

X360



PREVIEW
EXCLUSIVO

HALO: REACH

Nada mais de projetos secundários: Reach quer retomar a glória da série Halo

ESPECIAL

CRACKDOWN 2

Mapas com a localização dos orbs
e guia para liberar as Conquistas

CONTRA-ATAQUE

MEDAL OF HONOR

A EA planeja desbancar o
reinado de Call of Duty e
ressuscitar seu FPS de guerra

PREVIEW

FALLOUT: NEW VEGAS

Sua próxima parada? Uma Vegas
dominada por mutantes e
assolada pelo holocausto nuclear

ESPECIAL

THE END

Qual é a importância da parte
final dos games? Os grandes
do mercado de jogos respondem

E MAIS Call of Duty: Black Ops + Fable III + Dead Space 2 + Singularity

+ LEGO Harry Potter: Years 1-4 + Lara Croft and the Guardian of Light

| **DICAS + OPINIÃO + ENTREVISTAS + NOTÍCIAS E MUITO MAIS**



UOL JOGOS



**ALÉM DE MAIS LEGAL,
JOGAR ONLINE
NO UOL JOGOS
É MAIS ECONÔMICO.
SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA
TODO COMENDO NA SUA CASA.**



UOL
UMA VANTAGEM
LEVA À OUTRA.

SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine

 **UOL**
O MELHOR CONTEÚDO

photoshopcreative.com.br

Photoshop Creative é a única revista focada inteiramente no Adobe Photoshop. Licenciada da edição britânica, a publicação conta com conteúdo de altíssima qualidade para leitores criativos que buscam conhecimentos práticos. Além de tutoriais sobre edição de imagens, a Photoshop Creative traz também guias passo-a-passo e avaliações detalhadas de equipamentos, tudo em uma linguagem divertida que mostra a melhor maneira de utilizar os recursos do programa.



EDITORIAL

X360

Coordenador editorial: Hudson de Almeida

REDAÇÃO

Editor-chefe: Allan André
Editores: Henrique Minatogawa e Ricardo Caetano
Designers: Luciano Alves de Souza e Marcos Mazzei
Capa: Marcos Mazzei
Colaboração: Douglas Pereira (estratégia), Henrique de Breia e Szolnoky (tradução), Matheus Clemente (previews e reviews), Pablo Raphael (review), Rafaela Caetano (tradução), Renato Silva (network) e Ronie Anderson (tradução)

PUBLICIDADE

Gerente comercial: Rodrigo Miranda
email: rmiranda@grupodomodo.com.br
tel.: (11) 3217-2702
Executivo de Contas: Maurício Prado
email: mprado@digerati.com.br
tel.: 3217-2715

ATENDIMENTO AO LEITOR

email: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br

ASSINATURAS

Telefones: SP (11) 3512-9462 | RJ (21) 4063-6989
Horário de atendimento: de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h.
site: www.assinedigerati.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES

Telefones: SP (11) 3512-9462 | RJ (21) 4063-6989
email: vendas@digerati.com.br,
site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar,
São Paulo – SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600,
fax: (11) 3217-2616
Representante comercial nos EUA:
USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-5000, ramal 222
email: info@multimediausa.com
Marketing: (11) 3217-2607
email: marketing@digerati.com.br
Desenvolvimento de negócios: José Renato Mannis
email: jrmannis@grupodomodo.com.br
SAC: 9h às 18h
Tel.: (11) 3217-2626
Windows Live Messenger:
atendimento@digerati.com.br

ip
IMAGINE
PUBLISHING
This magazine is published under
license from Imagine Publishing
Limited. All rights in the licensed
material, including the name X360,
belong to Imagine Publishing Limited
and it may not be reproduced, whether
in whole or in part, without the prior written
consent of Imagine Publishing Limited.
© 2010 Image Publishing Limited.
www.imagine-publishing.co.uk

 **DIGERATI**

X360 (ISSN 2177-1979)
é uma publicação mensal da editora
Digerati. Distribuidor exclusivo para todo o
Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Tel.: (21) 2195-3200.
Impressão: IBEP Gráfica
Distribuidor para Europa e América Latina:
Malta Internacional +55 11 3129-3377.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO

GRUPO DOMO

FIPP

ANER
www.aner.org.br

IVZ

THE END

Camaradas. Das muitas razões que nos levam a perder algumas horas de nossas vidas com videogames é o resultado de nosso esforço. Resolver algum puzzle complicado, concluir uma missão gigante, eliminar um inimigo poderoso ou mesmo ser o primeiro dentre muitos a conseguir um item são algumas tarefas que seriam muito vagas se não tivessem uma função: propósito. O propósito é uma das razões de nos esforçarmos para completar os jogos. Se não fosse assim, ainda estaríamos jogando Atari e seus games que só tinham placares e nenhuma fase ou último mestre. O clímax, o resultado, a fase final ou chefão final, chame como quiser. Queremos ser agraciados e, merecidamente, presenteados com um grande final para nossos esforços. O final do game é parte das mais importantes no conjunto!

Particularmente, se o final (ou o último desafio) não for bom, minha opinião quanto ao jogo fica comprometida. Gosto muito de Resident Evil 4, mas seu último mestre é patético. Não considero (mesmo sendo um entusiasta) Mass Effect um game perfeito por causa de seu último mestre, assim como BioShock, que tem um inimigo final totalmente fora do contexto. Esses jogos são alguns exemplos de games que falharam em seus pontos altos. Basta compará-los com games como Portal, Silent Hill 2 e Knights of the Old Republic (três games no meu top 10). Finais que coroam grandes jogos. Queremos e temos o direito de enfrentar um desafio final ou presenciar uma sequência que mereça nosso sacrifício. Debateremos um pouco mais esse assunto em uma das seções especiais da X360 que você tem em mãos. Confira uma matéria que traz a opinião de pessoas importantes do mercado de games sobre os jogos e seus finais.

Além desta matéria, sua revista traz os segredos de Crackdown 2, com vários mapas e localização de seus orbs. Grandes títulos que serão lançados no futuro estão na seção Previews, como Medal of Honor, Call of Duty: Black Ops e o aguardadíssimo Halo: Reach. Tem ainda análises, dicas, entrevistas e muito material interessante sobre Xbox 360.

“O propósito é uma das razões de nos esforçarmos para completar os jogos. Se não fosse assim, ainda estaríamos jogando Atari e seus games que só tinham placares e nenhuma fase ou último mestre.”

Boa leitura e até a próxima edição.

PS: Prepare-se, pois o final de ano vem aí e esperamos que seja um bom final para nós, jogadores.

Ricardo Caetano
Editor

Com a palavra...

Bote a boca no trombone!

Queremos ouvir sua opinião. Envie suas mensagens para:

Revista X360
Editora Digerati
Rua Haddock Lobo, 347, 12º andar
CEP 01414-001 – Cerqueira César
São Paulo/SP
Email: x360@digerati.com.br
Fax: (11) 3217-2617

X360 na web:
topgames.terra.com.br/revistax360

X360 no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=27607251



A X360 Magazine,
nossa nave-mãe

CONTEÚDO

X360
SEÇÕES

OS GAMES NA REVISTA

Call of Duty: Black Ops	28
Castlevania: Lords of Shadow	52
Crackdown 2	68
Crysis 2	48
Dead Space 2	42
Enslaved: Odyssey to the West	57
F.E.A.R. 3	44
Fable III	38
Fallout: New Vegas	32
Halo: Reach	16
Hunted: The Demon's Forge	56
Lara Croft and the Guardian of Light	46
LEGO Harry Potter: Years 1-4	74
LOTR: War in the North	50
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds	58
Medal of Honor	22
Rage	40
Singularity	76
Sniper: Ghost Warrior	78
Transformers: War for Cybertron	72
Two Words II	54

08 NETWORK

Notícias e variedades

15 PREVIEWS

Antecipamos os próximos clássicos

67 REVIEWS

Analisamos os lançamentos

79 CONNECTED

O universo da Xbox Live



16 HALO: REACH

A Bungie está reescrevendo totalmente sua tecnologia para Halo: Reach, e a diferença que a nova engine oferecerá à franquia será comparável ao salto entre Halo 2 e Halo 3.

NETWORK

08 NOTÍCIAS

As novidades do universo Xbox

10 MUNDO PARALELO

Entretenimento além do videogame

12 RETRO

Medal of Honor: European Assault

ESPECIAL

60 THE END

O final é um elemento importante, o que pode fazer a glória ou a ruína de um jogo. Confira uma seleção dos melhores desfechos e também dos mais decepcionantes.

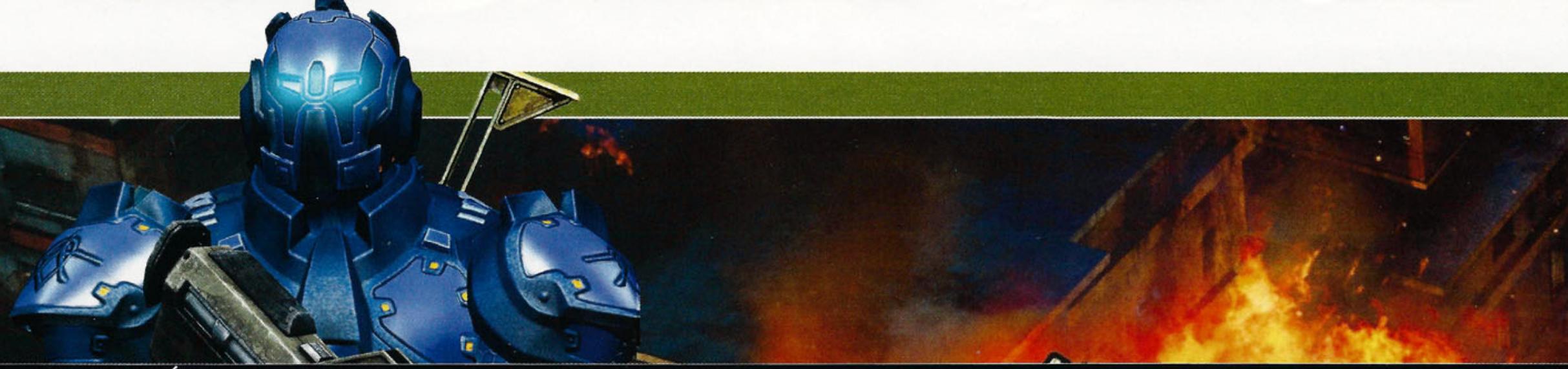
CONNECTED

80 SITE TOPGAMES

Confira a grande novidade do site: os video-detonados!

82 BAIXE ISSO

Saiba quais são os melhores DLCs disponíveis na Live.



86 ESTRATÉGIA

Crackdown 2

PREVIEWS

16 HALO: REACH

Nova engine para um novo game de uma das maiores franquias do Xbox.

22

Medal of Honor

Será que o poder de fogo de Medal of Honor será capaz de derrotar o poder de Call of Duty?



28 CALL OF DUTY: BLACK OPS

A linha do tempo continua e é hora de lutar no Vietnã.

32 FALLOUT: NEW VEGAS

O local para explorar no novo Fallout é nada menos que a cidade do jogo.

38 FABLE III

Suas decisões serão mais uma vez importantes para evoluir em Fable.

40 RAGE

O Apocalipse está presente na Terra. Cabe a você sobreviver.

42 DEAD SPACE 2

O survival horror no espaço promete mais criaturas para você desmembrar.

44 F.E.A.R. 3

Susto. Atire. Susto. Atire. Susto. Atire. Será que vale a pena mais uma vez?

46 LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

A nova maneira de se explorar tumbas.

48 CRYYSIS 2

O exigente FPS desembarca no Xbox 360.

50 THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Longe da Montanha da Perdição.

52 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

O clã Belmont versão Kojima.

