

FIFA 09 A GENTE JÁ JOGOU E MOSTRA TUDO

ANO 2 | Nº 22 | R\$ 9,90 | WWW.ROXBR.COM.BR



XBOX 360

A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL



PURO TERROR

DEAD SPACE

Pensa que já sentiu medo? Vai pensando...

Baciada de
exclusividades

- Viva Piñata 2
- Too Human
- Tales of Vesperia
- Champions Online
- Nova Dashboard...

DETONADOS

MERCENARIES 2 | DRAGON BALL Z BURST LIMIT | SOUL CALIBUR IV

NINJA GAIDEN

UM HOMEM CRUZARÁ A LINHA
ENTRE HONRA E VINGANÇA.

Hayabusa retorna na única seqüência verdadeira de Ninja Gaiden. Exclusivamente no Xbox 360.
São 4 níveis de dificuldade, de Acolyte a Master Ninja.



Jump in.



TECMO *Team NINJA* **Microsoft**

18

Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Co., Ltd. Ninja Gaiden é uma marca comercial registrada da Tecmo Co., Ltd. Tecmo é uma marca comercial registrada da Tecmo Co., Ltd. Team Ninja e os logotipos do Team Ninja são marcas comerciais da Tecmo Co., Ltd. © 2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360 e os logotipos do Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas da Microsoft.

 **XBOX 360.**

SUMÁRIO

Números do Mês	6
Site da revista	7
Bastidores	10
Guerra de Bandas	11
Curso XNA	12
Achievement Freak	13
Xbox Minha Vida	13
Cartas	14
Entrevista Dashboard	22
Nova Dash	24
12 Razões Porque 2008	
Ainda é o Ano do Xbox 360	26



FIFA 09 36
Jogamos antes de todo mundo

Champions	40
Tomb Raider	46
Batman LEGO	50
Especial: 10 Licenças Que Queremos Jogar nos Games	54
ROX Investiga: Jogos Perdidos da E3	56
Street Fighter IV	58
Quem Precisa de WiiFit?	60
Too Human	64
Tales of Vesperia	68
Mercenaries 2	72
Viva Piñata 2	74
Madden 09	76
Smash Court 3	78
Detonado: Mercenaries 2	80
Detonado: Dragon Ball Z: Burst Limit	90
Dicas: Soul Calibur IV	94
Freeko	98

Dead Space

Jogo para temer mesmo.
Contamos os detalhes

16

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br



Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: xbox@europanet.com.br



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3038-5040
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

**Para entrar em contato
com a Editora Europa**

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

Sangue, suor e... tripas voando

Ok, o título é meio nojento, admito. Acontece que ele serve direitinho para resumir o jogo estampado na capa como ainda ajuda a entender minha paixão por terror. Quando era moleque – e já faz um certo tempo – passava horas e horas assistindo a filmes cujo único propósito era manchar a tela de vermelho. Sem preconceito de conteúdo, até porque tanto fazia se fossem B, daqueles bem trash, ou clássicos. O importante era que houvesse sangria desatada. De *Sexta-feira 13* e *A Hora do Pesadelo*, dois marcos da adolescência, cujas histórias nunca mudavam e sempre envolviam pedaços de gente voando pelos ares, aos densos *Poltergeist* e *O Exorcista*. Com esses dois, aliás, fiquei semanas dormindo com a luz acesa... Isso sem falar de *O Iluminado*, *Halloween* e *A Profecia*.

Alguns cabelinhos brancos surgiram, mas a preferência pelo grotesco ainda existe. Hollywood deixou o gênero um pouco de lado, salvo raras exceções, como *Pânico* e o mais recente *Jogos Mortais*, então o jeito foi resgatar o sombrio entretenimento nos jogos.

Há alguns anos surgem títulos de terror, sendo a maioria com intuito de assustar, não de enojar. *Dead Space*, porém, promete mesclar as duas vertentes. Você vai, sim, grudar no sofá com um bocado de sustos e tremer nas bases com o clima de "o que vai acontecer agora?". Do que pude ver do jogo, fica evidente a deliciosa sensação de ter o coração na boca a cada passo dado, a cada sussurro vindo sabe-se lá de onde. Só que não são apenas sustos que estão em seu caminho. O jogo resgata o que de mais podre existe no terror sanguinário. Seres gosmentos, em decomposição, fazem parte não só do cenário, mas da turba que tenta matá-lo a todo instante.

Na luta pela sobrevivência, espere por momentos de embrulhar o estômago. Corpos despedaçados, órgãos flutuando pelas fases – o jogo se passa no espaço – e muito sangue sem um pingão de dó (com o perdão da piada).

Evidentemente, chega a surpreender que um jogo vindo da EA não esteja sofrendo cortes visando a classificação etária. Posso estar enganado, mas é coisa para 18 anos, fácil. É violento assim.

Mesmo que pareça algo repulsivo, sugiro que fique de olhos atentos para este título. Tem potencial para ser uma das surpresas do ano – algo que nada tem a ver com terror. Afirmo isso por se tratar de uma produção tecnicamente caprichada, que abusa das capacidades da nova geração e tenta, a partir delas, criar uma mecânica de jogo diferenciada.

Os detalhes você lê nas próximas páginas.

Nelson Alves Jr.
nelson@europenet.com.br



XBOX 360

A Revista Oficial do XBOX no Brasil



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb. 10.766 -
araj@europenet.com.br

Redatores-chefe: Flávia Cruz e Nelson Alves Jr.
Redação: Eduardo Toretta, Fábio Santana, Felipe Azevedo, Humberto Martins e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Wilky Dantas
Editor de Arte: Bruno Ramalho
Assistente de Arte: Felipe Dal Galo
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Alexandre Lofão, Gibsonar Livramento, Heloisa Dall'Antonia e Renata Bueno (texto)

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais:
Rodrigo Cunha (11) 3038-6097 e
Mauro Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Cordeiro, Alessandro Donato, Angeli Tardão, Carla Inez, Cláudia Alves, Eliângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Raab, Ráchias Gherard, Renata Kurosaki, Leandro Blotta, e Rodrigo Sacconari
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5100

Trafego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (61) 3023-6005 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mota
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3178 - Semente
Associação
Santa Catarina: (48) 3223-3958 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá

EUA e Canadá: +1 (650) 305-0890. Fax: +1 (650) 306-0830 - Citizal Media

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

Circulação e Promoção

João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natália Ostrowski

Desenvolvimento de Pessoal

Tatiana Mendes Ribeiro e Diângela Hanum

Atendimento ao assinante e a pessoa jurídica

Fabiana Lopes (Coordenadora)
fabiana@europenet.com.br; Arine Iria, Juliana Roland, Lilian Lemos, Mari Ehrnschmidt, Paula Harne, Tania Bili e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5060
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração

Cecília Tamasski (Gerente), Afine Melo, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardina e Willem Silva

Logística

Ezio S. Vicente (Gerente), Guilherme Scatão e Rodrigo Tankado

A Revista Oficial do Xbox no Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignatta
Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20360-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prof Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação
"Xbox 360" e o logo Xbox 360 são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e outros países. "Xbox 360: Revista Oficial do Xbox no Brasil" é publicada sob licença da Microsoft.

Os artigos e reportagens localizados na revista Oficial Xbox Magazine são propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2005.

Future

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

ANER

NÚMEROS

Alguns números e fatos marcantes da indústria de jogos brasileira que você não sabia, contados de forma rápida

94% É o valor do mercado de pirataria em relação à todas as vendas em 2004.

17 Milhões de dólares é o tamanho anual do mercado de games para PC no Brasil.

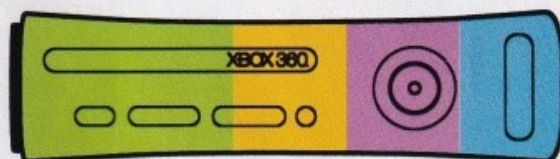
10% Quanto usamos do potencial da indústria nacional de desenvolvimento de games..

7 bilhões É o valor do mercado internacional

07% O valor de ICMS que a Abragames propõe, bem diferente dos 18% vigentes.

210 Milhões de dólares. Este é o prejuízo que a indústria da pirataria causa ao Brasil por ano.

O que esteve em nosso Xbox 360 este mês



37% **Mercenaries 2** Desta vez quem sofreu foi o Sombra. Mentira, ele pediu há meses pra fazer o detonado, então o trabalho foi menos doloroso.

23% **Tales of Vesperia** Quando o assunto é RPG, a Flavinha costuma erguer a mão pra fazer a análise. Foi isso o que rolou com ToV.

21% **Too Human** Um jogo com quase dez anos para ser produzido exigia ser analisado por alguém mais experiente. Por isso o Fabão foi o eleito da vez.

19% **Fifa 09** O futebol da EA parece ter chegado à maturidade. Tudo novo e melhorado. Jogamos antes que todo mundo e gastamos o dedo para contar os detalhes.

Manual das análises

Entenda nosso critério de avaliação

Como marca licenciada internacionalmente, a **Revista Oficial do Xbox no Brasil** utiliza algumas análises vindas das edições norte-americana e inglesa. Quando isso acontece, deixamos claro que o texto é gringo com o uso de um selo e a

abreviação da revista em que foi publicado originalmente - *OXM US* ou *OXM UK*, respectivamente as abreviações de *Official Xbox Magazine United States* e *Official Xbox Magazine United Kingdom*. Por outro lado, as análises feitas pela redação no Brasil são assinadas apenas com o nome do autor.

Independentemente de ser uma franquia mundial, cada **Revista Oficial do Xbox** foca o mercado no qual é publicada. Ou seja, na edição brasileira, só entram análises de jogos lançados no Brasil ou nos Estados Unidos, as únicas versões que os brasileiros podem utilizar. Jogos europeus e japoneses não são analisados.

Entenda as notas

0 a 2
PÉSSIMO

Uma porcaria total. Absolutamente dispensável. Jogamos porque somos pagos para isso. E só por isso.

2,5 a 4,5
RUIM

Idéias até que bacanas, mas execução medonha. Com muito esforço dá para jogar, mas não vale a compra.

5 a 6,5
MEDIANO

Possui mais deslizes do que acertos. Alugue para conhecê-lo, mas guarde a grana para algo melhor.

7 a 8
BOM

Jogo acima da média. Possui uns defeitinhos que não atrapalham na diversão. Merece ser terminado.

8,5 a 9,5
EXCELENTE

Com uma nota dessas, pode comprar de olho fechado. Item para manter na coleção por muito tempo.

10
OBRA-PRIMA

A perfeição em forma de jogo. São raros e, quando surgem, indispensáveis. Compre logo.

Complete sua leitura no site da ROX, que traz conteúdo inédito

VEJA MAIS IMAGENS NO SITE www.roxbr.com.br

GALERIA DE IMAGENS

Viu este selo em alguma matéria? Então corra para o site, pois preparamos uma galeria com trezentas imagens do jogo em questão.



ROX na net

Sua leitura começa aqui, mas o conteúdo se expande para o site oficial da revista




VÍDEOS

Ficou curioso sobre algum jogo comentado na revista? Então aproveite nossa seção de vídeos para assistir aos trailers mais recentes. Assim como os não tão recentes assim... Pouco importa, a questão é: quer ver seu título predileto rodando? Nós mostramos pra você. Este mês, por exemplo, terá muita coisa boa sobre a E3.



Splinter Cell: Double Agent



estratégias para cada equipe

O multijogador começa com dois mapas. O esquema é decorar as passagens de cada um, onde fica o ponto de recrutamento dos mercenários e se trata de fugas mais rápidas. Porém nos pontos não é nem a habilidade de se manter nas sombras, porém podem em força física e armamento para os mercenários. Acompanhe as melhores

Conhecer bem onde cada um está é o

DETONADOS

Perdeu algum detonado? Somos bonzinhos. Acesse o site e pegue, de graça, aquela dica que falta para você completar sua partida. Mas fique esperto: detonados, dicas e estratégias de lançamentos sempre, sem exceção, serão mostrados antes na revista. Afinal, precisamos manter o emprego, né?

BLOG

Se tem uma maneira fácil e rápida de falar com pessoal da redação, sem dúvida é pelo Blog. Além de algumas imagens e vídeos postados lá constantemente, é um ótimo espaço para manter contato direto com a gente. No caso dos marmanjos, contato direto com a Flavinha, que costuma dar as caras de vez em quando.

BLOG

Dofalcos em FIFA 08

COMENTÁRIO(S)

Qual o tempo em FIFA 08?



Impossível fazer um gol simpico em FIFA 08? É que tal um golzeiro de meio de campo que chegam por aqui. Vale a pena conferir (o se quiser adicionar o cara na Live, a gentagat é o próprio nome).

As outras duas periploas:

<http://video.msn.com/Video.aspx?vid=0811c13-2545-44c0-b7f3-26d906e747d>
[http://video.msn.com/Video.aspx?vid=081c064-8477-4f75-91aa-bb6b0158](http://video.msn.com/Video.aspx?vid=081c064-8477-4f75-91aa-bb6b0158http://video.msn.com/Video.aspx?vid=081c064-8477-4f75-91aa-bb6b0158)

Sua experiência não termina aqui. Acesse: www.roxbr.com.br



LEW LARATBY

Anúncio do Limão

Anúncio do Limão

Anúncio do Limão

Anúncio do Limão

Anúncio do Limão

Anúncio do Limão

limão.com.br

limão.com.br

Limao.com.br. Comunidades,

Se você curte comunidades,
acesse o limao.com.br.
O ComLimão não pára de crescer,
recheado de comunidades
interessantes, com gente
de verdade. É o espaço
certo para criar wikisites,
usando vídeos, blóruns,
enquetes e imagens.
O seu lugar para expor idéias
e conhecer novos limônicos.



músicas, games, notícias.

É por isso que tem
tanta gente aqui.

limao.com.br
ESRREMA O SEU.



Bastidores

Cochichos, verdades e rumores da indústria de jogos

KIT NACIONAL Enquanto você lê esta edição, o novo kit nacional do Xbox 360 já está nas lojas. A novidade é agressiva: além de trazer *Project Gotham Racing 4*, o pacote inclui ainda o recém-lançado *Too Human*, um cabo HDMI sem custo adicional e o novo disco rígido de 60GB. O melhor de tudo é o preço: exatamente R\$ 1.899.

NOVO CONTROLE Um novo controle de Xbox 360 foi apresentado durante a Games Convention na Alemanha. Apesar de visualmente idêntico, o acessório ganhou um direcional digital mais caprichado, com 16 posições possíveis de movimentação – no atual são oito. O interessante disso é que há grandes chances de o controle reformulado fazer parte do novo kit nacional. Isso porque a América do Sul e a Ásia, por possuírem um estoque menor de aparelhos e acessórios, tendem a receber mais suprimentos antes do resto do mundo. Logo, por uma questão de logística, o joystick deve desembarcar aqui primeiro. Porém, é sempre bom deixar claro, não existe como identificá-lo visualmente. Ele é idêntico ao que você tem hoje, então é questão de meter a mão e testar o direcional pra saber.

STREET IV Ao que consta, o novo joystick foi desenvolvido por uma razão bem importante: *Street Fighter IV*. Era com o novo acessório que o jogo da Capcom estava sendo demonstrado no evento alemão. Para quem tentou jogar *Street* no direcional do Xbox sabe muito bem que a novidade era essencial.

GEARS NO CINEMA

Ok, talvez você ainda não saiba de que *Gears of War* vai virar filme – informação que, sozinha, já dá medo. A boa notícia, no entanto, é que o diretor não será Uwe Boll! A New Line, responsável pela obra, contratou o cara que fez *Live Free or Die Hard*, Len Wiseman. O longa-metragem de ação terá no elenco... bem, na verdade ainda não há elenco, e muito menos um roteiro, mas estamos na torcida para algo bacana sair desse balaio.

DEBANDADA A Tecmo está vivendo dias infernais. Depois da saída de Tomonobu Itagaki, produtor de *Ninja Gaiden*, um sem-fim de funcionários seguiu o caminho do ex-chefe. Para ter idéia do que isso representa, a maioria era integrante da equipe tanto de *Ninja Gaiden* quanto de *Dead or Alive*. Se não bastasse, após o bafafá, o presidente da empresa pediu demissão. Ele alega "problemas pessoais". Ok, mente que eu gosto...

MAIS TECMO Se não bastasse, a Tecmo ainda pode ser vendida para a Square-Enix. A oferta já foi feita e está sendo analisada. Se rolar, será que a nova empresa será chamada de Square-Enix-Tecmo?

PREPARE O BOLSO Não adianta fingir, nós sabemos que você também curte colecionar bonecos articulados baseados em videogame. O pessoal da McFarlane também está ciente do seu vício e resolver atacar em dose dupla. A primeira é uma coleção inspirada em *Call of Duty*. A modelagem dos brinquedos foi feita a partir dos personagens de *World at War*, quinto episódio da série. O treco deve ser lançado na mesma data do jogo, em novembro. A segunda coleção é para os fãs de rock. Em parceria com a Activision, a McFarlane prepara bonecos de *Guitar Hero*. Os personagens Lars Umlaut, Johnny Napalm e Axel Steel juntam-se à figura de God of Rock na primeira série da coleção de brinquedos articulados.

Axel Steel, de *Guitar Hero*, vira boneco articulado ainda este ano



DIMINUIU O rombo da Atari em 2008. Dos US\$ 70 milhões do ano passado, a empresa está "somente" US\$ 23 milhões no vermelho. Uma ninharia, convenhamos.

QUASE LÁ Falando em dívida, você sabia que a Sony amarga um prejuízo de US\$ 1,15 bilhão com o PlayStation 3? Achou muito? Óras, seja otimista. Em 2007 essa quantia era de US\$ 2,15 bilhões, ou seja, melhorou bastante em 2008!

DINHEIRO Já que um novo *Halo* não deve ser anunciado tão cedo, a Bungie trata de ganhar seus trocados extras expandindo a marca. A produtora prepara com a Genius Products, fabricante norte-americana de brinquedos, um jogo de tabuleiro com a saga de Master Chief chamado *Halo Interactive Strategy Game*. A grande sacada é que o tabuleiro é modulado, o que

significa ser possível mudá-lo sempre que desejar, tornando as partidas virtualmente impossíveis de repetir. O

pacote chega em setembro, contendo ainda um DVD e um CD com a trilha sonora do jogo.

RAPIDINHAS Pensa que *Mass Effect 2* é o próximo projeto da BioWare para o Xbox 360? Pois pense de novo... Que a Bungie trabalha em novo *Halo* já não é mais novidade, entretanto o capítulo 4 da saga deve ser o título de estreia do próximo Xbox episódio prólogo no Xbox 360? Hmmmm...



O melhor lugar para saber das verdades, mentiras e fofocas da indústria de jogos é aqui

Guitar Hero World Tour VS. Rock Band 2

Dois jogos de música fantásticos, mas qual deles manda melhor?

A verdadeira batalha de bandas começou assim que a EA anunciou a seqüência de *Rock Band*, previsto para chegar às prateleiras ainda este mês. Enquanto isso, a Activision está construindo e aprimorando o novo *Guitar Hero*, que vai trazer bateria, microfone e ferramentas de criação de músicas pela primeira vez para a série. Acendemos nossa bola de cristal e colocamos lado a lado esses dois pesos-pesados para ver quem chega ao topo. Tire suas próprias conclusões.



GUITAR HERO WORLD TOUR VS. ROCK BAND 2

EMPATE

INSTRUMENTOS As novas guitarras de *WT* terão sensores de toque para notas solo e a bateria terá pratos. Sobre o microfone, porém, nada ainda foi falado.

INSTRUMENTOS Uma bateria vigorosa e uma guitarra Fender Stratocaster, ambas wireless, chegam junto de *RB2*. Todos os instrumentos da primeira versão vão funcionar nessa seqüência.

SET LIST O Metallica lançará um novo álbum ao mesmo tempo em que disponibilizará as faixas na Live. Há 85 músicas, de Sublime e Linkin Park a The Eagles e Van Halen. Todas em versões originais.

SET LIST Todas as 84 faixas são gravações originais e bandas como AC/DC, Foo Fighters, System of a Down, Red Hot Chili Peppers e Elvis Costello estão entre os intérpretes.

CAMPEÃO

CAMPEÃO

criação de músicas Um estúdio dentro do jogo permite criar novas faixas, fazer uploads e disponibilizar para que outras bandas as utilizem.

criação de músicas Ao menos por enquanto, nenhuma ferramenta de criação de músicas vai existir em *RB2*. A novidade fica por conta de uma opção de treino de bateria.

compatibilidade Nenhuma palavra foi dita sobre compatibilidade do *WT* com outros títulos de *GH*. Tomando por base *GHII*, *III* e *Aerosmith*, é improvável que exista alguma.

compatibilidade As faixas de *RB* rodam em *RB2*, inclusive as compradas na Live. As que estão no disco serão gravadas no HD, dispensando a troca de discos a toda hora.

CAMPEÃO

CAMPEÃO

XBOX LIVE Além de todos os modos online de *GHIII*, há uma opção de Batalha de Bandas, em que dois quartetos podem competir diretamente uns contra os outros.

XBOX LIVE O modo "Band World Tour" agora é online. Você vai poder criar set lists exclusivas, trocar instrumentos no meio da turnê ou disputar torneios criados pela produtora Harmonix.

PREÇO A Activision não revelou preços por enquanto, mas fortes rumores continuam a indicar que o pacote completo vai custar, no máximo, a mesma coisa que o pacote de *Rock Band*.

PREÇO Nada foi dito, mas espera-se que o preço dos instrumentos de *RB* caia com a chegada das novas versões. Essas, porém, devem ter o valor tão alto quanto antes.

EMPATE

VEREDICTO: EMPATE

Tanto *GH World Tour* quanto *Rock Band 2* entraram com tudo na briga. E pelo menos nesse primeiro estágio, não dá pra dizer quem está ganhando. Que venha o segundo round!



Curso

XNA - Entrando na Terceira Dimensão - Parte II

Muitas novidades: movimentação da sua nave, dicas de eventos e sites de desenvolvimento e um anúncio de concurso

Alexandre Lobão

A migos jogadores e desenvolvedores indie! O destaque deste mês vai para o maior evento de pesquisa e desenvolvimento de jogos da América Latina, o SBGames (veja em: <http://www.inf.pucminas.br/sbgames08>), que acontece de 10 a 12 de novembro em Belo Horizonte, Minas Gerais.

Dentre os acontecimentos que vão rolar neste evento, fiquem de olho no "Festival de Jogos Independentes" e no "Microsoft Academic Games Days" - evento especial sobre uso de jogos na educação - nos quais os jogos em XNA com certeza vão bombar! Ambos devem dar uma luz aos jovens desenvolvedores.

Ainda sobre jogos com XNA, vejam mais uma boa dica no box! ;)

Na edição passada, vimos rapidamente como carregar um modelo 3D em um programa XNA. Naquela edição, nós também configuramos duas matrizes necessárias para visualizar um modelo 3D: a matriz de Projecção (que indica como a câmera projeta os modelos 3D na tela) e a matriz de Visão (que efetivamente posiciona a câmera no mundo 3D).

Se você não acompanhou a última edição, ou se quer saber um pouco mais sobre estas duas matrizes, é só visitar a seção de "jogos" em meu site: www.AlexandreLobao.com.

Para movimentar o modelo que carregamos, precisaremos configurar a matriz de Mundo - que indica como posicioná-lo dentro de uma cena 3D (o "mundo" do objeto).

Para tanto, primeiramente precisamos criar uma matriz identidade (dúvidas? Procure por "matriz identidade" na Wikipédia!) de nome

Comecem a preparar seus jogos e fiquem atentos à próxima edição da **ROX**, quando anunciaremos o primeiro concurso de mini-jogos da revista!

"mundo" no início da classe Game1:

```
Matrix mundo = Matrix.Identity;
```

Esta matriz será usada no desenho do objeto, bastando incluir no método Draw da classe Game1:

```
foreach (ModelMesh mesh in  
modeloNave.Meshes)
```

```
{  
    foreach (BasicEffect effect in  
mesh.Effects)  
        effect.World = mundo;  
    mesh.Draw();  
}
```

Lembrando: "modeloNave" foi criado na coluna do mês passado, para carregar um modelo de nave espacial do jogo "Space Wars". Agora, vamos dar movimento a ela.

Para movimentar a nave, tudo o que precisamos fazer é incluir métodos de translação e rotação no método Update. Por exemplo:

```
KeyboardState teclado =  
Keyboard.GetState();
```

// As setas para a esquerda e direita movem a nave no eixo X

```
if (teclado.IsKeyDown(Keys.Left))  
    mundo *= Matrix.CreateTranslation(new  
Vector3(-50f, 0f, 0f));  
if (teclado.IsKeyDown(Keys.Right))  
    mundo *= Matrix.CreateTranslation(new  
Vector3(50f, 0f, 0f));
```

// Roda nos eixos X e Y

```
if (teclado.IsKeyDown(Keys.X))  
    mundo *= Matrix.CreateRotationX(0.05f);  
if (teclado.IsKeyDown(Keys.Y))  
    mundo *= Matrix.CreateRotationY(0.05f);
```

Rodando o programa agora, é possível "controlar" a nave usando as teclas X e Y e as setas para direita e esquerda. Para exercitar o novo aprendizado, sugiro que vocês tentem outras operações (mover a nave para cima e para baixo e para frente e para trás, por exemplo...) com o teclado e com o gamepad do Xbox 360 - que pode ser ligado em qualquer PC, e utilizado com um código do tipo:

```
GamePadState gamepad =  
GamePad.GetState(PlayerIndex.One);  
mundo *= Matrix.CreateTranslation(new  
Vector3(50f*gamepad.ThumbSticks.Left.Y,  
0f, 0f));
```

Confira em meu site o código completo da aplicação, e mais algumas aulas sobre 3D, para ficar afiado para o concurso do mês que vem! Happy coding!



Alexandre Lobão é professor de pós-graduação no Instituto de Ensino Superior de Brasília na área de jogos e autor de diversos livros sobre o assunto. Seu mais recente livro, escrito em parceria com outros dois escritores, é sobre programação com XNA 2.0 e foi lançado em abril, em inglês. É prevista uma versão em português para o segundo semestre. Suas obras, incluindo aulas e exemplos, podem ser encontradas em www.AlexandreLobao.com.



Beco das conquistas

Aí é palhaçada

Achievement Freak

Ser viciado é uma desgraça. Devo ter batido a cabeça no berço e ninguém me contou, porque só isso explica eu ter consciência e ainda me manter vidrado nesses benditos pontos. Longe de mim dizer que vou largar tudo ou simplesmente me dar por vencido por conta de uma ou outra conquista mais complicada, mas que têm horas que eu quero jogar o controle na parede e dar uma bica na televisão, ah, tem.

A primeira da série "vamos destruir a vida deste idiota" surgiu com o *Gears* e aquela *Seriously*, em que o objetivo é matar dez mil jogadores em partidas ranqueadas online. Fala sério. Meses de dedicação por 50 pontinhos...

Tudo bem, há o outro lado da moeda nisso tudo. Tem um monte de jogos com conquistas medíocres. Quando encosto num deles, lembro rapidinho da Epic e do cuidado em manter um sistema de desafio decente. Citar *Avatar* e *Jumper* é chutar o pau da barraca, mas me lembro de um que pouca gente (pra não dizer ninguém) considera patético: *Fight Night Round 3*. Você joga, termina e fica com os mil pontos. É mais um prêmio pela participação do que um desafio extra. Assim como *King Kong*. Terminou, ganhou. Nesse aspecto, *Gears* dá show.

Entre uma ponta e outra existem ainda os completamente sem noção. Só quem tentou a faraônica tarefa de conquistar tudo em *Dead Rising* sabe o significado do termo tortura. A mulher do sujeito que inventou aquilo deve ter dormido de calça jeans um mês, pois é a única explicação para entender a razão de tanta amargura. Para você ter idéia do que estou falando, tem uma que exige escoltar oito sobreviventes AO MESMO TEMPO. É quase um teste para decidir a cor da sua faixa de masoquista.

Aí, quando penso que já vi de tudo nessa minha vida de conquistador (além daquelas idiotices de conquistas que dão zero ponto, mas sobre isso eu me recuso a falar), surge a Epic - de novo ela - e anuncia uma versão ampliada da *Seriously*. Em *Gears 2* a bagaça exigirá cem mil mortes. Não escrevi errado, são cem mil mesmo.

Ou seja, meu caro companheiro de sofrimento e adição por pontos, prepare-se desde já. Inclusive, persistência é o mote (e o ingrediente) das conquistas a seguir:



Tales of Vesperia - Digna de um RPG e perfeita para os entusiastas do gênero. Por 20 pontos, você deve chegar a 100 horas de partida no save game.



Too Human - Não fosse tortura bastante terminar isso, experimente habilitar a Hate for the Machine... 15 pontos por aniquilar 20 mil inimigos.



Dead or Alive Xtreme 2 - Outro exemplo de como é bom ser persistente na vida. Colete todos os itens do jogo para ganhar 100 pontos. Acredite, é mais difícil do que parece.

Xbox 360

minha vida

Amélia Costa

Fala, povo! Recebo um monte de cartas que me perguntam por que eu não mostro o meu rosto. Bom, na verdade, isto se dá por conta de vários fatores. O primeiro é que sou tímida - é sério. Consigo escrever um texto muito pessoal (como estes que escrevo para vocês), mas tenho a maior vergonha de me descobrirem por aí, andando na rua ou na faculdade. Quer dizer, eu não quero que ninguém fique comentando comigo ao vivo sobre o cara que tinha medo de jogos de terror ou, ainda pior, que achem o cara! Imagina como eu não ia ficar vermelha! E ele, então? Que pagou de frouxo em revista de circulação nacional. Para marombados, isso deve ser a morte, né?

Além disso, eu não sou exatamente uma jornalista de games, estou mais para colunista mesmo. Quando eu fiz o primeiro texto, o Nelson insistiu para que a gente tirasse fotos, porque ele tinha medo que as pessoas achassem que eu não existia. Eu relutei e acabei topando, só se não fosse aparecer meu rosto. Por certo ele considerou a oferta melhor assim do que nada. Por isso, eu sempre vou à Editora tirar uma ou outra foto nova, mas poxa... sem rosto, né!

Imagine se fosse você. Primeiro que tem sempre aquela galera que não vai gostar de mim, independentemente do meu rosto. Claro, não sou perfeita e não vou agradar a todos, ainda mais nesse mercado de videogames, onde tanta gente é machista (e nem sabe). Não pode ver uma menina ou a cor rosa e já pensa em jogos da Barbie ou na revista *Capricho* - pior: sem nunca ter lido a revista e nem jogado um desses "jogos de menina". Mas tudo bem, eu não me incomodo nem um pouco, não leio *Capricho*, mas amo rosa e coisas de menina, sim. Aliás, acho que o fato desta coluna ser "rosa" abriu um precedente muito bacana: as pessoas podem mandar beijos e dizer que amam as namoradas. Aqui vale tudo, oras. E nessas eu já ajudei dois casais (inclusive, beijos pro Fabiano e pra Manu) e acho uma graça ser cupido.

O que não significa que não posso falar sério, contar o que eu acho que certas coisas como games violentos. Muito menos que eu não possa falar da minha vida pessoal e do que eu gosto se fazer, como você está lendo nessa coluna. Uma anarquia bacana, não é? Sou muito a favor disso e foi isso o combinado com o pessoal da redação. Agora, o mais engraçado de tudo é que, pelo fato de eu não mostrar o rosto, aconteceu exatamente o que o Nelson previu: tem gente que acha que eu não existo. Ficou até mais divertido de não mostrar o rosto - se eu estampar minha cara na foto vai perder todo o mistério. Adoro suspense. E vai dizer que você também não é fã de um misteriosinho?

PS:

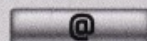
- O nome do Gaver, de quem eu falei na coluna passada é Gabriel Melo, acreditem nele, amigos. É ele mesmo.

- Momento beijocas estaladas: Gaver, Igor, Renato e Gabriel.

- Momento declaração sincera: eu fico muito feliz mesmo em unir casais!



Entre em contato com a Revista Oficial do Xbox



xbox@europenet.com.br



www.roxbr.com.br

Compras online

Tem como comprar os jogos Xbox Originals? Apesar de minha conta ser norte-americana, quando clico, aparece a mensagem "o download não está disponível na sua localização atual".

João Pedro Figueiredo

Assim como filmes e seriados são restritos ao território norte-americano, acontece o mesmo com os jogos Xbox Originals. O sistema identifica a sua conexão pelo IP da internet, que é do Brasil, e bloqueia o acesso.

Fã de Mario

Há algo similar a Mario Kart no Xbox 360?

Fabio Bassi

O mais próximo que você vai encontrar nesse estilo é Viva Piñata Party Animals, que possui algumas fases de corrida com uso de itens e movimentos especiais.

RPG de ação

Serão lançados jogos que lembrem Diablo para nosso console? Como está o desenvolvimento de Sacred 2?

Denis Johann

Denis, a produção de Sacred 2: Fallen Angel está firme e forte. A produtora Ascaron inclusive liberou novas imagens e um trailer inédito, que você pode conferir no nosso site, em www.roxbr.com.br. E sobre algo semelhante a Diablo, o próprio Sacred 2 é o mais próximo que teremos neste estilo, a menos que a Blizzard resolva lançar Diablo 3 nos consoles.

Jogo de PS3?

1. Lair, de PS3, também saiu para Xbox 360?
2. Qual a data de lançamento Star Wars: The Force Unleashed?

Yago Gomide

Yago, Lair não deve ser lançado para Xbox 360. Já The Force Unleashed foi lançado este mês.

Novo kit do Xbox 360

1. Quando será lançado e como será o novo kit do Xbox 360 no Brasil?
2. Já existe drive de Blu-Ray para o Xbox 360 ou vai demorar mais um pouco?
3. Quando a Live chega ao Brasil?
4. A Konami pretende lançar o novo Winning Eleven este ano?
5. É verdade que Fifa 09 sairá totalmente em português para Xbox 360?

Daniel Filho

*1. Segundo a Microsoft nos disse, o novo kit nacional está previsto para o dia das crianças, ou seja, em outubro você já deve encontrá-lo nas lojas. Por outro lado, a empresa não contou o que exatamente terá no kit.
2. Não existe e nem sequer foi anunciada.
3. Não há data prevista.
4. Sim, em outubro.
5. Era este o plano inicial da EA, mas a empresa desistiu da idéia sem explicações.*

O mau elemento de volta

1. O que aconteceu com o Patada? Não o vi na edição passada.

Lucas Gabriel Castro Medeiros

Ele estava de férias, mas já voltou.

Vem que tem

Como faço para assinar a ROX?

Gabriel Matheus

Fácil. Você pode ligar para o nosso atendimento no telefone (11) 3038-5050 ou diretamente pelo site da Editora (www.europenet.com.br).

Muamba nunca é da boa

Meu videogame é desbloqueado, pois seria um completo sufoco comprar UM jogo para meu aparelho. A loja que me vendeu, em Porto Alegre, deu somente três meses de garantia. Fui parar em uma eletrônica e falaram que não tinha mais

conserto. Não sei o que fazer agora, estou desesperado!

