕES

A versão para Wii tem multiplayer on-line para até 32 jogadores, com seis mapas e três uniformes para cada lado, eixo e aliados. Uma curiosidade é que as versões de Wii e PSP têm multiplayer on-line muito parecidos, menos na versão australiana. A seguir, os modos multiplayer do game.

DEATHMATCH

O mata-mata em que cada jogador deve matar o maior número de jogadores possível, se concentrando também em morrer o mínimo possível.

TEAM DEATHMATCH

Os jogadores fazem parte de duas equipes, eixo ou aliados, e devem lutar para conquistar o maior número de pontos, matando soldados do time inimigo.

INFILTRAÇÃO

Um outro nome para capturar a bandeira. Capture a bandeira inimiga e cuide bem da sua.

MODOS ARCADE

A versão de Wii conta com esse modo divertido em que o jogador deve apenas se preocupar em



atirar, já que o personagem irá se mover sozinho. É o chamado jogo de tiro “On rails”, estilo muito famoso nos arcades dos anos 90 – Time Crises e House of Dead são dois grandes exemplos –, que aliás fazem sucesso até os dias de hoje.

Vale lembrar que os servidores do game foram desligados em 2011.

ENREDO E CAMPANHA SINGLE

O game conta com oito missões – sete na versão para PSP – que devem ser concluídas pelo tenente e operador de serviços estratégicos John Berg. O enredo se

inicia com investigações que Berg deve concluir. Preparando então a operação do Dia D, o tenente descobre uma arma secreta alemã no local que poderia facilmente

mudar o rumo da guerra para as forças do eixo. A maior parte das missões de Berg giram em torno de destruir os planos de Hitler em relação a essa arma.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Lançado em 2002, esse game foi desenvolvido pela 2015 Inc, publicado pela EA Games e lançado para computadores – Windows, Mac OS X e Linux – com a engine id Tech 3 com algumas modificações especialmente feitas para o game.

OBJETIVOS SINGLE PLAYER

A história segue os passos do tenente dos Rangers Mike Powell, que está trabalhando para a já citada OSS. Os objetivos das missões dos games variam entre assaltos e surpresas em bases alemãs e resgatar soldados aliados em apuros.

Uma curiosidade é que as cenas do games são extremamente parecidas com as cenas correspondentes



REPRODUÇÃO ELETRONIC ARTS

do filme *O Resgate do Soldado Ryan*, de Steven Spielberg, principalmente a missão em Omaha Beach, uma clássica batalha do Dia D.

MULTIPLAYER DO GAME

O jogador pode escolher se irá para o lado do Eixo ou dos Aliados. Depois de escolher o lado que irá iniciar, o jogador pode escolher o conjunto de armas que irá utili-

zar contra os inimigos.

O modo multiplayer possui quatro modos: Deathmatch, em que cada jogador deve matar todos os outros e obter a maior pontuação; o famoso Mata-mata; Team Deathmatch, no qual uma equipe deve vencer a outra por meio de maior pontuação; e Round Based, que é muito parecido com Deathmatch, mas o que conta aqui

são as rodadas vencidas e não a pontuação.

O game permite que o jogador jogue modos criados por fãs, como Capture a bandeira – os jogadores devem roubar a bandeira da base inimiga enquanto protegem a sua própria bandeira – e ainda Freeze Tag, em que o jogador pode ser “congelado”.

A HISTÓRIA DO JOGO



IMAGENS REPRODUÇÃO

O tenente Mike Powell, de 27 anos, em conjunto com um esquadrão, inicia o game na Argélia, em Arzew, ajudando na frente de batalha norte-africana. Durante o jogo o tenente

terá que participar de seis missões, sendo a maioria na África do Norte e Europa, tendo que completar vários objetivos em cada missão.