58 MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Mais pancadaria entre heróis.



REVIEWS

68 Crackdown 2

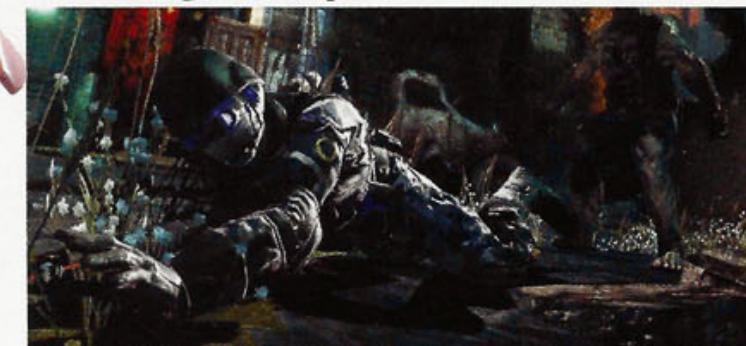
72 Transformers: War for Cybertron

74

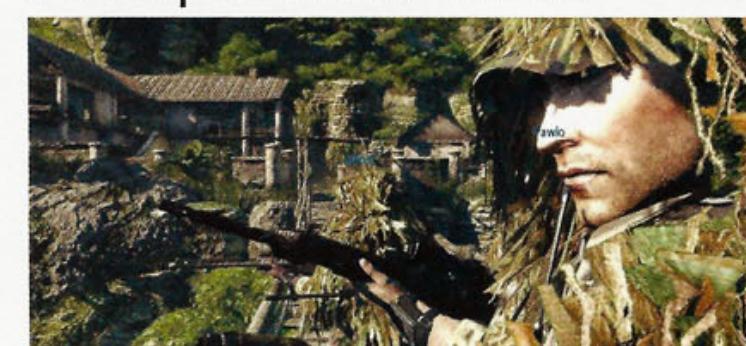
LEGO Harry Potter: Years 1-4

Os blocos de montar se unem ao universo do bruxo que sobreviveu.

76 Singularity



78 Sniper: Ghost Warrior



NETWORK

NOTÍCIAS

Novidades no universo X360

LINHAS INIMIGAS

O reino dos outros consoles

MUNDO PARALELO

Cinema, música, HQs, DVDs...

RETRO

Revisitando o primeiro Xbox

EM BREVE

Em um X360 próximo a você

BOLA DE CRISTAL

As previsões para o futuro

NOVO PACOTE

"O Kinect é uma oportunidade de alcançar um público mais amplo."



MICROSOFT REVELA PREÇOS DO NOVO MODELO DO XBOX 360 E KINECT

Plano de expansão da rede da Microsoft contemplará mais oito países

Quando o assunto era o preço do novo Xbox 360 e do Kinect, as informações que tínhamos eram apenas rumores. Desde a apresentação das novidades na E3, em junho, a Microsoft não se manifestou sobre o quanto precisaríamos desembolsar para levar seus dois novos produtos. Porém, o silêncio foi rompido e a empresa revelou o preço de suas novidades.

Para começar, o novo modelo do Xbox 360, que conta com 4 GB de memória interna e várias outras melhorias, substituirá o antigo modelo Arcade e custará US\$ 200. O novo modelo também apresenta entrada para HD externo, mas a Microsoft ainda não revelou informações sobre tais produtos. Com o lançamento oficial do novo modelo, que ocorre no próximo dia 4 de agosto, as versões mais

antigas do Xbox 360 deixarão de ser fabricadas.

Sobre o Kinect, a empresa revelou dois preços. Quem optar por comprar apenas o acessório, que virá acompanhado do jogo Kinect Adventures, gastará US\$ 150. Já quem preferir comprar o pacote em que está incluído também o novo modelo do Xbox 360, desembolsará US\$ 300. Além disso, a empresa

também revelou que os jogos para o Kinect custarão US\$ 50. O lançamento oficial do novo acessório acontece em novembro e, com isso, a Microsoft planeja alcançar um público maior. "Acredito que o Kinect representa uma oportunidade única para alcançarmos um público muito mais amplo que o que tínhamos antes", diz Aaron Greenberg, gerente de produtos da Microsoft.

CONVOCAÇÃO

NOVOS PERSONAGENS CONFIRMADOS PARA MARVEL VS CAPCOM 3

Seis novos lutadores se juntam ao combate

ENQUANTO O LANÇAMENTO de Marvel vs Capcom 3 ainda está longe, a Capcom continua revelando quais lutadores estarão presentes na terceira versão de seu bem sucedido crossover. Recentemente, a produtora confirmou a participação de Chun-Li (Street Fighter), Trish (Devil May Cry), Doctor Doom e Super-Skrull (ambos vilões das histórias do Quarteto Fantástico).

Além deles, informações que vazaram na internet apontam para mais dois personagens. Amaterasu (o lobo de Okami) e Thor, deus do trovão das histórias da Marvel, apareceram em imagens in-game do jogo, porém, a Capcom não confirmou se eles de fato estarão presentes na versão final.



EM BREVE

ROCK BAND 3 JÁ TEM DATA DE LANÇAMENTO DEFINIDA

Lojas dos EUA oferecem bônus na pré-venda

A TERCEIRA VERSÃO da série Rock Band está em produção há algum tempo. Se você está preparado para detonar nos palcos virtuais de Rock Band 3, agora você sabe quanto tempo durará a espera até o lançamento. Segundo a Harmonix, Rock Band 3 deverá chegar às prateleiras no dia 26 de outubro.

Para quem comprar o game na pré-venda norte-americana, o jogo contará com bônus, que variam de acordo com a loja onde a compra for feita. Quem comprar na Amazon, receberá uma guitarra exclusiva no jogo e quem optar pela GameStop, poderá baixar as músicas extras "My Own Summer" (The Deftones), "Blue Monday" (New Order) e "Burning Down the House" (Talking Heads) de graça após o lançamento.



A FORÇA

ACTIVISION CONSIDERA CALL OF DUTY O 'STAR WARS' DESTA GERAÇÃO

Empresa compara Soap a Luke Skywalker

A FRANQUIA CALL OF DUTY é uma das mais bem sucedidas e rentáveis da atualidade. O sucesso é tanto que a distribuidora Activision já está considerando a série o "Star Wars" desta geração. "A franquia Call of Duty é uma força da natureza", disse o presidente de distribuição da Activision Eric Hirshberg. "Acho que é o mais

próximo que esta geração tem de Star Wars e maior que qualquer ato musical ou filme atualmente". Hirshberg ainda conta qual é a principal preocupação com a série. "O maior desafio de qualquer franquia como esta é se manter um passo à frente das pessoas, continuar as surpreendendo e mantendo o aspecto de novidade", completou.



ENTRE LINHAS

KINECT PRECISARÁ DE DOIS METROS LIVRES

» Interessados em jogar usando o Kinect, abram espaço na sala. Segundo a loja virtual Amazon, que já lista o novo acessório na pré-venda, os candidatos a dono da novidade precisarão deixar pelo menos seis pés de distância da câmera, o que representa cerca de dois metros.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW CHEGA EM OUTUBRO

» Curioso para saber se a próxima incursão da série dos vampiros no mundo 3D será melhor do que o fraco Castlevania 64, para Nintendo 64? Sua espera deve durar até outubro, mês que a Konami pretende lançar Lords of Shadow.

'2112', DO RUSH, NA INTEGRA EM GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

» A Activision revelou que o trio canadense Rush estará presente no próximo jogo da série Guitar Hero. A obra conceitual "2112", que contém sete partes, durando um total de 20 minutos, estará presente na íntegra no inédito modo Quest.

BRÜTAL LEGEND NÃO TERA SEQUÊNCIA

» Se você quer ver mais Jack Black nos games, terá que torcer para ele estrelar uma franquia nova, pois parece que Brütal Legend, protagonizada pelo ator e criada por Tim Schafer (designer do clássico Full Throttle), não agradou aos executivos da Electronic Arts, que já adiantaram que não haverá continuação para o game da Double Fine Productions.

MUNDO PARALELO

Ginástica para o cérebro: o que há de mais quente no cinema, na TV, nos quadrinhos, na música...

RUSH RETORNA AOS PALCOS BRASILEIROS EM OUTUBRO



Trio canadense já tem data certa para shows no Brasil

CONFIRMANDO OS RUMORES que rondavam a internet, a produtora Time for Fun revelou que o trio canadense Rush já tem data certa para fazer novos shows no Brasil. O Rush está na estrada com a turnê Time Machine, que tem como base o clássico álbum *Moving Pictures*, que será tocado na íntegra. Além dos clássicos, o trio também tocará canções mais recentes e algumas inéditas. A turnê começou no dia 29 de junho e passará por 40 cidades nos Estados Unidos e Canadá.

Formado por Geddy Lee, Neil Peart e Alex Lifeson, o trio se apresenta no estádio Cícero Pompeu de Toledo, o Morumbi, em São Paulo, no dia 8 de outubro e na Praça da Apoteose, no Rio de Janeiro, no dia 10 do mesmo mês. Até o fechamento desta edição, não foram reveladas informações sobre a venda de ingressos.

PRÓXIMO MAD MAX SERÁ EM 3D

Sem Mel Gibson, filme usará nova tecnologia

APROVEITANDO A ONDA DOS FILMES EM 3D

3D, *Mad Max: Road Fury*, quarto da série, também entrará na dança e apresentaria a nova tecnologia. O longa-metragem será totalmente filmado com câmeras 3D, ao contrário de outros filmes, que são filmados do modo convencional e convertidos.

O diretor George Miller, responsável pela trilogia original e pelo novo filme, está trabalhando com a empresa canadense Dalsa Corporation para desenvolver a nova tecnologia. As filmagens deverão durar nove meses e acontecerão nos mesmos cenários dos filmes originais. Quem fará Max Rockatansky (interpretado por Mel Gibson anteriormente), será Tom Hardy (*Rocknrolla*). O filme está previsto para 2012.



O ORIGINAL | Ainda no início de sua carreira, em 1979, Mel Gibson interpretou Max Rockatansky.

ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

Não é só de Xbox 360 que vive um jogador. Confira o que acontece no reino dos concorrentes

PARTIDAS LOCAIS

Sony patenteia sistema de multiplayer local sem tela dividida

Uma única tela, mas com imagens diferentes para cada jogador

SE JOGAR COM UM AMIGO

significa ter a tela cortada ao meio e limitar o campo de visão, a Sony pretende dar um novo significado a suas partidas de multiplayer local. Recentemente, a empresa patenteou um sistema que permite que dois jogadores compartilhem a mesma tela, sem divisões, e ainda assim consigam ver coisas distintas, sem que um veja as imagens do outro. O que parece ser coisa de ficção científica seria

conseguido com a ajuda da queridinha do momento, a tecnologia 3D.

O projeto da Sony usaria os novos televisores estereoscópicos para gerar as imagens aos jogadores, que as veriam com a ajuda de óculos especiais. O áudio também seria individual, com cada pessoa usando um par de fones de ouvido. A tecnologia ainda não tem nome e nem previsão de ser incorporada em algum produto da empresa.



DISPENDIOSO



EM PARCELAS | Starcraft II será dividido em três partes, cada uma com as missões das raças Terran, Zerg e Protoss.

Produção de Starcraft II custou US\$ 100 milhões

Será que a produtora recupera o investimento?

STARCRAFT II, JOGO QUE continuarão à guerra entre os Terrans, Protoss e Zergs, foi lançado no dia 27 de julho. Aproveitando a ocasião do lançamento, a Blizzard revelou o quanto foi investido para a produção das três partes de seu game de estratégia tão aguardado. Estimamos um valor que já considerávamos alto, mas o custo real da produção ficou bem mais alto que nossa aposta: Starcraft II e seus três episódios demandaram US\$ 100 milhões para sua conclusão.

Apesar da alta cifra, a produtora

planeja recuperar o valor investido em pouco tempo. Até o fechamento desta edição, os números de vendas dos primeiros dias de Starcraft II ainda não haviam sido publicados, porém, levando em consideração o sucesso que outros games da produtora obtiveram, sendo World of Warcraft o mais popular entre eles, acreditamos que os planos da Blizzard se concretizem. O objetivo da empresa é lucrar com partidas multiplayer e assinaturas de seus jogadores.

Wings of Liberty, o primeiro episódio lançado, corresponde a raça Terran.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Matar nazistas não cansa nunca. Será?