Nathan Rainieri

Sem querer te deixar mais chateado, Nathan, mas nós cansamos de avisar. Comprar aparelho contrabandeado e ainda por cima desbloqueado é pedir pra perder dinheiro.

Guitarra de controle? Argh!

1. Quando sai Lego Batman, Call of Duty 5, Mirror's Edge e Halo Wars?
2. É preciso usar a guitarra para jogar Guitar Hero ou dá para jogar pelo controle?

Diego Rossigalli

*1. Na ordem: Batman Lego sai dia 23 de setembro, Call of Duty 5 e Mirror's Edge em 11 de novembro, já Halo Wars sai em... 2008, mas a Microsoft ainda não divulgou a data exata.
2. É possível jogar pelo controle, apesar de que isso tira toda a graça da partida.*

E a função prática?

Olá, galera, sou meio leigo em relação ao Xbox 360 e à Live. Pra que serve o Gamerscore?

Leonardo José

Na prática, para nada. É só um placar para você exibir para os amigos.

Não acredita? Entra no site

Para o pessoal de FIFA, principalmente aos que consideram isso impossível, eis a prova: fiz um gol olímpico e um do meio do campo!

Ronan Souza

Pelo menos alguém neste país sabe jogar futebol, né? Seu feito merece destaque, Ronan, tanto que colocamos os vídeos no blog para o pessoal conferir.

Burocracia brasileira

Por que no Brasil não existem tantos acessórios para o Xbox 360 quanto nos EUA?

Osmar Luiz Mottim Neto

Porque lá é tudo mais simples. Para não perder o costume, agradeça a burocracia brasileira.

Montoeira de jogos

1. Haverá uma versão de The Sims 3?
2. Elveen será lançado? Há mais informações?
3. LOTR: The Battle for Middle Earth II é bom?
4. Comprei o X360 recentemente e me interessei por Viva Piñata, mas vale a pena comprá-lo, esperar pelo segundo ou comprar os dois?

Flávio de Jesus Gomes

*1. A EA não disse nada a respeito.
2. A última vez que Elveen apareceu foi em 2006. No entanto, a data de lançamento prometida continua sendo 2009.
3. Se você curte jogos de estratégia, pode pegar sem medo. É muito bom.
4. Se você se importa em juntar pontos no Gamerscore, compre os dois. Caso contrário, pegue apenas o segundo.*

CARTA DO MÊS

Ele voltou!!! E com brindes

Oi, Patada. Parabéns pelo modo irreverente de responder as cartas!
O que me levou a escrever é que sou amante de jogos e nessa nova geração optei pelo Xbox 360 (e estou muito feliz por isso!). Lembro que quando a Nintendo conseguiu a exclusividade da franquia Resident Evil, ela relançou os primeiros capítulos para o GameCube. Não seria possível a Microsoft também realizar a façanha de relançar os jogos anteriores da série para o seu console atual?

Alex

Nada como férias para deixar as ferraduras tinindo e brilhantes. Cara, que salada você fez. Praticamente misturou pizza de aliche com

feijoada gorda. Nem Nintendo nem Microsoft têm alguma coisa a ver com Resident Evil. Quer dizer, a Capcom é dona da marca e somente ela pode decidir o rumo da franquia. A Nintendo não é dona do mérito de lançar o game antes ou não. Entendeu ou preciso explicar com fantoches? Tenho eles aqui.

O Patada voltou de férias mais generoso. O leitor escolhido por ele para sair na Carta do Mês leva na faixa uma camiseta exclusiva da Revista Oficial do Xbox. Este mês a honra foi do Alex. Para reclamar o prêmio, basta enviar seus dados para nosso email (xbox@europenet.com.br) e um fax com seus documentos para (11) 3038-5040.

HIDE PROFIT PAYBACK
EP 2008



Fore Amber Taylor
Support Operations Treasurer, Mr. For



NILSSON

ONLY WOUND
DESTRUCTION

THIS NOTE IS LEGAL TENDER
FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES

The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem

100
MERC2.COM

MORE MONEY MORE TOYS



BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

JÁ NAS LOJAS



PLAYSTATION 3

16 RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Classificação Etária
Conteúdo Inapropriado para Crianças e Adolescentes

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. PlayStation, PLAYSTATION and PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



CAPA

DEAD SPACE

Sanguinolento, de deixar os nervos à flor da pele, apavorante - e ainda assim produzido pelo mesmo time de *The Sim 2: Pets*. Entenda por que *Dead Space* é o jogo mais aterrorizante de 2008



É uma boa idéia jamais dar as costas aos inimigos

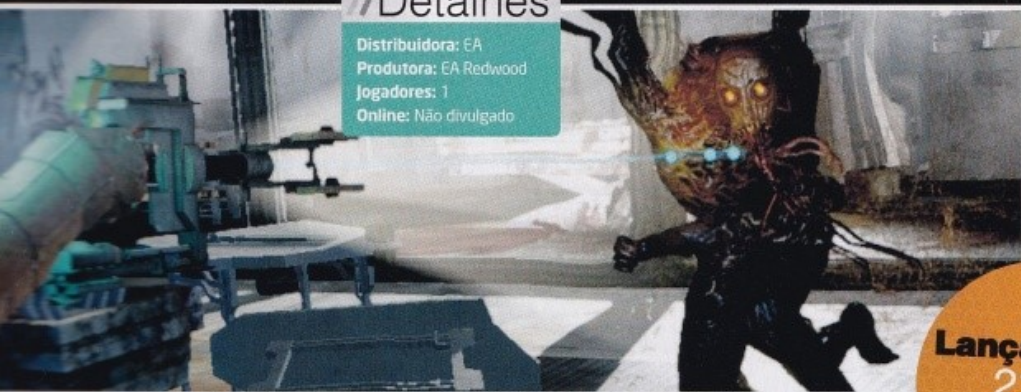


O jogo não economiza em sangue e vísceras à mostra



» Detalhes

Distribuidora: EA
 Produtora: EA Redwood
 Jogadores: 1
 Online: Não divulgado



Lançamento
 21 de outubro

Edição: Nelson Alves Jr.

O produtor de *Dead Space*, Rich Biggs, diz que podemos passar correndo se quisermos: "Entre no elevador". Hesitamos. Este deck não parece muito diferente das demais passagens escuras da espaçonave Ishimura - uma combinação de corredores industriais, várias caixas de ferramentas espalhadas e uma substância orgânica meio nojenta que se esparrama pelas paredes como um fungo. De repente, um esguicho vem da direção de algo que se assemelha a uma cabeça humana presa numa gosma que se levanta no meio do caminho. Essa coisa tem tentáculos, está

gritando e agora lança pequenas bolhas para nos atacar. E elas explodem. Correr não parece uma boa idéia, mas ficar parado também não ajuda, já que temos pouca munição - você sempre tem pouca munição na Ishimura - e o elevador está a poucos passos de distância. Então nós tentamos. Os tentáculos se agitam e nos agarram, a câmera muda drasticamente para uma visão próxima ao nosso rosto, até que nossa cabeça é arrancada e jogada de lado. A cena é grotesca e alguns companheiros na sala soltam um grunhido de repulsa. Outros viram o rosto.

Bem vindo a *Dead Space*, um jogo de

terror arquitetado pelo estúdio da EA de Redwood, nos EUA, cujo objetivo é mudar a visão que as pessoas têm da empresa, acostumada a criar títulos infantis e casuais. "Garanto", explica Briggs, enquanto um punhado de sangue escorre pela tela, "em certos momentos de partida você dirá 'Não creio que a EA fez isso.' E para nós é uma grande guinada, algo que queríamos muito."

Somente para adultos

Não é difícil acreditar nele. O ambiente do jogo baseia-se propositalmente



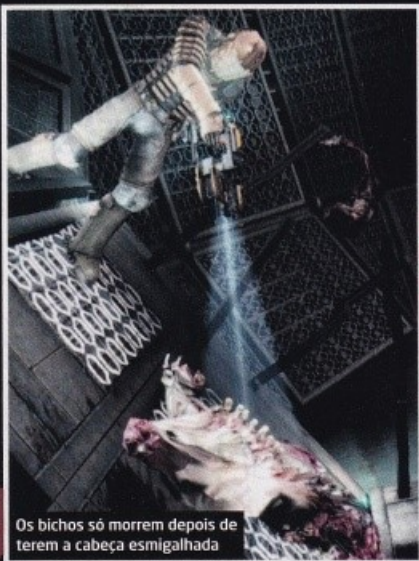
Para economizar a escassa munição, atire na cabeça



O ponto fraco dos bichos fica na parte amarela do corpo



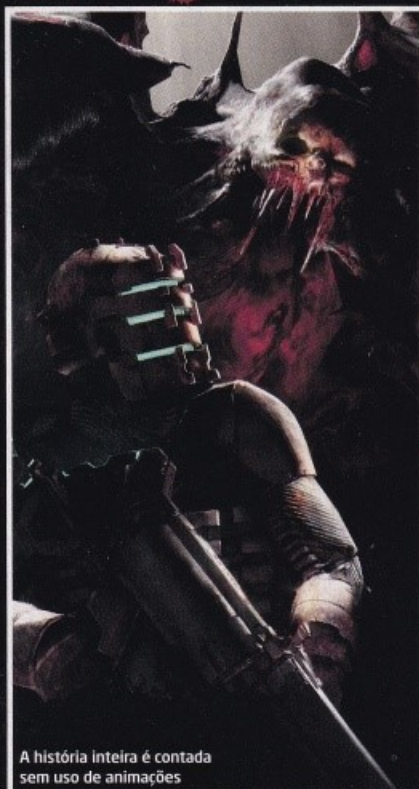
Os inimigos são poucos, mas a tensão é constante



Os bichos só morrem depois de terem a cabeça esmigalhada



Será que em algum momento Isaac tira a máscara?



A história inteira é contada sem uso de animações



Já que todos eram tripulantes, esse aí deve ter sido o professor de loga da turma

em jorros de sangue e no massacre psicológico causado pelos efeitos sonoros.

Como parte da equipe enviada para consertar uma nave de mineração, o engenheiro Isaac Clarke é separado do grupo e tenta sobreviver enquanto luta contra os antigos integrantes da nave, agora transformados em monstruosidades, graças a uma substância chamada The Corruption. Há muito mais na trama, mas chegaremos lá em instantes... Caso ainda estejamos vivos.

Nova tentativa. Desta vez, Rich dá um conselho mais direto: sacar uma das ferramentas de Isaac - não há armas no jogo - e usá-la para matar o Guardian, como é chamado, com um dos truques mais sanguinolentos do jogo, o desmembramento estratégico. Alguns tiros com a ferramenta de plasma (você deve segurar o **R1** para mirar, depois o **RT** para atirar) arrancam os tentáculos, tornando a passagem livre para continuarmos.

Este é um exemplo das fraquezas inerentes a cada tipo de inimigo, reforçadas pela gosma amarela nas extremidades dos bichos. Atire nelas e o bicho cai bem mais rápido. "Se você recuar e alvejar repetidamente na cabeça, por certo eles cairão, mas demora mais", explica Briggs.


Uns minutinhos depois surge uma voz ecoando pelos corredores - a nave está apinhada de áudios e vídeos gravados pela tripulação, que revelam a história da mineradora, do artefato que gerou as

criaturas e os fatos que ligam um acontecimento ao outro. Uma porta bate às nossas costas e uma voz robótica avisa sobre uma falha no contêiner. De repente, algo imenso e de armadura guincha e começa a correr em nossa direção.

O Brute é rápido, pesado e nos derruba com facilidade enquanto procuramos seu ponto fraco, localizado atrás da armadura. É tão assustador quanto soa: o barulho é atordoante, a arma é lenta e cada pancada do bicho arranca uma lasca enorme do medidor de energia preso na espinha de Isaac, enquanto tentamos mirar no lugar certo para atingi-lo.

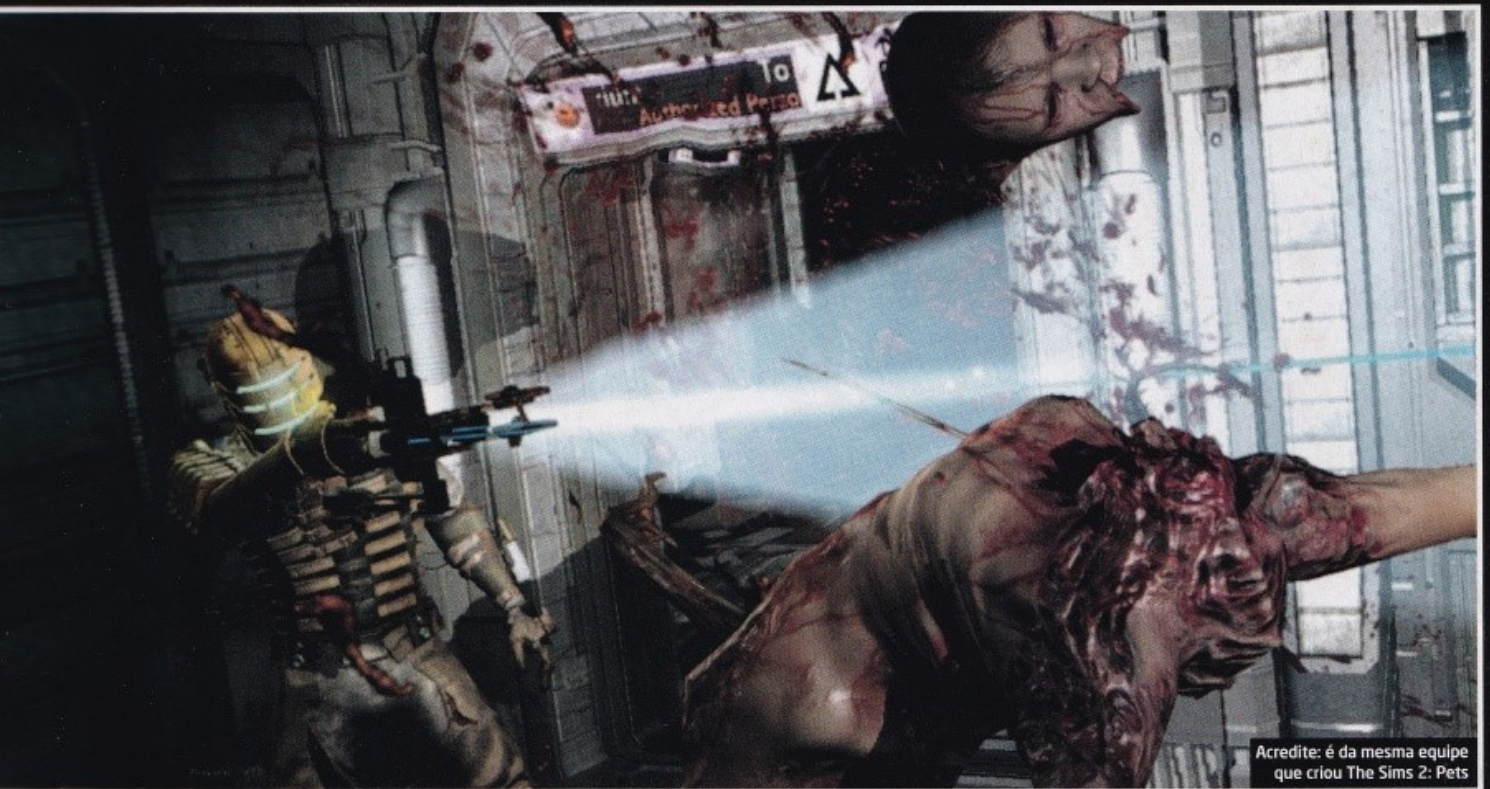
Máquina do tempo

O truque, revela Rich, é usar outra habilidade do protagonista: um tiro de estase de curta duração. Isso paralisa o monstro pelo tempo suficiente para você contorná-lo e acertá-lo no lugar exato. Bem simples, mas o colega de equipe de Rich, chamado Chuck Beaver, avisa que o mecanismo não serve para todas as situações. "Agora que você entendeu como funciona, nós estragamos o seu prazer", ele sorri maliciosamente. "Há certos inimigos que, quando alvejados na barriga, soltam um enxame de abelhas, logo, se você não for certeiro é punido."

Domine o arsenal, entretanto, e você pode usar os monstros a seu favor. 

A gravidade zero deixa os combates mais desafiadores

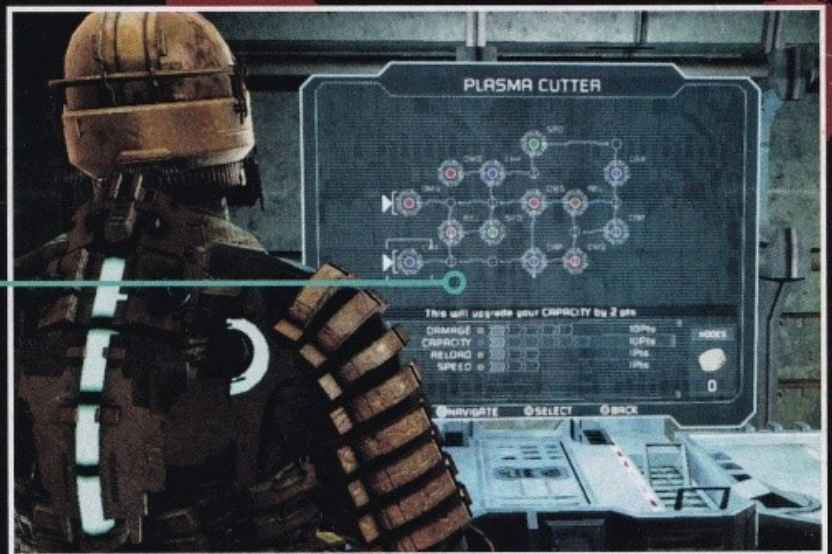




Acredite: é da mesma equipe que criou *The Sims 2: Pets*

CONSTRUA UMA ARMA MELHOR

Outra idéia vinda de *BioShock* é o sistema de melhoria das armas. Centros de força, espalhados por inúmeros pontos da Ishimura, podem ser usados para ampliar as habilidades de sua armadura e de seu arsenal. Enquanto para a roupa basta completar linhas de energia para acessar melhorias, as armas possuem um sistema mais complexo. A escolha deve ser feita cuidadosamente, já que as opções envolvem aumentar o poder de dano, recarregamento mais rápido ou algum tipo de uso totalmente novo. Quando chegar no limite possível de uma determina característica, uma habilidade bônus é acrescida na arma. Porém, Beaver avisa que será preciso jogar ao menos três vezes para chegar neste estado.



Dá para matar os seres a curta distância, mas não é aconselhável



Existem outros sobreviventes na nave, basta descobrir onde estão

CAPA



QUE BARULHO É ESTE?

Todos os monstros da nave já foram humanos um dia, mas alguns são quase irreconhecíveis e soam de maneira hedionda. "Temos um time de áudio talentoso, que sabe que a maior parte do horror vem do que se ouve", diz Briggs. O trabalho deles envolve criar de grunhidos aos pingos saídos das gosmas.

CADÊ O HUD?

Não há HUD, então as barras de energia e estase são mostradas nas costas do personagem. Até mesmo o inventário é mostrado durante a ação, sem pausa.

POUCA MUNIÇÃO

Este não é um jogo para atirar de forma desenfreada. Você deve ter certeza de quando e como atirar, certificando-se de acertar o ponto fraco dos inimigos. Acredite, é fácil ficar sem munição tentando parar o inimigo, enquanto ele apenas fica mais lento, mas jamais vulnerável, até se aproximar o bastante para arrancar suas entranhas.



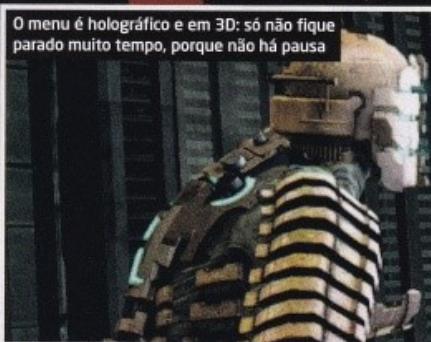
Para evitar que os corpos se reanimem, pise na cabeça



No jogo, a câmera fica próxima ao ombro do personagem



É possível arremessar esta bola de energia nos inimigos



O menu é holográfico e em 3D: só não fique parado muito tempo, porque não há pausa





O jogo perfeito para quem curte ver gosmas voando



DEAD SPACE É UM POUCO PARECIDO COM...

Half-Life 2: Sozinho, cientista mudo briga contra aliens. Aqui, um engenheiro mudo mata aliens gosmentos. Tanto Gordon quanto Isaac passam por toda a trajetória sem dizer uma palavra.

Resident Evil 4: A EA está exultante em afirmar que *Dead Space* é um jogo de terror. Como em *Resident Evil*, tudo se baseia em pouca munição, muitas armadilhas e mortos-vivos.

System Shock 2: O aterrorizante "antecessor espiritual" de *BioShock* era ambientado em uma nave controlada por uma Inteligência Artificial insana e repleta de mensagens em áudio horripilantes. É o clima que *Dead Space* tenta emular.

"Um deles é cheio de bombas de gás que se tornam um excelente elemento estratégico - você pode congelar o bicho com um tiro de estase e, neste instante, ele se torna uma imensa massa explosiva que pode ser detonada quando outros oponentes estiverem por perto."

Inimigos também podem ser usados com outra arma de Isaac, uma versão da Gravity Gun de *Half-Life 2*. "Você pode cortar uma ramificação do explosivo e lançá-lo como uma granada." Sensacional.

As criaturas gosmentas não têm tanta criatividade ao atacar Isaac, mas o resultado é até mais grotesco. "Algumas das mortes de Isaac são predeterminadas, mas a maioria depende da ocasião e são bastante repentinas", diz Beaver.

Um exemplo está perto. Pudemos ver quanto bem Isaac pode ser fatiado ao meio quando encaramos um chefe chamado Leviathan, uma... coisa com tentáculos presa em uma câmara em forma de centrífuga. Uma novidade: o confronto rola em gravidade zero. Isso torna a partida ainda mais estressante, já que precisamos dar um impulso antes de saltar sempre que um dos tentáculos tenta nos atacar. Para permanecer fixo nas bordas, Isaac usa botas magnéticas. O movimento é ligeiramente simples, mas a tensão é maior e nem sempre nos lembramos de fugir quando o tentáculo avança. Resultado: Isaac morto, flutuando, com os intestinos soltos à mostra.

A gravidade zero nem sempre atua contra Isaac. Num outro estágio, ela age mais como um sistema de plataforma, como em *Prey*: pular de um plano a outro enquanto evita

aparições súbitas e tenta descobrir se o bicho surgiu do chão, do teto ou de alguma grade próxima.

A ênfase no visual sangrento é proposital e objetiva torná-lo atraente para o público maduro. Acontece que *Dead Space* não se calca somente em aspectos macabros para assustar o jogador. Os produtores têm outras idéias escondidas na manga.

Apesar de Briggs admitir que as fases testadas aqui, e que nos deixaram de cabelo em pé, são mais focadas na ação, a Ishimura tem outras áreas apavorantes. "Há algumas salas em que preferimos deixar o combate um pouco de lado e acrescentar elementos que você nunca tem certeza do que são, nem sequer se você viu ou ouviu mesmo algo importante. Sombras se movendo ao longe, por exemplo. Usamos muito desses detalhes para aumentar a tensão."

Mantenha a sutileza

A história da Ishimura é responsável por grande parte do horror. O conto da nave assombrada, de cuja tripulação morta você descobre detalhes na medida em que encontra vídeos e áudios, além de grafites, é tão detalhado que a EA criou paralelamente uma história em quadrinhos e um desenho animado para contar tudo. "É algo como *Animatrix*", diz Beaver. "Temos todas essas mídias em conjunto por um só roteiro."

Enterrada na história está a outra razão pela qual Isaac está na Ishimura: sua namorada, que estava na nave antes do desastre, e uma estranha religião chamada Unitologia, ligada a um artefato muito

parecido com o que transformou num inferno a vida dos mineradores. Como tudo isso se encaixa? Beaves não dá nenhuma pista. "Há surpresas", é tudo o que ele solta. "Não creio que tenhamos algo tão profundo quanto *Mass Effect*, mas a história é um grande atrativo."

A ambição é grande, ainda mais se considerarmos que a história é contada sem cenas animadas. Além disso, a equipe foi ao extremo quando o assunto é imersão: não há HUD (todas as informações que você precisa estão na roupa do protagonista, em forma de painéis luminosos) e nem inventário (no lugar, um menu holográfico projetado do seu capacete, sem pausa no jogo). "Não temos cenas animadas", diz Beaver, "mas eventos que você testemunha enquanto joga. Mantemos o rosto do personagem escondido e não queremos que ele fale... queremos que ele seja um avatar para você e sua experiência."

Não vimos o desenrolar da história em ação, mas tudo leva a crer que será tão forte quanto o sangue na tela. Chega a ser um alívio descobrir que alguns elementos da produção foram cortados por serem extremamente torpes. Temos a sensação de que idéia de chocar planejada pela EA passou perto dos limites da decência, afinal Briggs não quer falar no assunto. "Há coisas que discutimos e concluímos que não estavam de acordo...", ele pára, desconfortável. Um momento Little Sister, talvez? Ele faz uma careta. "Vamos dizer apenas que Isaac deveria ter um certo tipo de personalidade."



Jogue os ovos do Leviathan de volta para matá-lo



A grande sacada do jogo é manter o clima cinematográfico



Marc Whitten, gerente geral da Xbox Live

MARC WHITTEN

O chefe da Xbox Live revela detalhes sobre a mais nova mudança da dashboard

Edição: Flávia Gasi

Marc Whitten estava no time original da Live quando ela foi criada. Esteve envolvido em todas as atualizações da

dashboard (o sistema operacional do console) pelos anos e considera a oportunidade de liderar o time da Live o melhor cargo da Microsoft. Então, quem melhor para contar sobre as novidades?

Como a ideia da nova dashs foi criada?

Começamos a pensar como melhor redefinir a experiência do Xbox 360 e algumas coisas nos levaram a isto. Tínhamos mais de 12 milhões de pessoas conectadas na Live e conversamos com muitas delas para entender o que funcionava e o que não.

Quais eram as áreas mais problemáticas?

Muitos dos usuários de Xbox não sabiam de todas as coisas que a dashboard pode fazer. Alguns nem entendiam que podiam olhar e compartilhar fotos. Outros não sabiam que podiam plugar o iPod e ver filmes. Nós descobrimos que, quando eles entendiam o potencial da Live, davam mais valor ao console.

Quais são os maiores avanços da nova versão?

Nosso objetivo era dar continuidade a uma rede social. Esta era a essência de todo o desenvolvimento da Live, por isso colocamos um headset em cada caixa do Xbox. É algo que temos muito orgulho. Aqueles 12 milhões de pessoas não estão somente conectadas a nós, mas entre si. Queremos eliminar as barreiras de como encontrar seus amigos, entrar nos games e permanecer conectado.

Como a nova dashboard está dividida?

A nova interface funciona como uma série de canais. O canal Meu Xbox mostra todas as coisas que você gostaria de fazer. Você pode inserir um disco, visualizar seu Gamercard, sua coleção de games, músicas e mais. Mostra aquilo que você é e o que está no seu console.

Pode nos dizer um pouco mais sobre os avatares?

Os Gamercards são um elemento-chave para nós e os avatares prosseguem o tema da identidade, de quem você é no console. Toda vez que adicionávamos uma nova funcionalidade aos perfis, nossa comunidade adorava e pedia por mais. Os avatares dão aos usuários um novo leque de opções para se relacionar e se expressar socialmente na Live.

A nova dash melhora os games que já existem?

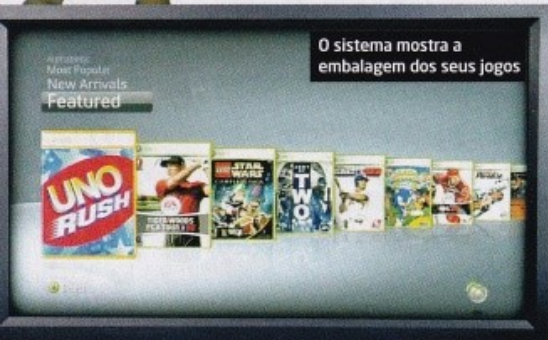
Estamos lançando a opção de copiar os arquivos de um game para o seu disco rígido. Uma vez lá, você pode rodá-los diretamente do seu console, o que aumenta a velocidade de renderização em 30 por cento. Por outro lado, isto não é obrigatório, é algo que os jogadores podem escolher. Para quem quer rapidez, não há nada melhor.

Você tem que manter o game original?

Sim, o disco precisa estar na bandeja. Os estúdios iam nos odiar se não fosse assim.

Como funciona exatamente o Xbox Primetime?

A Xbox Live Primetime é algo que estamos muito felizes. O conteúdo muda diariamente e conta o



Estamos lançando a opção de copiar os jogos para o HD. Uma vez lá, dá para rodá-los direto do console

Aluguel de filmes online,
disponível apenas nos EUA



que está rolando no mundo. É completamente social. É genial, se você considerar que vamos dar prêmios reais para perguntas feitas e respondidas nas manhãs. Como acontece num horário predeterminado, será o momento em que todos poderão se sentir realmente parte de um grupo e saber que as pessoas que estão lá são reais. É uma visão comum na indústria do entretenimento, tanto na TV como nos games, queremos que as pessoas se sintam especiais.

Vai haver mais conectividade com a Internet?

Você pode navegar em toda a Marketplace pelo site Xbox.com, comprar conteúdo e passá-lo para o disco rígido do console. É como deixar seu download em espera. Logo que você sai do PC e liga o Xbox 360, tudo acontece automaticamente. Ou seja, navegue e baixe em qualquer lugar, e ao chegar em casa, o conteúdo estará em espera.

O que é o Canal de Comunidade?

O Canal de Comunidade é sua lista de amigos visual. Também é o primeiro passo para começar uma festa na Xbox Live. Queremos que as pessoas se encontrem, fiquem juntas e estejam sempre em comunicação. Você pode chamar até oito amigos para as suas festas, que podem ter ações independentes em cada console e ainda ficar papeando.

Explique o que muda com a opção de carregamento rápido, por favor.

Se você estava jogando um game arcade e queria trocar, tinha que sair do primeiro para começar o segundo, agora você terá uma lista com todo seu conteúdo e pode alternar entre eles rapidamente.

Podemos manter nossos temas e imagens de jogador? Pagamos por eles!



A navegação da nova dash está mais amigável

Temas e imagens de jogador ainda funcionam. Nós não vamos remover nada, somente adicionar e deixar mais explicativo. Os temas ficam muito bonitos na nova dashboard, o 3D se movimenta, por exemplo.

Vocês estão fechando novas parcerias para o conteúdo do Primetime?

Primeiramente estamos tratando de localizar os conteúdos para todo o mundo. Esta etapa é muito importante para nós, porque o objetivo é que o conteúdo mais global seja reconhecido. Mas também temos planos regionais.

Esta é a última atualização para o Xbox 360?

Temos ainda muitas coisas a fazer, particularmente na área social e na experiência de entretenimento. Estas atualizações alteraram novas



estruturas que podem dar suporte para o que vem por aí.

No futuro as alterações maiores estarão focadas no hardware, enquanto a Live continuará essencialmente a mesma?

Este é um ótimo questionamento. Mas, lembre-se: nós somos a Xbox Live, se você perguntar a mesma coisa para os caras de hardware, a resposta será completamente diferente. No final das contas, tudo se resume à experiência online e em continuar acelerando este aspecto do console.

Qual o grau de personalização dos avatares? Poderemos comprar itens extras?

Deixarei esta resposta para o futuro, mas acredito que você vai ficar muito feliz com as opções de customização que serão abertas a você.

Quando chega a nova atualização?

Posso dizer com certeza que entre outubro e novembro deste ano.

Xbox Reinventado

A Microsoft revela novos visuais e funcionalidades da Xbox Live

Vídeos
Jogos
Prímetime
Comunidade
Meu Xbox

DISCO NA BANDEJA

Agora fica ainda mais fácil de saber que game está na sua bandeja. Ok, não é coisa mais necessária do mundo, porque é algo que você esquece raramente, mas admita: ficou bem mais bonito. Há mais uma opção: a de instalar o jogo no ser disco rígido, o que fará com que os carregamentos sejam mais rápidos e também deve ajudar na rapidez da renderização de cenas e elementos, já que a leitura ocorre diretamente do Xbox 360.

Bem-vindo à E3

Shapstick
7180



Signed In: Xbox LIVE

AVATARES

Esta é a mudança mais significativa do seu perfil. Essencialmente, eles substituem as antigas imagens de jogador. E seu lema também é visualizado aqui.

PERFIL DE JOGADOR

Você ainda vê seu Gamerscore, mas agora são mostradas suas últimas conquistas, e não mais os jogos que você rodou no console mais recentemente.

Disc in Tray
Lego Batman

BIBLIOTECA DE JOGOS

Clique aqui para uma lista completa de todos os títulos que você já jogou, a lista de suas conquistas, games instalados e jogos baixados da Xbox Live.

Select

MAIS PERSONALIZAÇÃO NO SEU XBOX 360

CUSTOMIZE SUA CARICATURA E CRIE O SEU AVATAR



Os novos avatares são um trabalho da equipe responsável pelo desenvolvimento do jogo *Banjo-Kazooie*, do estúdio Rare. A companhia foi chamada para criar avatares que não se parecessem com brinquedos. "Nós queríamos extrair um elemento de realidade e projetá-lo no avatar, mas sem perder o gráfico estilizado". Uma ferramenta simples de criação permite que você personalize sua caricatura com uma grande variedade de tipos de cabelos e roupas. Más notícias: o objetivo é apelar para todas as faixas etárias, com ênfase na molecada, então você não terá armas. Ninguém da Microsoft disse se há possibilidade de criar um pequeno Master Chief ou Marcus Fenix. Especula-se que novas roupas e acessórios sejam colocados à venda no Marketplace.

O seu avatar pode ir para a Xbox Live e interagir com os seus amigos em novos modos. A lista de amigos passa de um menu de texto para uma tela mais visual, e os avatares de seus conhecidos aparecem em sua dashboard quando eles entram na Live. Você pode colocar as caricaturas em festas de até oito pessoas para falar, jogar e ver filmes. Porém, o que realmente traz a comunidade do Xbox 360 mais próxima é o Xbox Primetime, uma série de shows de games estrelados pelos avatares. Você pode tanto assistir como participar e ainda ganhar prêmios de verdade. O melhor é o custo disso: zero. Basta conectar seu Xbox 360 na Live em novembro deste ano e ver tudo acontecer na tela. Um rápido download, uma jogatina e pronto: começa o sua nova experiência virtual na Live.



Com o tempo, chegam as mudanças. E, na virada de poucos meses, tudo pode estar diferente. Depois de ter lido a entrevista com Matt Whitten, gerente geral da Xbox Live, nas páginas anteriores, chegou a hora de entender direitinho o que ele promete para a nova dashboard. O mais bacana não é o que vai ser feito, mas como: mantendo as

coisas simples. Isto é, você não vai encontrar uma longa lista de alterações, mas é o novo visual que apresenta os elementos recém-chegados. O design acompanha o Windows Vista, com seus menus de fácil navegação. E, se você é fã da velha Dashboard, não se preocupe, você também pode acessá-la. Nesta reportagem, damos uma boa olhada nas novidades da nova Live.