Durante o game, o jogador

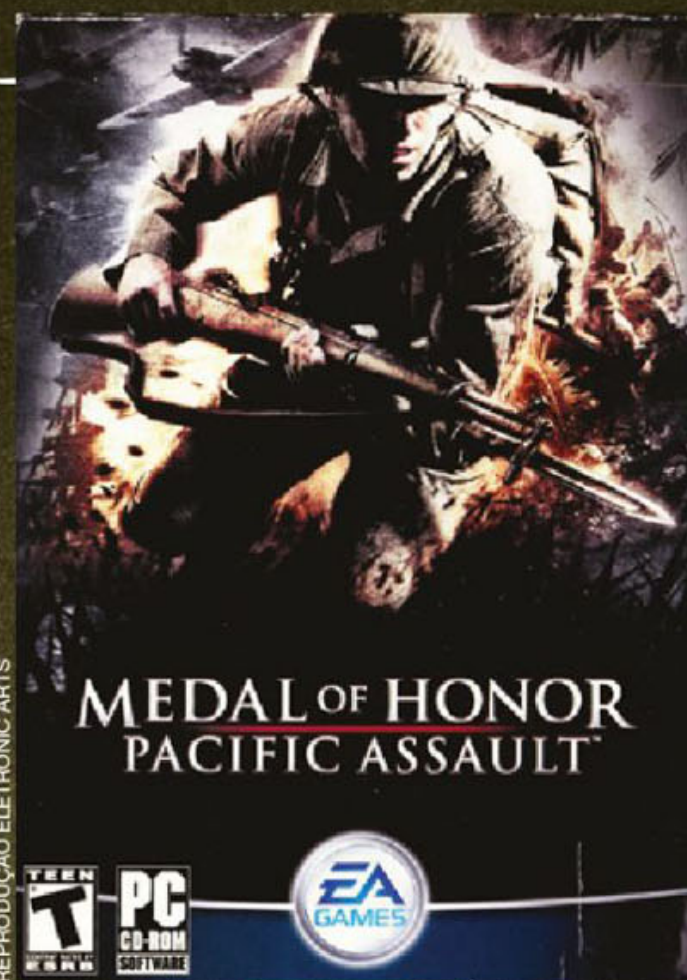
irá receber ajuda de soldados aliados controlados pela Inteligência artificial, mas na maior parte do tempo estará sozinho nos conflitos da Segunda Guerra.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Desenvolvido pela EA Los Angeles e publicado pela EA Games apenas para computadores, o game foi lançado em novembro de 2004. O sétimo game da famosa franquia de FPSs da Segunda Guerra Mundial aborda agora o tema da Guerra do Pacífico e seus conflitos. O game recebeu notas entre 7.5/10 e 8.5/10,

sendo bem avaliado pela crítica, porém sem fazer muito barulho no mercado.

O game segue a linha de FPS, exceto por uma fase onde o jogador controla um avião SBD Dauntless em meio a um pesado conflito aéreo. A engine escolhida para o game foi a Lith Tech Jupiter, com a física sendo da Havok engine.



ENREDO DO GAME



Nesse game o jogador assume o papel do soldado Thomas Conlin, um fuzileiro naval dos Estados Unidos. O soldado está a bordo do USS Arizona, e o navio chega em Pearl Harbor logo cedo no dia 7 de dezembro de 1941.

Thomas é realocado para o segundo batalhão dos Marine Raider. Lá conhece Minoso, Gaines e Sullivan e descobre que os soldados participariam no ataque de Makin Island. Durante o assalto, o grupo deveria destruir uma torre de rádio, um depósito de abastecimento do inimigo, além de resgatar um piloto abatido. Após terminar os objetivos, o jogador ainda descobre que deve resistir a

um contra-ataque dos japoneses, defendendo os submarinos aliados de um ataque aéreo.

