

Review do Jogo Frontline: Fields of Thunder

Frontline: Fields of Thunder baseia-se na batalha de Kursk, que foi uma das mais intensas e dramáticas batalhas de tanques da História, envolvendo mais de seis mil unidades blindadas.

Ao detalhe e rigor histórico, juntam-se um elevado grau de dificuldade e uma curva de aprendizagem a condizer. Em termos de conteúdos, além do multijogador característico do género, o jogo oferece duas campanhas, divididas entre Soviéticos e Nazis.

Estas campanhas estão organizadas por missões, as missões vão sendo disponibilizadas consoante as nossas vitórias. Isto é, temos de atingir um número mínimo de vitórias para desbloquear o próximo conjunto de missões e assim por diante.

Cada unidade tem um conjunto base de funções, complementado por funções especiais, como a capacidade de colocar minas no terreno ou de escavar trincheiras. Como comandantes, temos ainda a hipótese de pedir um diverso número de apoios estratégicos e reforços.

A Inteligência Artificial tem muito pouco de misericordiosa. Em Frontline: Fields of Thunder, mesmo os pequenos erros podem resultar em grandes catástrofes. Os nossos flancos estão sempre em perigo e nunca há aquela sensação de que temos a situação perfeitamente controlada.

No entanto, para um jogo que se afirma como extremamente rigoroso, há uma certa tendência para o amontoar de unidades sem qualquer tipo de formação aparente, o que em certas alturas quebra a imersão do jogo.

Os cenários estão desenhados de forma linear, o que acaba por tornar o desenrolar das missões extremamente previsível, mesmo não as tornando mais fáceis. O detalhe continua muito bom, ajudado pela física que derruba árvores e sebes.

A apresentação de Frontlines: Fields of Thunder é feia. O uso em demasia das caixas de texto estraga bastante a apresentação do jogo e atrapalha um pouco na jogabilidade. A câmara de jogo dá-nos uma visão algo distante, mas que acaba por mitigar o simplismo gráfico das unidades. Os efeitos especiais também estão mal produzidos, estragando ainda mais o grafismo do jogo.

A banda sonora, não está mal, mas destoa constantemente com o ritmo do jogo. Há aqui alguma indefinição entre o estilo jogo de tabuleiro e os jogos clássicos de estratégia.

Conclusão

Basicamente, Frontlines: Fields of Thunder é um profundo jogo de tabuleiro que tenta ser um jogo de computador, mas que erra em muitos aspectos, principalmente ao nível do grafismo.

Sobre o autor

Luiz Soares, formando em Engenharia pela UNICAMP, editor do [Jogos Online Gratis](#), [Jogos de Carros](#) e [Jogos de Vestir](#)

Fonte: <http://www.superartigos.com>