HOUVE UMA ÉPOCA em que de cada dez jogos de tiro lançados, 11 eram sobre a Segunda Guerra. Com tantos games buscando um lugar ao sol, não era de se espantar que nem todos eram bons, então aqueles que se destacavam logo se tornavam os favoritos dos jogadores. A série *Medal of Honor* é uma delas, mesmo tendo jogos que variam do ruim ao clássico em sua história. *European Assault* não é o melhor da franquia que está prestes a ser revigorada, mas não faz feio e oferece uma ação inteligente.

Você começa *European Assault* em uma vila francesa, com missões simples para se habituar com os controles e jogabilidade. Neste começo, nada é inédito, pois tudo que você vê já foi mostrado em

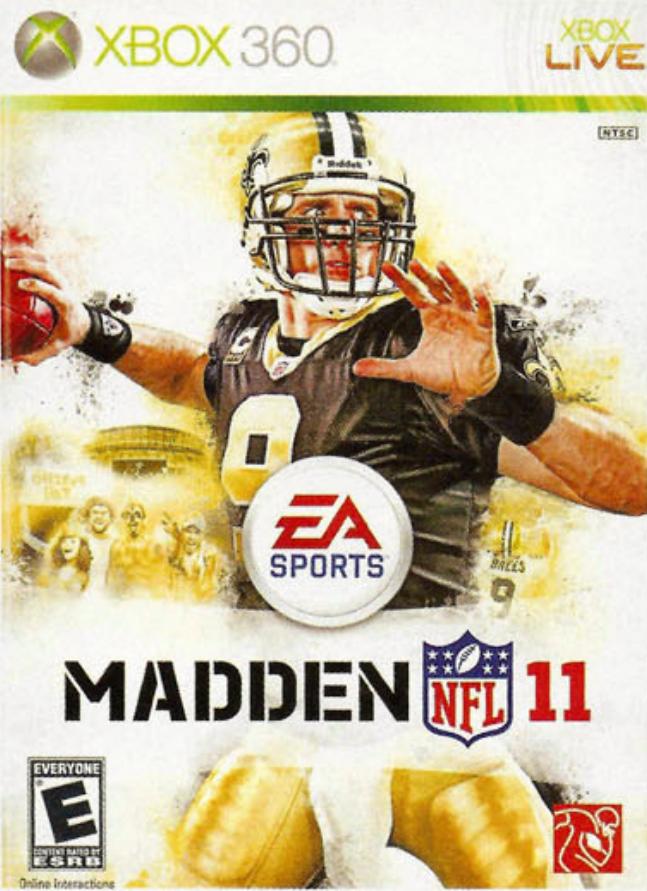
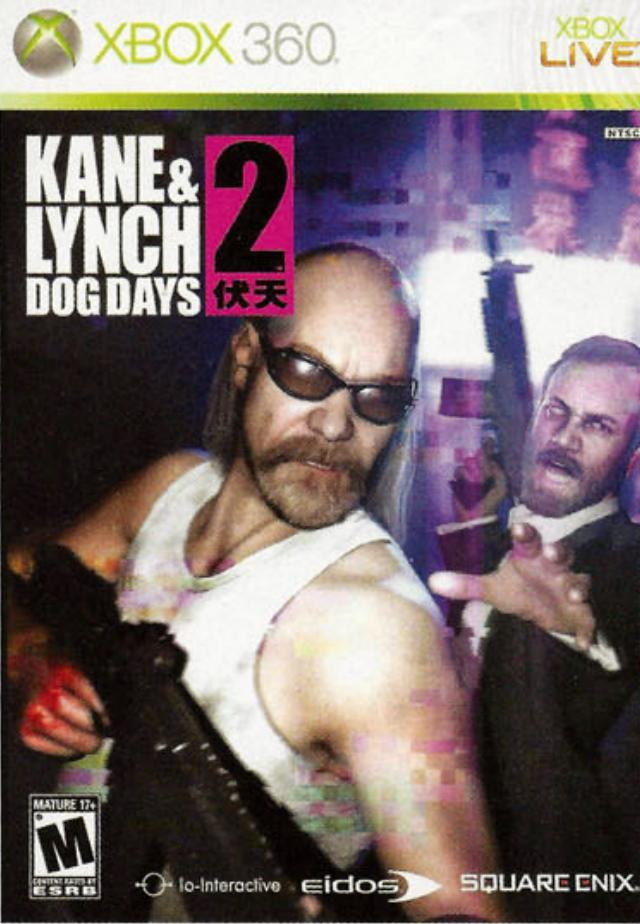
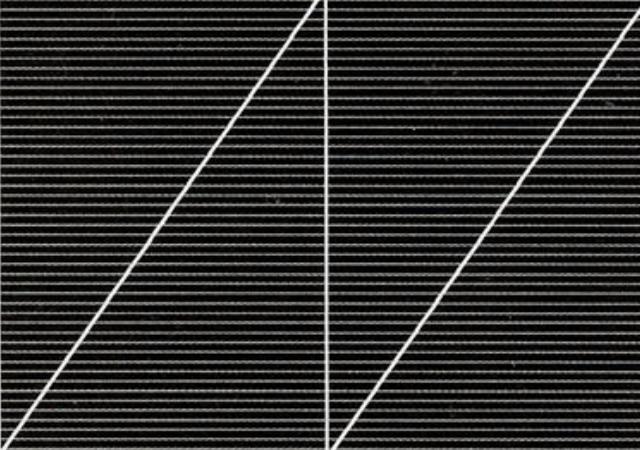
algum outro *Medal of Honor*. Porém, *European Assault* premia aqueles que conseguem superar essa primeira impressão de repetitividade e fornece um tiroteio de qualidade à medida que o jogo progride. Uma das maiores responsáveis por isso é a IA, que vai ficando gradualmente mais difícil, tanto que em missões mais avançadas, o jogador precisa pensar estrategicamente seu avanço para não se tornar um alvo fácil. Mesmo nos primeiros níveis, é possível notar que a IA não está para brincadeira e você terá nazistas espertos para combater, que andam em grupos e são bons de mira. Além disso, cada missão propõe algumas tarefas primárias, necessárias para avançar no game, e outras secundárias, que

adicionam uma longevidade extra e incentivam o jogador a explorar os cenários devastados da Segunda Guerra.

Talvez a maior falha de *European Assault* seja mesmo a ausência de novidades, como já dissemos. Até os gráficos entram na dança, que mesmo sendo relativamente bonitos, são bem genéricos e não ajudam muito no geral. Se você ainda não está cansado de tiroteios contra nazistas, coisa de que duvidamos muito, perca um pouco do seu tempo com *European Assault*. Mesmo não se destacando entre outros títulos do gênero, o jogo ainda consegue divertir e garantir algumas horas de diversão e matança de nazistas.

EM BREVE AGOSTO

Games, filmes e DVDs: lançamentos imperdíveis no próximo mês*

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
	03 GAMES SUPERSTARS V8 RACING		06 CINEMA MEU MALVADO FAVORITO A ORIGEM	07		
15	16	17 GAMES KANE & LYNCH 2: DOG DAYS		13 CINEMA O APRENDIZ DE FEITICEIRO OS MERCENÁRIOS		
	24 GAMES MAFIA II		20 CINEMA O ÚLTIMO MESTRE DO AR	21		
	31			27 CINEMA BATALHA POR T.E.R.A. KARATE KID		28

* As datas podem mudar sem aviso prévio. As datas de lançamento dos games são norte-americanas; as dos filmes são brasileiras.

O MUNDO É SEU

The Darkness acertou na mosca quando agregou situações comuns do mundo real para aguçar o senso de verossimilhança. Os jogadores podiam simplesmente sentar e assistir a um programa de TV, relaxando a mente depois de um longo dia de matança. Esperamos que a sequência explore ainda mais estes elementos.

ALÉM DA COMPREENSÃO HUMANA

Jenny, o grande amor da vida de Jackie e infeliz vítima de uma bala logo no começo do jogo, aparece brevemente no epílogo de The Darkness, compartilhando alguns momentos preciosos com seu confuso assassino antes do final. Seria interessante se a sequência continuasse a explorar esta ambiguidade, tornando ainda mais profunda a metafísica de The Darkness.

BOLA DE CRISTAL

A X360 banca a pitonisa e imagina o que será lançado em um futuro próximo...

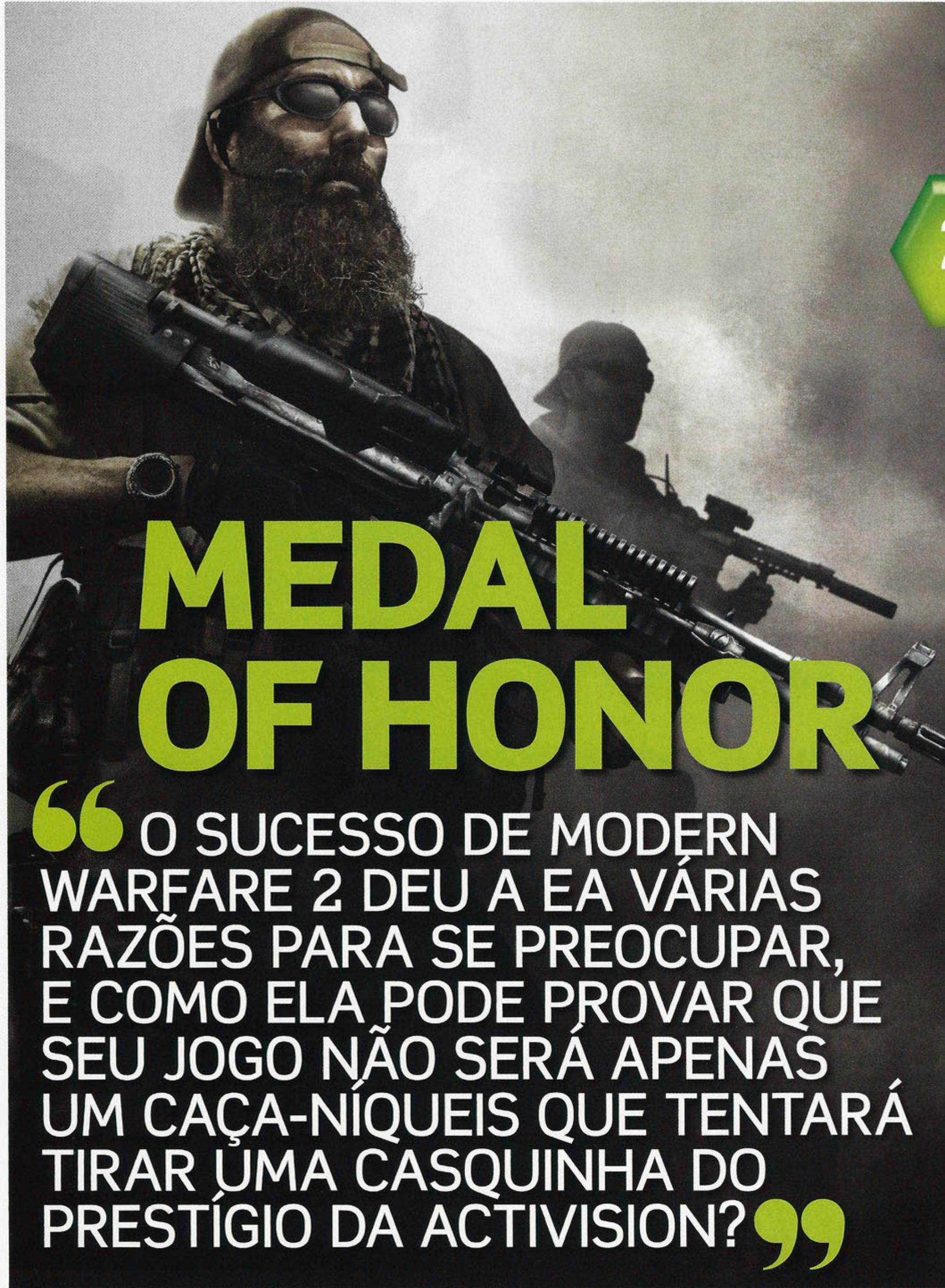
... E EU MOVEREI O MUNDO

Consumido pela força em seu 21º aniversário, Jackie Estacado tornou-se capaz de gerar tentáculos, buracos negros e até mesmo demônios para destruir os seus inimigos. O primeiro game usou e abusou destes poderes, mas a sequência pode ir além. Jackie poderia criar qualquer coisa sob as sombras, dando aos jogadores a chance de dar asas às áreas mais obscuras da imaginação.