As batalhas travadas em Makin levam o protagonista a ser novamente remanejado, dessa vez para o primeiro batalhão de fuzileiros navais com destino a Guadalcanal. Ali o grupo é um dos primeiros a entrar em batalha com os japoneses – que deseja-



REPRODUÇÃO

vam tomar Handerson Field – e consegue vencer. O grupo também participa das batalhas de Ed-

son's Ridge e patrulhas ao rio Lunga, e é no momento de defender Guadalcanal que Conlin precisa – de forma improvisada – assumir o controle do SBD Dauntless, conforme já citado.

Nas missões finais, Thomas Conlin, agora um sargento e líder de pelotão, participa da perigosa batalha de Tacawa, finalizando o game.

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Publicado pela EA Games e desenvolvido pela Netherock Ltd, esse game da franquia foi produzido especialmente para o Game Boy Advance, o simpático portátil da Nintendo.

Lançado em novembro de 2003, o game foi o único da franquia a receber recomendação de faixa etária menor que 12+.

Nesse game portátil, o jogador está no papel do cabo Jake Murphy. São 15 missões que o jogador irá enfrentar para derrubar o eixo. As missões as passam entre os anos de 1942 e 1943.

O modo desse game se diferencia dos FPSs anteriores. Aqui a visão do jogador tem uma visão área e com gráficos inspirados nos arcades 16 bits, o jogador usa o direcional para se movimentar – algo parecido como os dois pri-

meiros jogos da franquia GTA com visão aérea – e tem suas missões e locais inspirados em localidades reais dos conflitos da Segunda Guerra Mundial.

Nesse game o jogador pode assumir uma postura furtiva, se esgueirando por prédios e chegando assim silenciosamente atrás do inimigo, atacando-o com a coronha de seu rifle, sem chamar atenção dos demais soldados inimigos.

Existe um modo de jogo no qual o jogador deve testar suas habilidades bélicas em uma espécie de tiro ao alvo. Aqui o jogador deve acertar metralhadoras montadas em jeeps, tanque e até em um navio em um rio francês.

Outro modo existente no game é o modo survive, em que o jogador deve escolher uma arma que irá utilizar no combate e en-



REPRODUÇÃO ELETRONIC ARTS

frentar várias ondas de inimigos, geralmente soldados nazistas da Wehrmacht, sendo o objetivo do modo conquistar a maior pontuação possível matando inimigos e sobrevivendo.

Depois que o jogador termina o game, desbloqueia o insano modo Max GI, que consiste na difícil missão de completar todas as fases do game sem desligar seu videogame, ou seja, zerar o jogo todo em uma jogada apenas. Missão possível apenas para os mais treinados soldados.



IMAGENS REPRODUÇÃO





CAPÍTULO 10

ÚLTIMO MEDAL OF HONOR E O FIM DA FRANQUIA

Reviva o último game da série Medal of Honor e também as tristes notícias do cancelamento da série



REPRODUÇÃO ELETRÔNICA ARTS

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER E CANCELAMENTO DA SÉRIE

O último game da série de FPS de guerra nascida nos anos 90 e aclamada pelos jogadores saudosistas teve seu último lançamento em outubro de 2012

para Microsoft Windows, PlayStation 3 e Xbox 360.

A campanha singleplayer tem seu início exatamente nos acontecimentos após o final do game anterior. o protagonista é o agente

Preacher e o jogador irá acompanhar seu retorno para sua família – muito desgastada por conta da sua vida militar – e o explosivo militar secreto PETN se espalhando por todo o mundo.

COMO A CRÍTICA RECEBEU O GAME

Com notas entre 5/10 e 6/10, o jogo foi bombardeado com críticas negativas, sendo as principais reclamações referentes à péssima inteligência artificial (vários bugs existiam no game mesmo após o lançamento de um patch que prometia melhorar grande parte dos erros), baixa qualidade das texturas e também foi duramente criticado pela sua campanha que foi descrita como superficial e pouco divertida.

O jogo teve um lançamento e vendas muito baixos se comparados com a expectativa tanto do mercado como da EA Games, tendo vendido 300 mil cópias em sua primeira semana e, no início de 2013, havia vendi-

do algo em torno de 3 milhões de cópias.