FESTA!

Estes ícones mostram quem está na sua festa. Até oito pessoas da sua lista de amigos podem estar aqui e dividir tudo o que você faz.

Shapstick

7180



COLEÇÃO DE FOTOS

Mais versátil, uma das mudanças na sua coleção de fotos é que você pode juntar seus amigos e compartilhar suas fotografias enquanto conversa via voz.

BIBLIOTECA DE VÍDEOS

A Biblioteca de Vídeos guarda todos os trailers e filmes que você baixou da Marketplace - opção disponível somente nos EUA e Europa. Os americanos ainda ganham uma parceria com a Netflix para baixar e alugar vídeos. Claro, a transmissão de filmes promete vir melhorada. Infelizmente, sem Live no Brasil, é impossível acessar as novidades.



Games Library
Last Played: NFS ProStreet



Photo Library
Last Upload: July 14, 2008



Video Library
Last viewed: N

AINDA NA SUA DASHBOARD...



A VELHARIA Se você é daqueles que curte o passado, tudo bem. Os temas antigos da dash e as imagens de jogador funcionam. Na verdade, a Live antiga está toda aqui.

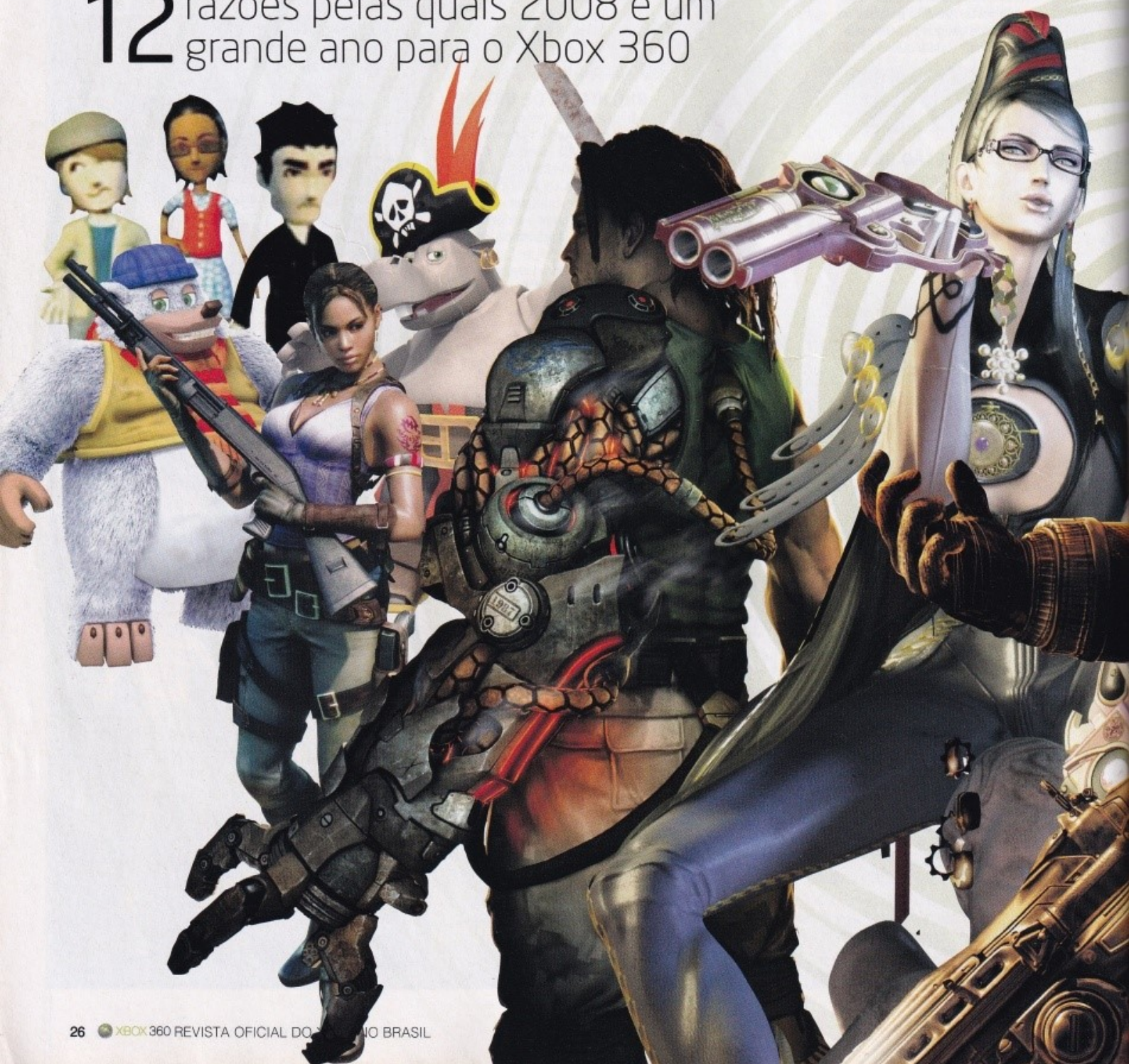


MARKETPLACE NO SEU PC Você pode acessar a Marketplace de qualquer browser e ajustar seus downloads de lá - os arquivos são baixados assim que você liga o console.

ESPECIAL

Com muita

12 razões pelas quais 2008 é um grande ano para o Xbox 360



o fôlego



Edição: Flávia Gasi

A pós quebrar o recorde de coleção de jogos grandiosos que tivemos no cardápio durante o ano passado, muitos esperavam que 2008 não chegaria ao mesmo nível de qualidade.

Porém, a realidade é outra. Depois do que foi mostrado na E3, cuja cobertura você viu na edição 21, fizemos uma peneira e confirmamos que você terá a mesma variedade e quantidade de títulos para este Natal - e além dele.

Apesar dos poucos anúncios, tanto a Microsoft quanto suas parceiras tinham em seu estande o suficiente para nos convencer de que o Xbox 360 tem

definitivamente o seu lugar. Não acredita? Basta passear por entre as próximas dez páginas e conferir a prova por si mesmo. Aqui, a **ROX** traz uma seleção atualizada com todas as recentes declarações e novidades da Microsoft. Do novo sistema de avatares, que traz games que premiam no mundo real, até maciços lançamentos de jogos grandalhões - *Gears of War 2*, *Fable 2*, *Rock Band 2*. Todos eles estarão no seu console em um futuro próximo, o que significa um final de ano gordo e um 2008 memorável. Além disso, o diretor do Xbox 360, Don Mattrick, revelou que, sim, a Bungie está trabalhando em um novo *Halo* - o que nos faz pensar que 2009 pode ser melhor ainda ...

01/CAVALGANDO EM UM BRUMAK Gears of War 2

Publicadora: Microsoft **Desenvolvedora:** Epic

"Se eles podem cavalgá-los, então nós também podemos." Com uma única frase, Marcus Fenix e a Epic oficialmente estampam como deve ser a genialidade do próximo *Gears*. A Epic encerrou sua conferência na Microsoft com uma demo que demonstrava os personagens pulando de um veículo inimigo direto para as costas do Locust Brumak, o que aumentou, e muito, as nossas expectativas para o lançamento do game. Falta pouco: ele chega às lojas no dia sete de novembro. O melhor é que tudo ganhou nova estatura: as locações estão maiores e os olhos podem enxergá-las de longe. Os cenários ainda ganham novas possibilidades, com a maior amplitude de exploração. Enquanto isso, foram criadas áreas abertas e pontos de cobertura para maximizar a experiência de coop para dois jogadores, que volta a acontecer de forma natural: seu amigo pode entrar e sair do jogo a qualquer momento. Com mais variedade de caminhos a serem seguidos, hordas imensas de Locusts e alguns corredores apertados, *Gears* vai cumprir o que promete: ser maior e melhor. Isto sem contar a narrativa de pano de fundo e o novo multiplayer. Não tenha dúvidas: *Gears of War 2* vai rodar macio na sua bandeja.

Lançamento
novembro



OS NOVOS LOCUSTS

Agora os Locusts carregam maças medievais (veja na foto à esquerda) e usam escudos como proteção enquanto se movem. Sem falar dos Boomers, que retornam equipados com lança-chamas. Alguns inimigos ainda usam ganchos para subir pelas paredes. Será que existe algum lugar seguro?

O que ainda vem por aí...

Outros games geniais que chegam entre 2008 e 2009...

Far Cry 2

São 50 quilômetros quadrados de savana africana para explorar, enquanto combate a milícia e o ditador local. Você é um mercenário, que sabe usar o ambiente em sua vantagem. O visual fotorrealístico é de tirar o fôlego - perfeito para comprar durante as férias e viajar para dentro da história.



Lançamento
outubro

Brothers in Arms: HH

Hell's Highway quer provar que a Segunda Guerra Mundial ainda tem o que falar. A produtora diz que seu visual melhorou em, ao menos, 15%, e o game permite um modo online grande, com dúzias de jogadores na batalha.

Lançamento
setembro

Com muito fôlego

CHAMUSQUE O INIMIGO

O novo lança chamas é impressionante: quando recarregado no tempo correto, ganha um extra de destruição. Se você morrer em combate, tem alguns segundos para se esgueirar até um colega de time para revivê-lo. Porém, seus oponentes podem aplicar aqueles humilhantes golpes de finalização.

A mecânica de jogo renovada arrebenta com o primeiro Gears



02/MAIS PORTAL,
MAIS BOLO

Portal: Still Alive

Lançamento
Final
2008

Publicadora: EA Desenvolvedora: Valve

O game que veio de mansinho e ganhou uma fama espetacular - claro, ele é incrível mesmo -, retorna exclusivamente ao Xbox 360 em um lançamento para a Live. *Portal: Still Alive* inclui o jogo original e uma novo modo de desafio com 20 novas câmaras para testar e sobreviver. Os mapas serão uma mistura dos criados pelo time de desenvolvimento com inspirações feitas pelos jogadores (na versão de PC). De acordo com Doug Lombardi, vice-presidente da Valve, isso não é tudo: "Foi um tanto arriscado criarmos um game para consoles assim, tão grande, que não tenha uma cara mais antiga e arcade. Sempre estamos de olho em novidades para serem adicionadas no conteúdo: se alguém cria e os outros gostam, pode ter certeza que incluiremos."

Still Alive inclui o jogo original e mais 20 câmaras criadas por fãs

HORDA E GUARDIÕES

O brilhante multiplayer tem novos modos e mecânicas de jogo. Horde é um coop para cinco jogadores que parece uma guerra contra enxames inacabáveis de aliens. O Guardian, por outro lado, é uma evolução do modo Assassination: mate seu alvo.



Street Fighter IV

A ressurreição do clássico de luta da Capcom é um desbunde para os olhos, como você já sabe. A jogabilidade mistura 2D e 3D, trazendo a sensação gostosa de nostalgia e ajudando no posicionamento dos novatos no campo de batalha. Com novos modos de socos e pulos e mais alguns personagens revelados, *SFIV* tem tudo para ser o jogo de luta do ano.



Lançamento
2009

Bionic Commando

Este game de aventura e ação se passa em uma metrópole destruída. Nathan Spencer usa seu braço biônico para atacar uma enorme força mecânica e para se equilibrar pelos arranha-céus. A versão nostálgica, baseada do título original, já está disponível na Live.



Lançamento
Não
divulgado

03/O RETORNO DA RARE Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Lançamento
novembro

Publicadora: Microsoft **Desenvolvedora:** Rare

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts não vai usar um controle sensível a movimentos. Havia muitos rumores de que a Rare pretendia fazer isto, mas ficamos aliviados em saber que não é o caso. O que acontece mesmo é que o jogo pretende ser um dos melhores entre os mais casuais, mas sem usar recursos que não estão disponíveis no Xbox 360, a nova aventura do pássaro e do urso é um enorme parque de diversões que inclui a solução de quebra-cabeças e mini-games. Para completá-los, você precisa construir diferentes tipos de veículos usando peças que lembram LEGO. O que

se traduz em um dos mais criativos sistemas de criação que já vimos. O limite é a sua imaginação, mesmo que a estratégia também seja um elemento a se levar em conta. Por exemplo, um carro de corrida vai precisar ser altamente personalizado para se transformar em uma armadura para um evento de sumô. Ainda bem que, tanto single quanto multiplayer, existem garagens para você fazer ajustes rápidos e de forma simples. Mas fique de olho nos objetos dos inimigos, eles podem ser roubados e servem como um extra necessário. Pois é, o game parece ótimo.



Mais... o Banjo original na Live!

Esta notícia merece ser festejada. Não aguentamos de ansiedade para que o Banjo-Kazooie original chegue à Live. Trata-se de uma versão idêntica à lançada no Nintendo 64, apenas sem o logo da Nintendo na tela de abertura. Ao que parece, a Microsoft fechou um acordo secreto com sua competidora para que isso fosse possível.



04/SQUARE-ENIX TAMBÉM ESTÁ NA FESTA Final Fantasy XIII

Lançamento
2009

Publicadora: Square-Enix **Desenvolvedora:** Square-Enix

Ok, definitivamente você não deve esperar por este jogo em 2008, mas a notícia é tão genial que não pudemos nos conter: a Microsoft e a Square-Enix chocaram todo mundo na E3, quando revelaram que o épico RPG também chega ao Xbox 360. A franquia *Final Fantasy* é uma das maiores sagas do universo dos games, e começou lá atrás, precisamente em 1987. Todo jogo introduz um novo mundo e um punhado de personagens, com missões que podem durar mais de 40 horas, cheias de reviravoltas no roteiro, traições, vinganças e mortes. É o equivalente ao *Senhor dos Anéis* dos games, misturando magia, fantasia, ficção científica e ciberpunk. A Square-Enix é um dos poucos desenvolvedores que consegue atingir o máximo de capacidade dos consoles em que trabalha, como visto no trailer de cinco minutos em que você passa de ação para animação sem perceber a mudança. Imagine jogar um filme da Pixar - é bom. Por mais que o título seja suficiente para deixar todos com a boca aberta, o que realmente chama a atenção é que o título chave da Sony agora também é nosso, e deve abrir portas para o mercado japonês. Apesar de tudo isso, sabemos que os jogadores estão felizes mesmo porque poderão ter a chance de jogar *FFXIII* sem ter que comprar mais nenhum console. Enquanto a Square-Enix confirma a versão para Xbox 360, ela também afirma que os lançamentos entre versões serão feitos simultaneamente. Uau. O maior nome dos RPGs de todos os tempos estará no seu Xbox 360 muito em breve. E este, esperamos, é somente o começo.



Borderlands

Lançamento
2009

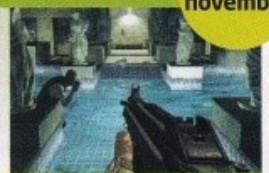
A produtora diz que há mais de 637 mil armas. Parece excessivo, mas a demo empolgou. O jogo lembra uma mistura entre *Duna* e *Mad Max*, e a interação no coop entre batalhas a pé e veículos por vastos cenários são mais do que bem-feitas. Novidades em breve.



Quantum of Solace

Lançamento
novembro

A aventura de James Bond que promete ser bem mais do que combates fúteis enquadrados em cenários mal-feitos baseados no filme. Pelo que vimos, o agente 007 retorna em grande estilo e você fica com a sensação de ser um dos caras mais fortões e inteligentes do mundo.





Com muito fôlego



Final Fantasy, o maior RPG já criado, finalmente vai chegar ao seu Xbox 360



05/ ENCONTRE SEUS AMIGOS EM ALBION Fable II

Lançamento outubro

Publicadora: Microsoft **Desenvolvedora:** Lionhead Studios

"Fable II está pronto", anuncia o designer Peter Molyneux. Ele está, sem dúvidas, aliviado que os jogadores poderão colocar suas mãos na obra de arte em breve - a aventura que deixa o jogador livre para seguir o caminho do bem ou do mal. Depois de dar uma entrevista exclusiva à *Revista Oficial do Xbox* sobre as novidades do jogo (que você leu na edição 21), Molyneux ainda tinha mais um ás escondido nas mangas: orbs! Misteriosos e iluminados, os orbs serão uma visão comum enquanto você explora o mundo de Albion. E não, eles não servem para ser coletados, mas representam os seus amigos, indicando onde cada um está na sua própria aventura. Tudo o que você precisa é tocar um orb e pode pular diretamente para o game dele ou vice-versa. Molyneux também revelou que as orbs possuem outras funções: eles permitem que você converse, troque itens e compare status com seus amigos durante a jogatina. Melhor: você pode ver seus contatos jogando e tirar fotos para compartilhar na Live. É um mundo mágico de bolhas coloridas e iluminadas que deve ser copiado muitas vezes. Em outubro, no seu Xbox 360.

Mais três jogos da Square para o Xbox 360



The Last Remnant

Cotado para ser uma nova franquia, *Last Remnant* coloca você numa batalha imensa e sob controle de todo um exército, em que os resultados de cada peleja influenciam no roteiro do jogo.



Star Ocean: The Last Hope

Um épico de ficção científica, este RPG da produtora tri-Ace tem enormes animações que chegam próximas às de *Star Wars* (no cinema). A história reconta as origens do universo *Star Ocean*.



Infinite Undiscovery

O novato *Infinite Undiscovery* é a prova de que os RPGs começaram a chegar no Xbox 360. Ele traz inovações no sistema de combates, algo que você pode conferir na próxima edição.

I am Alive

Lançamento não divulgado

A mãe natureza protagoniza o próximo título da Ubisoft, cria de Jade Raymond (de *Assassin's Creed*), quando um terremoto destrói Chicago. Os sobreviventes são forçados a lutar por água e comida. O trailer evidencia terror e promete sustos de arrepiar os pêlos da nuca.

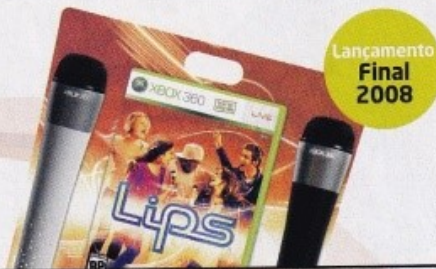
Silent Hill: Homecoming

Lançamento setembro

O demoníaco Pyramid Head retornou, e apesar de o game não ter feito tão bonito assim na E3, pode-se afirmar que os controles voltaram melhorados e que existe um bom balanceamento entre quebra-cabeças, combate e suspense. Só falta dar aquele tapa no visual.



06/HORA DE SOLTAR O GOGÓ! Lips



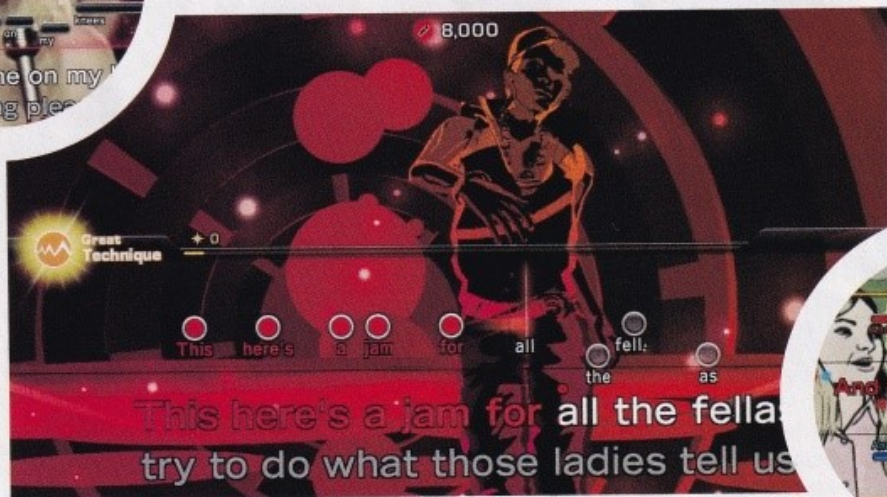
Lançamento Final 2008

Publicadora: Microsoft **Desenvolvedora:** iNiS Corp

Para a maioria das pessoas, cantar deveria ser proibido por lei. Porém, o Xbox 360 dá chance até aos desafinados. *Lips* se junta a *Rock Band 2* e *Guitar Hero World Tour* nos jogos musicais. Mas este tem um foco: o seu gogó. Em termos de jogabilidade, os três títulos são muito parecidos, mas o microfone de *Lips* percebe os movimentos dos cantores. O que significa que além de timbre, ritmo e afinação, o game vai medir seu desempenho e percussão. Para manter o embalo da festa, *Lips* já tem dois microfones no pacote e permite que mais dois amigos tomem conta dos controles normais para acompanhar como platéia e percussão. O chefe da área de games da Microsoft, Shane Kim, ainda afirmou que será

permitido usar músicas do seu iPod, mas que canções baixadas da Internet serão banidas por meio de um sistema interno de direitos autorais. Não é o paraíso dos piratas, mas *Lips* promete um montão de conteúdo extra a ser baixado na Live desde o dia do seu lançamento, além das mais de 40 músicas que já vêm embutidas no CD. A desejada lista de músicas ainda não foi anunciada, mas tudo bem, já estamos preparando nosso tocador de MP3.

O game permite conectar o iPod para rodar MP3



NBA Live 09

Lançamento outubro

Você pode não ser um fã de basquete (ainda mais após o fiasco nas Olimpíadas), porém um elemento chamado "Dynamic DNA" permite uma verdadeira revolução: ele altera as estatísticas de cada jogador baseado na atuação real do cara. Diariamente. O potencial é incrível.

Facebreaker

Lançamento setembro

Este é o primeiro lançamento da EA que traz boxe com estilo livre de luta. O título promove personagens com movimentação convincente. Além de parecer bem divertido. O editor de lutador ajuda até a desenhar caricaturas de estrelas do rock, que podem ser compartilhadas na Live.



07/JOGOS PARA TODA A FAMÍLIA

You're in the Movies

Lançamento Não divulgado

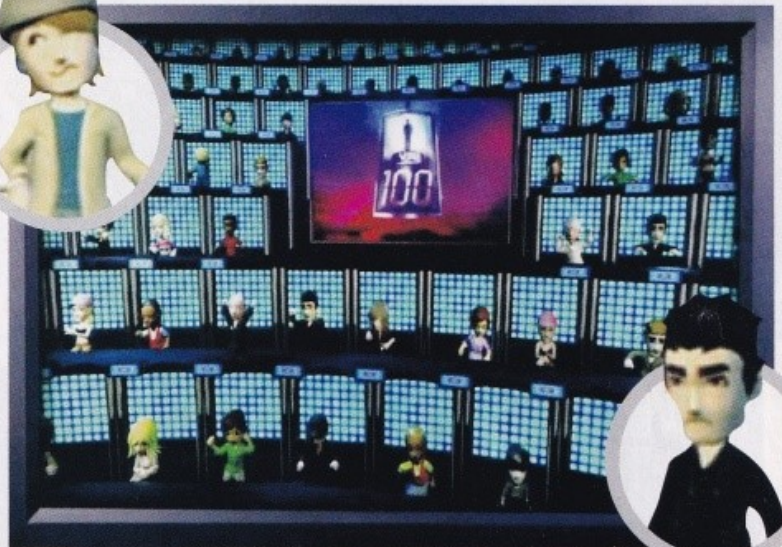


Publicadora: Microsoft **Desenvolvedora:** Zoe Mode

Não vire a página ainda. Tudo bem que este não é o próximo *Gears of War* ou *Prince of Persia*, mas duvidamos que você vai conseguir ensinar toda a sua família a jogar *Halo*. Por isto, atenção especial aqui. O game se baseia em uma série de mini-games que coloca você dentro do jogo, por meio da câmera Xbox Live Vision. Assim que aparecer na tela, você deve seguir as instruções berradas pelo diretor do filme. O objetivo é completar um pedaço do longa-metragem que tem você como protagonista. O maior apelo é que você usa o controle de forma simples e intuitiva, e ver alguém fazendo o seu papel na película também pode ser bem engraçado. O game captura estas imagens gravadas e as edita para que se tornem uma seqüência completa no estilo filme-B, com defeitos especiais e atuação ruim de doer. É quase brega, mas deve ser um dos jogos em grupos mais divertidos já lançados - guarde os vídeos para poder chantagear as pessoas depois, claro. Nada de animações entediadas e gente de todas as idades pode participar. Bem mais barato do que comprar um *Rock Band* também.



You're in the Movies põe você como astro de filmes cheio de defeitos especiais e atuações ruins



08/JOGUE E GANHE PRÊMIOS

Xbox Live Primetime

Lançamento Não divulgado

Publicadora: Microsoft **Desenvolvedora:** Microsoft

Uma das grandes sacadas do uso de avatares é o canal de comunidade da Xbox Live chamado Primetime. Nele, há uma variedade de shows de auditório em que você pode participar com o seu próprio personagem, para ganhar prêmios de verdade. O primeiro anunciado é o 1 Vs 100, um teste de conhecimentos gerais em que um personagem solitário enfrenta as perguntas de múltipla

escolha de outras cem pessoas - jogadores reais. Quem responder errado na multidão, cai fora e o dinheiro acumulado aumenta. Se o avatar que está sozinho responde errado, o jogo acaba e o dinheiro é dividido entre todos que estão na brincadeira. Imagine: este jogo pode acabar com a televisão como a conhecemos.

Um jogador contra cem pessoas na Live



Lançamento novembro

Tomb Raider: Underworld

Lara Croft está de volta e mais refinada. Agora, seus movimentos foram capturados de uma ginasta de verdade, o que transforma a personagem em uma criatura virtual quase perfeita. Como sugere o título, a nova aventura tem muitos momentos debaixo d'água ou, pelo menos, em ambientes molhados. Como sempre, o ápice são os enigmas.

Call of Duty: World at War

Finalmente *Call of Duty* muda a fórmula, e para melhor. O novo jogo de guerra narra a batalha pelo Pacífico e o exército japonês é cruel. Pior: cruel como foi descrito por veteranos. Agora os horrores da batalha estão vivos: a nova mecânica permite que você queime os corpos dos oponentes.

Lançamento novembro





Lançamento novembro

09/VOAR DE TAPETE MÁGICO Prince of Persia

Publicadora: Ubisoft Desenvolvedora: Ubisoft

Para aqueles que ficaram desapontados com *Assassin's Creed*, este é o jogo que promete restaurar a sua fé. O novo *Prince of Persia* usa a mesma engine e a escala épica vista em *Assassin's Creed*, só que de maneira mais divertida (ops, olha a maldade). Marca, também, um recomeço para a franquia POP, que tem uma relação somente nominal com a clássica aventura em 3D de Jordan Merchner. A parcela acrobática do jogo é tudo que sobrou do original. E ver o game rodando na E3 nos deu uma visão maior de sua estrutura. No centro estão as áreas de um mundo de exploração aberto. O design foi criado para oferecer um vasto grau de liberdade, e encorajar o jogador a sentir que ele está em meio a uma jornada, ainda mais associado à mão invisível da roteirização. O mais interessante é que o novo visual deu aos personagens uma animação muito humana e real. Sem contar que os mapas ficaram maiores e os combos, grandiosos. Por enquanto, podemos dizer que o game é realmente bonito e que mal podemos esperar para vermos o que a Ubisoft escondeu atrás de todas estas mudanças.

10/ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL NO CONSOLE Halo Wars

Publicadora: Microsoft
Desenvolvedora: Ensemble

Lançamento Final 2008

De forma chocante, *Halo Wars* estava fora do calendário de imprensa da Microsoft. Talvez seja um sinal de que a empresa queira se desvencilhar um pouco da dependência que tem com a marca em favor de uma nova franquia. Mas não fique chateado, pois o jogo estava lá e pudemos testar juntamente ao produtor (não sabia? leia a edição 21!). *Halo Wars* é, de longe, o RTS mais divertido dos consoles. Tudo se resume ao sistema de controles intuitivos, que torna o ato de comandar um exército parecer brincadeira de criança. Personagens da série *Halo* estão presentes de forma certa e, mais importante, as unidades respondem perfeitamente ao seu comando.



Personagens de Halo estão presentes de forma certa

Wolfenstein

Lançamento Não divulgado

Quer fazer um jogo de guerra diferente? Bem, basta seguir a linha de *Wolfenstein* e transformar os nazistas em zumbis. O jogo de tiro se passa em uma cidade ficcional que parece ser o meio termo entre o mundo real e o Inferno de Dante.



Lançamento novembro

Mirror's Edge

Você pode até não conhecer o game, mas isto não significa que não deva esperar por ele. Depois de alguns minutos para entender os controles, percebemos uma ação balanceada entre socos, atletismo e algumas balas. Pode acreditar que adoramos.





11/MÚSICAS EXCLUSIVAS! Rock Band 2

Publicadora: EA **Desenvolvedora:** Harmonix



Lançamento
outubro

Você não pode criar suas próprias músicas em *Rock Band 2*. Esta não é a maneira que a MTV quer delimitar sua série musical, mas ela quer fazer de você um músico. *Guitar Hero World Tour* pode ter um conceito mais criativo, mas é *Rock Band 2* o dono da melhor lista de músicas. Começa com o Let There Be Rock do mito do rock AC/DC até as remanescentes psicodélicas de The Who com seu Pinball Wizard. São 84 músicas que passeiam por momentos decisivos da história do rock e você poderá transferir as músicas

do seu primeiro *Rock Band* para o novo jogo. Somando tudo, o menu de canções passa para mais de 300 já na data do lançamento, podendo chegar a 500 músicas disponíveis até o final do ano. Além disso, AC/DC, Bob Dylan e Billy Idol assinaram contratos com a EA e um novo single dos Guns 'n' Roses deve ser distribuído na Live simultaneamente à chegada do jogo nas lojas - e antes do CD a qual ele pertence, o *Chinese Democracy*, ser lançado. A Harmonix ainda planeja um novo set de instrumentos, com guitarras e baterias novas, além de movimentos que querem treinar o jogador para que ele se torne um músico de verdade. Quer ser um roqueiro? Então você precisa deste jogo.

12/CONTEÚDO EXCLUSIVO GTA IV

Lançamento
não
divulgado

Publicadora: Rockstar **Desenvolvedora:** Rockstar

Cada vez mais jogos recebem conteúdo via Internet que você pode baixar direto da Live. O mais importante deste ano é um novo episódio de *GTAIV*. A Microsoft pagou (pasmé) relatados US\$ 50 milhões para abocanhar os três novos capítulos de *GTAIV* de forma exclusiva. O conteúdo que cada episódio deve ter permanece um mistério, mas esperamos que o primeiro deles saia ainda em 2008.



Fallout 3

Lançamento
não
divulgado

Publicadora: Bethesda **Desenvolvedora:** Bethesda

"*Fallout 3* terá substancial conteúdo para download, exclusivo para o Xbox 360". Estas foram as palavras da Bethesda em uma mais do que festejada informação recebida durante a E3. Baseando-se na variada gama de conteúdos que estava disponível em *Oblivion*, nós apostamos em tudo: novos cenários e ambientes, mais histórias e pacotes novos de missões. Comece a juntar dinheiro, pois a guerra nuclear da Microsoft está no auge.



PRÉVIA

>> Detalhes

Distribuidora: EA
Produtora: EA
Jogadores: 1-4
Online: 1-20

EM PORTUGUÊS... OU QUASE

A notícia que mais nos entusiasmou foi a possibilidade de que *Fifa 09* seria lançado com narração em português. A **Revista Oficial do Xbox no Brasil** recebeu a notícia exatamente a três meses atrás, diretamente da EA. Desde então vinhamos cobrando insistentemente uma confirmação, que veio de forma negativa dias antes do fechamento desta edição. Na verdade, tudo já estava acertado, incluindo quem seriam as vozes (narração de Nivaldo Pietro e comentários de Paulo Vinicius Coelho, o PVC, ambos da ESPN), mas o processo de localização foi cancelado sem muitas explicações pela matriz da EA. Como consolo, fica a possibilidade de controlar os times do Brasil.





EA SPORTS

NOVO SISTEMA DE CÂMERA

Entre as opções de câmera, há uma que se mantém muito próxima do gramado. Apesar de restringir o campo de visão, permite enxergar mais detalhes do que a opção tradicional. Nesse caso, ajuda muito aprender a olhar o radar com frequência.

JOSUÉ

TÉVEZ

Lançamento
outubro

Fifa 09

Pelo que jogamos, está pintando um novo rei dos gramados

Nelson Alves Jr.

Se *Fifa 09* fosse descrito em números, pode ter certeza que a lista seria impressionante. A começar pela quantidade de jogadores simultâneos online: 20. Ou seja, todos os atletas de cada time, com exceção apenas dos goleiros, podem ser comandados por pessoas reais na mesma partida. Isso sem falar das 250 novidades na mecânica de jogo, com ênfase nas animações, e a insana possibilidade de criar 50 mil diferentes táticas.

Acontece que números são estatísticas e o que importa é a bola rolando. Por dias joguei *Fifa 09* e, mesmo em se tratando de uma versão inacabada e distante da que será lançada em outubro, fica claro tratar-se de uma edição realmente remodelada e com características que devem se tornar padrão no gênero daqui em diante.

A primeira e principal novidade está na simulação física dos atletas. A tecnologia é inédita e é um passo adiante para os jogos de futebol. É um treco meio complicado de explicar, mas facilmente perceptível com o controle na mão. Diferentemente do que rolava nas outras versões do jogo – e em todos os outros títulos de futebol –, o peso e o tamanho dos atletas virtuais são levados em consideração durante as disputas de bola. Numa situação hipotética em que o franzino Robinho fique emparelhado ombro a ombro com o grandalhão Thuram, é certo que o destino do brasileiro será o chão. Disputas de cabeça também serão influenciadas pela novidade. Além de o jogador mais alto levar evidente vantagem, o menor quase sempre vai perder o equilíbrio na jogada.

O novo sistema de simulação não apenas

muda a forma de atuar como também exige mais cuidado na hora de montar a equipe e de escolher a estratégia em campo. E eis que chego na segunda grande mudança apresentada por *Fifa 09*. O editor de estratégia vai além da básica escolha de formação e mudança de posição dos atletas. Dentro do menu Team Management existe a opção Team Tactics. Nela você pode alterar a maneira como seu time atua nos diversos espaços do campo. Por exemplo, dá para tornar a marcação mais agressiva, escolher se o time atacará usando a velocidade ou se manterá a cautela, fazendo maior uso do toque de bola, se dará liberdade para os jogadores se moverem ou se eles precisam se ater mais à posição de origem. Na prática, e pelo que pude testar, é possível criar um sistema de jogo absolutamente personalizado. Uma variante desse

PRÉVIA

SEU ATLETA

O jogador com a seta vermelha sobre a cabeça é você. Quando está em movimento, uma indicação amarela surge abaixo dos pés do atleta. Ela indica se você está fora de posição e para qual direção deve se mover.

BARRA AZUL E BRANCA

Indica o fôlego do seu atleta. A barra azul diminui durante as corridas e esforços momentâneos. Parado, a barra se enche novamente. Já a branca diminui no decorrer do jogo. É o cansaço acumulado. Diferentemente da primeira barra, essa só diminui e não recarrega com o tempo.