MUNDO SELVAGEM

O universo de Jackie é muito bem estruturado, ostentando toques simples que atraem a atenção do jogador. Encontrou um número de telefone no jogo? Disque e veja o que acontece. Encontrou alguém no metrô? converse com esta pessoa, pegue o trem e faça o que ela lhe pediu. Não queremos que a franquia seja totalmente adaptada ao mundo aberto, mas seria fantástico ver em The Darkness 2 mais missões de NPCs (personagens controlados pelo jogo).

PREVIEWS



“O SUCESSO DE MODERN WARFARE 2 DEU A EA VÁRIAS RAZÕES PARA SE PREOCUPAR, E COMO ELA PODE PROVAR QUE SEU JOGO NÃO SERÁ APENAS UM CAÇA-NÍQUEIS QUE TENTARÁ TIRAR UMA CASQUINHA DO PRESTÍGIO DA ACTIVISION? ”

X360 PREVIEWS
CONTEUDO

- 16 HALO: REACH**
A Bungie quer retomar o caminho da glória.
- 22 MEDAL OF HONOR**
A EA traz novamente seu FPS à ativa para enfrentar o reinado de Call of Duty.

28 CALL OF DUTY: BLACK OPS
Os anos passam e agora o combate é no Vietnã.

32 FALLOUT: NEW VEGAS
O playground da América repleto de mutantes.

38 FABLE III
Um novo conto para que você decida seu destino.

40 RAGE
As melhores ideias reunidas em um game.

42 DEAD SPACE 2
Isaac ainda vai desmembrar muitos alienígenas.

44 F.E.A.R. 3
Sem descanso para os que desafiam Alma.

46 LARA CROFT: THE GUARDIAN OF LIGHT
A Indiana Jones de saias por um novo ângulo.

48 CRYYSIS 2
A sequência do jogo que exigiu PCs robustos.

50 THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
Explore o Norte da Terra-Média na Terceira Era.

52 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
Kojima revela mais detalhes sobre vampiros e caçadores.

HALO: REACH

O último suspiro da Bungie ou a ópera de Halo aproxima-se do clímax?

Mentalize o ano de 2007, quando Halo 3 foi lançado e você pôde finalmente experimentar Halo no Xbox 360. A pergunta era inevitável: o que poderia vir depois? Se você pensa que ODST era o sucessor natural de Halo 3, saiba que a Bungie começou a trabalhar em Halo: Reach logo após terminar Halo 3, reservando uma parte da equipe para fazer ODST e preencher o vácuo entre os games. É uma tática que ficou famosa quando a Activision a utilizou na série Call of Duty (e surgiu com o clássico Modern Warfare) e, mesmo que ODST esteja longe de ser um fracasso, o game apenas capitalizou nas fundações estabelecidas por Halo 3. A Bungie está reescrevendo totalmente sua tecnologia para Halo: Reach, e a diferença que a nova engine oferecerá à franquia será comparável ao salto entre Halo 2 e Halo 3.

A nova engine proporciona inúmeros elementos ao último Halo que será produzido pela Bungie, mas não há nada como alguns minutos de jogo e um beta multiplayer para contextualizar toda essa

informação. Se você jogou Halo 3 e experimentou o beta de Reach (e duvidamos que alguém tenha conseguido largá-lo depois de começar), você ficará admirado pela grande evolução em relação ao primeiro episódio lançado nessa geração de consoles. Fomos surpreendidos pelas cores, vivacidade e nível de ação que a engine é capaz de lidar na tela, em qualquer situação. Sob o capô, melhorias em técnicas de iluminação significam que Halo: Reach traz muito mais complexidade nas luzes dinâmicas e sombras projetadas. Tiroteios e explosões criam sombras realistas e iluminam os arredores de maneira convincente. As animações também foram repaginadas e incluem transições realistas entre correr, saltar e andar, além de expressões faciais capturadas de atores reais para acentuar as atuações – não que você consiga ver muita coisa sob o capacete de um Spartan quando ele está atirando na sua direção, mas talvez consiga se divertir um pouco com a agonia alheia quando arrancar seu capacete com um tiro certeiro de um rifle de plasma.

Mas alguns dos avanços tecnológicos de Reach vão além de resolução mais alta e luzes mais impressionantes. A Bungie dobrou a quantidade de personagens na tela e agora pode mostrar 40 indivíduos e 20 veículos ao mesmo tempo. Para dar a Reach uma base mais verossímil, os personagens controlados pela inteligência artificial estão recebendo rotinas de movimento para seguir, e seus bandos podem ter dúzias sem afetar a taxa de frames por segundo. Quando você se aproxima, esses comportamentos mudam para ações planejadas para aquela fase e, depois de cruzar um certo perímetro, eles ganham inteligências independentes. Inimigos sozinhos provavelmente atacarão, mas, dependendo do tumulto da cena, a IA pode determinar outras possibilidades além da investida direta. Os três níveis de inteligência estão sendo produzidos para serem invisíveis – só se você estiver examinando os inimigos minuciosamente perceberá a transição de um para outro. »



CAUSA NOBRE

Entramos em órbita para defender Reach



Da esquerda para a direita, quatro dos seis membros do Noble Team: Jorge-052 (Noble Five), SPARTAN-B312 (Noble Six, o personagem jogável de *Halo: Reach*), Carter-A259 (Noble One) e Catherine-B320 (Noble Two).

Depois de lutar para entrar na base de lançamento da UNSC tomada por Covenant, você vê seu objetivo: uma nave Sabre preparada para decolagem e pronta para auxiliar a frota em órbita (aparentemente, os Spartans foram equipados também com habilidades de piloto).

A desesperada tentativa de defesa de Reach, como sabemos, é uma causa perdida: apesar do poder de fogo superior da UNSC, os Covenant são mais populosos e forçam os humanos a abandonar o planeta.

» De volta para o futuro

O pano de fundo de Reach é bastante chamativo, especialmente para aqueles que conhecem a série e jogaram *Combat Evolved*. É uma prequel do primeiro *Halo*, ambientada em 2552, quando a raça Covenant está no auge. É uma época complicada da guerra entre os humanos e os Covenant. A UNSC (United Nations Space Command) está prestes a ser derrotada e a raça humana, à beira da extinção. A essa altura, os Sangheili Elites ainda batalham como raça fundadora dos Covenant, mas o Great Schism que resulta na separação da aliança Covenant faz com que eles se juntem à UNSC e vençam a guerra ao lado dos humanos.

Reach é um planeta colonizado por humanos a uma dúzia de anos-luz do sistema solar, que se tornou um centro militar para a UNSC. Infelizmente, os Covenant descobrem um poderoso artefato Forerunner em Reach e coordenam um ataque maciço, que cobre o planeta de plasma e resulta na derrota da UNSC e evacuação dos humanos. A demo que vimos coloca o jogador no papel de um dos membros do Noble Team, um esquadrão composto por soldados Spartan III que provou, vez após vez, seu valor para a UNSC. A missão "Long Night of Solace" coloca você, tenente Spartan-B312 (também conhecido como Noble Six), e os outros membros do Noble Team abrindo caminho para uma estação

de lançamento de Sabres, no intuito de pilotar uma das naves até a órbita do planeta para ajudar a frota humana durante a operação Uppercut, que falhou em defender Reach. A missão muda a percepção dos jogadores de *Halo 3* e *ODST*. O escopo do campo de batalha é imenso, e não estamos falando apenas da imensa distância de visão do horizonte e efeitos realistas de clima que colorem o pano de fundo da cena. Ao cruzar uma praia, você encontra uma ameaça séria das forças Covenant. Elites saltam de naves que circulam a área e Jackals escondem-se atrás de seus escudos, lançando tiros roxos na sua direção. Esse é um shooter linear, mas as opções táticas que a amplitude da praia oferece representam perfeitamente o resto de Reach. "Long Night of Solace" não é jogável em modo multiplayer, mas, com cinco parceiros controlados por inteligência artificial no esquadrão e grandes massas de Covenant para enfrentar antes que você chegue ao Sabre, é possível ter uma boa noção de quanto fator replay o game oferece.

A evolução do "tea-bagging"

A fase é uma boa oportunidade para falar sobre o combate corpo-a-corpo. A série *Halo* sempre contou com ataques poderosos para enfrentamentos próximos. Em *Combat Evolved*, por exemplo, um inimigo pode ser facilmente derrubado com

“O novo estilo de combate corpo-a-corpo é a evolução natural do fenômeno tea-bagging...”



um golpe pelas costas, e os próximos episódios geralmente exigiram dois. Reach está brincando mais com esse tipo de ataque. A função não é diferente do visto nos anteriores, mas realize um assassinato no estilo e a câmera passará para terceira pessoa para que você veja tudo de um ângulo mais estiloso – no caso, testemunhar um Jackal beijando o chão depois de uma coronhada letal com um rifle. Brian Jarrard, da Bungie, afirmou que é a evolução natural do fenômeno tea-bagging, a humilhante mania de agachar-se sobre o rosto do inimigo derrotado.

Pela primeira vez na série Halo, você participará também de combates no espaço. Se não fosse pelo fato de uma fase espacial ser tão apropriada para a franquia, diríamos que a Bungie está seguindo o exemplo da Infinity Ward e sua famosa cena no espaço de Call of Duty: Modern Warfare 2. É estranho que a série não tenha seguido nessa direção antes.

Sua nave de batalha Sabre está equipada com metralhadora dupla, mísseis teleguiados e escudos que regeneram. A fase o coloca contra ondas de Banshees e depois de Seraphs, cujos escudos você precisará desativar com as metralhadoras para depois derrubá-los com um foguete bem posicionado. O Sabre pode dar um boost de velocidade por um curto período, mas é limitado por uma barra de superaquecimento que o desativa, caso você exagere. Esse trecho do game causou reações contrárias de um pequeno número de fãs, que levantaram a pertinente questão de que, mesmo que os veículos sejam um elemento importante da série, confinar o jogador ao Sabre não combina com a essência do universo de Halo. Cá entre nós, considerando que a operação Uppercut faz parte da história da saga e, desde que



GUARDA COSTEIRA
A fase mostrada pela Bungie tem escala épica.



UMA CONVERSA COM JOSEPH TUNG E BRIAN JARRARD

O produtor executivo e o diretor de comunidade de Reach abrem o jogo

X360: Considerando que este é o último Halo da Bungie, quanto importante é garantir que Reach seja superior a todos os anteriores e que também supere os concorrentes atuais?

Joseph Tung: É essencial para a Bungie superar o que fez antes. Ao mesmo tempo, temos que tomar cuidado ao mudar até o mínimo detalhe – é provável que esse detalhe seja sagrado para alguém. Com Reach, estamos nos dedicando para fazer o maior e mais ambicioso Halo de nossa história. Não é papinho. Nos últimos três anos, retrabalhamos a engine e refizemos muitos dos sistemas do zero para dar suporte à visão criativa que temos para o game. Logo depois do anúncio, li alguns comentários expressando preocupação de estarmos "pendurando as chuteiras" com Reach, o que me fez rir ao considerar o escopo do game que a equipe planejou. Acredito que os jogadores ficarão chocados pela quantidade de elementos e conteúdo que estamos incluindo nesse game.

Brian Jarrard: A Bungie sempre foi guiada, antes de qualquer coisa, por motivações internas de fazer o melhor trabalho possível, fazer o melhor game que nós queremos jogar, oferecer aos nossos fãs algo incrível e criar um game que tenhamos orgulho no futuro.

X360: Pode-se dizer que Halo definiu o gênero FPS em consoles e que Halo 2 e 3 mostraram como usar direito a Xbox Live. Como vocês estão abordando Reach, e vocês têm outros grandes passos como esses em mente?