No início, a EA Games relatou que tinha certeza de que Medal of Honor Warfighter era um bom jogo e que estava descontente com as avaliações que o jogo havia recebido. Porém, após algum tempo vendendo muito mal, Peter Moore, CO da EA, reconheceu que o jogo tinha problemas e acabou pausando a série por tempo indeterminado. Richard Hilleman, diretor criativo da EA, também teceu alguns comentários, nos quais reconheceu que a falta de liderança na produção do game e problemas na execução acabaram prejudicando muito o produto final. Ele também afirmou,



REPRODUÇÃO

Em destaque o agente do Mako Tom "Preacher" Walker

à época, que a franquia teria uma pausa e que a EA iria focar apenas em Battlefield. Porém, essa longa pausa já dura 4 anos, o que indica um possível cancelamento na série, e não uma pequena pausa como foi dito.

MULTIPLAYER

A campanha multiplayer do game não foi desenvolvida pela EA, como aconteceu com os outros jogos. Danger Close Games desenvolveu o multiplayer do jogo com o motor Frostbite 2 da DICE — o mesmo motor utilizado na sé-

rie Battlefield —, possibilitando a destruição de partes do cenário. Os jogadores participam de um conflito global e devem escolher qual dos lados querem defender, sendo 10 nações diferentes para a escolha do jogador e 12 unidades

diferentes já no início do game.

Nesse game temos seis classes diferentes que os jogadores podem escolher na partida: Spec Ops, Sniper, Assaulter, Demolitions, Heavy Gunner e Point Man, sendo que cada classe possui suas habilidades únicas e benefícios.

Essas forças-tarefa nacionais estão disponíveis no modo multiplayer:

- Regimento Australiano de Serviço Aéreo Especial (SASR)
- British Special Air Service (SAS)
- Força-Tarefa Conjunta Canadense 2 (JTF-2)
- Kommando Spezialkräfte Alemão (KSK)



REPRODUÇÃO



«PRINCIPAIS»

- Forsvarets Spesialkommando da Noruega (FSK / HJK)
- JW GROM Polonesa (GROM)
- FSB Alpha da Rússia (Alfa Group)
- República da Marinha da Coreia Flotilha de Guerra Especial (UDT / SEAL)
- Swedish Särskilda operationsgruppen (SOG)
- Força Delta do Exército dos EUA (SFOD-D)
- US Navy SEALs (DEVGRU)
- Divisão de Atividades Especiais da CIA dos EUA - SOG (OGA)



IMAGENS REPRODUÇÃO

O grupo encontra estoques de PETN

o grupo percebe uma explosão na costa que estava próxima aos caminhões destruídos. Ao investigar, percebem que ali existiam cargas de PETN – um poderoso explosivo – o que era preocupante, devido às desastrosas consequências do uso de tais explosivos por grupos terroristas.

As investigações do Mako – nesse caso,

uma perseguição com troca de tiros – indicam que o transporte tinha como destino as Filipinas. Um tufão atinge o país e inundações ocorrem em vários locais. Aproveitando-se do caos, o grupo terrorista Abu Sayyaf sequestra várias pessoas com o intuito de receber resgates. Com isso, o grupo Mako começa um trabalho com as forças SOCOM do exército filipino, que é liderado pelo general Barrera. Os dois grupos tentam agora identificar os líderes por trás do grupo terrorista e dos sequestros.

SOCOM Filipino e Mako conseguem reconhecer um dos líderes Marwan al-Khalifa, porém descobrem que ele não age sozinho, tendo então mais um líder que, apesar de não ser reconhecido, é visto por eles atirando em um de seus próprios homens. Isso

faz com que Preacher converse com Barrera, pedindo permissão para tentar reconhecer o rosto do líder desconhecido e também derubar Khalifa. Porém, sua requisição é negada pelo general filipino.