EVOLUÇÃO

O seu desempenho no jogo é mostrado por este medidor. Quando executa um passe, ela mostra um sinal de "+", indicando que sua qualidade nesse fundamento cresceu. Por outro lado, um drible errado e um "-" aparece, indicando perda pontos no movimento.

VISÃO GERAL DO BE A PRO

No modo Be a Pro, já presente na edição passada, você assume o controle de somente um jogador. Por conta disso, é mais importante manter o atleta na posição correta e atuar pelo time do que abusar na individualidade. Em *Fifa 09* a modalidade suporta até 20 jogadores via Live. Basicamente, você e outros 19 amigos assumem o controle de cada um dos atletas virtuais - a única exceção fica com os goleiros, ainda comandados pela Inteligência Artificial. A versão testada não permitia acessar a opção, então não tem como saber se a banda de internet fica sobrecarregada com tanta gente ao mesmo tempo em campo. Isso fica para a análise final.

KAKÁ

DEL PIERO

DETALHE BACANA

Antes de cada partida, você tem o controle de um atleta aleatório para se divertir enquanto espera pelo carregamento. A ideia não é nova, mas foi implementada com uma transição entre o campo de treino e a do estádio em que a bola vai rolar.

o sistema permite mapear quatro posições do digital (↶, ↷, ↸ e ↹) para alterar em tempo real as táticas do time durante a partida. Isso significa que você conseguirá mudar drasticamente o comportamento da equipe sem necessidade de pausas.

As arestas

Grças às novas animações dos atletas, todas feitas a partir de captura de movimentos reais, os dribles estão mais suaves e em maior quantidade. Semelhante ao que foi visto em *Fifa 08*, há um certo número de fintas que são idênticas para os jogadores. Por outro lado, os mais habilidosos conseguem executar movimentos únicos e de maior plasticidade. Um elástico ou uma carretilha só saem no comando de um Ronaldinho Gaúcho ou um Henry da vida - e mesmo assim elas exigem treino.

Minha única observação nos testes da versão beta é a demora entre o comando e a execução dos dribles. Considerando que há muitas arestas a serem aparadas até o lançamento, é de se imaginar que a lentidão nas fintas deva ser consertada, assim como o tempo de resposta dos jogadores.

Entretanto, é bom dizer também que o jogo impressiona em outros aspectos. Além dos já citados, como movimentação e táticas, impressiona a evolução entre a versão passada e a atual. O sistema de simulação física dos jogadores é promissor e deve garantir uma nova dinâmica às partidas. No forma geral, está sensivelmente mais rápido que a edição do ano anterior e também em relação ao *UEFA Euro 2008*, até então nossa escolha de melhor futebol da atualidade. Se tudo correr conforme a expectativa criada, nossa opinião pode mudar quando *Fifa 09* chegar em outubro.

JOGO SEMPRE NOVO

A novidade que agradará aos verdadeiramente fanáticos por futebol chama-se "Adidas Live Season". O serviço atualiza o jogo semanalmente com estatísticas de cada jogador do mundo real e as repassa para o virtual. Trocando em miúdos: imagine que na última semana, por alguma razão, Kaká tenha tido um desempenho pífio. Prepare-se, porque no jogo a queda de rendimento do jogador será idêntica. Os dados baseiam-se sempre nas partidas mais recentes e funcionará por toda a temporada 2008-2009. As estatísticas serão focadas nos torneios da Inglaterra, Espanha, França, Alemanha, Itália e México. E pelo que informa a EA, você poderá escolher somente uma das ligas para receber o serviço gratuitamente. As outras devem ser pagas e nenhum valor foi anunciado.



09 / PROFILE SETUP

2 > 3 > 4

WELCOME TO FIFA 09!

XBOX 360 CONTROLLER SETUP

WHAT IS YOUR PREFERRED SETUP?

YOU CAN CHANGE THIS AT ANY TIME FROM MY F

CLASSIC

TERNATE

CONFIGURE MY OWN



SPRINT
THROUGH PASS
LOB PASS
SHORT PASS
SHOOT

ESTILO WINNING ELEVEN

Pode não ser novidade, já que na edição 08 já existia, mas ainda assim vale como reforço para quem estranha os comandos de *Fifa*. Além da configuração clássica, o jogo traz a "alternativa", com botões na mesma posição do concorrente *Winning Eleven*.



Os gols de cruzamento estão mais difíceis de serem feitos

A LISTA DE MÚSICAS

- Caesar Palace - "1ne" (Itália)
- Chromeo - "Bonafied Lovin' (Yuksek Remix)" (Canadá)
- CSS - "Jager Yoga" (Brasil)
- Curumin - "Magrela" (Brasil)
- Cut Copy - "Lights And Music" (Austrália)
- Damian "Jr. Gong" Marley - "Something For You (One Loaf Of Bread)" (Jamaica)
- Datarock - "True Stories" (Noruega)
- DJ Bitman - "Me Gustan" (Chile)
- Duffy - "Mercy" (País de Gales)
- Foals - "Olympic Airways" (Inglaterra)
- Gonzales - "Working Together (Boys Noise Remix)" (França)
- Hot Chip - "Ready For The Floor (Soulwax Remix)" (Inglaterra)
- Jakobinarina - "I'm A Villain" (Islândia)
- Junkie XL feat. Electrocute - "Mad Pursuit" (Holanda)
- Jupiter One - "Platform Moon" (Estados Unidos)
- Kasabian - "Fast Fuse" (Inglaterra)
- Ladytron - "Runaway" (Inglaterra)
- Lykke Li - "I'm Good I'm Gone" (Suécia)
- Macaco - "Movin'" (Espanha)
- MGMT - "Kids" (Estados Unidos)
- My Federation - "What Gods Are These" (Inglaterra)
- Najwajeen - "Drive Me" (Espanha)
- Plastiina Mosh - "Let U Know" (México)
- Radiopilot - "Fahrrad" (Alemanha)
- Reverend And The Makers - "Open Your Window" (Inglaterra)
- Sam Sparro - "Black & Gold" (Estados Unidos)
- Señor Flavio - "Lo Mejor Del Mundo" (Argentina)
- Soprano - "Victory" (França)
- The Airborne Toxic Event - "Gasoline" (Estados Unidos)
- The Black Kids - "I'm Not Gonna Teach Your Boyfriend How To Dance With You (The Twelves Remix)" (Estados Unidos)
- The Bloody Beetroots - "Butter" (Itália)
- The Fratells - "Tell Me A Lie" (Escócia)
- The Heavy - "That Kind Of Man" (Inglaterra)
- The Kissaway Trail - "61" (Dinamarca)
- The Kooks - "Always Where I Need To Be" (Inglaterra)
- The Pinker Tones - "The Whistling Song" (Espanha)
- The Script - "The End Where I Begin" (Irlanda)
- The Ting Tings - "Keep Your Head" (Inglaterra)
- The Veronicas - "Untouched" (Austrália)
- The Whip - "Muzzle #1" (Inglaterra)
- Tom Jones - "Feels Like Music (Junkie XL Remix)" (País de Gales)
- Ungdomskulen - "Modern Drummer" (Noruega)

FIFA.com
ESPTI soccer.net

KICK-OFF / TEAM MANAGEMENT

HOME



FORMATION
4-3-3

AWAY



MILAN

TEAM TACTICS

*tm_ActiveTactic
BARCELONA DEFAULT

BUILD UP

SPEED 60

PASSING 35

POSITIONING FREE FORM

CHANCE CREATION

PASSING 60

Affects passing distance & support from teammates.

B BACK

EA SPORTS

INFINIDADE DE TÁTICAS

A opção Team Tactics é uma das novidades em *Fifa 09*. Nela você pode mudar a maneira como o seu time se comporta em campo. É possível deixá-lo mais veloz ou agressivo, reforçar o sistema de marcação, escolher entre ataques pelas laterais ou se concentrar nos passes. Aliada à formação e ao posicionamento individual dos atletas, a inédita personalização das táticas abre um leque sem precedentes na forma de organizar sua equipe.

- \$626,250

BUDGET

\$91,623,750

Nelson MANAGER

JOB SECURITY 51%

MANAGER PRESTIGE 1/10

FAN APPRECIATION 50/100

\$976,740

BONUS \$0

\$0

\$0

-\$1,602,990

\$0

Xe5a358b9cSHINH FI

VOCÊ É O CHEFE

Na modalidade em que você é o administrador do clube, as variantes são muito maiores do que simplesmente entrar em campo e vencer. Como dirigente, cabe a você decidir desde o valor do ingresso ao patrocinador estampado na camisa. Após cada rodada, o jogo mostra a apreciação dos fãs em relação ao seu trabalho, seu prestígio e se seu cargo está em risco.

PRÉVIA

» Detalhes

Distribuidora: ZK
Produtora: Cryptic Studios
Jogadores: não divulgado
Online: não divulgado



Personagens em cell-shading dão um visual mais semelhante aos quadrinhos





A gente gosta muito de lagartos bombados aqui na ROX, sabe?

Champions Online

Lançamento
2009

Lembra de Marvel Online? Então, é tipo isso, mas sem a Marvel

Edição: Heloisa Dall'Antonia

Super-heróis são caras que têm muitas qualidades. Habilidades bem além dos meros mortais. Acredita-se que eles devam proteger a lei, mesmo que sejam forçados a ultrapassá-la de vez em em quando. Tem aquela coisa dos uniformes colantes, também, mas isso não vem ao caso. O que importa é que eles nunca desistem. Essa última característica define bem a Cryptic Studios, sediada em Los Gatos, na Califórnia. Afinal, foram eles que trouxeram *Champions Online* à vida.

Todo mundo lembra de quando a Cryptic trabalhou para a Microsoft para um MMO da

Marvel. O projeto não foi pra frente e deixou a produtora em um beco sem saída. O que fazer com o tempo gasto para criar a base de um jogo de console baseado em super-heróis? "Uma coisa nós sabíamos: queríamos criar um game para a próxima geração", conta Jack Emmert, um dos chefões da empresa. "Sabíamos que o futuro dos MMOs, caso existisse de verdade um futuro, estaria em consoles como o Xbox 360."

De qualquer forma, a Cryptic decidiu pela persistência. Já segura financeiramente pela venda de *City of Heroes*, para a NCSoft, a empresa seguiu em frente e comprou os direitos de um RPG tradicional que

PRÉVIA



SURPRESA NA CUSTOMIZAÇÃO

Se você deu uma olhada no quadro "Suspeitos", logo abaixo, vai reconhecer facilmente esse cara. Ele é idêntico ao elegantíssimo Dr. Destroyer, o que mostra claramente como é possível transformar a aparência de um personagem em arte conceitual. Mesmo que ele perca uma capa, o que todo mundo sabe que impossibilita a existência de qualquer herói.



EU TENHO A FORÇA!

Os poderes não são necessariamente fatais. É possível usar suas habilidades para encurralar um herói num dia de azar, ou simplesmente intimidar uma criatura a fazer as suas vontades. Isso já estava disponível em *City of Heroes*, então vai ser surpreendente se não for reprisado aqui.

APROVEITE OS PONTOS!

Claro que um monte de efeitos estão inclusos no pacote, afinal, estamos falando de um jogo moderno. Mas o que é notável aqui é que famosos efeitos de quadrinhos estão sendo usados, como esses pontos criados por Jack Kirby, o conhecido desenhista da Marvel que criou a aparência de heróis como Quarteto Fantástico, Hulk e X-Men.

poderia alavancar um jogo da mesma maneira que a fúria transforma o Hulk. O resultado disso é *Champions*.

Calma, em que ponto você parou de seguir o raciocínio? Cham - pi - o quê? O título é uma espécie de *Dungeons & Dragons* que sempre teve muito apelo para os fãs de RPG desde sua criação, em 1981. A transposição para os consoles ainda está em desenvolvimento. Aliás em estágio tão prematuro, que a Microsoft tem sido bem cautelosa na divulgação de informações sobre a versão de Xbox. Mas a *Revista Oficial do Xbox* conseguiu uma brecha para fazer uma prévia e ver com que cara ficaram as roupinhas de lycra dos caras.

Grandes poderes...

A área de edição do personagem é de impressionar. Da seleção do uniforme, incluindo tatuagens, ao porte físico, tudo é personalizável. Você pode criar expressões faciais e até a animação do personagem, escolhendo se ele age de forma serena e firme, ou se foge como uma besta selvagem. A equipe de criação está até procurando uma forma de adicionar uma outra necessidade básica de um super-herói: uma superfraqueza.

O roteiro, escrito por John Layman, um cara que já fez coisas como *Gambit* e *Thundercats* nos quadrinhos, também parece promissor. O

humor não ficou de lado, e foi fácil reconhecer piadinhas durante o tempo em que jogamos. Uma das missões, por exemplo, era perseguir e capturar um robô caubói chamado ASCII Oakley.

Isso rolava em um deserto com o jeitão do Estado de Nevada chamado Snake Gulch (outros cenários incluíam uma ilha cheia de monstros e um lugar coberto por neve ao estilo do Canadá) que serviu para mostrar um dos atributos do jogo - missões prontas que comecem assim que você e seu grupo entram na brincadeira. Mas preferimos focar na luta com robôs malignos nesse verdadeiro parque temático do Oeste.

O combate está mapeado nos



SUSPEITOS Faça o seu próprio superpersonagem. Conheça alguns dos criados pela Cryptic

Dr Destroyer >>

Este é o grande líder dos vilões do mundo. Imagine alguém como o Dr. Destino, arquiinimigo do Quarteto Fantástico. Essa saqueira de esqueleto meio que já diz de que lado ele está, mas é você quem faz o design do uniforme. Capas, obviamente, são essenciais para qualquer aspirante a herói ou a vilão.



Defender >>

Ele é o maior herói do mundo - um Super-Homem ou alguém do tipo, apesar de a roupa lembrar mais a do Homem de Ferro. Itens da moda bacanas para copiar: as excelentes botas e luvas do personagem. E você também pode usar esses efeitos de luz no uniforme.



Menton >>

O vilão Menton mostra que nem sempre são os caras bombaços que chamam a atenção. Os personagens de ambos os sexos são construídos com a base no mesmo corpo, que é moldado de acordo com o que você acredita que seja o melhor para sua criação.



CEL-SHADING

É notável que o estilo dos personagens tem muita influência de cel-shading, deixando com uma cara mais de videogame. Heróis e vilões têm contornos pretos e depois são coloridos com grandes blocos de cada tom. Ou essa é a teoria, pelo menos.



Você escolhe os poderes, incluindo esse estranho bafo saindo das mãos



"Olha aqui, essa máscara não engana ninguém."

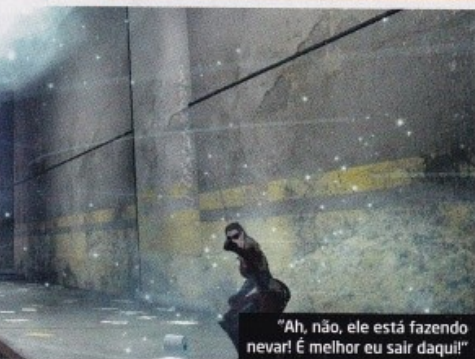
Capas são, obviamente, um acessório essencial para qualquer aspirante a super-herói



DR. DESTROYER apenas um dos personagens criados pela Cryptic



IA



"Ah, não, ele está fazendo nevar! É melhor eu sair daqui!"

Alguns poderes são bem mais impressionantes do que outros



Dá para criar heróis ridículos, como o Homem-Abelha aqui



Dancinha da vitória não parece ser algo muito viril

RANDY FALA

O CHEFE DE DESIGNERS DE CHAMPIONS FALA SOBRE OS PROBLEMAS QUE ELE ENCONTROU FAZENDO HERÓIS

Como um RPG tradicional, *Champions* sempre foi bastante baseado em customização. Você acha que é isso que faz dele tão atrativo?

Se há uma coisa que a Cryptic sabe fazer bem é criar jogos em que os jogadores possam investir seu tempo. Entrar e dizer esse é o meu personagem, essa é a minha identidade. Especialmente em um jogo de super-heróis, a identidade é realmente importante para quem cria o personagem. E não apenas a customização da sua identidade, mas criar um arquiinimigo que apareça durante o jogo e que cause problemas para você.

Você ficou preocupado pelo processo de criação ter sido um pouco confuso? As pessoas estão acostumadas a

selecionar uma simples categoria. Como fazer para pará-los de criar heróis que não servem para nada?

Randy: Isso é realmente um desafio interessante. Como fizemos isso não ficar confuso para os diferentes tipos de jogadores? Essencialmente permitindo que cada um decida suas próprias mecânicas de jogo. Fizemos alguns sistemas de guias que permitem dar aos jogadores uma idéia de que são - por exemplo, mais fracos na defesa - então provavelmente devem comprar alguma coisa para que possam se proteger. É uma desafio como interface, mas se os jogadores realmente quiserem criar alguma coisa específica, não queremos evitar. Queremos que todos os jogadores experimentem suas próprias versões diferentes.

botões principais, com ataques secundários disponíveis quando se segura o **L1**. Os inimigos mais próximos ficam automaticamente no alvo, e você pode sair para cuidar de outras batalhas usando o **L4** ou o **L5**. Os poderes em si são o que se espera de um jogo com esse tipo de personagens - socos poderosos, golpes de espada, botas elétricas e por aí vai - sendo possível combiná-los a qualquer instante para formar um novo movimento.

Você também não é forçado a lidar com confusos sistemas de poderes. Ataques menores enchem sua barra de energia para que você faça movimentos mais poderosos. Isso melhora a mecânica de jogo, porque é você quem decide como acumular energia e em que momento usar todo o seu potencial.

informações na tela) ainda lembra um jogo de PC, mas os controles estão bacanas. Esmagar os botões é o modo mais simples de derrotar os inimigos menores. A situação só fica mais difícil quando você precisa se livrar de oponentes maiores. Como em qualquer MMO, isso deve ser aprendido de forma progressiva.

O mundo de *Champions* tem seu próprio elenco de vilões, que almejam a dominação mundial. O sistema da Cryptic inclui algo interessante: você cria tanto o herói quanto seu arquiinimigo, sua nêmesis que vai confrontá-lo durante o jogo. E isso não é só para você - a Cryptic pretende incluir seu vilão de forma randômica para que outros usuários também o enfrentem, fazendo com que a variedade no jogo seja quase infinita. A empresa, porém, ainda não fala muito sobre isso.

Também não se sabe se esse vai ser um título funcionará em conjunto entre as plataformas. Por enquanto, ele está em desenvolvimento para PC e Xbox 360, mas o grupo ainda não decidiu se no mundo online as versões serão compartilhadas.

Tudo isso mostra que ainda há muito a ser descoberto antes do próximo ano. Mas se a Cryptic conseguir colocar apenas uma fração do que está sendo prometido, pode ter certeza que gastaremos muito tempo com esse jogo.

Crie também o vilão

Reflexos rápidos são importantes aqui. Como num jogo de luta, é possível saber quando um inimigo vai atacar por conta da animação que o precede. Na batalha contra robôs caubóis, por exemplo, é fácil ser laçado e arrastado pelo cenário até a morte antes de entender o padrão de comportamento dos inimigos. Aí, basta aprender o momento certo de se defender para evitar esse triste fim.

Durante a ação, isso funciona muito bem. No atual estágio de produção, o HUD (as



Esse inimigo parece usar sabres de luz. Legal!



MARQUE SEU TERRITÓRIO NO ASFALTO.



QUER GANHAR NO PGR4? OUSADIA NA LINHA DE CHEGADA, MEU AMIGO. O NEGÓCIO AQUI É NA BASE DA DERRAPAGEM, DO CAVALO-DE-PAU, DOS PNEUS TATUANDO O ASFALTO E DA MULTIDÃO ENLOUQUECIDA NA GERAL. CADA MANOBRA SUA DEIXA DUAS MARCAS: UMA NA PISTA E UMA NO EGO DOS OUTROS PILOTOS. E AÍ? VAI ENCARAR? www.xbox360.com.br

PGR4

PROJECT GOTHAM RACING

Microsoft
game studios



Jump in.

XBOX 360

PRÉVIA

» Detalhes

Distribuidora: Eidos
Produtora: Crystal
Dynamics
Jogadores: 1
Online: Não divulgado

Lançamento
Novembro

As fases mesclam agilidade
com solução de enigmas

Os movimentos da heroína foram
capturados de pessoas reais

A engine gráfica foi contruída
do zero para este episódio

Tomb Raider: Underworld

Conferimos a nova aventura de Lara na Tailândia

Edição: Flávia Gasi

Lara Croft, como você bem sabe, parece sensacional em roupas reduzidas. Porém, este não é exatamente o modelito que você empacota na mala quando sai em uma grande aventura (além do Carnaval, claro). De fato, o gerente de marketing da Eidos, Jon Brooke, descreve as roupas da personagem como "um pesadelo para conseguir entrar". Para dar uma noção do que isso significa: o figurino usado pela modelo Rhona Mitra, que foi a Lara de carne e osso por algum tempo, foi basicamente costurado no seu corpo. Bem desconfortável, pra dizer o mínimo. O mais interessante é que a grande heroína dos jogos consegue fazer todas aquelas pirouetas sem suar e nem rasgar o shortinho. Com toda esta mitologia (inclusive de roupas) por trás da

personagem, um novo game de Lara sempre chama a atenção. O bom disso tudo é que *Tomb Raider Underworld* parece ser um dos pontos altos da franquia. Afinal, como diz Brooke: "Este jogo é a parte final da trilogia que inclui *Legend* e *Anniversary*". A história se conclui com Lara partindo para uma missão final: resgatar sua mãe nas terras míticas de Avalon. Para tanto, ela deve reunir pedaços do Mjolnir, o machado de Thor, enquanto é perseguida pela sua arqui-inimiga Amanda.

Cada uma das cinco locações do título possui uma dualidade saborosa. A Tailândia serve como um grande exemplo disto. Lara faz uma viagem difícil pelo meio de uma densa selva e a um lindo e iluminado templo hindu, que, ao final, torna-se uma descida a um inferno subterrâneo. Sinceramente, é de encher os olhos. Assim que você sai da selva e entra em um cenário urbano, a vista enorme inebria os sentidos. Zip e Alister, os companheiros de Lara, tinham muito a dizer nos games anteriores, o que acabava com a sensação de solidão. Mas, desta vez, tudo está quieto, o que permite apreciar o mistério do lugar.

A experiência de imersão melhorou muito com as novas animações da protagonista. Pela primeira vez, ela foi concebida a partir de uma pessoa real, a ginasta Heidi Moneymaker. O que também significa que os

golpes de Lara estão melhores do que nunca. A escalada chama a atenção: o agarramento da personagem é confiante, mas não tão seguro a ponto de você não sentir o perigo. A queda não mata, mas os tigres-de-bengala lá embaixo darão um bom trabalho se você não agir rápido.

A Tailândia tem um design brilhante, ainda mais porque a fase inteira parece com um gigantesco quebra-cabeça, mas nunca perde a ilusão de que é um lugar real. A mistura de resolução de enigmas, agilidade e combate são elementos necessários a qualquer *Tomb Raider*, e eles estão todos aqui. O que fará você jogar o game, no entanto, é Lara, tão refinada e perfeita quanto poderia estar.

ÍCONE FASHION

ROUPAS DA MODA

Os figurinos de Lara foram modelados para moçollas atraentes nos últimos 12 anos



Tomb Raider como usado por...

Rhona Mitra

O clássico verde e marrom. Não necessariamente prático, mas icônico como sempre.

Tomb Raider Chronicles como usado por...

Lucy Clarkson

Clarkson foi uma ótima Lara. O problema é que posou para a Playboy e foi demitida. Assanhada!



Tomb Raider: Angel of Darkness como usado por...

Jill de Jong

A modelo alemã Jill de Jong ganhou um figurino mais urbano. Certeza que você gostou dela também.

A arqueóloga volta às raízes do jogo de origem da série



TARGET



FIFA09.EA.COM

© 2008 Electronic Arts Inc., EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. ® The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION 4" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

FIFA.com



LET'S FIFA 09

JUNTOS



PELA
VITÓRIA



EM OUTUBRO



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Esportes

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360 LIVE

Wii NINTENDO

DS. PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP



PRÉVIA

> Detalhes

Distribuidora: Warner Bros Interactive
Produtora: Traveller's Tales
Jogadores: 2
Online: 2 (Co-op)

Lançamento
setembro

LEGO Batman

O intrépido herói viu o Bat-sinal no céu e está de volta para defender a cidade

Edição: Heloisa Dall'Antonia

A Mulher-Gato está no topo de um prédio em Gotham City, com uma enorme pedra preciosa nas mãos. Encurralada lá em cima por Batman e seu escudeiro, Robin, ela não tem saída, a não ser pular no vazio.

Num piscar de olhos, ela se move da forma mais sexy que uma figura de LEGO consegue e simplesmente sorri para o Cavaleiro das Trevas. A vilã se inclina para a frente para beijá-lo e a cena corta para Robin fazendo cara de nojo. De repente, ela arremessa a jóia pela beirada do prédio, diretamente nas mãos do Pingüim,

pendurado em um guarda-chuva voador. Ele dá uma sinistra gargalhada enquanto se manda. Esse é apenas um exemplo das seqüências que fazem a produção da Traveller's Tales tão boa, conseguindo capturar a essência de cada um dos personagens de Batman e ainda fazendo a audiência vibrar.

Bat-fãs

Tivemos a chance de conferir o progresso da produção. Um passeio rápido pelo escritório da Traveller's Tales e já fica evidente que esses caras estão completamente imersos no contexto da trama – tem bugigangas do Homem-Morcego por todo lado. Durante a demonstração de uma nova fase (The Streets), o produtor Loz Doyle fica extasiado em mostrar os pequenos detalhes de cenário que se referem ao passado dos personagens: "Há o beco em que os pais de Bruce Wayne foram mortos, esta é a fábrica de produtos químicos em que o Coringa nasceu, aqui é a catedral gótica onde... Bem, vamos deixar algumas surpresas para o jogo, não é mesmo?"

"Como vocês podem notar, há um monte de fãs de Batman na equipe", diz o produtor Kieron

Gaynor. "Batman LEGO é um grande passo pra nós. É a primeira vez que criamos um jogo da franquia LEGO com um roteiro original, sem uma estrutura para seguir". Mas nem eles nem os admiradores do herói precisam se preocupar – a história traz todos os elementos clássicos de Batman que todo mundo espera, como uma fuga do Asilo Arkham, uma jóia furtada e, claro, uma grande seleção de vilões coloridos como balas de goma e que pretendem acabar com o Cavaleiro das Trevas.

Enquanto todos os outros jogos de LEGO tinham permitido o encontro de heróis e vilões no modo Free Play, LEGO Batman oferece dois caminhos na partida, um com os mocinhos e outro com os bandidos. "Os dois percursos se amarram perfeitamente, então, você não terá apenas que resgatar o Comandante Gordon das garras do Coringa, mas vai ter de seqüestrá-lo também!", diz Doyle. "Gastamos tanto tempo desenvolvendo poderes legais e animações bacanas para os vilões que pareceu um desperdício deixar o jogador ter contato com isso apenas no Free Play."

No modo Hero você joga apenas com a dupla dinâmica, então, para dar maior variedade, os dois personagens têm opções de roupas que

Ah, tá... É por isso que o Robin se veste como se estivesse no circo...



Compre 2 edições e ganhe 10% de desconto



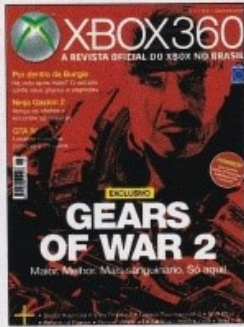
Edição 21 - R\$ 9,90

- Fable II: testado e aprovado. Agora você decide se vai ser do bem ou do mal
- Detonado completo: Winning Eleven PES 2008
- Entrevista com o criador do Gears of War 2



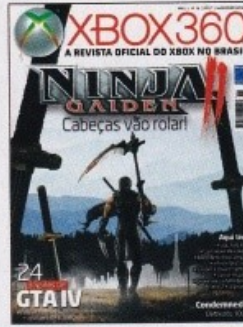
Edição 20 - R\$ 9,90

- Bad Company, Battlefield: análises e mapas com todas as indicações
- Call of Duty 5: Segunda Guerra, agora no Japão
- E ainda: Far Cry 2, Kung Fu Panda e muito mais



Edição 19 - R\$ 9,90

- Gears of War 2: maior, melhor e surpreendente
- GTA IV: localize todas as pombas e os pulos
- Ninja Gaiden 2: vença os chefes e encontre as caveiras



Edição 18 - R\$ 9,90

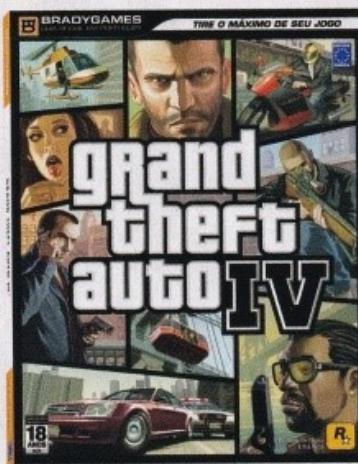
- Ninja Gaiden: um jogo surpreendente onde muitas cabeças irão rolar
- E ainda: Velvet Assassin, Fable 2, Legendary, Jumper, C&C Red Alert e muito mais



Edição 17 - R\$ 9,90

- Grand Theft Auto IV: a glamourosa Liberty City
- Fallout 3: o novo RPG dos criadores de Oblivion
- E ainda: Fable 2; Dead Space; Tiberium; Alone in the Dark; e muito mais

Lançamentos da Editora Europa



Grand Theft Auto IV

- O livro oficial do jogo, para a versão do XBOX e PS3, com todas as dicas das missões e segredos, mapas e muito mais. Um guia completo para iniciantes e avançados.

Número de páginas: 292
Preço: R\$ 29,90



Os Melhores Games Detonados

- Um livro que reúne os jogos mais espetaculares dos últimos tempos, com as dicas para que você não perca nenhum detalhe.

Número de páginas: 132
Preço: R\$ 24,90

Compre pelo telefone (11) 3038-5050 ou pelo 0800 55 76 67, no site www.europenet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3038-5040 - **OFERTA 138**

Desejo adquirir as seguintes edições (nome da revista e número da edição): _____ Preço Total (adicionar frete*): _____

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____/____

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

Compl. _____ CEP: _____ - Estado: _____ Cidade: _____

Tel.: (____) _____ Celular: (____) _____ RG: _____

CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,40 / 3 exemplares: R\$ 6,75 / 4 exemplares: R\$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 12,69. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Ofertas válidas de 01/10/2008 a 30/10/2008 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.



PETROBRAS



apresentam

VIDEO GAMES LIVE™

— 2008 —

O maior show da Game Music está de volta ao Brasil em mais um espetáculo de som, luz e imagens.

Orquestras e Corais sinfônicos estarão executando as trilhas dos games mais famosos do mundo:

- Mario
- Zelda
- Final Fantasy
- Halo
- Warcraft
- Metal Gear Solid
- Kingdom Hearts
- Metroid
- Castlevania
- Guitar Hero
- God of War
- Harry Potter

Brasília - 28/09 - Centro de Convenções

Sala Ulysses Guimarães

Curitiba - 02/10 - Teatro Positivo

Rio de Janeiro - 05/10 - Canecão Petrobras

É MUITO MAIS...

Abertura com a banda MEGADRIVER*;

Torneio de Guitar Hero;

Concurso de Cosplay.

Ingressos à venda

www.videogameslive.com.br

CO-PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO

APOIO

PROMOÇÃO



SECRETARIA DE CULTURA

SECRETARIA DE CULTURA



* Única apresentação no Rio de Janeiro

10 licenças que queremos jogar

Montamos uma lista com dez ícones da cultura pop que poderiam facilmente ser transformados em jogos



Edição: Flávia Gasi

Um programa de TV, um filme ou uma série cômica podem ser apenas o ponto de partida para uma experiência bem mais completa. Quer dizer, porque não jogar a sua série favorita ou aquele quadrinho genial? Só de imaginar as maneiras de controlar seus personagens em situações familiares já é irresistível. Estão ouvindo, empresas de games? Podem começar a considerar as franquias e licenças abaixo para a sua nova superprodução. A gente garante que compra.

10

BABYLON 5

Os efeitos especiais e fantasias do seriado podem até parecer datados agora, mas seu roteiro é muito importante e teve a árdua tarefa de revigorar o gênero de ficção científica na televisão. Bem que alguma desenvolvedora podia comprar os direitos de *Babylon 5* e transformá-lo num galopante sucesso, um rival para *Mass Effect*.

9

SOUTH PARK

Não, não me refiro a outra desavergonhada cópia mal-feita de *Mario Kart*, Stan, Kyle, Eric, e Kenny

deveriam aprender uma lição com o sucesso do jogo do *Penny Arcade* (aquele site de tirinhas de games norte-americano) e revigorar o estilo. Alguns de nós humildemente sugerem uma aventura ao estilo point-and-click (como em *Day of the Tentacle*) que fez da LucasArts uma produtora tão famosa.



8**STAR TREK**

O universo *Star Trek* possui muitos personagens atrativos, uma intrigante riqueza de raças, e não há escassez de conflitos. Não podemos pensar em uma base melhor para criar um MMO de ficção científica, mesmo se uma tentativa de embarcação já foi arquivada. Por que não tentar de novo? Mas, desta vez, com algo mais moderno e coerente com a alma da série.

7**TWIN PEAKS**

Diferentemente de jogos de investigação, como o desastroso *CSI*, *Twin Peaks* poderia abusar do terror psicológico e do roteiro entrecortado, características de seu criador, David Lynch. Se não for o suficiente, basta lembrar que até a série *Silent Hill* já buscou inspiração nas esquisitices criadas por Lynch. O jogo poderia, aliás, aprofundar os acontecimentos da série, e não recontar o que todos já sabem. Uma idéia? Usar os arquivos em áudio do agente Dale Cooper como premissa.

6**RONIN**

Preenchido com traiçoeiros personagens de duvidosa lealdade, batalhas de pistolas em cenários pouco usuais, e incríveis seqüências de perseguição de carro, o clássico pós-Guerra Fria de John Frankenheimer poderia virar um jogo notável, que seria o suficiente para acabar com a raça do não tão espetacular *Kane & Lynch: Dead Men*.

5**BULLITT**

O suspense de ação que envolve tiras e muito trabalho de Steve McQueen em 1968 foi um momento marcante no cinema. Perseguir a bandidagem a pé até poderia rolar com um toque de estilo *GTA*, mas de uma forma madura. Aliás, quem não gostaria de atravessar a cidade de São Francisco em um Mustang? Não seríamos loucos de deixar passar. O mais interessante é que você pode ter certeza que assim que este jogo for feito, muitos outros vão copiá-lo.

**4****MARVELS COMIC SERIES**

O quadrinhos mais legais são, muitas vezes, aqueles que permitem ao leitor explorar as origens misteriosas de um personagem. Tome como exemplo as histórias de Kurt Busiek e Alex Ross, e, além disso, lembre-se de todos os games de super-heróis que foram um fiasco. Que tal fazer um game de verdade, que não tenha nada a ver com o lançamento de filmes. Poderiam começar com títulos dedicados ao Wolverine ou ao Capitão América. Tem para todos os gostos e deveria ser feito agora!