JT: Estamos nos baseando em uma década de experiência de criação do universo e de aperfeiçoamento do gameplay de Halo, mas Reach é também nosso último Halo. É justo dizer que queremos que Reach seja o Halo definitivo. Como disse, a quantidade de conteúdo de Reach supera qualquer coisa que tenhamos feito antes. Temos uma campanha singleplayer épica, com novas experiências, como combate espacial, com suporte para quatro jogadores, como sempre. Temos Firefight, com um monte de modos novos, um nível insano de personalização e suporte para matchmaking, e, claro, nosso multiplayer competitivo com novos atributos, como loadouts, Invasion e Arena, que vocês experimentaram no beta. Acrescente Forge, Theater, customização de jogador e algumas outras coisas que ainda guardamos na manga, e é um pacote impressionante. Há um elemento em particular que é tão insano e ambicioso, que estou maravilhado de ter sido incluído – não sei se já podemos falar dele...

BJ: A única outra área que eu destacaria especificamente é o pedigree da Bungie e seu compromisso de fazer games voltados para a comunidade. Reach oferece ainda mais oportunidades para os fãs tomarem conta do futuro do game e vai, definitivamente, estabelecer um novo patamar para conteúdo e experiências criados por usuários em um shooter de console.

X360: Vocês ficaram chateados de não focar Master Chief no último Halo da Bungie?

JT: Teremos sempre uma queda por Master Chief, mas não poderíamos estar mais empolgados de contar a história do Noble Team em Reach. Esses Spartans são tão icônicos e bem definidos como personagens, e nos dedicamos bastante para fazer justiça a eles. Um dos maiores desafios do projeto

tem sido dar vida a esses novos personagens e criar uma conexão com os jogadores que nunca fizemos antes. Você verá atuações muito mais profundas do que em qualquer Halo.

X360: Se houvesse apenas uma sensação que vocês gostariam de deixar nas mentes dos fãs de Halo quando eles terminarem Reach, qual seria?

BJ: Nossa equipe deseja apenas que nossos fãs gostem do game que criamos tanto quanto nós mesmos e apreciem o incrível número de atributos e experiências que incluímos no título. Queremos que os fãs terminem dizendo "Caramba, essa foi a melhor experiência Halo que tive na vida".

X360: A ficção científica por trás de Reach parece ter sido minimizada de certa maneira, e tudo parece mais realista. Você们 quiseram basear Reach em dados científicos mais reais?

JT: Um de nossos objetivos, desde o princípio, é fazer com que [o planeta] Reach pareça um lugar real – como se fosse também um personagem principal. Temos documentação desde a pré-produção que inclui a luminosidade da estrela de Reach (Epsilon Eridani), a duração dos dias (27 horas terrestres), a história da colonização do planeta e todo tipo de detalhe sobre a geografia, clima, arquitetura, economia, cultura etc. Reach é um planeta relativamente "jovem", e, por isso, crateras tomam conta da superfície com apenas poucos milhares de anos de erosão. Uma das primeiras coisas que Marcus (Lehto, diretor de criação) criou na pré-produção foi um mapa planetário, para que todos da equipe pudessem ter uma noção [...] daquele mundo.

X360: Como foi documentar uma história que já conhecemos, e chegaremos a ver o Chief?

BJ: Em Reach, a equipe seguiu uma abordagem diferente de storytelling em relação aos outros Halo. É um enredo mais sombrio, mais realista do que nossos títulos anteriores. Tudo, dos efeitos aos modelos de personagens ao estilo cinematográfico da câmera, foi feito para envolver o jogador nesse conflito épico e intenso, de escala planetária. Afinal de contas, todo mundo sabe – spoiler – que Reach cai. Mas a história do Noble Team e suas ações não é conhecida, e assumir o papel de Noble Six será uma ótima jornada para os jogadores.

X360: Quanto de inspiração vocês buscaram em outros FPS para a criação do multiplayer de Reach?

JT: A Bungie está repleta de jogadores apaixonados que jogam de tudo, desde o mais novo shooter até jogos antigos de tabuleiro. Na realidade, a equipe busca inspiração em todos os tipos de games, sem falar em filmes, música, livros, arte. Mas acho que a maior inspiração para Reach veio dos Halo anteriores. Na minha visão, Reach captura as melhores qualidades de todos eles e acrescenta seus próprios toques únicos.

X360: O que você espera que as pessoas digam sobre seu envolvimento com a série quando vocês passarem a bola e seguirem para novos projetos?

BJ: Esperamos que as pessoas reflitam sobre quão incrível e rico é o universo de Halo. Esperamos também que as pessoas percebam que, sem os fãs e seu apoio, nunca poderíamos ter feito Halo se tornar o que é.

MULTIPLAYER AWARDS

Você já deve estar familiarizado com eles, mas são conquistas progressivas de frags: Triple Kill por matar três oponentes em quatro segundos, Overkill para quatro e Killtacular para cinco – fique tranquilo, você chegará lá se dedicar-se ao multiplayer.

MAIS UMA VEZ EM COMBATE

Esse é o mapa multiplayer "Beach Head" de Halo: Reach, ambientado no planeta Reach e com uma cidade cercada por um parque, próximo da costa. É parecido, em termos de layout, com o mapa Lost Platoon Firefight, de ODST.

ALVO ADQUIRIDO

A gracinha ao lado é o Target Locator, que lança um devastador ataque aéreo contra qualquer coisa que você marque com uma mira vermelha. Você será avisado do perigo pelo monitor em seu pulso, mas recomendamos que não esteja por perto para ver o que acontecerá a seguir.

ALGO PARA BRINCAR

As novas armas de Halo: Reach

Reach conta com algumas armas inéditas, para as duas facções. Para aqueles que têm preferência por armamentos com mais praticidade que finesse, há o grenade launcher. Ele vem com um modo básico de aponte-atire-explosão e também um tiro secundário: você pode controlar o timing da explosão ao segurar o gatilho direito e depois soltá-lo no momento apropriado. O Focus Rifle cospe plasma mortífero em um raio constante, fazendo dele uma das armas mais mortíferas no campo de batalha.

020 | X360

Circle

25m

11:2

Rocketfigh

0

700

CAUTION

» Halo: Reach não deixa os membros do Noble Team à mercê do vácuo espacial com frequência demais, um pouco de combate estilo X-Wing pode ser uma bem-vinda mudança de ritmo.

Fogo contra fogo

O provável elemento mais chamativo de Halo: Reach é o multiplayer Firefight, expandido e aperfeiçoado desde sua aparição em ODST, cujo modo online era, comparativamente, limitado. Halo: Reach traz um modo de matchmaking online totalmente customizável, que permite que você estabeleça características do mapa, desde armas e comportamento de IA até aumentar a energia e os escudos para o dobro e criar suas próprias skulls. Até três alterações podem ser feitas em seu Spartan, o que, somadas aos diferentes modos de jogo online, resulta em uma insana quantidade de variações. A variedade básica está lá (deathmatch, capture the flag etc), o que é ótimo para aqueles que só têm tempo para uma partida rápida ou que não têm experiência para enfrentar os jogadores mais experientes. O modo Generator Defense usa o básico esquema de defesa de forte como modelo: um time de Covenant ataca, um time de Spartan defende. Os geradores são os alvos e os atacantes precisam destruí-los em cinco minutos. Os defensores podem atacar os Elites para proteger as estruturas e usar um sistema parecido com o Lockdown, disponível para Spartans e Elites, para deixar os geradores invulnerável por até 30 segundos. Já o modo Rocket Fight, totalmente inédito,

HOMEM-FOGUETE Um impulso ao multiplayer

Uma das novidades é o Jet Pack, disponível para as forças Spartan. Além de ser uma ótima maneira de locomoção, é também uma ferramenta tática importante, quando usada por mãos habilidosas. Permite que o usuário arme emboscadas e defenda portadores de bandeiras pelo ar. É limitado por um medidor de combustível – e cair de certas alturas pode ser mortal.



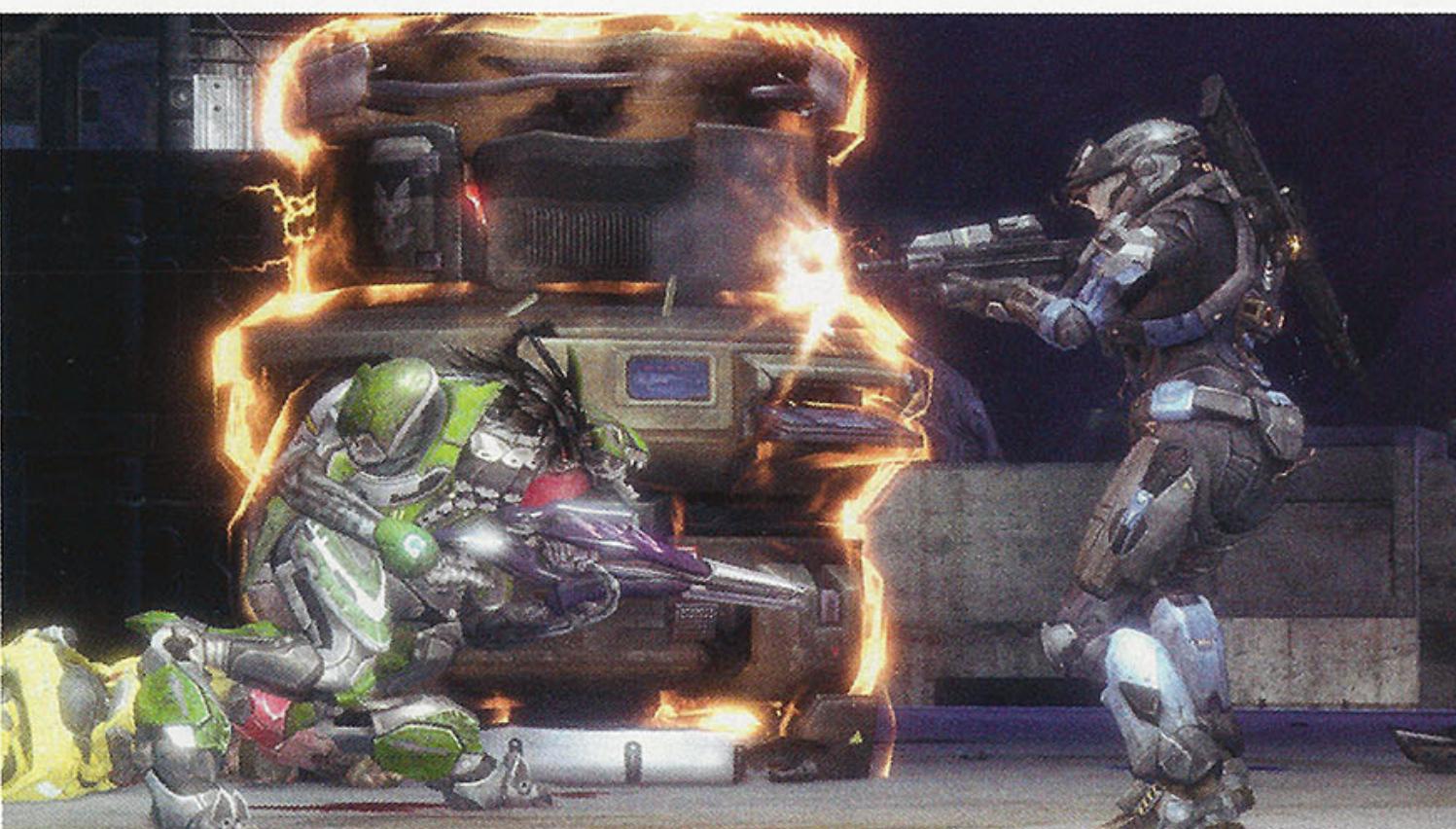
“O Target Locator marca qualquer alvo para, em seguida, reduzir tudo a frangalhos...”

o equipa com armaduras com habilidades especiais, trampolins e uma quantidade infinita de foguetes. Imaginamos que esse modo fará bastante sucesso, já que pode levar a muitas situações inesperadas quando combinado com o nível de personalização: armaduras especiais, energia em 200% e projéteis explosivos? Soa muito promissor.

Uma das armas multiplayer mais interessantes a surgir da mente da Bungie é a Target Locator. Continuando a tendência de Halo de batizar suas armas da maneira menos criativa possível, o Target Locator marca qualquer alvo que você quiser para, em seguida, reduzir tudo em um raio de uma milha a frangalhos. É melhor manter distância quando uma

nave em órbita enviar uma “surpresinha” a seu alvo e acabar com ele – e qualquer coisa que esteja perto.