Barrera ordena que um de seus homens, Tiger 12, retire Khalifa e inicie o resgate dos reféns. Porém, logo no início da missão os terroristas e os reféns conseguem fugir. Mother e Preacher se juntam com Tiger 12 e o resto das forças especiais seguindo os rastros dos reféns.

Após alguns problemas, baixas acontecem forçando Barrera a ordenar uma retirada, porém Tiger 12 desafia as ordens de seu superior – que nesse ponto já cogitava negociar com os terroristas – e ajuda os SEALs a libertar os reféns. Mas, durante a extração outros três agentes morrem, incluindo Tiger 12.

Com as ações do grupo Mako sendo bem aceitas, principalmente o resgate dos reféns, eles acabam recebendo honrarias e Voodoo é nomeado líder do grupo.

Mako agora tem uma substituição dos dois agentes, e agora Dingo e Tick são os operacionais do grupo liderado por Voodoo

Enquanto os grupos passam por mudanças, Preacher tem um tempo para tentar reconquistar sua esposa e novamente ter uma família. Sua esposa foi morar com



Os vários grupos operacionais mundiais disponíveis no multiplayer do game

Um ponto positivo do modo multiplayer é a possibilidade de personalizar vários aspectos, como a aparência do personagem, pintura da arma, peças para melhorar a jogatina com as armas, entre vários outros itens que possibilitam deixar o jogo com a cara do jogador.

O ENREDO DO GAME

A história se inicia no Paquistão, onde um forte mercado negro de armas é abastecido e financiado pela Al-Qaeda. Sendo assim, a DEVGRU cria uma força tarefa chamada Mako, composta pelos agentes Navy SEALs “Mother”, “Voodoo” e Tom “Preacher” Walker, o protagonista do game.

Em uma das primeiras missões ao destruir com explosivos um comboio que carregava armas,



Voodoo, o novo líder do grupo Mako



Mother ao lado de Preacher no hospital

IMAGENS REPRODUÇÃO

os pais por conta da vida inconstante e sempre ausente no dia a dia das filhas. O casal então decide se encontrar – juntamente com sua filha Bella – em Madrid, Espanha, para conversar e resolver situação.

Preacher acorda no hospital com Mother ao seu lado e recebe a notícia de que inúmeros civis morreram no atentado de Khalifa. Porém, sua mulher Lena e sua filha Bella estão bem, pois se atrasaram para pegar o trem. As outras informações, porém não são tão animadoras. Vários ataques com bombas na Europa têm uma clara ligação com o PETN, e o outro líder terrorista desconhecido seria Sad al-Din. Ao final, Lena chega ao hospital e encoraja Preacher a voltar para seu dever.

Depois de se recuperar no hospital, Preacher e seu companheiro Mother, entram para a Central de Inteligência Task Force Blackbird. Viajando para o Paquistão com ajuda do agente secreto local Ajab, as investigações apontam para Faraz, um terrorista que pode ter laços com o PETN.

Faraz é capturado por eles e revela importantes informações, como a localização de um possível estoque de PETN no Iêmen, e revela que um banqueiro saudita chamado Hassan, além de conhecer o explosivo, mantém fortes relações comerciais com os

terroristas.

Durante a extração de Faraz, ele acaba sendo morto por um sniper a mando dos terroristas – uma queima de arquivos – enquanto o grupo de Voodoo, o Mako, recebe a missão de invadir as instalações onde supostamente o PETN está armazenado. Eles encontram realmente os explosivos, mas a maior parte já tinha sido levada para outro local ainda desconhecido.

Após esses acontecimentos, Blackbird é designado para sequestrar o banqueiro Hassan e interrogá-lo na cidade de Dubai. Assim que o grupo consegue concluir o sequestro, os homens de Sad al-Din começam uma perseguição para tentar recuperar seu parceiro comercial, porém uma tempestade de areia engole a cidade. Antes de serem capturados pelos terroristas, Preacher e Mother conseguem enviar as informações para Dusty organizar a próxima missão do Mako.