3**SNOW CRASH**

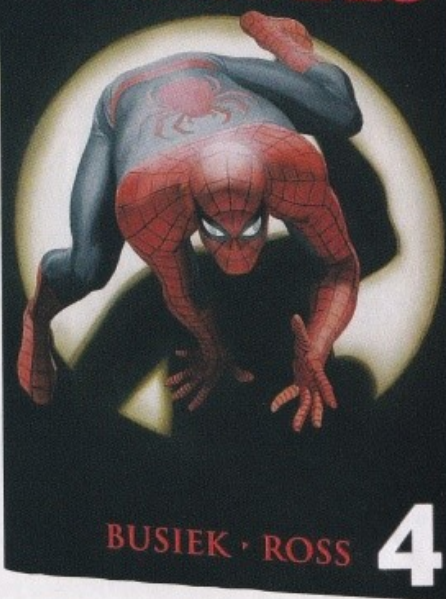
O livro de Neal Stephenson foi lançado em 1992 na cola do estilo ciberpunk (a primeira obra do gênero foi *Neuromancer*, que deu origem ao filme *Matrix*) e é realmente genial. Sua adaptação seria algo como um moderno *System Shock 2*, com uma mistura bacana de alucinações, hackear estruturas e luta de espadas. E o melhor: teria um roteiro sensacional como base.

2**WATCHMEN**

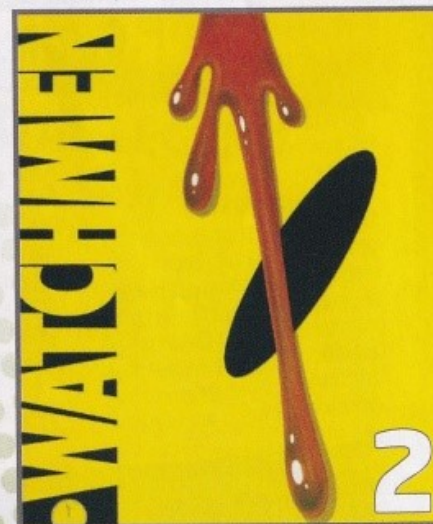
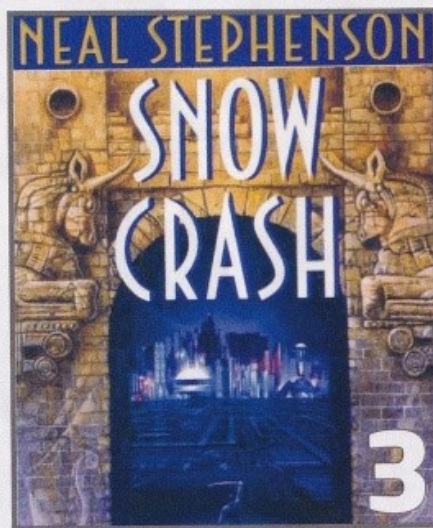
Ok. Vamos fingir, só por um momento, que não há briga pelos direitos de nada e que todos os jogos podem ser feitos com todo o tempo do mundo e sem nenhuma vontade de ganhar dinheiro. Essa é a única forma que uma obra-prima como *Watchmen*, os quadrinhos que mudaram a história da indústria, criado por Alan Moore, poderia ser concebida. Afinal, quando se fala de arte verdadeira, a adaptação é ainda mais complicada. Porém, com os elementos certos, daria um jogo para mudar os padrões do que conhecemos.

1**FIREFLY**

A série de ficção científica de Joss Whedon teve curta duração na televisão, mas causou grande impacto e ganhou status de cult em segundos. O público e a crítica ficaram maravilhados com a mistura excêntrica de Velho Oeste e Ópera Espacial (sim, é

MARVELS

verdade). *Firefly* foi um surto de genialidade que clama por ser transformado em jogo. Vamos tornar o clássico em algo mais interativo. Basta juntar as batalhas, a navegação de naves espaciais, o roteiro, a sonoridade e ainda adicionar todos os diálogos vistos na série. Quem lançar isto para Xbox 360 vai faturar uma nota preta.



ROX INVESTIGA

Os jogos perdidos da E3

F.E.A.R. 2? Não! Halo 4? Também não! Eis alguns jogos que tomaram chá de sumiço

Edição: Nelson Alves Jr.

Mesmo com os grandes anúncios vistos no evento deste ano, sentimos faltas de alguns títulos de peso. Filtramos os maiores nomes em produção só para você não esquecer de que eles ainda serão lançados... um dia.

PERDIDO!



F.E.A.R. 2

Produtora: Desconhecida Distribuidora: Vivendi Universal
Lançamento previsto: Desconhecido

A história é meio confusa. A Monolith foi quem criou F.E.A.R., porém, o direito de uso da marca é da Vivendi Universal. Logo, quando as duas se separaram, cada empresa ficou com uma parte do produto. A Monolith está produzindo *Project Origin*, sequência direta de F.E.A.R. Por outro lado, a Vivendi tem planos de manter o nome da

marca, mas sem direito de usar nada da história original. Confuso? Calma, pois agora fica pior, porque trata-se de uma rara ocasião em que dois jogos distintos, nascidos da mesma franquia, se digladiam nas lojas. Apesar de não poder usar a premissa do roteiro original, a Vivendi já lançou dois pacotes de expansão e, temos certeza, está trabalhando em F.E.A.R. 3

DESAPARECIDO



SPLINTER CELL CONVICTION

Produtora: Ubisoft Distribuidora: Ubisoft
Lançamento previsto: Desconhecido

Independentemente do que a Ubisoft tenha mostrado na feira, é certo que Sam Fischer, o agente especial da Third Echelon, ficou escondido nas sombras ou, quem sabe, aprendeu a técnica da invisibilidade. A ausência de *Conviction* criou uma onda enfurecida de reclamações dos fãs. Para acalmá-los, a Ubisoft soltou um comunicado: "Há

vários rumores sobre a produção de *Conviction* e podemos garantir que a mecânica de jogo evoluiu e vocês não ficarão decepcionados." Entre os rumores, houve um sobre problemas de relacionamento entre a empresa e o dublador do protagonista, o ator Michael Ironside. A empresa não confirma nem desmente o fato.

A Monolith criou F.E.A.R., mas o direito de uso da marca é da Vivendi Universal

RECOMPENSA



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Produtora: Funcon Distribuidora: Desconhecida
Lançamento previsto: 2009

O MMO (Massive Multiplayer Online) da Funcon, *Age of Conan*, fez bastante sucesso no PC e muito se espera da versão de console. Então o que houve com a produção? Bem, ainda está prevista para chegar ao Xbox 360. De acordo com a Funcon, há um time totalmente diferente dedicado ao projeto, já que a equipe original fica de

plantão para cuidar e criar novos conteúdos para o PC. A empresa também desmentiu que a versão de Xbox seria lançada 12 meses após a de computador. "Aquilo foi apenas uma data estimada. Poderia ter sido antes como pode ser depois." O jogo não apareceu na E3 e não houve nenhuma palavra sobre uma distribuidora.

JOGO PERDIDO



L.A. NOIRE

Produtora: Team Bondi Distribuidora: Rockstar Games
Lançamento previsto: 2009

Poucos jogos são tão cobertos em mistério quanto *L.A. Noire*, e não estamos dizendo isso somente porque é uma história de detetive. Na verdade, quase nada foi visto do título (cujo cenário envolve o pós-guerra e muita corrupção) além do trailer mostrado em outubro de 2006. Rumores de que a produção estava sendo bancada pela Sony para garantir a exclusividade no PS3

foram desmentidos, apesar de alguns membros da Bondi terem participado da série *The Getway*. Não espere ouvir nada de *L.A. Noire* tão cedo – o título saiu da lista de lançamentos do ano fiscal de 2008 da Rockstar, o que significa que não fica pronto, pelo menos, até 2009. E apesar de a TakeT Two, dona da Rockstar, ter marcado presença na E3, o jogo não marcou.

VOCE VIU ESTE JOGO?



NOVO HALO

Produtora: Bungie Distribuidora: Microsoft
Lançamento previsto: Desconhecido

A ausência da Bungie durante a conferência da Microsoft este ano foi um susto coletivo, principalmente porque a desenvolvedora deu pistas sobre um anúncio em seu site, que continha uma contagem regressiva justamente para o dia do evento. Contudo, quando o marcador zerou, o que se viu foi uma carta aberta do presidente da empresa, Harold Ryan, pedindo desculpas por

sua distribuidora ter cancelado a apresentação. Obviamente, os rumores apontavam para um novo *Halo*, o que foi devidamente confirmado por Don Mattrick, chefe da Microsoft, durante a E3. Ele disse que o anúncio foi postergado no último minuto, já que a empresa tinha "uma montanha de bons jogos". Torcemos pela revelação do jogo ainda este ano.

PROCURA-SE!



BRÜTAL LEGEND

Produtora: Double Fine Productions
Distribuidora: Activision/Blizzard Lançamento previsto: 2009

Ouvimos bem pouco sobre esta produção *Heavy Metal* de Tim Schaefer, o mesmo de *Psychonauts*. O ator Jack Black, dublador do jogo, apareceu no MTV Music Award deste ano com uma camiseta escrita *Brütal Legend*, mas disse somente que o lançamento "será em algum dia." A distribuidora Vivendi está no

meio do processo de aquisição da Activision, por isso sequer apareceu na E3, assim como não houve nem um pio de Schaefer sobre a produção. No programa MTV Multiplayer, transmitido nos EUA, ele disse que "não estaremos na E3, mas logo após o evento, quando a poeira baixar, poderemos falar sobre o jogo."

Cinco coisas que você não sabe sobre Street Fighter IV

E vai ficar salivando depois que contarmos!

Edição: Flávia Gasi

Tudo bem, você sabe que *Street Fighter IV* será lançado no Xbox 360. Mas você sabia que pode haver diferenças entre a versão arcade e a caseira? E que os nomes trocados na versão oriental e ocidental ainda serão mantidos? Aqui estão cinco fatos que você precisa saber sobre a produção.

1 PERSONAGENS

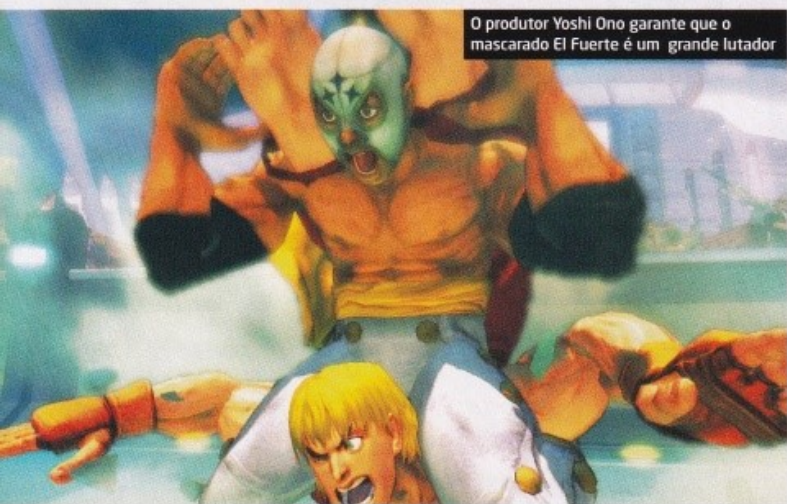
Na contagem final serão 16 personagens - os oito lutadores originais que você ama de *Street Fighter II*, mais os quatro chefes desse mesmo jogo (Sagat, Vega, Balrog, e M. Bison), assim como quatro novos personagens já revelados, Crimson Viper e Abel: um lutador de luta livre chamado El Fuerte; e o fanfarrão, briguento e de físico oval Rufus, que promete revolucionar a física da sua gordura do mesmo modo que *Dead or Alive 4* fez pelos seios das suas lutadoras. O chefe final do game também foi revelado - um cara azul com símbolo de yin e yang estampado em seu torso e nomeado de... Seth. Dos novos personagens, Crimson Viper foi a primeira a ser criada, com a ajuda da Capcom norte-americana. O time de desenvolvimento japonês queria uma lutadora que apelaria para as audiências ocidentais do mesmo modo que Sakura foi criada para o gosto oriental. Para o conceito da personagem estava escrito somente: "insinuante e sexy".

2 COMBO

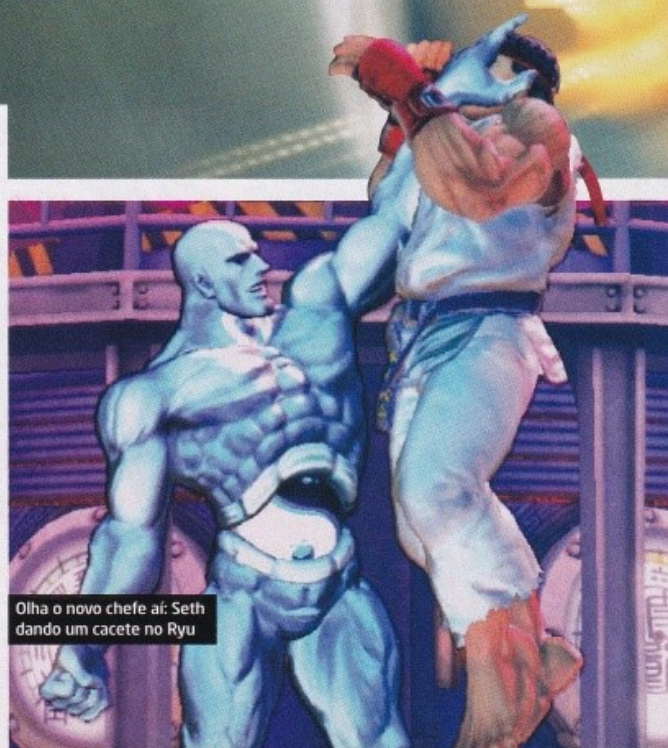
O novo Focus Attack - chamado de Saving Attack no Japão - é ativado ao pressionar o soco médio e os botões de chute simultaneamente. Nas mãos dos jogadores novatos ele pode ser um contragolpe fácil de ser realizado. Para os habilidosos, pode ser incorporado nos combos. Deste modo, o Focus Attack pode agradar a antigos e novos fãs.

3 VISUAL

O primeiro trailer lançado em outubro trazia versões estilizadas de Ken e Ryu e funcionou "para os fãs, mas também para o nosso time de desenvolvimento", diz o produtor Yoshi Ono. A função do vídeo era a de dar a mesma instrução para todos, que o game deveria manter um dos seus elementos mais tradicionais: o visual mais pintado do que realista. "Quando pensamos em um novo personagem para *Street Fighter*, não começamos imaginando seus golpes", revela Ono. "O mais importante é seu visual".



O produtor Yoshi Ono garante que o mascarado El Fuerte é um grande lutador



Olha o novo chefe aí: Seth dando um cacete no Ryu



4

COMBATE

Depois de testar uma versão inacabada do jogo, jogadores mais experientes concordaram que algo estava faltando no combate. Alguns meses depois e esta estranheza foi atribuída ao sistema de detecção de colisão, que rodava em 3D. Então tudo foi refeito e reconstruído para uma forma 2D. "Não preciso nem dizer que o time não ficou nem um pouco feliz de ouvir isso", admite Ono. Por outro lado, o resultado é uma jogabilidade que parece muito mais com as lutas que você já gostava, um retorno à "diversão pura e simples que todos curtiam em *SFII*", ele diz.

5

VERSÃO CASEIRA

Alguns arcades de *Street Fighter IV* devem aparecer no ocidente, mas o grosso deve ficar restrito aos japoneses. Por isso, a maioria dos jogadores deste lado do mundo só deve conhecer o jogo quando ele for lançado no Xbox 360, que ganha um título otimizado para rodar em consoles. Alguns rumores ainda contam que os finais de cada lutador serão seqüências animadas, e nada de tela parada, como foi visto nos games antigos da série. Provavelmente, também haverá um prólogo para apresentar cada personagem.



As animações 3D rolam durante a partida



Seria este... Sheng Long? Depois de anos, os fãs talvez possam conhecer o mentor de Ryu



Os nomes continuam trocados: Balrog, no Japão, ainda se chama Vega no ocidente



Fotos: Rob Menk

QUEM PRECISA DE WII FIT?



Perca peso com nosso programa de exercícios

Edição: Nelson Alves Jr.

O casamento entre o videogame e a ginástica parece ser a última modinha na longa lista de exercícios físicos, mas será que há algo de verdade nisso além de fazer você suar um bocado? Ninguém duvida que jogos como *Dance Dance Revolution* e *Rock Band* possam deixá-lo sem fôlego e com meia-dúzia de calorias a menos, então resolvemos dar um passo adiante e descobrir quais os melhores títulos disponíveis para você malhar. Aqui a coisa é séria. Criamos um guia com três passos para você se exercitar no conforto do lar. Pratique cada um deles três vezes por semana e note seu crescimento muscular. Ou não.

ATENÇÃO
Faça um pouco de aquecimento antes de se meter a ginasta. Lembre-se de que isto não deve ser levado a sério e, por conta disso, nem a **Revista Oficial do Xbox** tampouco a Editora Europa se responsabilizam por eventuais machucados causados durante a prática física.

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR

Tapete do *Dance Revolution*
Produtora: Konami



Baterias de *Rock Band*
Produtora: EA



Track'n Field
Produtora: Konami



Don King's Prizefighter
Produtora: 2K



Boom Boom Rocket
Produtora: EA



Soul Calibur IV
Produtora: Namco-Bandai

MALHANDO COM JOGOS

Estes exercícios estão divididos em três diferentes categorias: fácil, normal e difícil. Cada um serve para uma área do corpo e foram criados de forma a serem completados em cinco minutos, o que permite encaixá-los em qualquer momento do seu dia a dia. Escolha um e repita-o três vezes por semana durante um mês. Depois pule para o próximo exercício e assim por diante.

FÁCIL

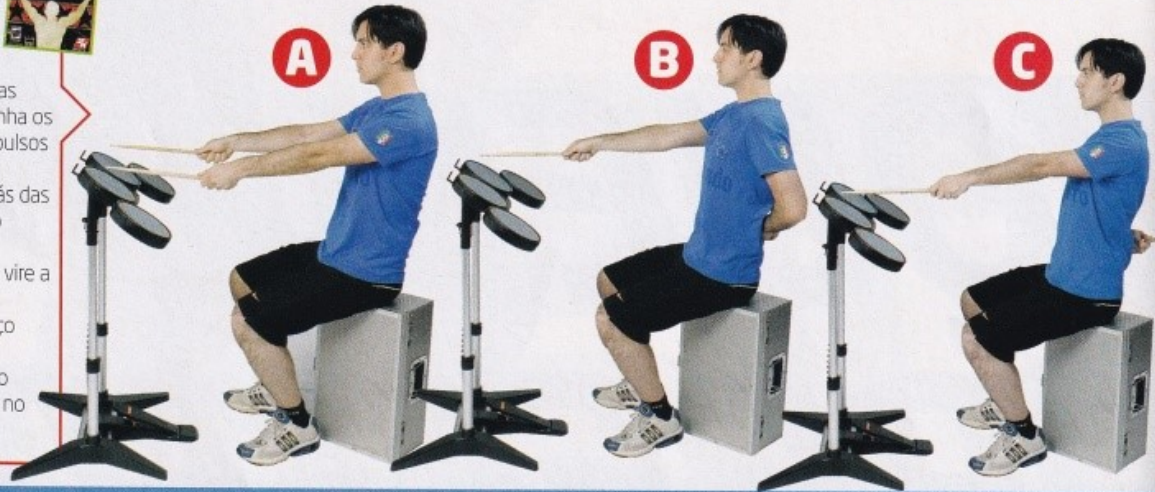
PULSO E OMBRO

Evento: Saco de pancada

A Sente-se atrás da bateria com os braços esticados e com as baquetas retas e apontadas para os tambores centrais. Mantenha os braços retos e mova somente os pulsos para bater nos tambores laterais.

B Dobre o braço esquerdo atrás das costas e mantenha o direito esticado. Use o punho para bater alternadamente no centro, depois vire a mão para bater nas laterais.

C Repita o passo B com o braço direito atrás das costas e o esquerdo reto. Mantenha sempre o braço estendido enquanto batuca no tambor correto.



MÉDIO

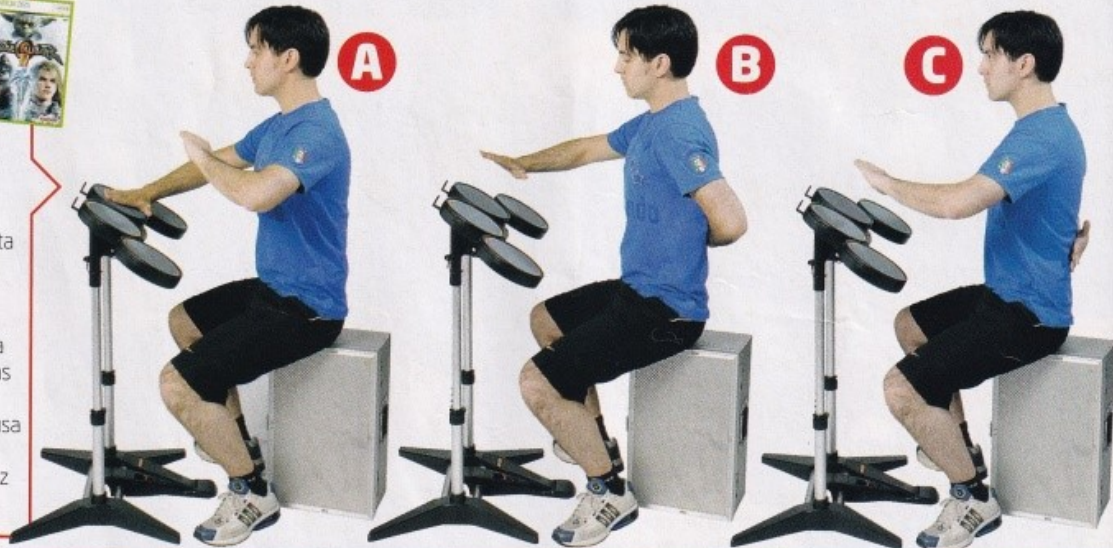
BRAÇOS E PEITO

Evento: Qualquer um

A Sente-se com as costas retas e os cotovelos apontados para fora, com as mãos perpendiculares aos tambores. Use a mão esquerda para acertar os botões amarelo e vermelho, enquanto a direita cuida do azul e do verde.

B Tente vencer os inimigos alternando o movimento das mãos. Conforme você acerta a bateria com uma mão, ponha a outra atrás das costas. O passo seguinte é manter a mão esquerda nas costas enquanto usa somente a direita para golpear.

C Repita o passo B, mas desta vez inverta as mãos.



DIFÍCIL

COXAS

Evento: 100m

A Remova a parte superior da bateria e coloque-a sobre suas coxas, agachado. Mantenha-se sobre a ponta dos pés, deixe os cotovelos abertos e coloque as mãos sobre os tambores.

B Para aquecer, bata nos tambores externos simultaneamente, depois nos internos quando o cronômetro zerar. Assim que o narrador gritar "GO", ponha as mãos sobre os tambores e batucue de maneira ritmada, porém acelerada.

C Alterne as batidas: uma mão no tambor, a outra atrás das costas. Fôlego e equilíbrio são essenciais para a execução deste exercício.

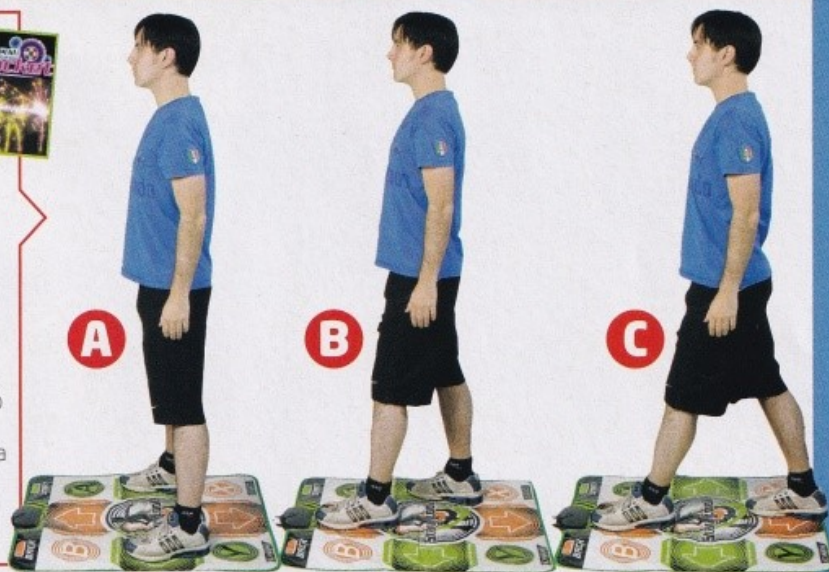


Quem precisa de Wii Fit?

PERNAS E CINTURA

Evento: Qualquer canção

- A** Fique com as costas eretas e os pés posicionados nas setas direita e esquerda. Os braços devem ficar abaixados e próximos da cintura.
- B** O pé esquerdo deve acionar as setas esquerda e cima, enquanto o pé direito cuida das setas direita e baixo.
- C** Quando pegar o jeito, tente mover os dois pés ao mesmo tempo, sempre na direção oposta. Ou seja, quando for preciso pisar na seta de cima com o pé esquerda, mova simultaneamente o direito para baixo.



ALTERNATIVA

Tente algum destes cinco esportes reais

Que tal se inspirar em alguns jogos e tentar um esporte de verdade? Dê uma olhada nas seguintes sugestões:



Futebol

Na boa, se você nunca jogou futebol, você não é brasileiro. **Inspiração por:** *Fifa 08* e *PES2008*



Artes Marciais

É mais difícil na realidade do que com o controle na mão. **Inspiração por:** *Virtua Fighter 5*



Boliche

Exige mais treino do que você possa imaginar. **Inspiração por:** *GTAIV*



Natação

Excelente método para aumentar o fôlego. **Inspiração por:** *BioShock*



Ginástica

Para quem deseja ter flexibilidade e resistência. **Inspiração por:** *Beijing 2008*

OMBROS E CINTURA

Evento: Qualquer um

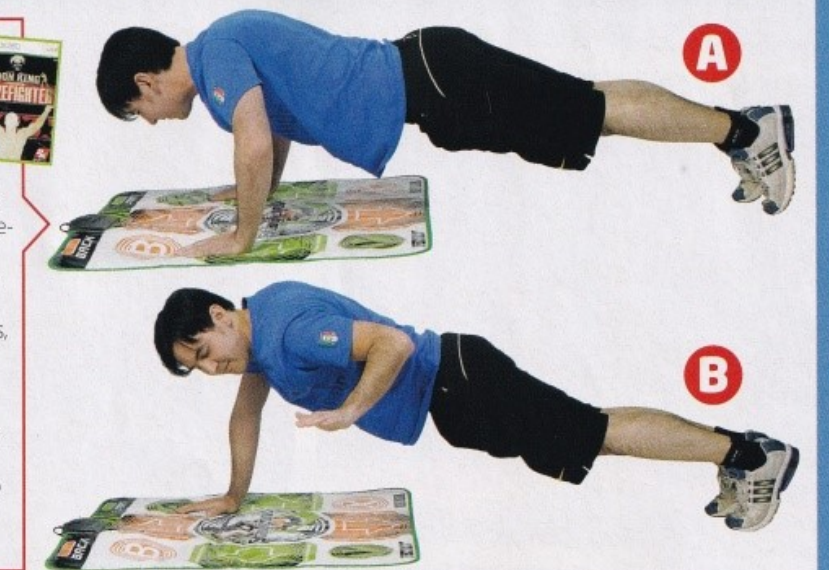
- A** Prenda o tapete na parede e depois fique de frente pra ele, com as palmas das mãos esticadas para pressionar os botões. Não precisa de força.
- B** Use uma mão enquanto leva a outra para trás das costas. Fique bem no meio do tapete e dê um passo para a direita e para esquerda enquanto aperta os botões. Se necessário, mova o quadril para melhor se posicionar.
- C** Agache quando for preciso tocar nos botões X, Y e seta para baixo. Levante-se para tocar nos botões de cima.



BRAÇOS E PEITO

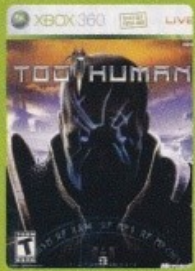
Evento: Treinamento de pular corda

- A** Fique na posição de flexão com suas mãos sobre as setas esquerda e direita. Lembre-se de manter as costas retas.
- B** Conforme os botões surgem na tela, erga sua mão esquerda ou direita para acioná-los, depois desça a mão para dar suporte ao corpo. Você pode usar sua mão direita para B e Y, a esquerda para A e X, ou misturar os movimentos. Quando estiver forte o suficiente, faça uma flexão a cada botão apertado.



ANÁLISE

» Detalhes



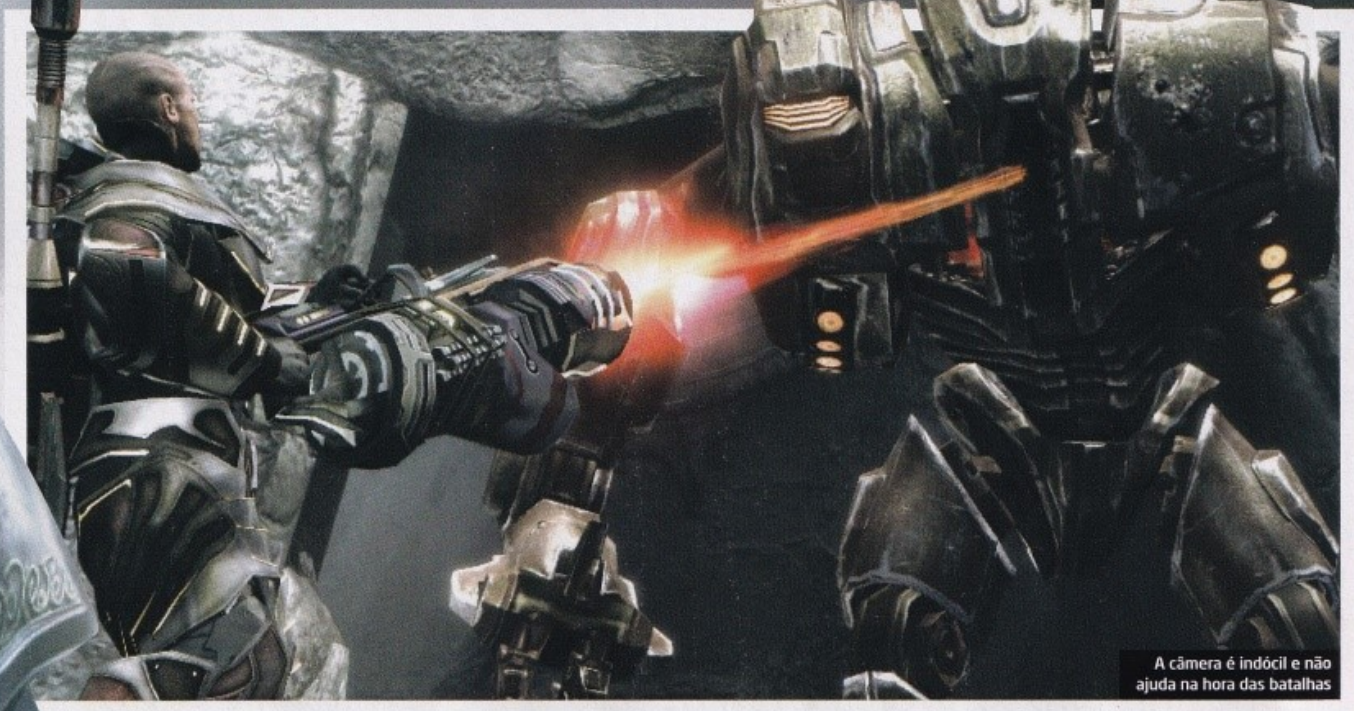
Distribuidora: Microsoft Game Studios
Produtora: Silicon Knights
Jogadores: 1
Online: 2 jogadores (Co-op)
Customização: Não há

O cenário é futurista, as referências mitológicas, não



Mais ação do que RPG, Too Human sofre com problemas





A câmera é indócil e não ajuda na hora das batalhas

Too Human

A ovelha negra de uma nobre estirpe

Fabio Santana

O processo de criação de um filho é um desafio fascinante. Há que se dar amor, atenção, valores, instrução, sustento e, ainda assim, atentar para as boas e más propensões para fazer as necessárias correções de percurso. Caso os primeiros passos da criança não sigam na direção almejada pelos genitores, é natural que os pais tentem dissimular os problemas ou atenuar seus efeitos perante os outros, na tentativa de proteger a cria da opinião alheia. Em casos extremos, dissimulados pela estima incondicional, os defeitos do filho escapam mesmo às vistas dos pais - a ilusão é melhor que o fracasso.

Ao longo da vida, somos pais não apenas de crianças. Uma família assim, exemplar até, é a da Silicon Knights. Sob os auspícios do patriarca Denis Dyack, filhos virtuosos cresceram e fizeram nome: *Legacy of Kain*,

Eternal Darkness, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Mas dizem que toda família tem uma ovelha negra, e o garoto-problema do lar é *Too Human*, cuja (má) fama o precedeu.

Gestação complicada

Anunciado pela primeira vez em 1999, *Too Human* seria um jogo de ação e aventura para PlayStation em quatro CDs. Após parceria com a Nintendo, foi mudada a plataforma para o GameCube e o jogo reapresentado ao público em 2000. Quando a Silicon Knights mudou o foco para outros projetos, porém, *Too Human* caiu num limbo de meia década...

Chegado 2005, durante os meses que antecederam a estréia de uma nova geração com o lançamento do Xbox 360, a Silicon Knights anuncia uma parceria com a Microsoft e o esquecido jogo reemerge como uma

trilogia para o poderoso console.

Como várias outras equipes de títulos contemporâneos, o estúdio licencia a Unreal Engine 3 para desenvolver o jogo. Depois de uma exibição decepcionante na E3 2006, o projeto sofre mais uma mudança drástica: alegando inadequações e problemas de suporte, a Silicon Knights rompe o contrato com a Epic, provedora da Unreal Engine 3, e decide retrabalhar *Too Human* usando uma engine própria.

As reviravoltas terminaram por comprometer o resultado final que, de outra forma, mostrava-se um tanto promissor. E por mais que a crítica e a opinião pública apontasse os reveses de *Too Human*, Denis Dyack, pai extremoso, não cansava de dizer como todos estavam errados e sua criação era cheia de virtudes. Se por senso distorcido de pai ou tino preciso de marqueteiro, a falácia do diretor chamou a atenção para *Too Human* e suas idiossincrasias.

CURTO E GROSSO

O que é?

Ação e RPG que mistura mitologia e ciborgues.

Com o que parece?

Com os jogos de quem empresta claras referências.