Como uma última investida da Bungie, antes que a empresa passe para o desenvolvimento de uma nova franquia para a Activision, Halo: Reach pode ser a despedida que os jogadores estão esperando. Considerando o beta multiplayer e as revelações da E3, parece que a Bungie está resolvendo diversas das questões e críticas dirigidas a ODST. Eles optaram pela rota mais diplomática ao narrar o passado da saga na campanha single player, o que agrada aos fãs e deixa o caminho livre para a 343 Industries, que assumirá a franquia com uma continuação. Há um hype imenso em torno de Halo: Reach – dessa vez, achamos que é justificado.



GENERATOR DEFENSE | Neste modo, o time dos Spartans deve defender o gerador do ataque da equipe formada por soldados Covenant.



SEM LIMITES DEMAIS

Reach limita as partidas infinitas de ODST



Halo 3: ODST era uma notável maratona multiplayer que poderia durar tempo demais entre jogadores experientes.

Em Firefight, não havia limite para uma partida e, mesmo que ainda seja possível jogar dessa maneira em Reach, o padrão inclui um limite para prevenir esse tipo de teste de resistência. Uma partida rápida de Firefight 2.0 traz apenas uma onda de Covenant e progressão de skulls retrabalhada. Mais importante é que, mesmo que os respawns sejam infinitos, há um limite de tempo, o que quer dizer que a vitória será determinada por quantidade de frags.

DIAZ

Com o sucesso bombástico de Modern Warfare 2 ainda firme e forte, a EA está suando a camisa para lutar de igual para igual com a Infinity Ward e a Activision. Para ficar por dentro de tudo, a X360 falou com exclusividade com a DICE, trazendo informações sobre o jogo que promete mudar a sorte da guerra para os exércitos de MoH.



O novo Medal of Honor é um jogo que tem muito a provar. Nos sete anos desde que a Infinity Ward lançou o Call of Duty original, o que era a maior franquia de tiro da Electronic Arts tornou-se aos poucos irrelevante, tendo apenas um único momento de brilhantismo com o lançamento de Allied Assault pela própria EA.

Entretanto, os tempos mudaram, e a Electronic Arts quer voltar com tudo nesse gênero tão popular do 360. O sucesso de Modern Warfare 2 deu à EA várias razões para se preocupar, e como ela pode provar que seu jogo não será apenas um caça-níqueis que tentará tirar uma casquinha do prestígio da Activision?

Contratando a melhor desenvolvedora de multiplayer do mercado, para começar. A Digital Illusions Creative Entertainment (DICE) tem uma longa e distinta história de criação de alguns dos mais envolventes e influentes multiplayer de todos os tempos com a série Battlefield, começando com Battlefield 1942 (PC) e culminando com o excelente Modern Warfare 2,

que conseguiu bater Bad Company 2.

A DICE entende o quanto é empolgante jogar em equipe com os amigos, lutando para garantir uma vitória a todo o time ao invés de competir uns contra os outros. Desta forma, não há melhor desenvolvedora para a EA, como a colaboração em Bad Company 2 pode provar claramente. Mas ainda nos resta fazer uma pergunta que o produtor Patrick Liu já ouviu milhares e milhares de vezes: de que maneira o novo multiplayer de Medal of Honor é diferente em relação ao Bad Company 2?

"Devo dizer que é muito distinto. É mais especializado na infantaria e menos focado nos dispositivos. É um recomeço para a série, um jogo puro neste sentido", afirma Patrick.

É difícil encontrar alguém que torça o nariz para o modo Team Assault, que é uma espécie de Team Deathmatch de Medal of Honor. Em Bad Company 2, era possível controlar um quasi-commander – o que não é nenhuma surpresa, já que este elemento já esteve presente na versão do »

» PC – e comandar as posições das tropas nas trincheiras. Caminhar nas ruas profanadas de Kabul, entretanto, é uma tarefa para poucos. Kabul é uma cidade urbana e apertada que foi projetada especialmente para os combates de infantaria, de acordo com Patrick. Edifícios em ruínas e passagens subterrâneas sombrias proveem bons abrigos contra o sol severo e as chuvas de granizo que rasgam os cenários enquanto reluzem a madeira lascada e a alvenaria quebrada.

Uma estrada bifurca as duas ostensivas metades do mapa: uma abrigando inúmeros prédios e a outra, ainda que menor, contendo uma feira aberta. Esta estrada pode ser rapidamente identificada como uma terra-de-ninguém, mas não há motivos para ficar em pânico, pois Medal of Honor sabe como conduzir os jogadores dentro do caos de sua jogabilidade. O barulho é incessante e distrai o jogador em alguns

momentos, como o próprio fogo da artilharia. O avanço cauteloso torna-se fundamental quando você decide não ser apenas um ponto a mais na contagem do inimigo.

O primeiro passeio pelo mapa foi empolgante e tenso, oferecendo uma experiência muito mais equilibrada. "É tudo uma questão de balanço e habilidade", comenta Patrick. Ele ressaltou que muitos jogos do gênero erram ao se sobrecarregarem de elementos que submergem o jogador e a experiência, tornando tudo mais vagaroso. Não se engane: Medal of Honor é um game de tiro que não deixa o jogador perdido no meio da arena forçando-o a atirar para todos os lados. Ele quer que você se envolva nos conflitos. A agilidade é viciante, mas apenas pelo fato da jogabilidade ser rápida não significa que seja simplesmente uma questão de "correr e atirar".

Medal of Honor requer que você atue em equipe,



VERIFIQUE AQUELE CANTO |
Os escombros da cidade são palco de batalhas intensas.





COMO O CARRO | Os veículos precisam ser usados com menos entusiasmo que em BFBC2, contando também com o apoio da infantaria.



PARA TODAS AS HORAS | As ruas são extremamente perigosas, como você pode ver. Portanto, ter um amigo por perto é sempre uma boa ideia.

“ [...] com a extinção dos médicos, tornou-se mais importante que nunca o espírito de equipe... ”

mas o jogador não será designado a exercer funções específicas. O médico, que fazia parte de todos os bons times em BFBC2, foi substituído por um sistema que assegura que cada indivíduo cure seu companheiro. O acesso ao Tactical Support Actions – esquema de recompensa por killstreaks – está presente tanto em Call of Duty como em Medal of Honor, mas com uma diferença crucial: no primeiro, o beneficiado é o próprio jogador; no segundo, é o time inteiro.

Nunca quebre a corrente

O jogo traz a chamada Score Chain, uma contagem que aumenta conforme você marca pontos ininterruptos, seja matando os inimigos, prestando ajuda aos companheiros ou cumprindo objetivos. Ao atingir determinada quantidade sem falhar, você libera ações de apoio, conhecidas no jogo como Support

Actions. Quanto mais pontos são acumulados, mais Support Actions tornam-se disponíveis.

Estas ações de apoio podem ser tanto ofensivas como defensivas, e os jogadores têm a oportunidade de usá-las a qualquer momento através do D-pad. Embora sejam um tanto inferiores em relação às de Call of Duty, elas são devastadoras quando utilizadas corretamente.

Escolher uma Support Action ofensiva pode torná-lo um verdadeiro predador, em estilo clássico ou mortal de acordo com as suas preferências. Com isso, você tem a chance de marcar inúmeros pontos em suas matanças. As ações de apoio ofensivas são ótimas recompensas para os assassinatos, mas requerem tempo e espaço razoáveis para atirar e curar, além dos resultados não serem garantidos. Com a experiência que tivemos no Team Assault, podemos dizer que as Support Actions defensivas são as que deram resultados mais tangíveis.

As ações de apoio defensivas incluem UAVs, coletes à prova de balas e munições extras, mas estes benefícios não estão restritos apenas ao jogador que os requereu. Elas auxiliam qualquer colega de equipe, conduzindo a um balanceamento tático e encorajando estratégias cautelosas de assalto.

Nas ruas abarrotadas de Kabul, cujo mapa exige grandes cuidados com o posicionamento do seu time, o UAV e o colete à prova de balas podem ser a diferença entre ganhar e perder. Ao jogarmos o Team Assault, percebemos que todos apreciam o uso das ações de defesa, até mesmo aqueles que nunca tinham jogado em equipe. Além disso, ver um colete à prova de balas aparecer subitamente na tela, dado de presente por um companheiro, ajuda a nutrir um verdadeiro sentimento de união. Você está, afinal de contas, sendo recompensado por trabalhar pelo time, não individualmente. Com a extinção dos médicos, tornou-se mais importante que nunca o espírito de equipe.

Para Patrick, cada Support Action tem sua hora e lugar. “Coletes à prova de balas, munições, danos, cura... Todas estas atualizações estão relacionadas ao jogo tático e conferem uma vantagem. Se você quer tomar um local de assalto, talvez a melhor tática seja se aproximar dos seus companheiros, dar a eles itens de energia e então invadir violentamente a área.”



PEITO CHEIO DE MEDALHAS

Progredindo em sua carreira militar

Apesar da política de retorno à simplicidade, Medal of Honor ainda ostenta um sistema de recompensas que encoraja os jogadores a lutarem e receberem medalhas por atos de valor ou prestígio no campo de batalha. Entretanto, aqueles que esperam por algo próximo ao incessante esquema de ação-recompensa de Call of Duty: Modern Warfare 2 podem ficar desapontados. Medal of Honor faz coisas um pouco diferentes, segundo Patrick Liu.

“Você tem que liberar os itens ao longo do progresso. Não estamos nos inspirando

em outros games, nem mesmo Bad Company. Não temos dispositivos neste sentido. É tudo uma questão de atirar nos inimigos”, explica Patrick.

Enquanto o game incentiva o trabalho em grupo com matanças – aquelas que garantem pontos extras para sua corrente – e recompensas, ele também oferece upgrades interessantes. Faça um bom trabalho como um US Ranger e você verá em breve seu nome encabeçando o ranking de operações do Tier 1. O prestígio que isso traz, porém, é duvidoso: se você fica mais forte, passa a enfrentar inimigos mais poderosos.



O verde que cresce ao fundo representa a "zona verde de Helmand, onde a grama cresce bela ao lado do rio Helmand que, junto à represa de Kajaki, permite a irrigação e colheita da área.



FARYAB

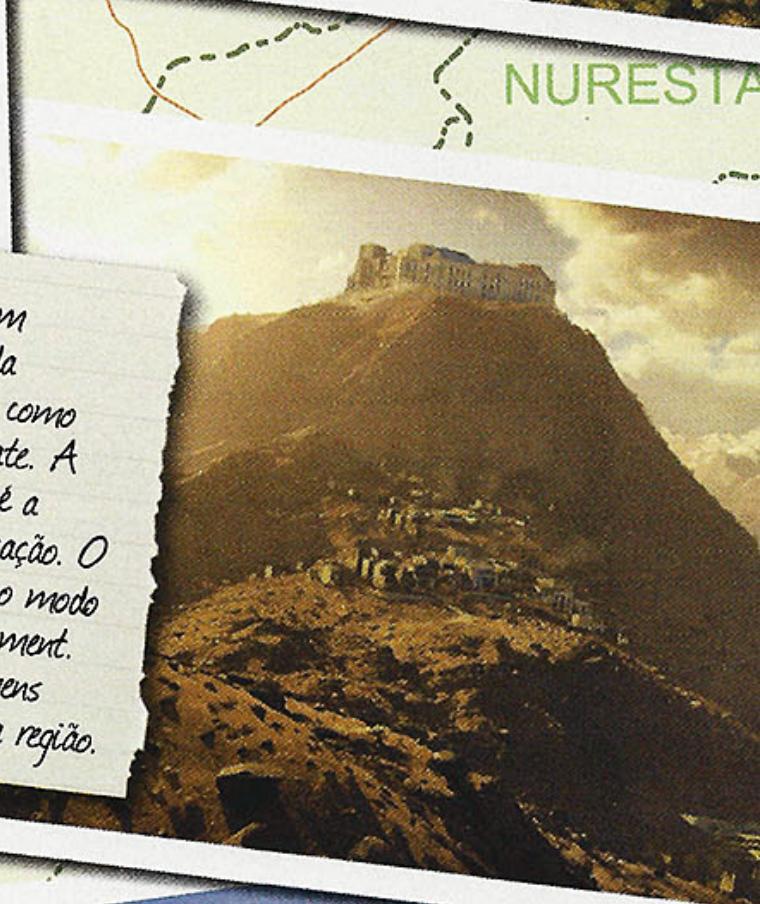
A DOIS PASSOS DO PARAÍSO?