Mako, por sua vez, deve ir para Sarajevo procurar por um negociante de armas chamado Stovan Bosic. O contato foi indicado por Dusty, que já havia feito negócios com o homem.

Mako se une ao GROM, que tem como líder Greko. Os dois grupos agora unidos rastreiam uma possível fonte de PETN em uma pista de hóquei e acabam capturando Bosic, que revela aos operacionais que dois navios que contêm o PETN acabaram de sair de Dubai. O grupo consegue interceptar o rumo dos navios. Um já está preso pela OTAN na Croácia, enquanto o outro segue para Karachi.

Enquanto isso, Sad al-Din interroga Mother e Preacher no navio que tem como destino Karachi, que está sendo interceptado por Mako. O pior acontece, e Mother é executado por se recusar a entregar seus amigos. No mesmo momento Mako ataca o navio, resgatando assim Preacher ainda com vida e mata a maior parte dos homens de Sad al-Din no local. Preacher alcança o líder terrorista e o espanca quase até a morte, ainda com ódio



No velório de Mother, vemos Preacher, sua esposa e filha

REPRODUÇÃO



«PRINCIPAIS»

pela morte do amigo Mother.

Sad al-Din é preso e as informações que os SEALs conseguem tirar dele – provavelmente com muita delicadeza – indicam que Hassan era, na verdade, The Clerig, o verdadeiro líder da Jihad, e ainda descobrem o local de sua base no Paquistão.

Preacher e Dusty irão com Mako atacar o complexo de Hassan. Voodoo e Preacher conseguem encontrar o líder terrorista, o matam e concluem a missão, acabando por enquanto com o perigo do PETN. Preacher retorna para seu país e participa do velório de Mother, vendo as várias honras que os agentes do SEAL preparam para seu companheiro em todas essas batalhas. Na cena final, Preacher e Lena decidem tentar reatar seu casamento e melhorar o relacionamento em um jantar. Enquanto Preacher e sua família finalmente passam um tempo juntos, o telefone do agente toca, mas ele recusa uma missão preferindo ter um tempo com as pessoas que ama.

POLEMICA MILITAR

Sete operacionais do DEVGRU trabalharam como consultores militares para o jogo e posteriormente foram disciplinados pela instituição militar sob acusação de revelarem para os criadores do game informações tidas como confidenciais. A punição veio como uma carta e redução salarial por dois meses, e também ocorreu porque os SEALs não pediram autorização de seus

respectivos comandantes para passarem informações operacionais ou ao menos participar do projeto. Um agravante foi que os agentes mostraram equipamentos de combate especiais de seu próprio grupo de operações para os designers do jogo. Após o ocorrido, todos foram proibidos de falar publicamente acerca desse assunto e de suas punições.



IMAGENS REPRODUÇÃO

Ao fim, a família reunida novamente

EDIÇÃO ESPECIAL MILITAR DO JOGO

Medal of Honor: Warfighter recebeu uma edição especial intitulada de edição militar. O pacote trazia conteúdo adicional ao game e poderia ser adquirido apenas por pessoal ativo ou ex-integrantes do exército, bem como funcionários do governo dos Estados Unidos, exclusivamente site GovX.com.

A edição trazia vários desbloqueios, como armas e customizações. Um fato interessante é que um padrão de camuflagem que vinha no pacote chamado Projeto Honor fazia parte de uma campanha real para arrecadar dinheiro para ajudar as várias famílias de soldados que morreram em operações especiais.