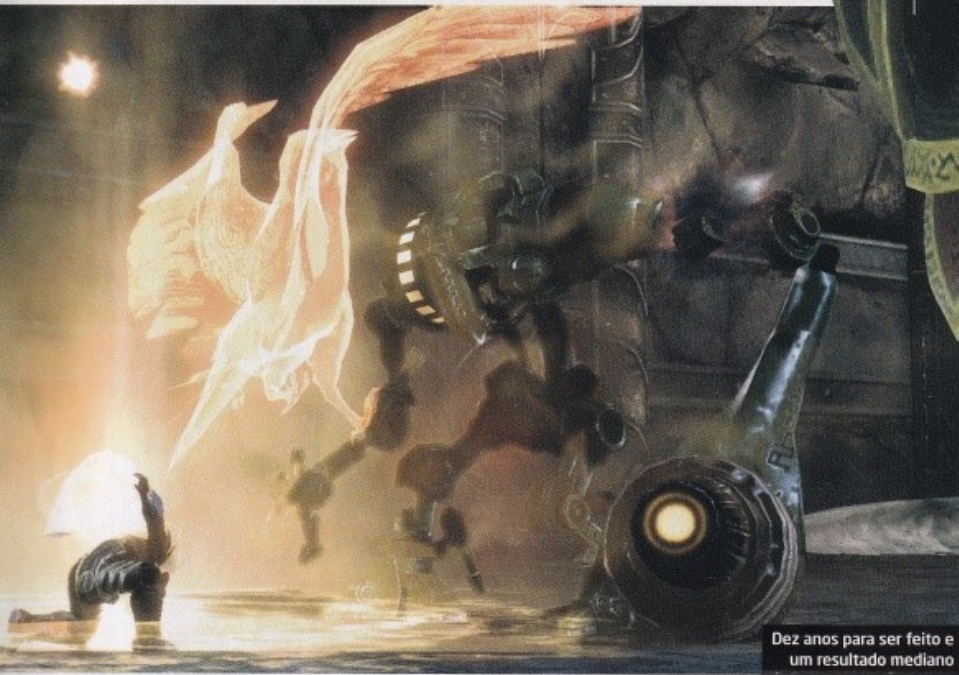
Para quem é indicado?

Para quem gosta de jogos com temática mitológica e muita ação.

Navegar com a corrente

Levados pela correnteza, muitos massacraram o jogo. Porém, não se





Dez anos para ser feito e um resultado mediano

pode turvar a vista para seus acertos. O maior deles é a interpretação particular da mitologia nórdica. A *Silicon Knights* foi a primeira a descontextualizar histórias originais e transportá-las para uma ambientação futurista. As divindades têm implantes cibernéticos e enfrentam uma rebelião de máquinas.

Infelizmente, ao lado de cada boa idéia, *Too Human* carrega consigo uma execução pobre, seja por falha conceitual, seja por falta de amadurecimento. No que concerne à trama, a releitura original e a estreita correspondência com a mitologia que lhe serviu de base foram comprometidas por uma narrativa confusa e insossa. O início "in media res" e o enredo pontuado por digressões e flashbacks são recursos interessantes quando bem feitos, o que não é o caso aqui. Informações relevantes são burocratizadas, parecem supor que o jogador tenha intimidade com os mitos nórdicos, e os acontecimentos importantes, vagos, são mal distribuídos. Fica claro que a edição foi prejudicada pelas conturbações nos bastidores.

A premissa insinua um diálogo com o pensamento do filósofo Friedrich Nietzsche, e de fato o jogo começa com uma frase sua -

"Acautela-te quando combater monstros, para que não te tornes um também", de seu livro *Além do Bem e do Mal* -, mas a influência que se depreenderia do livro jamais se confirma. Em vez de explorar questões existenciais, *Too Human* coloca em cena personagens rasos, com atuação sofrível e falas que mais pertenceriam a um episódio de *Power Rangers*. Enquanto isso, a humanidade do protagonista Baldur é só de leve tratada.

Questão da perspectiva

Na correlação entre enredo e jogabilidade, *Too Human* também arrisca brilhar. Na condição de RPG de ação - muito mais ação que RPG -, o jogo soube aproveitar as possibilidades: há escolha de classes, árvores de talentos e margem para personalização infinita, com sua vasta gama de equipamentos

Too Human



(qualidades claramente inspiradas em *World of Warcraft*). Em combate, duas abordagens diferentes se alternam: confrontos corpo a corpo com espadas, martelos, lanças e outras armas de contato, e embates a distância com armas de fogo.

Novamente, a virtude arrasta consigo o vício. E o maior deles é a câmera, errática, volúvel. Com a finalidade de resolver um problema (o típico esmagamento de botões), criou-se outro ao mapear os ataques à tecla tradicionalmente atribuída à câmera.

Impossível também não deparar com imperfeições como barreiras invisíveis, falhas de colisão e quedas notáveis na taxa de quadros de animação.

Há, no entanto, uma aberração que não se explica: a animação de morte. Cada vez que seu guerreiro cai em combate (e isso acontece com frequência), uma valquíria desce dos céus para resgatar seu corpo e devolvê-lo à ação. É uma cena interessante, até você perceber que ela demora 25 segundos, não pode ser cortada e acontece, inexoravelmente, toda vez que seu personagem morre. Somam-se os minutos, desperdiçados.

Horizonte favorável

Como narrativa, *Too Human* é surpreendentemente curto. Mas ele oferece incentivos para dilatar a experiência, com desafio elevado e recompensas maiores. Há também um modo multijogador cooperativo interessante.

Supostamente, um Baldur com equipamentos supremos e no limite do nível 50 poderá ser transferido para o segundo episódio da ainda hipotética trilogia, seja lá quando ele estiver pronto. E é justamente pelos conceitos mal-acabados e, mesmo assim, ainda possíveis, que *Too Human* se configura como um adolescente instável, embora não irremediável. Só vai depender de Denis Dyack não se manter na posição de pai cego.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ Premissa original
- ✓ Personalização do herói
- ✗ Câmera desobediente
- ✗ Personagens inexpressivos
- ✗ Bugs primários

O PLACAR

Explora um universo genial, mas de forma incompetente

6

KID GAMES
Venda e Assistência Técnica

Eu cresci com você!

Acesse nosso site:
WWW.KIDGAMES.COM.BR

e conheça os mais
novos lançamentos!

Kid Games:
há 19 anos
trabalhando
com confiança e
credibilidade.

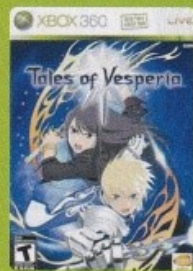
© 1989-2008 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br

Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF

Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro



» Detalhes



Distribuidora: Namco
Bandai
Produtora: Namco Bandai
Jogadores: 1-2
Online: Rankings, batalhas
Customização: Skills,
Artes, Itens



Tales of

Políticagem e preconceitos presentes no amadurecimento da série – e ficou ótimo!

Flávia Gasi

A passagem da série *Tales* para os consoles de nova geração significa, para a sua produtora, amadurecimento. Por isso, se você é fã da franquia, coloque *Tales of Vesperia* na bandeja do seu Xbox 360 com a mente mais aberta. Afinal, não há amadurecimento sem mudanças. Porém, não espere nenhuma alteração complexa na essência da série, mas

em pequenos detalhes que fazem *Vesperia* saltar um pouco mais aos olhos. Na verdade, o tema de discriminação e preconceito, visto por tantas vezes na franquia, também está presente aqui, mas usado de maneira original. O protagonista, Yuri, não é aquele típico personagem sem defeitos e cheio de nobreza. Ele é, na verdade, alvo de discriminação, por ter desistido de ser um soldado imperial, por se tornar um morador da parcela mais pobre da cidade e por causar confusão.

Tanto ele quanto a maioria dos seus

CURTO E GROSSO

O que é?

RPG com sistema de batalhas em tempo real.

Com o que parece?

Com os outros jogos da série, só que amadurecido.

Para quem é indicado?

Para os que não curtem RPGs parados demais.


XBOX 360
RECOMENDADO!



Vesperia

companheiros de jogatina já atingiram pelo menos a fase jovem adulta, o que retira a faceta quase infantil dos personagens adolescentes dos outros títulos da série e adiciona a possibilidade de um maior aprofundamento na trama, algo que é muito bem aproveitado em *Vesperia*.

Ao lado do protagonista, surge Estelle, cuja vida se resume ao castelo onde nasceu. Ela também sofre preconceito, porém, em reverso de Yuri: ela é discriminada por ser da nobreza. Mais do que uma menina boba e cheia de sonhos, ela é a uma garota misteriosa com uma missão: ela sabe do perigo que corre Flynn, um soldado imperial que também possui laços com Yuri. Claro, muitas coisas devem ser resolvidas no caminho: além de punhados de monstros, Yuri tem que sobrepujar os seus sentimentos de inveja para com o melhor amigo - por exemplo.

Até mesmo Repede, que parece ser o cachorro de Yuri (e serve de escudeiro nas batalhas) não é somente um cão adestrado. Esta mesma profundidade é dada a todos os parceiros de guerra e antagonistas do grupo principal, o que se concretiza em uma história rica e interessante, com grande teor político. Sim, você vai ouvir muito de política aqui. É, *Tales* cresceu.

Para apertar botões

Um outro fato que aumenta a complexidade do game é o fato de encorajar o jogador a sair da linearidade da história e buscar missões secundárias, com objetivo de explorar o mundo além da narrativa tradicionalista. É um 

Na primeira página, o protagonista Yuri, ex-soldado da realeza. Aqui, Estelle, jovem que sofre preconceito por ser da nobreza

ANÁLISE



FORÇA EXTRA

A barra de TP mostra quanta força extra você tem para aplicar os golpes mais sofisticados (cada um tem seu gasto específico de TP) e você pode enchê-la por meio de itens ou distribuindo porradas.

A SÉRIE TALES

Para você que nunca foi jogador de RPG ou nem colocou as mãos em um jogo da série *Tales*, vale alguma contextualização. O primeiro jogo, *Tales of Phantasia*, foi lançado em 1995 para o Super Nintendo e marcou época por exigir um montão de espaço para ser armazenado no cartucho e foi um dos poucos títulos a fazer concorrência com *Dragon Quest*, grande sucesso daquela geração (marca criada pela Enix, muito antes de se juntar com a Square, até então sua grande rival no gênero). O sistema de batalha *Tales* já era inovador e, no Japão, o título ainda rendeu alguns episódios de animê. Desde então, a franquia ganhou versão para quase todos os consoles e portáteis e traz características marcantes, como o tema do racismo em sua narrativa; o uso de magias e técnicas de ataques diferenciados, quebra-cabeças em cavernas, um sistema de cozinhar receitas para conseguir extras na hora da batalha e o mecanismo de notas nas pelejas, que permite ao jogador comprar novas habilidades. Com cara de desenho animado e personagens adolescentes, a série se sagrou uma das grandes invenções do RPG oriental e resolveu mudar um pouco a fórmula, agora que aterriza no seu Xbox 360. Saem as crianças, entram os "quase" adultos.

298 Damage!
1 Hit

Wind Blade

298

COMBOS

Uma das coisas mais importantes durante as batalhas é saber usar bem todos os golpes disponíveis, a fim de criar combos enormes e, assim, tirar aquele belo dano dos inimigos.

TUDO AUTOMÁTICO

Os seus amigos de briga são todos automatizados e você pode escolher a melhor estratégia: magia, ataque ou foco na defesa, por exemplo. Eles também são capazes de usar itens sem você ter que se preocupar.

Melange Gel

LB Cancel

HP 1726
TP 25

HP 1223
TP 80

HP 2047
TP 66

Os ataques mais poderosos só surgem após algumas horas de partida

avanço que alguns poderiam até classificar de simplista, mas que de toda forma traz um ar de novidade à franquia.

Se por um lado os personagens, narrativa e amplitude do mundo ficaram crescidos, há certos aspectos do jogo que trazem um esboço de amadurecimento, mas que, na minha opinião, poderiam ter ido um pouco além. Já que está reformando a casa, a Namco deveria trocar todas as janelas e até colocar uma lareira, não acha? Pois bem, a mecânica de batalhas é um ótimo exemplo: segue a linha dos antigos (ação em tempo real e nada de encontros randômicos pelos cenários, várias maneiras de personalizar os ataques, combos etc) e adiciona pitadas de originalidade, com a adição do sistema de skills. Para encurtar a explicação, basta dizer que seus personagens ganham novas habilidades, ativas ou passivas, ao usar armas. A cada briga, você recebe Learning Points, que servem para aprender aquelas habilidades de forma a serem usadas mesmo com a troca de armamentos. Algumas, porém, estão ligadas aos seus itens.

As batalhas, como marca da série, têm muita ação, como a possibilidade de executar combos, esquivas e magias. Movimentos vistos em *Symphonia* e *Abyss*, como o Overlimit, retornam em *Vesperia*, tornando este o episódio com o maior escopo de ataques. Como em *Blue*

Dragon, você pode ainda encontrar mais de um grupo de monstros ao mesmo tempo. O ponto fraco disso tudo é a possibilidade de colocar tudo no automático e pronto: as lutas passam de algo refinado a um simples esmagamento de botões. Não sei o que vocês acham disso, mas eu considero muito estranho criar um universo tão detalhista de pelejas e dizer para os jogadores: "tudo bem, você pode jogar tudo isto fora". É muita falta de noção. Claro que o novo formato ajuda a quem não quer ou não sabe traçar batalhas em tempo real, mas esta é uma das essências da série.

Visual *Eternal Sonata*

Tales of Vesperia segue a mesma linha de animação japonesa vista em *Eternal Sonata*, não à toa também produzido pela Namco. Porém, fora as cutscenes em animê, o jogo não parece ter o mesmo esmero de produção que *Eternal Sonata*. Claro que tudo é uma questão de gosto. Não que o visual de *Vesperia* seja ruim ou mal-acabado, mas talvez não traga a mesma sensação de tirar o fôlego que o Xbox 360 já proporcionou. Mas, como eu já disse, e o que realmente encerra o assunto é: quem vai dizer se gostou ou não dos gráficos é somente você. Para mim, os cenários e passagens

grandiosas são bem melhores do que o foco no rosto dos personagens, por exemplo.

Ao mesmo tempo, tudo fica com aura de desenho japonês, o que alguns podem considerar falta de criatividade. Entre tantas escolhas a serem feitas, por que uma tão comum?

Porém, estes pequenos deslizes – alguns completamente pessoais – não deveriam barrar ninguém de jogar *Tales of Vesperia*, conhecedor ou não da franquia. O que importa mesmo é que o título é uma delícia de ser jogado e que a Namco fez o que se propôs a fazer: adicionou ainda mais alma a uma franquia tão conhecida e amada. A produtora se arriscou e acertou: *Tales* é inspirador.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ Narrativa complexa
- ✓ Protagonista anti-herói
- ✓ Adição do sistema de skills
- ✓ Missões secundárias
- ✗ Resolver tudo esmagando botões

O PLACAR

Tales cresceu e deixou claro a que veio

8,5

Mercenaries World

Diversão quase sem limites só esbarra na falta de refinamento da produtora

Leandro Rodrigues

Independentemente dos resultados que *Mercenaries 2* venha a alcançar, uma coisa já é certa: todos os jogos de guerra, daqui para frente, vão precisar redefinir seus sistemas de explosões. Isso porque, sem dúvidas, este jogo será lembrado durante muito tempo por possuir as bombas mais realistas e impressionantes já recriadas em um videogame. Quem controla esse poder todo é você (e essa é a melhor parte), na pele de um dos três mercenários disponíveis para a sua escolha.

Feito para empolgar

Desta vez, o conflito acontece aqui na América do Sul, mais precisamente na Venezuela. Tudo porque um governante tirano está comprando briga pelos poços de petróleo explorados por algumas multinacionais. Você, como um mercenário de fama internacional, quer mais é que o bicho realmente pegue, afinal são nessas horas que você consegue acumular uma boa receita, isto é, tutu, dinheiro.

Não existe um lado certo a ajudar, só um contra. Definitivamente você está contra o governo local. As demais facções são clientes em potencial. Acontece que fazer o serviço sujo para um monte de inimigos pode ser uma tarefa muito perigosa já que muitas vezes o pedido de um vai diretamente contra o de outra facção. É nessa hora que o jogador precisa aprender a equilibrar os seus atos, ora fazendo serviços para uma, ora para outra, para não acabar como inimigo de uma delas. Caso isso venha



CURTO E GROSSO

O que é?

Um tipo de *GTA*, com temática de guerra.

Com o que parece?

Um tipo de *GTA*, mas com temática de guerra.

Para quem é indicado?

Para quem gosta de jogos estilo *GTA* e de guerra.

» Detalhes



Distribuidora: Electronic Arts
Produtora: Pandemic
Jogadores: 1 a 2
Online: Sim
Customização: Não

Mercenaries 2 in the Lines of Duty



Explosão é a coisa que mais acontece no jogo. Diversão para mais de mês

a acontecer, você é obrigado a apelar para um leve suborno para deixar suas relações em paz novamente.

Cada uma das facções possui um tipo de armamento e veículos próprios. Muitas vezes, para conseguir invadir o local inimigo, você precisa roubar um carro desta facção para entrar disfarçado.

Basicamente, as missões consistem em invadir um local, resgatar ou eliminar um inimigo e destruir e retomar bases para o seu aliado do momento. Além disso, existem missões extras, que servem como uma maneira de acumular grana fácil e facilitar o seu acesso a armamento mais pesado.

Tanto tempo para nada

Mesmo que *Mercenaries 2* possua uma qualidade muito boa, ainda mais no quesito

gráfico e efeitos de explosões, o jogo deixa a desejar em outros elementos. Não é raro acontecer queda de frames durante a partida, por exemplo, principalmente quando você escolhe um lugar muito povoado para estourar um dos seus artefatos. Parte disso se deve a possibilidade de destruir praticamente tudo nos cenários. Basta dosar o explosivo na medida certa que você consegue colocar tudo no chão.

Além disso, a movimentação do personagem fica travada por vezes. Para entender do que estamos falando, coloque seu personagem para nadar um pouco. Na água, ele parece não se mexer direito, muitas vezes ficando com o braço esticado durante toda a travessia.

Já o modo online é especial. É possível fazer as missões com o auxílio de um amigo, facilitando o game e também tornando tudo

UM ESTOURO

Mercenaries 2 possui dezenas de veículos, uma porrada de extras e um roteiro cheio de alternativas. Mas não tem jeito, você vai ficar que nem um bobo, vendo fogos de artifício, quando começar a ganhar as primeiras opções de ataques aéreos. Nenhum jogo até então tinha conseguido recriar com tão assustadora perfeição uma explosão nuclear.



mais agradável. O único problema é que, quando você e o seu parceiro resolvem destruir tudo ao mesmo tempo, a queda de quadros fica absurda, deixando tudo uma bagunça só. Também é via Internet que você consegue habilitar alguns extras como roupas e armas.

Mercenaries 2 é um jogo sensacional, capaz de proporcionar entretenimento por longas horas (terminar o modo principal e ainda conseguir todos os extras pode render até 40 horas de jogatina), basta que você feche os olhos para alguns problemas e foque diretamente na diversão.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

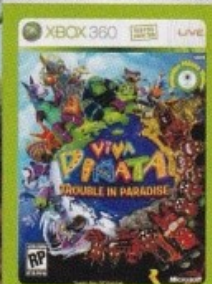
- ✓ As melhores explosões de todos os tempos
- ✓ Diversão para mais de 40 horas
- ✓ Dá para destruir tudo
- ✗ Graves falhas no acabamento
- ✗ IA e sistema de física inconstantes

O PLACAR

Muito divertido, só peca pela falta de acabamento

8

» Detalhes



Distribuidora: Microsoft
 Produtora: Rare
 Jogadores: 1-2
 Online: 1-4 coop.
 Customização: Jardim e Piñatas



Viva Piñata: Trouble in Paradise

Coop para quatro jogadores e mais de 30 novas Piñatas!

Flávia Gasi

Bem-vindo de volta ao mundo fantástico e colorido das Piñatas. Um dos grandes lançamentos da Microsoft em 2007, *Viva Piñata* é um raro jogo que merece o título "agrada a qualquer tipo de pessoa", seja lá de qual idade, porque, na real, tem atrativos para todas as faixas etárias. Cuidar de um jardim cheio de bichos fofos foi uma grata surpresa e deixou aquele gostinho de quero mais. Porém, fazer uma continuação do jogo é mais complicado do que aparenta. Não dá para alterar a mecânica (um dos pontos mais

importantes do título) e nem mudar o conceito "gracinha" das Piñatas. Por outro lado, ninguém quer ver só a mesma coisa em uma seqüência, certo? Como se diferenciar, então? Pois a Rare, a produtora da série, surgiu com um bando de idéias interessantes, que tornam *Trouble in Paradise* outro jogo obrigatório na sua coleção.

De prima, você vai notar que há uma história por trás de tudo, já que o malvado Professor Pester apagou todo o arquivo de Piñatas. Assim, você deve encher o seu jardim e mandar os bichinhos para festas ao redor do mundo. Toda

vez que faz isto, contribui para preencher um novo arquivo. Também fica claro que o jogo permite muito mais personalização e que há milhões de coisas novas a serem feitas, tudo isto em um cenário ainda mais polido e controles sensivelmente melhorados. Primeiramente, e um elemento muito importante, é que você não fica mais restrito a vagar somente pelas suas terras, o que significa que pode clicar em um animal que ainda não virou visitante e entender o que precisa fazer para atraí-lo. Além disso, você pode passear por outros tipos de terreno, como um deserto e uma terra de gelo, para caçar novas criaturinhas. São 30 adições de bichos, o que se totaliza em cem Piñatas no geral.

Claro, como há algumas que só residem em áreas geladas, há novos pacotes de superfícies e você pode remodelar completamente seu

CURTO E GROSSO

O que é?

Jogo de estratégia com bichos fofos.

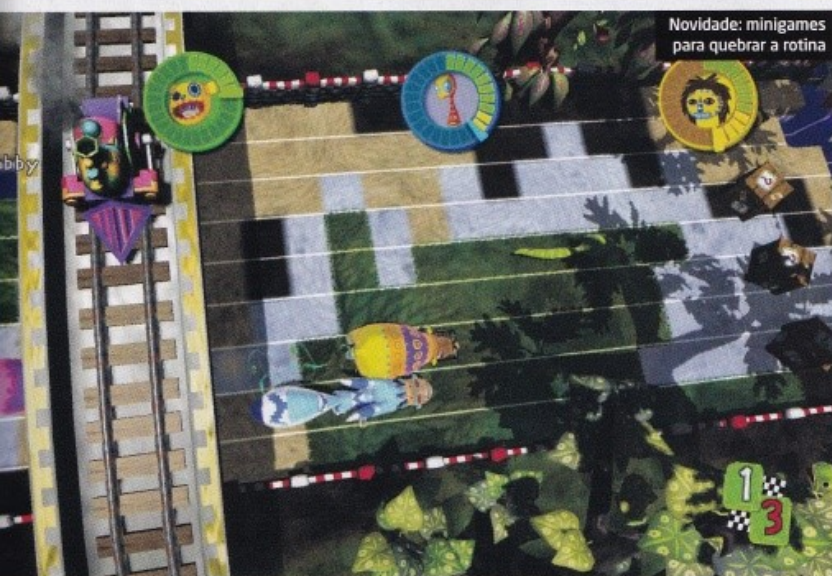
Com o que parece?

Com o primeiro jogo da série, mas melhor e mais completo.

Para quem é indicado?

Para todo mundo que não tenha preconceito contra fofice.

Viva Piñata: Trouble in Paradise



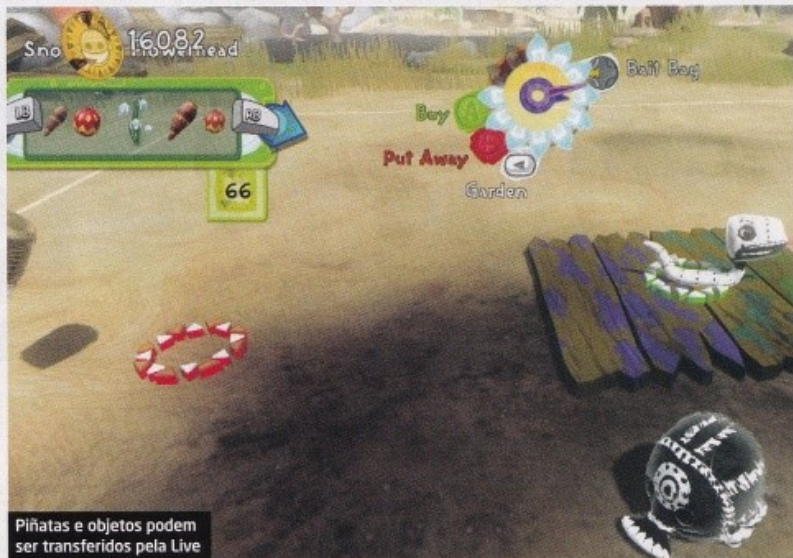
Novidade: minigames para quebrar a rotina



Há cerca de 30 novos bichos para cultivar no jardim



Modo coop para quatro jogadores = fim da vida social



Piñatas e objetos podem ser transferidos pela Live

jardim para se parecer com a Antártida ou o deserto do Saara, sem contar com a grama alta, baixa e os lagos. Para completar, ainda há plantas inéditas e um punhado de decorações criadas para este episódio.

Mais divertido ainda são os novos brinquedos para distrair as Piñatas. Eles embelezam o cenário e, claro, ajudam a manter seus bichos felizes. Também é possível alterar o clima para que se adapte ao tipo de jardim que você deseja e, conseqüentemente, à Piñata que quer conquistar. É diversão para horas e horas a fio. E o melhor: tudo aquilo que você gostou no primeiro *Viva Piñata* ainda está aqui: todos os personagens, lojas, ajudantes, Piñatas azedas, desafios e a mecânica calcada em estratégia. Sem contar a fórmula de evolução, que segue um passo rápido - faça duas Piñatas se tornarem residentes, coloque-as para namorar e depois dê um jeito para que elas se acasalem e tenham uma bela criação de fofuras. Porém, o jogo de namoro mudou (e para melhor): agora você precisa coletar corações apaixonados por um quebra-cabeça de labirinto e ainda criar Piñatas especiais quando completa a fase final do enigma, na qual os corações são coletados.

Piñatas para dividir

Todas as alterações são pertinentes e aumentam o tamanho da jogatina, mas o que realmente faltou no primeiro jogo da série - e foi consertado aqui - é o modo coop. Basta plugar um controle extra e a segunda pessoa ganha liberdade total no seu jardim. Pode ajudar a cuidar de plantas e das criaturas doentes e gastar seu dinheiro nas lojas. Acredite, é uma maneira bem diferente de jogar. Como a marca sempre se propôs a colocar toda a família na frente da televisão, um modo cooperativo offline era mais do que necessário. E se você é do tipo que não abandona uma jogatina online, ótimo. *Trouble in Paradise* também dá suporte a até quatro jogadores via Xbox Live.

Outra grande novidade é o uso da Xbox Live Vision, a câmera do Xbox 360, para transferir Piñatas que só existem em cartas de papel para dentro do seu jardim virtual. O aparato lê os códigos que estão nas cartas físicas e faz com que a Piñata se materialize dentro do seu Xbox 360. O melhor é que as cartas não trazem somente bichos, mas também itens para construção e objetos especiais. Não tem uma

câmera? Tudo bem. Basta se conectar na Live e pedir para seu amigo enviar aquela criatura que ficou faltando na sua coleção. Depois que as Piñatas viraram brinquedos até do Burger King, dá para imaginar que você vai vê-las por todos os cantos. E por que não? Para quem curte nunca é demais. Pode acrescentar edições especiais para datas como Natal e Páscoa e... bingo! A Microsoft acerta mais uma vez! *Viva Piñata: Trouble in Paradise* é mais completo, bem acabado, mais interativo e envolvente, além de ainda mais bonito - repare em como as superfícies ganharam um tratamento extra - e, certamente, fofo à beça.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✔ Mais 30 espécies de Piñatas
- ✔ Poder passear além das suas terras
- ✔ Novos modos de jogo e terrenos
- ✔ Coop e modo online
- ✘ Ainda falta maior mobilidade pelo jardim

O PLACAR

A Microsoft fez de novo: TIP é divertido demais

9

ANÁLISE

» Detalhes



Distribuidora: Electronic Arts
Produtora: Tiburon
Jogadores: 1-4
Online: 1-4
Customização: menus

Madden 09

A celebração dos 20 anos da série com grande estilo

Gustavo Petró

Alguém acreditaria que a série *Madden* completaria 20 anos de existência? Nos EUA, ninguém. Até porque é o jogo que simula o esporte preferido dos americanos. No Brasil, creio que pouca gente deu importância ao aniversário da franquia. Explicações não faltam para isso: de regras complicadas ao sistema de jogo absolutamente tático, passando pelo controles que exigem dedicação para serem dominados. A surpresa é saber que isso mudou nesta versão.

Do treino ao gramado

Não há mais desculpas para evitar chegar perto de *Madden*, uma vez que a edição 2009 tem como principal atrativo tornar a experiência simples mesmo para quem não manja nada do esporte. O jogo – que está muito bom, por sinal – oferece uma verdadeira aula de futebol americano. Logo no início, você é apresentado a uma opção de treino virtual assessorado pelo

próprio John Madden, que surge em formato holográfico. Aqui, você aprende desde o básico, que inclui receber e correr com a bola até a linha do touchdown (o “gol” deles, e que vale seis pontos), a fazer o field goal (o chute para as traves em forma de Y) e até como mudar de tática segundos antes de iniciar a jogada.

Por mais que pareça difícil para os iniciantes, este treino gera o “Madden IQ” e o “My Skill” – um tipo de avaliação baseada no seu domínio dos fundamentos de jogo: passe, corrida, defesa etc. Isso faz com que a dificuldade do game se adapte à sua linha de aprendizado. Quanto melhor o seu domínio das jogadas, mais difícil os adversários se tornam.

Se preferir, é possível optar pelas dificuldades tradicionais, mas nada é tão gratificante quanto ver a sua evolução partida após partida. Mesmo depois dos jogos, se houver alguma habilidade que você demonstra deficiência, surge um convite para voltar à sala de treino para aperfeiçoar a habilidade.

Espetáculo em jardas

Como falei no início, o jogo foca em tornar a experiência compreensível para todos. Mesmo durante a partida. Quando você faz uma jogada errada, os comentaristas chamam o “EA Backtrack”. Assim como em qualquer transmissão de TV, você tem a explicação detalhada da jogada. Um “tira-teima” evoluído. É incrível notar o grau de detalhes mostrado: surgem ícones e setas indicando o que você fez e como deveria ter feito, quais jogadores estavam em má posição, a trajetória que a bola deveria ter tomado e um punhado de outros detalhes que indicam de forma didática como fazer corretamente.

Outra aspecto interessantes, e que reforça a idéia de facilitar o aprendizado, é a função Replay. Com ela, você literalmente “rebonina” a jogada, com intuito de refazê-la. É um recurso limitado, porém útil. Principalmente se após uma longa temporada e duras sessões de treino você corra o risco de perder o campeonato por conta de um erro...

Por fim, atenção especial para a modelagem dos atletas – nunca foi tão boa. Sem falar dos inúmeros movimentos corporais, que dificilmente se repetem. Com tantas qualidade, a série dura mais 20 anos fácil.

CURTO E GROSSO

O que é?

Jogo oficial da liga de futebol americano

Com o que parece?

Com a única série decente do esporte: *Madden*

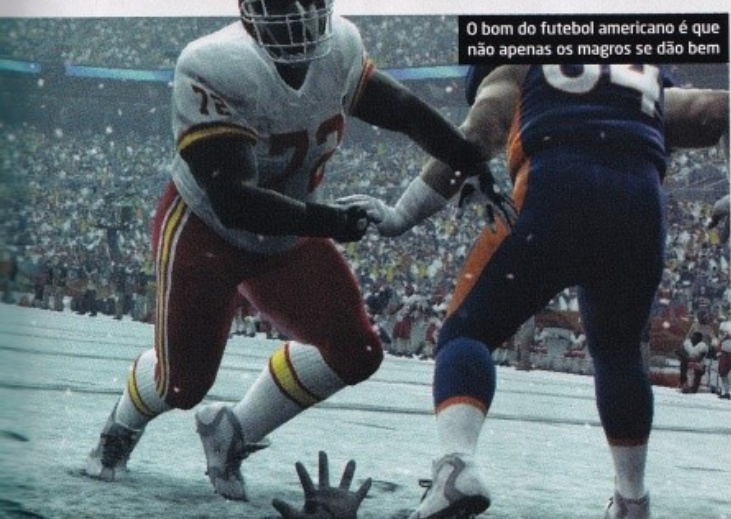
Para quem é indicado?

Para quem curte esporte e não teme conhecer novidades

As jogadas podem ser vistas de diversos ângulos



 **XBOX 360**
RECOMENDADO!



O bom do futebol americano é que não apenas os magros se dão bem









O jogo consegue recriar o clima do esporte com perfeição



Errou? Dê Replay para refazer a jogada



As animações dificilmente se repetem

-  **XBOX 360 AVALIAÇÃO**
-  Visual de alta qualidade
 -  Parece transmissão de TV
 -  Uma aula de futebol
 -  Jogo mais simples para os iniciantes
 -  No Brasil, jogo não tem apelo

O PLACAR
O melhor da série em 20 anos. Inesquecível para quem gosta

8

ANÁLISE

» Detalhes



Distribuidora: Atari
Produtora: Namco Bandai
Jogadores: 1-4
Online: Partidas online
Customização: Criação de personagens

Smash Court Tennis 3

Seria até bacaninha, se *Top Spin 3* não existisse

Felipe Azevedo

Como avaliar um jogo baseado em um esporte que você não tem a menor intimidade? No meu caso, a saída foi pedir ajuda a um especialista (leia-se: Nelson) para descobrir qual era considerado o melhor e então compará-lo à *Smash Court Tennis 3*. Algumas boas horas jogando os dois e

a conclusão é a seguinte: *SCT3* é bem mais amigável para iniciantes, mas em termos de custo-benefício, *Top Spin 3* é muito mais negócio - mesmo com sua curva de aprendizado muito maior.

A jogabilidade segue os moldes da série *Virtua Tennis*: pressione um botão no momento

certo e o personagem fica encarregado do resto. Há comandos mais complexos e que requerem um pouco de treino, mas você não é obrigado a utilizá-los se não quiser. Soltar o botão na hora exata, por exemplo, torna a raquetada mais precisa, mas não se trata de uma técnica essencial para vencer. Na maioria das vezes, a velha tática de sacar e correr para a rede é suficiente para garantir a vitória.

CURTO E GROSSO

O que é?

Jogo de tênis que vem na cola de *Virtua Tennis*.

Com o que parece?

Com um *Top Spin 3* inacabado e pior.

Para quem é indicado?

Para aqueles que não vivem sem jogar tênis virtualmente.