Enquanto a percepção popular retrata o Afeganistão como um deserto árido, o oposto está provavelmente mais próximo da verdade. Apresentando grandes vales, montanhas cobertas de neve e outras maravilhas geográficas, a diversidade topográfica do país é algo que Patrick Liu e sua equipe decidiram explorar para construir os mapas de multiplayer.

"Temos uma variedade enorme de cenários. São ambientes urbanos, cidades, montanhas e vales fantásticos. Nossa intenção é representar o Afeganistão com mais elementos civis que militares", comenta Patrick.



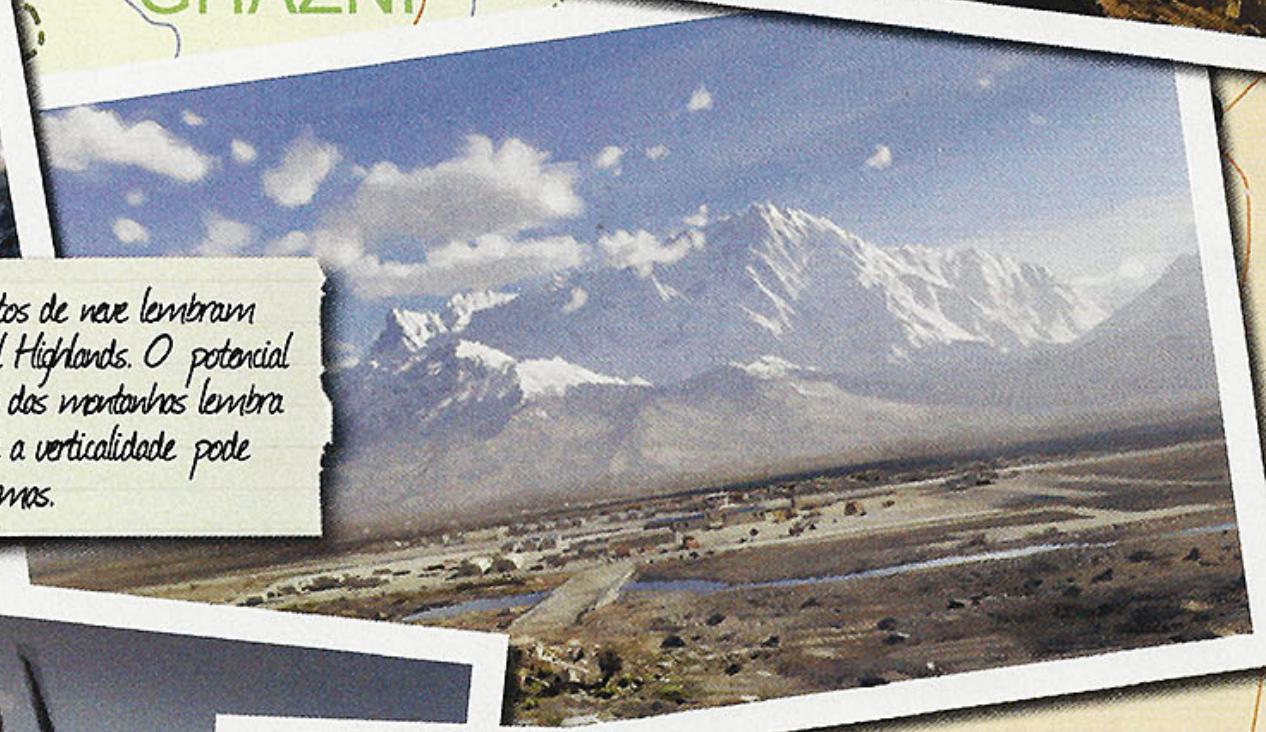
O vale de Helmand é um exemplo quase perfeito da verticalidade do jogo e de como ela afeta o fluxo de combate. A casa no topo da imagem é a última palavra em fortificação. O mapa parece se inspirar no modo Overlord do Unreal Tournament. Espera perder muitos homens durante uma investida nesta região.



NURESTA



Estes cumes cobertos de neve lembram bastante os Central Highlands. O potencial para lutas no topo das montanhas lembra os jogadores de que a verticalidade pode assumir várias formas.



Não contente com batalhas apenas ao ar livre, Medal of Honor também apresentará ambientes mais industriais, como este hangar aparentemente abandonado. Em Combat Mission, usar veículos é difícil, mas vantajoso, então tente evitá-los o quanto puder.



» Limite vertical

Depois de uma hora jogando o Team Assault, o incessante fogo da artilharia caiu no silêncio e resolvemos jogar um estilo diferente: o Combat Mission. Como o modo Rush de Bad Company 2, o Combat Mission traz dois times que devem atacar ou defender dependendo dos objetivos. O mapa Helmand Valley é topograficamente perfeito para refletir a verticalidade do mundo, representando um diferencial importante entre Medal of Honor e seus concorrentes, além de um aspecto que o time de Patrick levou muito tempo trabalhando.

Começamos a rodada com as forças dos EUA, atarefada com uma missão de defesa. O cenário da partida tem uma metralhadora que cobre a área situada abaixo dela, o que representa um perigo para qualquer equipe inimiga que deseja atacar. O mapa é composto por cabanas minúsculas e assentamentos que se situam nas colinas, sendo quase ofuscados pela cadeia de montanhas que domina o ambiente. O silêncio reinante é quebrado apenas pelo som das armas. Quando a ação explode no campo de batalha, luzes parecidas com fogos de artifício atravessam o vale.

O Combat Mission é muito diferente do Team Assault em termos de abordagem dos objetivos e fundamenta seu estilo na necessidade de agir em equipe. Ao prestarmos atenção no conceito de verticalidade, vemos que ele não só representa a posição da terra com precisão, mas também confere à jogabilidade uma inclinação estratégica. Assim, a DICE assegura que cada passo dado seja uma conquista, para que ambos os times se deem conta de que ganhar terreno é tão importante quanto as balas que eles atiram.

O próprio jogo foi construído no estilo "ponto por ponto", que o conduz pelos terrenos íngremes enquanto faz a limpeza das áreas. Qualquer um que queira realizar um objetivo sozinho terá sérias dificuldades, mas os jogadores podem ficar tranquilos, pois a DICE trouxe sua famosa engine Frostbite para ajudá-los a pôr a casa em ordem.

"Bad Company 2 é a prova de que sabemos promover o caos, mas isso não é algo que devemos fazer", comenta Patrick. "Fazemos apenas os ajustes no design. Medal of Honor é simplesmente um pouco mais realista", diz Patrick.

Sua colocação pode ser imediatamente verificada quando vemos todos aqueles caminhos rochosos do vale e nos sentimos impotentes diante de algumas missões e inimigos. Mas isto não significa algo ruim, pois torna ainda mais interessante uma Support Action ofensiva: os jogadores que encheram sua Score Chain nas colinas se deliciarão ao jogar morteiros de longo alcance nos veículos. Vale lembrar que os inimigos ficam fortificados nos confins da colina, e os rifles ainda não têm perninhas para irem sozinhos atrás deles. Portanto, temos que fazer tudo à moda antiga: combater de perto e lutar por cada espaço.

E lutamos, lutamos e lutamos. Tanto no ataque como na defesa, o Combat Mission é fantasticamente atraente. O foco está na

PLANO DE CARREIRA | Ao jogar com os EUA, você inicia a carreira do multiplayer como um Ranger, mas se progredir bem é logo promovido a Tier 1.



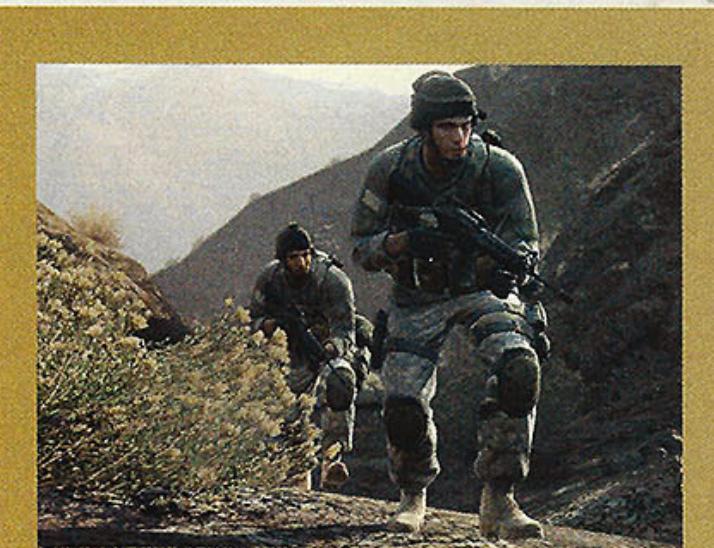
infantaria, não nos dispositivos e carros, o que torna Medal of Honor um remanescente dos refinados jogos de tiro do passado. Ao pularmos para a segunda missão, o ritmo tornou-se assustadoramente rápido. Isto nos fez lembrar do estilo de jogos como Unreal Tournament e Quake III. Perguntamos a Patrick se estas supostas inspirações eram apenas produtos de nossa imaginação. Felizmente, não eram. "Olhamos para outros jogos, não só os óbvios. Sim, vimos Quake. Tomamos a liberdade de escolher as melhores características dos games que apreciamos para incluirmos em Medal of Honor".

Um por todos, todos por um

Após duas horas de jogo, a primeira impressão que tivemos foi a de um jogo moderno, focado no multiplayer e com estratégias de ataque e defesa que reforçam a sensação de que você pertence a um exército. Há também uma atenção especial na atuação em equipe, especialmente no Combat Mission. Mesmo no Team Assault, com seu mapa menor, havia sempre aquela sensação de medo de se afastar demais do time e acabar tomando um tiro nas costas. Os companheiros estão sempre à nossa volta, enquanto aderem ao mutuamente benéfico Score Chain e suas recompensas.

O multiplayer de Medal of Honor é parecido com o de Bad Company 2. Embora isto não seja necessariamente ruim, nos faz pensar que estamos diante de um game que já foi jogado muitas vezes antes, ainda que tenha passado por várias roupagens ao longo do tempo. Aqueles que esperam por algo completamente diferente não encontrarão o game que procuram, mas a EA aliou-se justamente à DICE por seu talento em criar games incríveis deste tipo. Obviamente, é como jogar Bad Company 2. Aceite isto.

Este é um importante começo para a DICE em sua missão de competir com Modern Warfare. Como ela também está prometendo uma narrativa focada no Combat Mission, esperamos que o jogo se torne ainda melhor. Se Medal of Honor ofuscará seus rivais, ainda não sabemos, mas estamos ansiosos com o que vem pela frente. ■



CLASSE DE 2010

Caprichando nas armas

Embora os médicos tenham saído de cena, ainda há três classes de soldados a serem escolhidas: Rifleman, Special Ops e Sniper. Como já era esperado, cada classe tem seu próprio tipo de arsenal, mas o que interessa mesmo é a seção de personalização das armas, que permite a mudança de seu equipamento. Cada arma, independente da classe, possui partes que podem ser personalizadas: a mira, o barril e a base. Considerando que Modern Warfare só o deixa mexer na arma antes da partida, Medal of Honor permite que o jogador faça isso durante as batalhas.