Conteúdo da edição especial militar que continha alguns itens como brinde

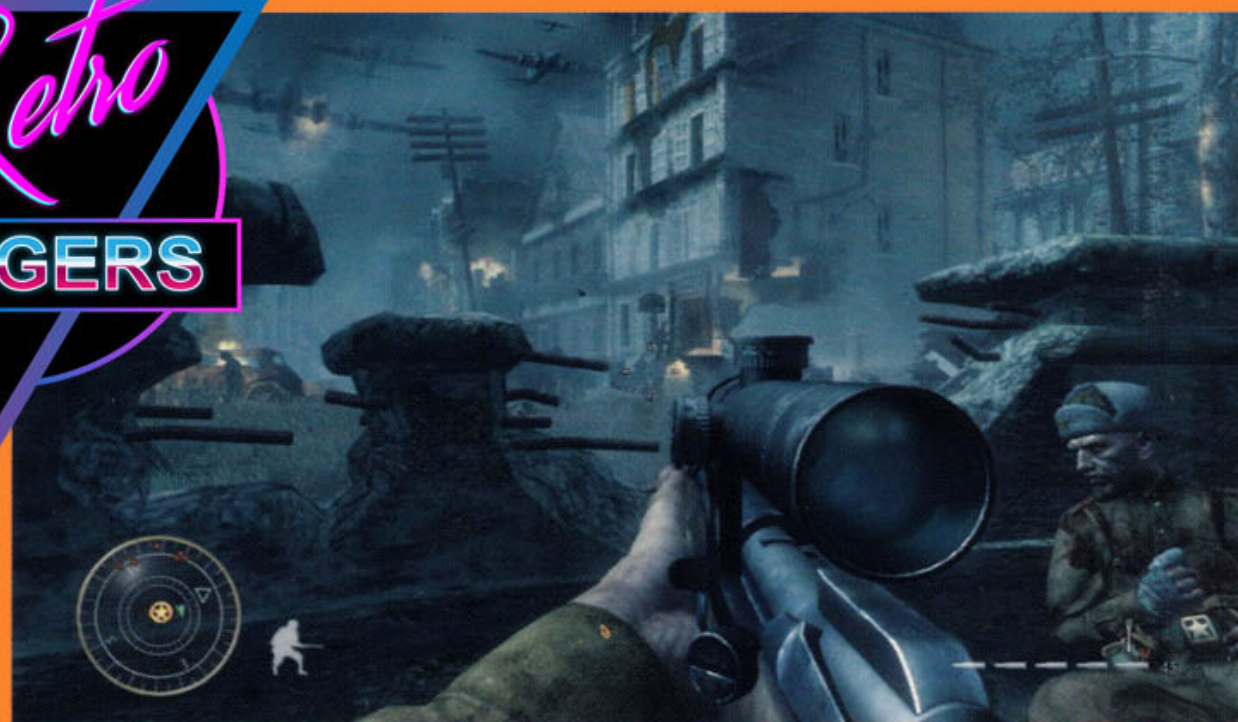


PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **ASSISTENTE DA PRESIDÊNCIA:** Adriana Lima (redacao@editoraonline.com.br) • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Vinícius Fernandes • **AUXILIAR DE MARKETING:** Danilo Rodrigues • **DIRETORA ADMINISTRATIVA:** Jacy Regina Dalle Lucca • Revista produzida por ECO EDITORIAL (www.ecoeditorial.com.br) • **EDIÇÃO:** Ana Vasconcelos • **REDAÇÃO:** Rodrigo Paes Casagrande • **DESIGN:** Raquel Serafim • **IMAGENS DE CAPA E MIOLO:** reprodução • Impresso na **ÍNDIA** • Distribuição no Brasil por **DINAP** • **GUIA PLAY GAMES ESPECIAL** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br • **VENDAS AOS DISTRIBUIDORES:** Tel.: (0**11) 3393-7728 (vendas@editoraonline.com.br).

AS FRANQUIAS DE GUERRAS QUE REVOLUCIONARAM OS GAMES

CALL OF DUTY

BATTLEFIELD



ISBN: 978-85-432-1858-8



EDIÇÃO: 04
ANO: 01
R\$: 24,99



RETRO AVENGERS AVENGERS AVENGERS



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **Editora On line**

Editado por: **evil_arthas**

Revista: **bootsector**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