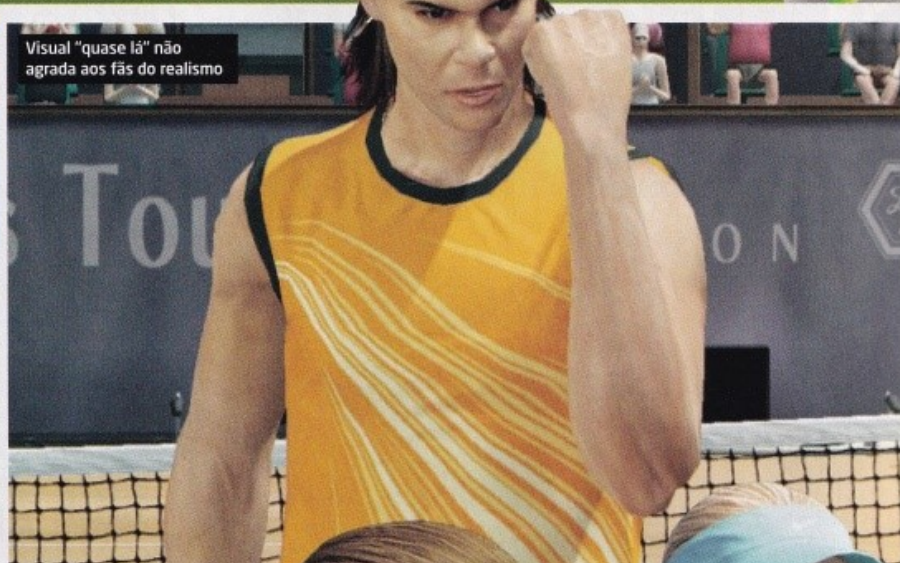
Cadê o realismo?

Como você já deve ter percebido, realismo não é o forte do jogo. E isso não se aplica só à

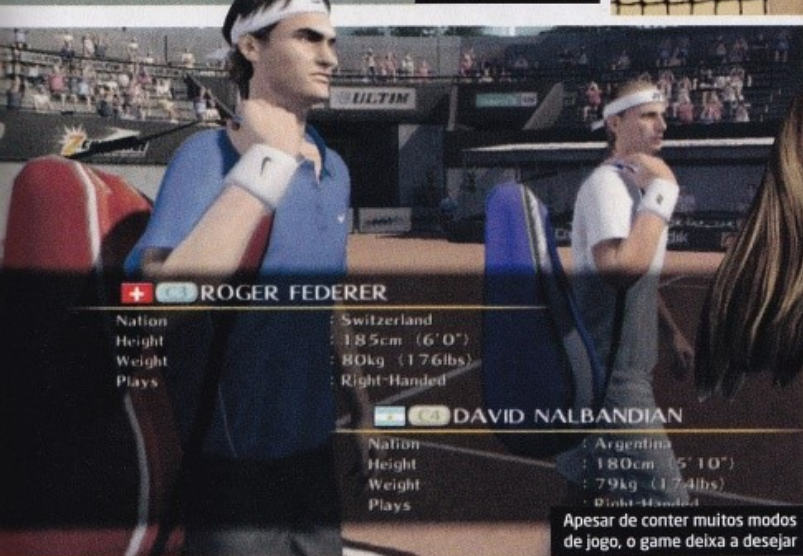
Smash Court Tennis 3



O mesmo esquema de mini-games de VT3.



Visual "quase lá" não agrada aos fãs do realismo



Apesar de conter muitos modos de jogo, o game deixa a desejar



As meninas marcam presença e a gente aprova

AÇÕES E EMOÇÕES

Eventualmente, depois que você ou o adversário fazem um ponto, o jogo exibe na tela botões que definem a reação do seu personagem em relação à jogada. A maior parte das opções serve apenas para fazer firula, mas uma em especial pode ser muito útil. Quando o juiz marca um ponto para o oponente e você fica na dúvida se a bola caiu dentro ou fora da quadra, pode pedir um tira-teima escolhendo a opção Challenge. Se a decisão do juiz tiver sido errada, ele muda de idéia e dá o ponto para você. Pena que só é possível usar uma vez por set.

jogabilidade. Visualmente, ele não impressiona como o título da 2K. As quadras são bonitas e cheias de detalhes, mas os personagens ficam no mesmo patamar de jogos lançados para o primeiro Xbox. As animações também não são muito convincentes. Se uma bola está fora do alcance do personagem, ele simplesmente desiste de tentar rebatê-la, em vez de se esforçar para tentar alcançá-la. Em contrapartida, quando surge a oportunidade de realizar uma cortada (isso só rola quando um símbolo amarelo aparece na quadra), errar o

movimento é quase impossível, já que o seu atleta é praticamente sugado em direção à bola.

Comparado ao modo de criação de personagens de *Top Spin 3*, o de *SCT3* é extremamente limitado, ainda mais porque a maior parte dos itens existentes não está disponível logo de cara. Para habilitá-los, você precisa ganhar pontos jogando no modo principal, o Pro Tour, que é organizado como um calendário e dividido por eventos.

Em cada um deles existem seis opções diferentes, mas nem sempre você tem acesso a todas elas. E o jogo não faz a menor questão de explicar o motivo de você não poder escolher algumas delas em certos eventos. Na maioria das vezes, por exemplo, os Charity Events (minigames que aumentam a popularidade do seu personagem) não estão disponíveis. Claro que tudo depende da sua colocação no ranking mundial, mas já que é assim, não faria mais sentido fazer a opção aparecer somente quando ela puder de fato ser acessada?

Título dispensável

Melhorar o seu personagem distribuindo os pontos de experiência recebidos ao vencer campeonatos e completar treinamentos é

importante, mas o que realmente pesa na hora de entrar em quadra é a resistência dele. Com a barra indicadora muito baixa, o rendimento do atleta é menor. Para evitar perder jogos por causa disso, é necessário pular alguns eventos para que o personagem recupere as forças e volte a jogar bem. Só que esse esquema deixa a sensação de dever não cumprido.

No final das contas, o que torna *Smash Court Tennis 3* dispensável - além do fato de *Top Spin 3* já estar disponível no mercado -, não são problemas práticos, como defeitos na jogabilidade ou coisas do tipo, mas sim as duvidosas decisões de design da equipe que trabalhou no jogo.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- Controles simples
- Tira-teima, como usado nas partidas reais
- Falta de realismo
- Visual criado com pouco esmero
- Criação limitada de personagens

O PLACAR
Deixe *Top Spin 3* na bandeja do console e pronto

5.5

Localize-se

- 80 Box: Tratado de Paz
-
- 81 Box: As Missões Extras
-
- 82 **ROTEIRO**
 - Rescue Carmona
 Faction: PMC
 - Moving In
 - Universal Petroleum
 Faction: UP
 - The Devastator
 Faction: PMC
 - Emplaced Weapons Challenge (Level 1)
 - Grenade Launcher Challenge (Level 1)
 - Pistol Challenger (Level 1)
-
- 83 Faction: PMC
 - Pistol Challenger (Level 1)
 - Sniping Challenger (Level 1)
 Faction: UP
 - Altigracia Outpost
 - Leave No Trace
 - Maracaibo Airport
-
- 84 Faction: UP
 - Cabimas Outpost
 - Built for Speed (Level 1)
 - Winning Challenge (Level 1)
 Faction: P.L.A.V.
 - Orinoco River Outpost
 - Eastern Merida Outpost
 Faction: PMC
 - Doom Patrol
-
- 85 Mapa: CONFIRA A LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS 100 SPARES PARTS
-
- 86 Faction: PMC
 - Destruction Race Challenge (Level 1)
 - Race Challenge (Level 1)
 Faction: UP
 - Into The Green Zone (Level 1)
 Faction: P.L.A.V.
 - Southeastern Amazon Outpost
 - Paint the Town
 - Jungle Cruise (Level 1)
 Faction: Pirates
 - Blended With a Twist
 - Yo-ho-ho and a Truck full O Rum (Level 1)
 - Central Island Outpost
 - Mainland Outpost
-
- 87 Faction: Pirates
 - Black Market, Warm Heart (Level 1)
 - Endangered Cargo (Level 1)
 Faction: PMC
 - Misha Milanich
 Faction: P.L.A.V.
 - Tropical Island Getaway
 Faction: PMC
 - Finding Flanco
-
- 88 Faction: PMC
 - Get Solano
 Faction: Chinese Army
 - Southwestern Cumada Outpost
 - Caracas Estates Outpost
 - Southeastern Cumada Outpost
 - Medusplasion (Level 1)
-
- 89 Faction: Chinese Army
 - The Last In Line (Level 1)
 - Exit Strategy
 Faction: AN
 - Southern Caracas Outpost
 - Caracas Outpost
 - Porto of Caracas Outpost
 - Give it a Whirl
 - Missile Command
 - Lost and Found
 - Battle For Caracas Vs. China
 - Get Solano, parte II

Merc



Quer saber a melhor forma de explodir tudo? Contamos aqui

ACORDO DE PAZ

Fazer missões para diferentes grupos causa grandes problemas. Muitas vezes você completa um objetivo para os chineses e é obrigado a destruir algo dos piratas e assim por diante. Quando isso acontece, você vira o inimigo número um da parte atingida. Nessa hora você precisa ir até a sede da PMC e pagar por um acordo de paz, ou seja, você literalmente compra a amizade da outra parte. Mas fica aí um aviso, isso é caro e só deve ser feito em último caso. O melhor é sempre tentar fazer um favor (missão extra) para o seu inimigo. Assim você também reconquista a amizade da parte afetada e parte para mais uma inimizada.



enarries 2

World in Flames

Pátria para quê? Trabalhe para você!

Leandro Rodrigues

Ora trabalhando para um lado, ora para o outro. Vida de mercenário é exatamente assim, não existe fidelidade, a cada momento ele é contratado para servir um lado, sempre em busca da maior possibilidade de lucro. Em *Mercenaries 2* isto fica ainda mais evidente. O seu personagem trabalha com um só objetivo: encher o próprio bolso. Isso abre um enorme leque de possibilidades, porém a quantidade de dor de cabeça é também maior proporcionalmente. Afinal manter

um bom relacionamento com todas as facções deste jogo não é fácil. Ainda mais quando o interesse delas normalmente está ligado em destruir a rival. Existem várias maneiras de conseguir realizar isso sem grandes problemas. E neste detonado ensinamos como solucionar todas as missões do jogo, quais as melhores armas e explosivos para utilizar e também como equilibrar essas disputas para que no final você se torne milionário e tenha uma porção de "clientes" satisfeitos. Confira nosso roteiro e boa sorte. ▶▶▶

AS MISSÕES EXTRAS

As missões extras são divididas entre encontrar alvos ou explodir edifícios. Quando você precisa achar um alvo, um símbolo de visto, em verde, aparece no mapa. No local marcado, você precisa apanhar o homem procurado e escolher entre prendê-lo ou atirar nele.

Quando é necessário explodir um prédio, um símbolo de alvo, também em verde, aparece no mapa. Aí, basta seguir até local, usar a imaginação e colocar o prédio abaixo de alguma maneira.

DETONADO

ROTEIRO

RESCUE CARMONA

01. Siga com a lancha até o ponto amarelo, indicado no meio das ilhas. Desça do veículo e espere o helicóptero jogar uma caixa.

Quebre-a e pegue o lança-granadas. Elimine os guardas em frente ao portão. Abra o inventário (I) e veja a opção destacada.

02. Saia e pressione Y, depois aperte A. No mapa, selecione o portão e abra uma distância segura para esperar o ataque aéreo. Siga em frente pelo caminho que foi liberado e acabe com mais soldados. Ao alcançar ao último ponto amarelo, um helicóptero vai mandar um veículo para você

03. Vá até o próximo ponto amarelo indicado, tomando cuidado com o fogo inimigo. Chame o reforço aéreo para destruir o portão, siga em frente e pegue o tanque. Suba o morro e invada a favela do lado esquerdo. Acerte a base das cabanas para eliminar os soldados nos telhados. Ao chegar no rio, afaste-se do tanque e atravesse nadando. Do outro lado, elimine todos os adversários e invada o castelo. Resgate Carmona na praça central.



FACTION: PMC MOVING IN

04. Siga até a Vila Solano e elimine os cinco comparsas dele que estão vestidos de branco. Infiltra-se pelo alto do morro, do lado direito. Pule no jardim e acabe com mais dois deles. Use os tanques de combustíveis para causar

mais danos aos inimigos. Pegue a grana espalhada pelo local.

05. Tome conta do carro que está no fundo e siga pelo lado direito. Acabe com mais dois homens do Solano e avance para a direita. Dê a volta no casarão e mate o último homem. Entre no casarão, e, no pátio, aguarde o tanque surgir. Se aproxime e aperte Y para ficar perto da escotilha. Aperte os botões que aparecem em sequência na tela e tome conta do veículo. Derrube dez soldados inimigos para completar a missão. Dentro do quartel da PMC duas novas missões estão disponíveis. Vamos a elas, na ordem:



FACTION: PMC UNIVERSAL PETROLEUM

06. Siga até o local indicado e acabe com todos os guardas que estão em volta da caminhonete. Entre no veículo e vá até o quartel da UP. Proceda com cuidado, quanto mais armas você perder e pedestres você atropelar, menos grana você acumula no final da missão. Ao chegar ao cenário, basta sair do carro para completar o seu objetivo. Neste ponto, o quartel general da UP também está disponível, basta usar o interfone no local indicado no mapa.

FACTION: UP THE DEVASTATOR

07. Vida de mercenário não é fácil. Para conseguir uma grana extra (e a confiança do pessoal da UP) você precisa recuperar um veículo com o singelo nome de Devastator.

Encaminhe-se até o local e evite confrontos desnecessários com tropas inimigas. Fale com o homem que está sentado perto da mesa. Ele informa a localização do veículo. Siga até o tanque e não entre, o seu alvo é uma mobilette rosa, com cestinho cheio de flores, atrás do tanque. Pegue-a e leve até o quartel da UP.



08. Depois da longa conversa, suba na caminhonete e espere até que um aliado imite você e pula na caçamba. Proceda para um dos três pontos marcados em amarelo no mapa (não importa a ordem). Seu objetivo é se infiltrar no local (use um carro da facção inimiga) e depois acabar com toda a resistência. Depois que a área estiver limpa, entre no menu de suporte e jogue a granada de fumaça nos círculos amarelos. Isso vai fazer com que o helicóptero coloque uma torre de escuta no local. Quando os três locais estiverem com escutas, siga até o carro indicado no mapa, aproxime-se e entre. Faça os comandos indicados na tela para acertar o inimigo. Leve o carro até o quartel da UP e depois pegue o helicóptero para trocar de facção e ir até a PMC.



FACTION: PMC EMPLACED WEAPONS CHALLENGE (LEVEL 1)

09. Primeiramente, pegue a metralhadora e acabe com 50 estátuas que estão no jardim. Depois disso, corra até o outro lado, no ponto amarelo, pegue o lança-granadas e acerte nove carros que caem do céu. Suba as escadas e junte mais um lança-granadas e acerte outras 50 estátuas. Algumas estão na sua frente, outras do lado esquerdo.

FACTION: PMC GRENADE LAUNCHER CHALLENGE (LEVEL 1)

10. Este desafio é bastante divertido. Você está com um lança-granadas e precisa eliminar os alvos. Os primeiros são três pilares do lado direito. Depois, no segundo posto carros e





Todo mercenário enfrenta resistência. Pobre desse aí

barris. No terceiro, acerte as três estátuas em cima do telhado da casa. Mais a frente, existem 18 pilares para você derrubar e, por último, os alvos estão do lado direito, no alto da escada. Você deve acertar os cinco alvos que estão atrás das barreiras de concreto. Portanto jogue a granada na lateral da barreira. Tudo isso antes de 2m30s.

**FACTION: PMC
PISTOL CHALLENGER (LEVEL 1)**

11. Objetivo simples: pegue a pistola e saia detonando todos os alvos do local em menos de 1m30s. Babinha.

**FACTION: PMC
SNIPING CHALLENGER (LEVEL 1)**

12. Esta é uma missão um pouquinho mais complicada. Como um sniper, você precisa eliminar 19 alvos. Nas placas, basta um tiro, já para os carros, é melhor atirar nos barris do lado. Você só tem 1m30s, mas toda vez que

As facções geralmente enviam reforços quando você pede



dá um tiro certo nos alvos verdes o tempo aumenta.

**FACTION: UP
ALTAGRACIA OUTPOST**

13. Siga até o local indicado e acabe com toda a resistência. Este local não é particularmente

Quando há pouca resistência, você não precisa de veículos



muito vigiado. Então, até mesmo a pé você consegue acabar com todos. Use o menu de suporte e selecione UP Strike Team. Espere três dos seus soldados entrarem para retomar o local.

**FACTION: UP
LEAVE NO TRACE**

14. Vá para o primeiro ponto indicado no mapa, detone os oito primeiros inimigos que surgem no local. Adentre o galpão para achar o executivo. Aperte Y para que ele siga você e entre em um carro. Agora, siga para o próximo ponto e leve-o até a casa indicada. Quando ele entrar no domicílio, dezenas de



Ação rápida e na medida são elementos importantes

inimigos se preparam para atacar o local. Use tanto as armas fixas quanto a sua granada para acabar com todos os adversários. Prossiga para a segunda casa, novamente com o executivo e repita o mesmo procedimento até que tudo esteja seguro. Mais uma vez, entre no carro e corra para o quartel general da UP.

**FACTION: UP
MARACAIBO AIRPORT**

15. O objetivo agora é conquistar o aeroporto de Maracaibo. A missão é complicada, portanto chegue ao local com cautela. Para começar, jogue granadas nos caminhões da entrada e coloque o explosivo, C4, em cada um dos galpões do cenário. Quando tudo estiver no chão, marque os locais para que seu helicóptero possa rapelar os itens inimigos. Agora parta para a porrada e depois que tudo estiver realmente limpo chame reforços do UP Strike Team. Eles chegam só no final da ação, mas é este o time que conquista o aeroporto completamente.

DETONADO

FACTION: UP CABIMAS OUTPOST

16. Mais uma missão de conquista de território. Não se esqueça de levar muito explosivo C4 para cumprir este objetivo. Siga para o lugar e acabe com a primeira linha de inimigos. Um tanque vai surgir. Corra na direção dele, andando em zigue-e-zague e coloque um C4 em seu casco. Afaste-se e escute o bum da destruição.

Colocar explosivos nos veículos oponentes é sempre uma boa idéia




17. Existem duas casas com vários homens com armamento pesado. Você não deve eliminá-los um a um, em vez disso, chegue até o local, instale um C4 e exploda. Com dois explosivos a casa (e os homens) vão para os ares. Quando as construções estiverem no chão, procure um lugar calmo e chame seus homens (UP Strike Team).

FACTION: UP BUILT FOR SPEED (LEVEL 1)

18. Seu objetivo aqui é pilotar um carro super potente em velocidade, porém frágil igual

porcelana. O tempo normalmente não é o problema aqui. Preocupe-se mais em passar por todos os checkpoints amarelo e ficar de olho no próximo que é marcado em verde. Chegue com o carro inteiro até o outro lado da cidade e a missão termina.

FACTION: PMC WINCHING CHALLENGE (LEVEL 1)

19. Essa missão está na sede do seu quartel, porém no segundo andar. Fale com o homem sentado no sofá. Oba, hora de aprender a pilotar um helicóptero. Pegue um dos veículos e siga até a marca. Aperte  para fazer com que a corda desça, agarre os três contêineres e coloque um em cima do outro, no centro da marca. Pegue a caixa de ferramentas e coloque-a no topo.

FACTION: P.L.A.V. ORINOCO RIVER OUTPOST

20. Essa e mais uma daquelas missões de conquista de território, a primeira com os guerrilheiros. Invada o local na raça, sem a ajuda de veículos. Não existe muita resistência no local, então acabe com os homens na torre e depois use o menu de suporte para chamar os Guerilla Commandos para tomar o local.

FACTION: P.L.A.V. EASTERN MERIDA OUTPOST


21. Agora que você também trabalha com os guerrilheiros, o melhor é conquistar novos

pontos para conseguir pousar seu helicóptero e conquistar novas missões. Ao contrário da anterior, essa é bem complicada: entre pelo lado direito e se for necessário, derrube uma árvore para abrir caminho entre os muros. Use um C4 ou então uma RPG para acabar com o tanque de guerra que patrulha o local. Depois de conseguir derrubar o veículo, tudo fica mais fácil. Acabe com os guardas e use o menu de suporte para chamar os Guerilla Commandos e tomar o local.



Quando houver muitos soldados no local, o melhor é usar C4 ou uma RPG

FACTION: PMC DOOM PATROL

22. Agora é a hora tão divertida de você se transformar uma cobaia humana. Entre no Cacharro de Muerte que a mecânica Eva construiu e siga pelos seis checkpoints para verificar se o invento está funcionando certinho. Depois, prossiga até o Strip mine e vá pelo longo circuito. Fica aqui uma dica importante: com o  você consegue saltar obstáculos.



A facção deste cara chama-se Piratas. Você já imagina o código de honra deles né?

Mercenaries 2: World in Flames

CONFIRA A LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS 100 SPARES PARTS

Elas são pequenas, vermelhinhas e normalmente estão camufladas nos lugares mais distantes da Venezuela em conflito. Para coletá-las basta se aproximar e apertar **V**.

Estes itens liberam extras e armas, sem falar que cada uma delas valem a bagatela de US\$ 200 mil. Ideal para acumular grana fácil no começo do jogo. A melhor maneira de sair procurando os

extras é com uma moto, que é rápida e consegue entrar em todas as partes, mesmo as mais apertadas. Evite helicópteros, que apesar de rápidos, não facilitam a visualização do alto.



DETONADO



Este é somente mais um dos chineses genéricos que você encontra às pencas no game

FACTION: PMC DESTRUCTION RACE CHALLENGE (LEVEL 1)

23. Dentro do quartel, agora você pode fazer favores para Misha, a mecânica. Pegue o jipe do lado direito e faça o circuito. Durante o caminho você precisa destruir seis alvos para ganhar tempo extra.

FACTION: PMC RACE CHALLENGE (LEVEL 1)

24. Uma corridinha básica pelos arredores do quartel da PMC. Fácil.

FACTION: UP INTO THE GREEN ZONE (LEVEL 1)

25. Entre no carro da UP e siga até o local em que o executivo está esperando. Converse com ele e adentre no carro. Leve-o à outra sede da UP, indicada no mapa.



Algumas missões pedem menos destruição e mais furtividade

FACTION: P.L.A.V SOUTHEASTERN AMAZON OUTPOST

26. Esqueça o armamento pesado. Entre pela frente do acampamento, elimine todos os guardas das guaritas e também no chão. Dê a volta e se aproxime do tanque. Pegue o

veículo e destrua o alojamento da esquerda e o da direita. Só depois disso você pode chamar os Guerilla Commandos.

FACTION: P.L.A.V PAINT THE TOWN

27. Na primeira parte da missão você precisa destruir três prédios inimigos. Existe a maneira fácil e a difícil. Você pode instalar exclusivos C4 em cada um deles ou apelar e chamar a Artillery Strike, caso já tenha. Eu recomendo que use, pois a segunda parte da missão já é muito complicada para você perder tempo aqui.

28. Corra até a igreja e você, com a ajuda dos revolucionários, deve defender o local dos tanques. Pegue as dezenas de RPGs que estão em volta do local. Quando a situação estiver mais calma um novo alvo aparece, e você deve capturar ou eliminar Mendes. Corra até lá e faça sua escolha.

FACTION: P.L.A.V JUNGLE CRUISE (LEVEL 1)

29. Uma nova corrida, desta vez dentro do rio. Não precisa correr muito, o tempo dá e sobra, ao contrário, sempre que vir um checkpoint entre minas aquáticas, mande bala para cima delas e abra caminho.

FACTION: PIRATES BLENDED WITH A TWIST

30. A corrida agora é com um jet-ski e o objetivo é mostrar para os piratas que você é o bonzão. Tome cuidado para não perder o controle nas rampas e no obstáculo 25 que fica no meio de minas aquáticas.

FACTION: PIRATES YO-HO-HO AND A TRUCK FULL O RUM (LEVEL 1)

31. Atravesse o rio e invada as instalações da UP, mas tente não atirar em ninguém para não diminuir sua moral com a facção. Pegue o carro amarelo e dirija até o ponto indicado no mapa. Não saia das estradas, caso contrário o carro balança e as mercadorias caem.



A moto é o melhor veículo para achar os itens escondidos

FACTION: PIRATES CENTRAL ISLAND OUTPOST

32. Hora de começar a tomar conta das ilhas. Siga até a ilha central e destrua o galpão ao lado da torre e o que atrás do pavilhão central. Mas nesse segundo use explosivo C4, para não destruir o pavilhão que você deseja conquistar. Depois disso, entre no menu de suporte e escolha a opção Boarding Party para chamar reforços.

FACTION: PIRATES MAINLAND OUTPOST

33. Outra missão de conquista. Tome cuidado, pois esta é um pouco complicada. Pegue um helicóptero e siga para o ponto mais perto do

Mercenários 2: World in Flames



Chris Jacobs aqui é um dos mercenários que você pode escolher. A cara de macho precede a reputação de durão

local onde você precisa ir. Siga para o cenário propriamente dito e, antes de tudo, atire nos guardas nas torres.

34. Depois, um a um, vá até os galpões e coloque um explosivo C4. Quando a área estiver livre, siga até o fundo e suba na parte mais alta. Chame reforços e tome conta do lugar.

FACTION: PIRATES BLACK MARKET, WARM HEART (LEVEL 1)

35. Entre na caminhonete e carregue os 30 galões até o ponto indicado no mapa. Importante: você precisa chegar lá com pelo menos três galões completos e cheios. Tome cuidado com a sua velocidade, ainda mais porque depois de escapar da via principal começa uma seqüência de explosões que podem destruir o seu carro completamente. Fique de olho, principalmente, nas torres que começam a desabar a sua volta.



As missões são acompanhadas por pontos marcados no mapa

FACTION: PIRATES ENDANGERED CARGO (LEVEL 1)

36. Você precisa levar um carregamento de tijolos até o local indicado. Muito fácil, você sai com 80 quilos e precisa chegar com pouco mais de 13 quilos.

FACTION: PMC MISHA MILANICH

37. Siga até a base, encontre e mande retirar os três Bunkers Buster do local. Depois vá, cheio de explosivos C4, para o novo alvo marcado no mapa. Coloque um explosivo em cada uma das casas para acabar com todos os pontos vermelhos. Quando a barra estiver limpa, entre no menu e coloque o Bunker Buster em seu arsenal. Utilize a mira laser, que se encontra na porta do bunker, afaste-se e assista ao espetáculo.

FACTION: PMC AIRSTRIKE CHALLENGE (LEVEL 1)

38. É chegada a hora de testar sua habilidade com os ataques aéreos. Selecione o botão de ataque no menu de suporte. Mire o laser em um dos caminhões da esquerda e pronto. Se conseguir completar mais de 60 pontos no mini-game, você passa desta missão.

FACTION: P.L.A.V TROPICAL ISLAND GETAWAY

39. Antes de ir para o local que lhe foi designado, certifique-se que está levando ao menos três Artillery Strike. Depois, siga para o local a nado e instale explosivos C4 em todas as casas marcadas de verde para ganhar um bônus (singelo) de 500 mil dólares. Quando acabar, pule até o alto do muro e se aproxime da torre. Chame uma artilharia e acabe com ela.

40. Desça e se aproxime da ponte. Passe por esta e quanto chegar do outro lado destrua o Jam no fundo. Use duas artilharias, uma para acabar a ponte e outra para acabar com o castelo. Procure um lugar seguro e espere o aviso de fim de missão aparecer.

FACTION: PMC FINDING FLANCO

41. Seu objetivo é limpar a plataforma petrolífera, que está localizada bem no centro do mapa. Certifique-se, antes de continuar, que você possui pelo menos uma Artillery Strike. Pegue um bote que está do lado esquerdo da mansão e siga até o local. Desvie do barco e suba nele pela escada de mão da plataforma.

42. Acabe com os guardas do primeiro andar e, só então, suba até o próximo. Prossiga para o lado direito, agarre a munição extra e suba até o terceiro andar. Atravesse a ponte até o outro lado e entre na sala de escritório (Office). Depois de uma rápida conversa, você vai visualizar uma explosão.

DETONADO

43. Corra atrás do homem que está marcado com um símbolo amarelo e acerte-o. Tire uma foto para provar que você fez o seu serviço e seja muito rápido. Vá depressa até a torre da plataforma, entre no menu de suporte e solicite a Artillery Strike. Corra muito e se jogue no mar, pois, se você demora, a coisa pode ficar muito feia.

FACTION: PMC GET SOLANO

Invadir os tanques de guerra às vezes é melhor do que explodi-los



44. Entre no helicóptero que está te esperando do lado esquerdo do cenário. Assim que chegar na ilha, elimine os primeiros soldados e roube um dos veículos inimigos. Faça o caminho completo até que você chegue próximo ao símbolo amarelo do Bunker Buster.

45. Você só pode acertar o bunker depois de explodir os dois SAM, nos símbolos vermelhos do mapa. Use C4 ou então granadas para acabar com os instrumentos. Depois, você já está liberado para utilizar o Bunker Buster para acabar com a estrutura.

46. Você tem dez minutos para voltar até o quartel da PMC. Por isso, espere um helicóptero inimigo se aproximar e capture-o. Corra até o local que está cercado por tanques de guerra. Desça e corra para a entrada. Aproxime-se de um dos tanques e tome-o. Depois disso, use-o para destruir todos os outros.

47. Quando a área estiver limpa, entre na PMC e saia em perseguição do seu inimigo. Pegue um carro e saia em disparada pelas ruas. Quando alcançá-lo, cerque o cara e elimine-o. Tire uma foto e volte para a sua base. Deste ponto em diante você tem novos aliados: converse com a líder do PMC.

FACTION: CHINESE ARMY SOUTHWESTERN CUMADA OUTPOST

48. Siga até o primeiro posto dos chineses. Use um dos helicópteros que você já deve ter conquistado para chegar até o novo ponto do mapa. Fale com o homem e aceite o novo contrato. Seu objetivo é conquistar novas áreas para os chineses.

49. Siga para o local indicado no mapa, destrua o tanque de guerra do lado esquerdo e depois as casas amarelas. Coloque sete homens do seu grupo dentro da sede local.

FACTION: CHINESE ARMY CARACAS ESTATES OUTPOST

50. Use um explosivo para destruir o muro na parte de trás do local. Depois, detone a instalação central deles e esconda os tanques de guerra no fundo. Acabe com a artilharia

inimiga e já contate dois helicópteros com a facção dos chineses, para que eles tomem conta do local.

FACTION: CHINESE ARMY SOUTHEASTERN CUMADA OUTPOST

51. Existem quatro alojamentos espalhados em cada um dos pontos indicados no mapa. Sua missão é eliminar cada um deles, para conseguir liberar o caminho e seus aliados tomarem mais uma área.



Um tombinho com uma dessas pode ser fatal

FACTION: CHINESE ARMY MEDUSPLOSION (LEVEL 1)

52. Corra até o tanque de guerra, mas antes de entrar nele, destrua o carro inimigo que está à espreita, do lado esquerdo. Assim que der um fim nele, entre no tanque e siga até a primeira marca do mapa. Uma ambulância precisa ser escoltada. Para completar o objetivo, basta visualizar o caminho que ela vai fazer, com ajuda do seu mapa, e se adiantar: vá à frente, acabando com todos os inimigos.



Usar um carro inimigo é a melhor maneira de se disfarçar para entrar na base adversária



As motos também são as melhores alternativas para uma fuga rápida

**FACTION: CHINESE ARMY
THE LAST IN LINE (LEVEL 1)**

53. Parabéns: você chegou à missão mais chata do jogo todo. Pegue o tanque de guerra e siga pela corrida, por baixo de todas as marcas. Tome cuidado com os inimigos.

**FACTION: CHINESE ARMY
EXIT STRATEGY**

54. Coloque um monte de explosivos nos bolsos e siga até o navio. Suba e solicite uma artilharia para destruir toda a embarcação.



Armas de baixo calibre não são muito eficientes, parta para as bombas

**FACTION: AN
SOUTHERN CARACAS OUTPOST**

56. Missão de conquista, mas agora com as nações aliadas. Destrua os galpões em todas as laterais, entre e acabe com o tanque (use uma RP). Basta chamar os aliados.

**FACTION: AN
CARACAS OUTPOST**

57. Essa missão é praticamente igual à

anterior, com um extra: Você precisa eliminar uma embarcação que está do lado direito do local que você precisa invadir.

**FACTION: AN
PORTO OF CARACAS OUTPOST**

58. Destrua primeiro o helicóptero que patrulha a área, logo depois o Jam que está do lado direito. Só então parta com explosivos C4 para explodir os quatro alojamentos ao redor do local. Destrua tudo e invada o cenário.

**FACTION: AN
GIVE IT A WHIRL**

59. Uma corrida pelos ares. Pegue o helicóptero em frente ao prédio e faça o circuito pelas 36 marcas.

**FACTION: AN
MISSELE COMMAND**

60. Siga para o local indicado e destrua os três caminhões de artilharia inimiga. Basta jogar granadas neles para causar um bom estrago. Depois disso, siga para os botes, a maneira mais fácil de eliminá-los é subir nos botes e solicitar uma ataque de artilharia. Corra e avance pela favela para acertar os três oficiais que estão no meio dos becos.

**FACTION: AN
LOST AND FOUND**

61. Primeiramente, siga até a ilha indicada e acabe com os três partes dos navios. O melhor é usar os ataques de artilharia,

principalmente na parte que está no navio. Vá para o ponto verde e salve o refém. Saia do local para completar o contrato.

**FACTION: AN
BATTLE FOR CARACXA VS. CHINA**

62. Destrua os quatro Jam que estão na região com explosivos C4, que permitem um trabalho limpo e rápido. Suba até o alto do morro e entre pela parte de trás do castelo. Prossiga pela escada principal e na parte mais alta, acerte o seu alvo e tire uma foto antes de sair da área.

**FACTION: AN
GET SOLANO, PARTE II**

64. Você ganhou uma singela bomba nuclear para acabar com Solano. Escolha um veículo e siga até a distante localização.
65. Destrua os tanques de guerra e também os Jam que estão no local. Só quanto a área estiver livre, você pode usar a bomba. Por isso, espere até tudo estar destruído, corra até Solano e acabe com o sujeito. Tire uma foto e observe o show.



Terminou? Que tal jogar no modo cooperativo agora?

Dragon Ball Z Burst Limit

Confira o passo a passo de como habilitar todos os Drama Pieces do jogo

Humberto Martinez e Gilsomar Livramento

Cada batalha do modo história representa um trecho do desenho animado e, caso você execute ações condizentes com a cena original do desenho, animações extras são ativadas. Isso já seria desafio extra suficiente para os fãs, mas as condições para ativar os Drama Pieces são ridiculamente difíceis e geralmente dependem da IA para funcionar. Boa parte das vezes, é necessário receber um certo golpe do

oponente, algo que nem sempre rola.

No entanto, uma vez que dê certo, o Drama Piece destravado pode ser equipado nos lutadores. Com isso, aquela cena específica poderá rolar durante o combate multiplayer e ativar vantagens para o seu guerreiro. Isso serve, por exemplo, para interromper um ataque do adversário com uma animação onde um lutador aliado entra em cena. Confira a seguir em quais batalhas e quais condições você pode habilitar os Dramas Pieces.

SAIYAN SAGA

01. CLOSE CALL WITH RADITZ

Fase: 01. Saiyan Arrival

Condições: em primeiro lugar, encha o Ki do seu lutador; depois mantenha a fadiga abaixo de 50% e lute sempre no solo. Agora é preciso receber um Ki Ultimate Attack.

02. RADITZ'S PRIDE

Fase: 07. Ginyu's Defeat

Condições: habilite o Drama Piece "Vegeta's Pride".

03. ANGRY RADITZ

Fase: 02. Piccolo's Trump Card

Condições: fique com menos energia do que o adversário e receba um Pursuit Attack.

04. TIEN'S RESOLVE

Fase: 03. Saibamen: Enemies From Soil

Condições: com menos de 70% de energia, espere receber um ataque que o arremesse longe.

05. ANGRY SAIBAMEN

Fase: 03. Saibamen: Enemies From Soil

Condições: com menos energia do que o adversário, receba um Pursuit Attack.

06. EXPLODE

Fase: 03. Saibamen: Enemies From Soil

Condições: há algumas condições que pedem apenas que o combate seja vencido. Para economizar, sempre que surgirem diremos apenas: vença o combate.

07. YAMCHA'S TRUE POWER

Fase: 04. The Saibamen Strike

Condições: deixe o inimigo com menos energia do que você, mantenha o seu nível de cansaço abaixo de 10% e use um golpe que arremesse o adversário pelos ares.

08. SELF-DESTRUCT

Fase: 04. The Saibamen Strike

Condições: vença o combate.

09. NAPPA'S PRIDE

Fase: 07. Ginyu's Defeat

Condições: habilite o Drama Piece "Vegeta's Pride".

10. ANGRY NAPPA

Fase: 05. The Power of Rage

Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um combo com mais de três ataques para habilitar a animação.

11. NAPPA'S PRIDE

Fase: 07. Ginyu's Defeat

Condições: habilite o Drama Piece "Vegeta's Pride".

12. KRILLIN'S EVASION

Fase: 06. Nappa... the Invincible?

Condições: mantenha seu Ki em 100%; fique no chão; mantenha o nível de cansaço abaixo de 50%. Receba um Striking Super Attack.

13. ANGRY KRILLIN

Fase: 06. Nappa... the Invincible?

Condições: mantenha-se com menos energia do que o adversário e receba um Pursuit Attack.

14. DO OR DIE

Fase: 06. Nappa... the Invincible?

Condições: deixe sua energia cair até menos de 20%, fique com menos energia do que o oponente e fique parado por alguns segundos.

TÉCNICAS FUNDAMENTAIS

O sistema de luta de *Burst Limit* é simples, mas vale algumas dicas técnicas. Confira:

DEFESA: segure **A** para ativar a defesa. Aperte **A** pouco antes de receber o impacto de uma magia para desviar ou rebatê-la. Quando estiver com a aura ativada, segure **U** para usar a super-defesa (gasta Ki).

ROLAMENTO: após receber um golpe e cair no chão, aperte rapidamente **X**, **A**, **Y**, **B** para rolar e se recuperar mais rápido.

DEFESA VELOZ: aperte **A** repetidamente para desviar de combos físicos em velocidade acelerada.

SUPER ATTACK: aperte **↻** + **B** e **↻** + **B** para executar os ataques especiais. Segure **B** e aumente a intensidade do ataque.

ULTIMATE ATTACKS: é o ataque mais forte dos lutadores. Encha a barra de Ki e aperte **↻** + **B**.

HEAVY SMASH: poderoso, executado com **U** + **Y**.

MEGA CRUSH: explosão de Ki para afastar o adversário, executado com **U** + **B**.

READY STANCE: pouco antes de receber qualquer impacto, aperte **↻** + **A** para se teletransportar para trás do inimigo.

READY STANCE ATTACK: aperte **↻** + **A** no momento de um ataque e o seu personagem vai se teletransportar para trás do oponente e atacar. É necessário precisão para funcionar.

PURSUIT ATTACK: mande um personagem para os ares com **↻** + **Y**. Aperte **U** para se teletransportar e começar uma perseguição. Aperte **↻** + **U** no segundo golpe para que o ataque jogue o alvo para o alto ou **↻** + **U** para mandá-lo para baixo. Esta é a técnica mais importante para concluir as tarefas para habilitar Drama Pieces.

15. NAPPA'S PERCEPTION

Fase: 07. Gohan's Test

Condições: com 100% de Ki e menos de 50% de cansaço, receba um Ki Super Attack.

16. TAKE THIS! AURA BURST!

Fase: 08. Goku's Quiet Rage

Condições: com 100% de Ki e menos de 50% de cansaço, receba um Super Attack.

17. KAIOKEN

Fase: 08. Goku's Quiet Rage

Condições: fique com menos de uma barra de energia, menos de um gomo de Ki; não se transforme e fique no chão.

18. VEGETA'S RAGE

Fase: 09. Final Battle: Beyond All Limit

Condições: com a barra de Ki cheia, receba um combo com mais de três ataques.

FREEZA SAGA

19. TOO EASY FOR RECOOME

Fase: 03. The Fruits of Training

Condições: mantenha-se com mais energia do que o adversário e use um Ready Stance Attack.

20. ANGRY RECOOME

Fase: 03. The Fruits of Training

Condições: fique com menos energia do que o oponente e deixe o inimigo executar um Pursuit Attack para assistir a animação.

21. POWER LEVEL CHANGE

Fase: 04. Captain Ginyu Attacks!

Condições: mantenha cansaço abaixo de 50%, dois gomos ou menos da barra de Ki e sofra um Mega Pressor ou Super Ex.

22. WARRIOR'S PRIDE

Fase: 04. Captain Ginyu Attacks!

Condições: o oponente não pode se transformar, deve ter menos energia do que o seu lutador e ficar acima de 50% de energia.

23. ARE YOU READY?

Fase: 05. Gohan. Defeat your Dad!

Condições: deixe o adversário com menos energia que o seu lutador e aplique um combo triplo.

24. TOO EASY FOR GINYU

Fase: 06. Goku is Ginyu and Ginyu is Goku

Condições: deixe o inimigo com menos energia do que o seu lutador e, lutando no céu, jogue-o para baixo.

25. VEGETA'S PRIDE

Fase: 07. Ginyu's Defeat

Condições: mantenha-se com menos de 30% de energia, barra de Ki quase vazia e fique parado.

26. GINYU'S RAGE

Fase: 07. Ginyu's Defeat

Condições: fique com menos de 20% de energia, menos energia que o oponente e fique parado.

27. ANGRY GINRYU

Fase: 07. Ginyu's Defeat

Condições: deixe o inimigo com mais energia e sofra um Pursuit Attack.

28. VEGETA'S ANGER

Fase: 07. Ginyu's Defeat



Habilitar os Drama Pieces depende muito da Inteligência Artificial

Condições: o adversário precisa ter mais energia e cansaço acima de 20%. Use um golpe que o arremesse para o céu.

29. YOUNG GOHAN STRIKES

Fase: 09. Freeza's Rage

Condições: com a barra de Ki cheia, execute um Pursuit Attack.

30. You've Got Me Mad Now

Fase: 09. Freeza's Rage

Condições: fique com 20% de energia, menos energia do que o oponente e fique parado.

31. YOUNG GOHAN'S ANGER

Fase: 09. Freeza's Rage

Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um Super Attack.

32. PICCOLO'S REGENERATION

Fase: 11. Piccolo's Return

Condições: encha a barra de Ki e fique com menos de 20% de cansaço e 30% de energia.

33. RAIN OF BLOWS

Fase: 12. Freeza's Next Transformation

Condições: vença o combate.

34. RAIN OF BLOWS

Fase: 12. Freeza's Next Transformation

Condições: vença o combate.

35. FREEZA'S PERCEPTION

Fase: 13. The Power of Frieza

Condições: com o Ki cheio e menos de 50% de cansaço, sofra um Ki Super Attack.

36. SEE EVERYTHING!

Fase: 14. Freeza's Final Form!

Condições: fique no chão e espere a barra de Ki do inimigo ficar quase vazia. Então sofra um Mega Crush ou Heavy Smash.

37. SUPER SAIYAN LIMITS

Fase: 12. Freeza's Final Form

Condições: mantenha-se com menos de 20% de energia e deixe o oponente com mais energia.

38. KAIOKEN X20

Fase: 15. Goku vs. Freeza: Two Power Collide

Condições: fique com menos de 20% de energia, transformação nível 1 e pare por alguns segundos.

39. FREEZA'S RAGE

Fase: 15. Goku vs. Frieza: Two Power Collide

Condições: deixe o oponente ficar com mais energia e sofra um Pursuit Attack.

40. SORRY TO KEEP YOU WAITING

Fase: 16. The Legendary Warrior Awakes

Condições: faça uma transformação nível 4.

41. STANDING AGAINST FATE

Fase: 17. Alone for the Final Battle

Condições: fique com menos de 70% de energia e, lutando no céu, derrube o adversário.

42. BARDOCK'S KI INCREASES

Fase: 18. Dream or Reality

Condições: fique com menos de 30% de energia, barra de Ki vazia e seja derrubado do céu.

43. LEND ME POWER 1

Fase: 18. Dream or Reality

Condições: fique com menos de 30% de energia, barra de Ki cheia, cansaço abaixo de 20% e pare.

44. LEND ME POWER 2

Fase: 18. Dream or Reality

Condição: habilite o DP "Lend Me Power 1".

45. LEND ME POWER 3

Fase: 18. Dream or Reality

Condição: idem ao anterior.

46. LEND ME POWER 4

Fase: 18. Dream or Reality

Condição: habilite o DP "Lend Me Power 1".

47. TOO EASY FOR BARDOCK

Fase: 19. Veteran Warrior vs. Saiyan Prince

Condições: faça três esquivas seguidas quando o inimigo tiver menos energia que você.

48. BARDOCK'S IRRITATION

Fase: 19. Veteran Warrior vs. Saiyan Prince

Condições: fique com 20% de energia, menos energia do que o adversário e pare.

49. VEGETA'S KI INCREASES

Fase: 19. Veteran Warrior vs. Saiyan Prince

Condições: fique com menos de 30% de energia, barra de Ki vazia e seja derrubado do céu.

50. BARDOCK STRIKES

Fase: 20. Warrior Race

Condições: encha o Ki e execute um Pursuit Attack.

CELL SAGA

51. GOHAN'S POWER

Fase: 01. Goku's Family

Condições: fique com menos energia do que o adversário e sofra um Super Attack.

52. GOHAN'S ANGER

Fase: 01. Goku's Family Training

Condições: fique com menos energia do que o adversário e sofra um Pursuit Attack.

53. SHOCKED

Fase: 02. The Android Appear

Condições: com 30% de energia e 30% de cansaço, sofra um Super Attack no solo.

54. SOLITARY WARRIOR

Fase: 02. The Androids Appear

Condições: vença o combate.

55. TOO EASY FOR #17

Fase: 03. Terror of the Androids

Condições: mantenha-se com mais energia do que o adversário e esquive de três ataques simultaneamente para habilitar o Drama Piece.

56. PICCOLO'S TRUMP CARD

Fase: 05. Piccolo's New Technique

Condições: com metade da barra de Ki e mais energia do que o adversário, jogue-o para o céu.

57. ANGRY #17

Fase: 06. Say Goodbye #17

Condições: fique com menos energia do que o adversário e deixe-o executar um Pursuit Attack.

58. VEGETA'S KI UNLEASHED

Fase: 07. Beyond the Limit

Condições: com menos de 70% de energia, deixe o inimigo arremessá-lo para o céu.

59. CELL'S REGENERATION

Fase: 08. #16 Last Stand

Condições: com 30% de energia, Ki completo e menos de 20% de cansaço, fique parado.

60. CELL'S KI UNLEASHED

Fase: 08. #16 Last Stand

Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

61. #16'S KI UNLEASHED

Fase: 08. #16 Last Stand

Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.



Dragon Ball Z: Burst Limit

62. TIEN IN TROUBLE

Fase: 09. Tien Risks it All

Condições: com 30% de energia, e menos energia do que o oponente, seja derrubado.

63. GOHAN'S KI INCREASES

Fase: 11. Gohan's Hidden Power

Condições: com menos de 30% de energia e barra de Ki quase vazia, seja derrubado.

64. CELL'S SCORN

Fase: 12. Evolution of Cell

Condições: fique com menos energia do que o adversário e se esquive três vezes seguidas.

65. CELL'S EVASION

Fase: 13. Beyond Super Saiyan

Condições: encha a barra de Ki, fique abaixo de 50% de cansaço e seja arremessado para o céu.

66. ANGRY TRUNKS

Fase: 13. Beyond Super Saiyan

Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um Pursuit Attack.

67. TRUNKS STRIKES

Fase: 13. Beyond Super Saiyan

Condições: encha a barra de Ki e jogue o oponente para o céu.

68. TRUNKS' PERCEPTION

Fase: 13. Beyond Super Saiyan

Condições: encha a barra de Ki, fique com menos de 50% de cansaço e sofra um Super Attack.

69. PICCOLO'S RAGE

Fase: 14. Piccolo vs. Piccolo!

Condições: fique com menos energia do que o adversário e sofra um Pursuit Attack.

70. AURA BURST

Fase: 14. Piccolo vs. Piccolo!

Condições: com a barra de Ki cheia e menos de 50% de cansaço, sofra um Ki Super Attack.

71. GOKU STRIKES

Fase: 15. The Cell Games Begins

Condições: faça um Pursuit Attack com Ki cheio.

72. ANGRY CELL

Fase: 17. The Unstoppable Gohan

Condições: apanhe até ficar com a barra de energia menor do que a do oponente. Sofra um Pursuit Attack.

73. GOHAN'S KI UNLEASHED

Fase: 17. The Unstoppable Gohan

Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

74. VEGETA STRIKES

Fase: 18. Perfect Cell!

Condições: com Ki cheio, execute um Pursuit Attack.

75. GOHAN'S KI UNLEASHED

Fase: 17. The Unstoppable Gohan

Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

76. BROLY'S KI INCREASES

Fase: 20. The Legendary Super Saiyan

Condições: fique com 30% de energia, barra de Ki quase vazia e menos energia do que o adversário.

77. BROLY HOWLS!

Fase: 21. The Power of Hate

Condições: com 50% de energia e cansaço abaixo de 30%, sofra um Ki Super Attack.

78. GOHAN STRIKES

Fase: 21. The Power of Hate

Condições: com menos de 50% de energia, sofra um Super Attack.

79. BROLY LAUGHS

Fase: 22. The Demon of Fear and Death

Condições: mantenha-se com mais energia do que o oponente e esquive de três ataques.

80. TRUNK'S KI UNLEASHED

Fase: 23. Unstoppable Terror

Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

81. TRUNK'S IRRITATION

Fase: 23. Unstoppable Terror

Condições: fique com menos de 20% de energia e menos energia do que o adversário.

82. TORRENT OF KI

Fase: 24. Super Saiyan Clash

Condição: vença o combate.

83. VEGETA'S PERCEPTION

Fase: 24. The Unstoppable Gohan

Condições: encha a barra de Ki, fique com menos de 50% de cansaço e sofra um Ki Super Attack.

84. HATRED OF KAKAROT

Fase: 25. Final Battle! Goku vs Broly

Condição: habilitado durante o combate.

85. RESENTMENT OF KAKAROT

Fase: 25. Final Battle! Goku vs Broly

Condição: habilitado durante o combate.

EXTRAS

86. PROTECTION #1

Fase: Nenhuma

Condições: é habilitada no início do jogo.

87. PROTECTION #2

Fase: 05. Gohan, Defeat Your Dad

Condições: permaneça com menos de 50% de energia e sofra um Super Attack

88. RISKING IT ALL FOR A FRIEND

Fase: 07. Gohan's Test

Condições: fique com a barra de cansaço em 100% e receba um Ultimate Ki Attack.

89. PROTECTIVE KI BLAST

Fase: 13. The Power of Frieza

Condição: habilite o Drama Piece "Frieza's Perception"

90. PARTNER TAUNT

Fase: nenhuma

Condição: habilitado no início do jogo.

91. PARTNER SUPPORT

Fase: nenhuma

Condição: habilitado no início do jogo.

92. SENZU BEAN

Fase: Tutorial

Condição: complete todos os treinos do tutorial.

93. AN ELITE POWER

Fase: 09. Final Battle, Beyond All Limits

Condições: mantenha-se com a barra de Ki cheia e mais energia do que o adversário.

94. KAIOKEN X3

Fase: 09. Final Battle, Beyond All Limits

Condições: faça uma transformação de nível 1, fique com a energia abaixo de 30% e barra de Ki quase vazia.

95. FEEL FOR BATTLE

Fase: 09. Final Battle, Beyond All Limits

Condições: fique com menos de 50% de energia e arremesse o inimigo para o céu.

96. HIDDEN POWER

Fase: 11. Piccolo's Return

Condições: encha a barra de Ki e mantenha-se com mais energia do que o inimigo.

97. PICCOLO'S KI UNLEASHED

Fase: 22. The Demon of Fear and Death

Condições: ative qualquer Drama Piece durante a luta e vença o combate.

Esta é a última Drama Piece da coleção. Seu sofrimento terminou.

A principal habilidade para destravar as DP: paciência



Soul Calibur IV

O esquema para conseguir os itens do jogo

Gilsomar Livramento

O maior desafio que você encontra em *Soul Calibur IV* é a Tower of Lost Souls. É nesta opção que está o grosso dos itens secretos necessários para criar novos personagens. Para facilitar sua vida, listamos como usar as Skills e seus efeitos, dicas e a relação completa de condições para habilitar cada acessório no modo Ascend.

SKILLS

Ao se criar um personagem (ou editar algum dos já existentes), você pode adicionar habilidades extras. Cada habilidade custa uma quantidade de pontos, que são determinados pelas peças de vestimenta que o lutador usa. É possível equipar um máximo de quatro habilidades em seu personagem, mas caso não tenha pontos suficientes para tal, elas serão removidas assim que você sair do modo de criação. Algumas skills se repetem, sendo diferenciadas pelas letras "A", "B" e "C". As Skills de mesmo nome com letras diferentes causam o mesmo efeito, mas com intensidades diferentes, sendo que "C" é a mais fraca e "A" é a mais forte. Confira a lista das Skills e quais suas funcionalidades.

POWER

- **Shave damage:** causa dano ao oponente mesmo quando ele se defende.
- **Auto Counter:** pode transformar um ataque normal em um Counter.
- **Auto Unblockable:** pode transformar um ataque normal em um ataque indefensável.
- **Knock Down:** aumenta a força do empurrão.
- **Nullify Aerial Control:** oponente não pode evitar ser atingido no ar (máximo de 3 hits).
- **Guard Breaker:** aperte A+B+K para entrar neste modo. Golpes de alto dano podem se tornar Guard Breakers.

IMPACT

- **Nullify Counter:** diminui a chance de usarem Counters contra seu personagem.
- **Auto Impact:** cria a chance de realizar Impact após a defesa.
- **Impact Heal:** recupera energia quando Impact é usado.
- **Impact Edge:** quando Impact é realizado, o ataque seguinte se torna um Counter Hit.
- **Strong Impact:** quando Impact é realizado, o próximo ataque se torna um Counter.
- **Master Impact:** todos os Impacts se tornam Just Impacts.



Para estas dicas, o mais usado foi o grandalhão Astaroth (dir)

- **Soul Repel:** aperte A+B+K para entrar neste modo. Repele quase todos os ataques.

BOOST

- **Hysterical Strength:** aumenta a força e diminui a Soul Gauge.
- **Start Dash:** seu personagem inicia a luta um pouco mais forte.
- **Will Power:** os atributos do lutador aumentam quando sua energia diminui.
- **Soul Gauge Recovery:** recupera a barra Soul Gauge.
- **Alignment:** As habilidades de seu personagem aumentam (ou diminuem) de acordo com o alinhamento de seu adversário. (Um personagem bom fica mais forte contra um personagem mau, por exemplo).
- **Strengthen Horizontal:** ataques horizontais ficam mais fortes.
- **Appeal:** personagem fica mais forte contra alguém do sexo oposto, porém fica mais fraco contra um do mesmo sexo.
- **Strengthen Vertical:** golpes verticais ficam mais fortes.
- **Skill Ability Up:** aperte A+B+K para entrar neste modo. Aumenta ou diminui alguma habilidade aleatória.

GAUGE

- **Soul Gauge Boost:** Soul Gauge começa mais cheia.

- **Soul Gauge Damage:** aumenta o dano ao Soul Gauge adversário.
- **HP Drain:** recupera energia conforme causa dano ao oponente.
- **Soul Gauge Rate Up:** recupera Soul Gauge conforme causa dano ao oponente.
- **HP Recovery:** recupera energia com combos de mais de três hits.
- **HP Burst:** aperte A+B+K para ativar. Recupera energia automaticamente.
- **Soul Gauge Vamp:** aperte A+B+K para ativar. Absorve o Soul Gauge do oponente.

SPECIAL

- **Switch Speed Up:** recarrega mais rapidamente a barra que possibilita a troca de personagem durante a luta.
- **Auto Grapple Break:** automaticamente evita agarrões
- **Double Edged Sword:** causa danos ao Soul Gauge de ambos os lutadores.
- **Nullify Ring Out:** evita Ring Out.
- **Venom Fang:** envenena o adversário e causa dano contínuo..
- **Magnet:** diminui a força do Knock Down.
- **Run Speed Up:** permite correr mais rápido.
- **Invisible:** aperte A+B+K para ativar e se tornar invisível.
- **Step Speed Up:** para andar mais rápido.
- **Charge Cancel:** aperte A+B+K para ativar. O Soul Charge é cancelado.

TOWER OF SOULS

Suas habilidades serão testadas nesta dungeon que se divide em duas modalidades: Ascend e Descend. Jogando no Ascend, você encara batalhas contra vários guerreiros durante dois ou mais andares seguidos, onde tantos seus adversários quanto seus personagens estarão sob efeito de Skills. Além da obrigação de vencer as batalhas, cada andar detém um tesouro (um acessório para personalizar seus personagens) que só é habilitado ao cumprir uma condição secreta.

Já o Descend funciona como um Survival Mode, onde você escolhe dois lutadores e encara 40 andares de batalhas ininterruptas, nas quais as Skills surtem efeito. A cada cinco andares você ganha um acessório. Entretanto, o HP (energia) de seus personagens não se renova a cada nova batalha, ou seja, você continua com o HP da batalha anterior - a não ser que tenha alguma Skill que permita recuperar energia.

Tanto no Ascend quanto no Descend é importante pegar seus melhores personagens e personalizá-los, de forma a evoluir seus atributos de ataque, força, defesa e HP, além de distribuir os pontos de atributos para usar Skills que possam favorecê-lo nos combates. Como no Descend não há segredos, segue uma lista com as condições secretas de cada andar do modo Ascend.

Preparamos também dicas de como se dar bem em certas condições: além dos agarrões (acionados com dois botões), existem os ataques que resultam em arremessar o oponente. Para saber quais são esses, procure na lista de comando do personagem os que tenham a sigla "AT". Outro tipo de ataque exigente nas condições são os Just Inputs, que requerem precisão na execução e variam de um personagem para outro. Procure na lista de golpes ataques marcados como "Just". O mesmo pode ser dito dos Guard Breakers, procure pela sigla "GB" na lista de comandos. Para completar missões onde o Critical Finish deve ser usado, use o personagem Yun-Seong e seus ataques Avenging Claws para quebrar as partes da armadura do adversário. A



Uma boa pedida: treine bastante e tenha paciência

condição do andar 39 é um pouco confusa e exige que seu personagem não mude a posição de combate, ou seja, evite usar comandos com o direcional / alavanca esquerda ou ataques que façam seu personagem modificar sua posição de luta.

- 01f - Vença a luta sem sofrer dano.
- 02f - Vencer sem causar ou sofrer Ring Out.
- 03f - Troque de personagem mais de duas vezes durante a luta.
- 04f - Arremesse o oponente três vezes (certos golpes que resultem em arremesso).
- 05f - Derrote o oponente com um Ring Out.
- 06f - Arremesse o oponente (golpes específicos que resultem em arremesso).
- 07f - Complete o estágio sem errar nenhum ataque sequer.
- 08f - Troque de personagem duas vezes durante a luta.
- 09f - Defenda três ataques consecutivos do oponente.
- 10f - Defenda dez ataques consecutivos do oponente.
- 11f - Derrote todos os oponentes com um Critical Finish.
- 12f - Derrote todos com Ring Out.
- 13f - Destrua as paredes do cenário.
- 14f - Faça Guard Impact mais de três vezes.
- 15f - Vença a luta usando apenas o ataque "A" e a defesa.
- 16f - Vença a batalha quando o tempo chegar a zero (Time Out).
- 17f - Dê um combo com mais de cinco hits.
- 18f - Passe nos quatro cantos do cenário.
- 19f - Troque de lutador mais de cinco vezes.
- 20f - Vença a luta com Critical Finish.
- 21f - Cause um Ring Out em si mesmo.
- 22f - Execute mais de quatro Counter Hits.



É fundamental trocar de lutador de acordo com o estágio

23f - Defenda mais de três golpes seguidos do oponente.

24f - Realize um combo que cause mais de 240 pontos de dano no oponente.

25f - Arremesse o oponente mais de cinco vezes (golpes específicos que resultem em arremesso).

26f - Execute um combo com mais de dez hits.

27f - Vença a luta sem sofrer dano.

28f - O oponente deve defender um Guard Break duas vezes.

29f - Troque de personagem mais de cinco vezes durante a luta.

30f - Termine a luta sem defender ataques.

31f - Execute mais de cinco Just Inputs.

32f - Faça um agarrão baixo.

33f - Execute três arremessos de ataque (golpes específicos que resultem em arremessos).

34f - Realize mais de três Guard Impacts.

35f - Vença a batalha sem trocar de lutador.

36f - Vença a batalha quando o tempo chegar a zero (Time Out).

37f - Derrote todos com Critical Finishes.

38f - Derrote todos com Ring Out.

39f - Termine a luta sem mudar de posição na arena.

40f - Execute um combo com pelo menos cinco hits.

41f - Execute mais de cinco Just Inputs.

42f - Termine a luta sem deixar o oponente usar nenhuma Skill.

43f - Agarre o oponente pelas costas.

44f - Não cause ou sofra Ring Outs.

45f - Derrote a todos sem usar nenhuma Skill.

46f - Derrote a todos sem usar nenhuma Skill.

47f - Agarre o oponente cinco vezes.

48f - Vença a luta com um personagem que tenha a Skill "Invisible" equipada.

49f - Vença a luta sem errar nenhum golpe.

50f - Execute um combo com mais de dez hits.

51f - Realize mais de quatro Counter Hits.

52f - Vença usando um Critical Finish.

53f - Derrote a todos com Ring Out.

54f - Destrua as paredes do cenário.

55f - Execute três arremessos de ataque (golpes específicos que resultem em arremessos).

56f - Use um combo que cause mais de 240 pontos de dano.

57f - Cause um Ring Out em si mesmo.

58f - Derrote todos os oponentes sem ter nenhuma Skill equipada.

59f - Defenda dez ataques seguidos dos oponentes.

60f - Termine o estágio sem trocar de personagens durante a luta.



Muitas exigências do Ascend dependem muito da ação inimiga

Mass Effect Engine, o jogo BioWare Corp., Mass Effect e o Mass Effect Engine são marcas registradas da BioWare Corp. © 2007 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logotipo Xbox e o logotipo Xbox Game Studios, Xbox, 360 e o logotipo Xbox são marcas registradas do Grupo Microsoft.

SINAL PERDIDO

SINAL PERDIDO

SINAL PERDIDO

SINAL PERDIDO

SINAL PERDIDO

SINAL PERDIDO

S.O.S.

SINAL PERDIDO

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

ENFRENTA UM DILEMA QUE NÃO DÁ PARA DESCREVER.



Microsoft
game studios

BIOWARE
CORP

Jump in.

S.O.S.

SINAL PERDIDO

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

MASS EFFECT™

As forças de Saren estão se espalhando. E seu objetivo é claro: o extermínio de toda a vida orgânica. Como você decide quem salvar? Quem deixar morrer? Decisões de vida e morte esperam a cada parada, enquanto você vasculha um universo de 32 estrelas e planetas. Não se esqueça do seu mapa. xbox.com/pt-br

 XBOX 360.



FREEKO

Jogos, trapaças sociais e diálogos fumegantes

Aeromodelismo às vezes sai caro. Golfe exige a compra de sapatos bicolores e pode resultar em caixas com o nome de Tiger Woods na estante de jogos. Coleções e atividades envolvendo pólvora ficam temporariamente descartadas. Wii é brinquedo. Assim, o mais saudável e seguro hobby continua sendo o de travar diálogos filosóficos na vida real utilizando as experiências marcantes da virtual. Uma arte que deve ser aprimorada diariamente para comprometer a sanidade dos cidadãos que não têm nada a ver com isso e pegam a conversa "de orelhada".

NO ÔNIBUS:

- Tava bem no começo. Levei três tiros na perna e comecei a mancar. Não dava pra atravessar o lago porque tinha material radioativo, aí eu tomei três garrafas de vodca e fiquei bem viciado. *Fallout 3*, pra começar a semana.

NO ALMOÇO:

- Fui beber com o camarada, saí do bar torto. Não conseguia andar meio metro. Acabei roubando um caminhão, descii na contramão e capotei da ponte. Polícia veio, mas liguei pra uma amiga advogada e ela conseguiu livrar minha cara. *GTAIV*, pra fazer a digestão.

NO BAR:

- Eu peguei o cavaliño, mas não curti muito não. A raposinha é mais rápida, ligeira. Pior é o ursinho. Com ele eu não conseguia render nada, foi fracasso imediato. Mas as cores estão mais bonitinhas, tudo mais vivo que antes. *Viva Piñata: Trouble in Paradise* (ou... melhor não.)

NA SALA DE ESPERA (DE QUALQUER LUGAR):

- Sempre quando eu volto eu não sei onde parei, o que estava fazendo. Dou uma volta, me perco de novo, tento ler alguma coisa, nada resolve. Pensei em desistir, parar tudo. Quem sabe um dia tentar novas aventuras. *Oblivion*, praticamente um webgame em flash.

NA FILA DO PARQUE:

- A montanha-russa não tava pronta, na verdade. Mas ninguém ligou, pessoal ficou lá, passeando. Quando o carrinho chegou, escapou vazado e atropelou todo mundo. Tinha criança, um monte de pipoca, foi uma desgraça. Tem no YouTube, o vídeo. *RollerCoaster Tycoon*, que traz sempre uma nova experiência.

EM QUALQUER LUGAR (OU NA IGREJA):

- Peguei a menininha e acabei com ela. Sem dó, cara, só pra ver como era, porque o demo não deixava claro. Foi sinistro. Depois eu acabei gostando. *BioShock*, aquele.

ACHIEVEMENTS QUE GOSTARIAMOS DE VER



Conquista Desbloqueada

Fracassou. Fracassou de novo. Fracassou melhor que nunca.

Ninja Gaiden 2
Bronze Brasil 5400 G

ASPAS

"Ok, se alguém quiser tentar..."

Lauren Faccidomo, produtora de *Rock Revolution*, ao abandonar a apresentação da Konami na E3 depois de falhar em *Blitzkrieg Bop* (Ramones)

Tem gente que não deveria apresentar game nenhum



CONSELHO ESPERTO PROFETA DO ÓBVIO

Quando sua vida miserável não tiver mais solução e seus savegames estiverem corrompidos, tenha calma. Pense que, a cada quatro anos, centenas de milhões de pessoas param tudo e voltam sua atenção a algum lugar do planeta para ver quem pula mais longe.



Rapidinhas freeks



ENTÃO NÃO SEI

Aeroporto de Guarulhos, São Paulo. Gabinete da Receita Federal, onde você vai para declarar a posse de eletrônicos antes de sair do país para evitar que eles sejam taxados quando você voltar, reclamando do fuso. Moleque mostra um DS Lite, preto, e pergunta à funcionária se é preciso declarar.

Ela: "É de quantos gigas?"

Ele: "!"

Ela: "De quantos gigas?"

Ele: "Não é de giga..."

Ela: "Mas é iPod?"

Ele: "Não, é..."

Ela: "Próximo!"

DOS MALES, O MELHOR

Sonhava em ser bombeiro, para ficar apitando sirene o dia inteiro. Cresceu (pouco) e considerou ser banqueiro, para ficar contando dinheiro o dia inteiro. Mais tarde, só passou no



vestibular de Administração, o que lhe permitiria ficar administrando o dia inteiro. Muitos dias inteiros passaram e acabou se lançando na política. Uma vez eleito, passou a ser honesto o dia inteiro. Mal sabia ele que seu verdadeiro destino era ser jornalista de games, para ficar instalando o patch da versão beta o dia inteiro.

WALK THE LINE

Fable nos ensinou a andar curtindo a vida, sem perder o estilo. *Dead Rising* mostrou como caminhar em um shopping protegendo sua câmera fotográfica e desviando de zumbis - situação muito próxima da vida real, aliás. Em novembro, *Gears of War 2* vai apresentar a teoria infalível da "Invencibilidade infinita enquanto forma de deslocamento ritmado de pedrestres peso-pesado entre ruínas cinza-chumbo", segundo comunicado não-oficial que acaba de ser inventado agora mesmo.

glu

BaixE AGORA
E SAIA DETONANDO!



Devil May Cry™

DISPONÍVEL NAS
OPERADORAS



vivo



Viver sem fronteiras



HORA DO ÓBITO: 13:04:03
HORA DO ÓBITO: 13:04:04
HORA DO ÓBITO: 13:04:05
HORA DO ÓBITO: 13:04:06
HORA DO ÓBITO: 13:04:07
HORA DO ÓBITO: 13:04:08
HORA DO ÓBITO: 13:04:09
HORA DO ÓBITO: 13:04:10
HORA DO ÓBITO: 13:04:11
HORA DO ÓBITO: 13:04:12
HORA DO ÓBITO: 13:04:13
HORA DO ÓBITO: 13:04:14
HORA DO ÓBITO: 13:04:15
HORA DO ÓBITO: 13:04:16
HORA DO ÓBITO: 13:04:17
HORA DO ÓBITO: 13:04:18
HORA DO ÓBITO: 13:04:19
HORA DO ÓBITO: 13:04:20
HORA DO ÓBITO: 13:04:21
HORA DO ÓBITO: 13:04:22
HORA DO ÓBITO: 13:04:23
HORA DO ÓBITO: 13:04:24
HORA DO ÓBITO: 13:04:25
HORA DO ÓBITO: 13:04:26
HORA DO ÓBITO: 13:04:27

CUIDADO AO COMBATER OS MONSTROS, PARA QUE NÃO SE TORNE UM.

-FRIEDRICH NIETZSCHE

TOO HUMAN

Microsoft
game studios



Too Human é uma marca comercial da Silicon Knights, Inc. Todos os direitos reservados.
©2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Jump in.





Digitalizada por: Guardião

Editada por: Guardião

Doada por: André



[facebook.com/retroscansbr](https://www.facebook.com/retroscansbr)



[@retroscansbr](https://twitter.com/retroscansbr)



contato@retroscans.org

Revista digitalizada e distribuída gratuitamente.

Não venda ou alugue esta revista.

<http://retroscans.org>