O sniper acabou de matá-lo? Mude sua mira para outra de maior extensão. Lutando próximo demais dos inimigos com uma arma de alcance médio? Tenha certeza de que você pegou um cartucho de munição ou, como um bom veterano, troque para um barril menor e escolha munições poderosas. Misture todos estes elementos da forma que achar mais adequada para ter sempre a vantagem nos confrontos.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

A maior franquia da Activision se prepara para uma nova era

Segurando firme os rankings da Xbox Live assim como Zangief o faz com suas vítimas no pilão, é impressionante como a especulação sobre o quarto Call of Duty da Treyarch estava misteriosa. Apesar de tudo indicar o Vietnã, o produto final prova que os malucos da internet estavam parcialmente corretos. Mesmo que muitas das missões de Black Ops sejam ambientadas nas guerrilhas sem lei do Sudeste Asiático, na verdade, o jogador se envolverá em muitas facetas da Guerra Fria, em solo da Rússia e Laos, entre muitos outros. Você enfrentará o exército norte-vietnamita (NVA), mas eles não serão o verdadeiro inimigo. Diferente dos outros anos, todos os mais de 200 empregados da produtora estão focados neste jogo, divididos em várias tarefas, garantindo que o game seja baseado na tradição, mas com inovação também. Como membro da US Studies and Observations (SOG), algo que se refere mais a homens de barba e óculos que a manobras militares, os

começar. Não, nosso soldado sem rosto estará envergando seu traje espacial no cockpit de um SR-71 Blackbird (uma aeronave de reconhecimento), pronto para desempenhar um papel de orientação. Na perspectiva do radar, será simples guiar seus ataques na imensidão branca, entre hordas de snipers comunistas, guardas e outros vilões estereotipados. Tendo levado a tropa para seu destino, o jogador deixará seu confortável assento no avião para seguir diretamente com um dos soldados. Descendo por uma encosta íngreme, você enfrentará uma nova ameaça. Voando em câmera lenta colina abaixo, os jogadores guiarão habilmente uma bala até o cérebro de um guarda. Do mesmo modo, destruirá construções, em um espetáculo de estilhaços de vidro. Usando uma arma mais arcaica, o arco-e-flecha, os jogadores poderão cuidadosamente acertar seus inimigos com o tiro secundário: as flechas explosivas. Depois de três segundos de constrangimento fatal, eles explodirão em

“Usando o arco e flecha, os jogadores poderão cuidadosamente acertar seus inimigos com o tiro secundário: as flechas explosivas.”

jogadores participarão de operações secretas em nome do Tio Sam. Como Modern Warfare 2, os jogadores terão perspectivas diferentes da ação, com a narrativa conduzindo os eventos. Mais importante de tudo, porém, é o conjunto de armas adicionais e habilidades que você poderá usar.

Olhos de águia

Não demorará muito para os jogadores experimentarem um gosto dessas inovações. Ambientado entre os montes Urais (que constitui uma linha divisória entre Europa e Ásia), uma missão chamada simplesmente "WMD" verá dúzias de soldados tentando abrir caminho no gelo russo. Só você não está nesse meio, pelo menos não para

pedacinhos, mas a grande sacada é que, em seguida, acontecerá uma avalanche. Frios como o ambiente à sua volta, suas armas e pernas correrão para escapar de assassinos treinados até saltar do penhasco, em uma queda de proporções de Just Cause, com a habilidade de alterar sua trajetória durante o voo. Neste ponto, as coisas ficam nebulosas, deixando apenas especulações de como nosso soldado escapará. Provavelmente um espetáculo, imaginamos que você concordará, em um gênero que prefere câmeras oscilantes e uma palheta mais escura de cores como métodos para os jogadores se envolverem mais com a ação.

Outra parada acontece no destino apontado pelos rumores. Mais

INFO

Produção | Treyarch
Distribuição | Activision
Gênero | FPS
Jogadores | 1

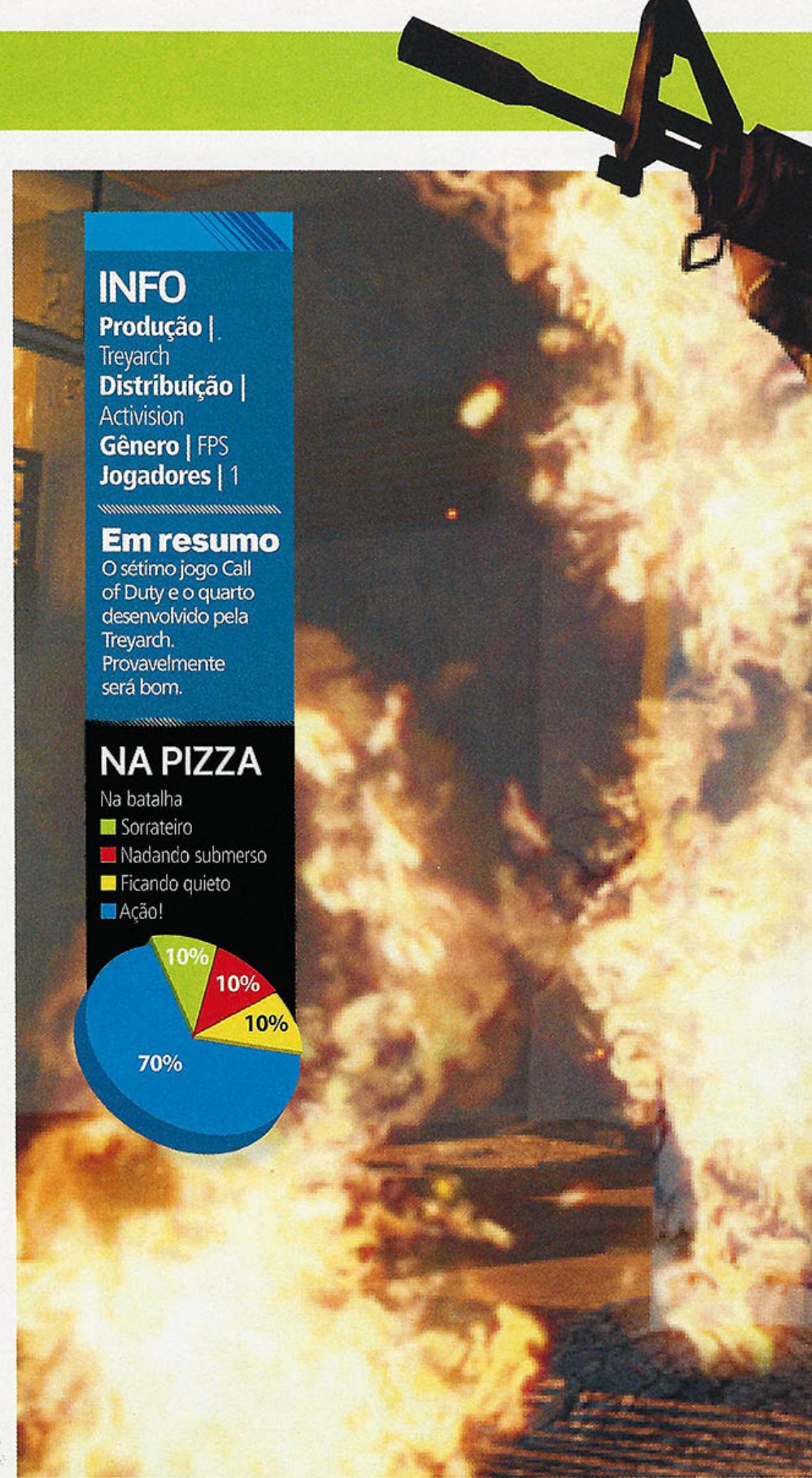
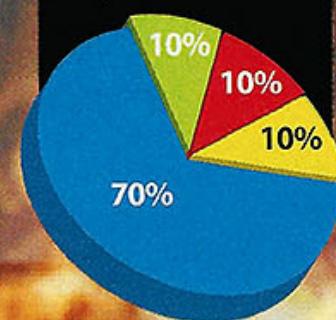
Em resumo

O sétimo jogo Call of Duty e o quarto desenvolvido pela Treyarch. Provavelmente será bom.

NA PIZZA

Na batalha

- Sorrateiro
- Nadando submerso
- Ficando quieto
- Ação!



CAMUFLAGEM Boa parte da ação acontecerá nos montes Urais, entre a Europa e a Ásia, então será preciso ficar atento aos tiros que vierem do gelo.

Data de lançamento | 9 de novembro de 2010

Empolgado?

- Estou voando! | Sequestre um helicóptero e vá para o céu.
- Estou caindo! | Há um equilíbrio entre o espetáculo e a furtividade.

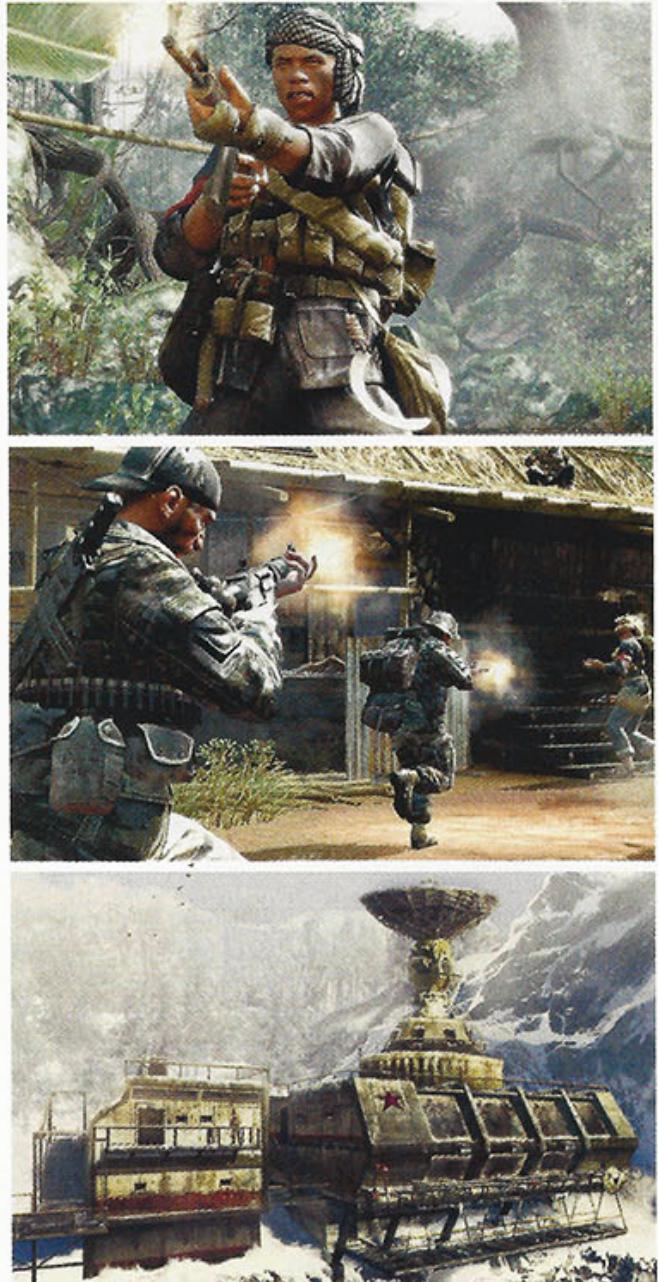
AVE DE RAPINA | Os helicópteros apareceram muito na demonstração. Esperamos que a versão final seja mais diversificada.

“Há potencialmente milhares de inimigos escondidos e centenas de pontos cegos; voltar está totalmente fora de cogitação.”

ATRÁS DA CORTINA

Informações sobre o multiplayer

Felizmente, podemos revelar um ou dois fragmentos da parte online. Os veículos irão contar com um sistema mais preciso para articular um frag em seguida do outro. A personalização abrangerá não apenas a aparência, mas melhorias de outras naturezas. Provavelmente veremos mais uma versão beta depois desta. A Treyarch enxerga três jogos em um: a campanha single, a variação em co-op e o multiplayer normal. Com equipes separadas e dedicadas para os dois primeiros, as chances de algo sair errado serão menores.



» especificamente, a cidade de Hue, Vietnã, durante a Ofensiva Tet de 1968, a qual dispensa explicações, pois é um fato amplamente conhecido. Já que você insiste, daremos alguns detalhes. Caíndo na área (quase literalmente) repleta de espionagem acontecendo entre os soviéticos e o exército norte-vietnamita, os jogadores virão de cima. Durante um vídeo em que o napalm cobre praticamente toda a tela, os jogadores vislumbrarão (sob o mais emocionante dos recursos dos novos games: ombros totalmente renderizados) o caos do campo de batalha abaixo. Seu veículo logo é atingido, jogando todo mundo para fora da janela, em direção a uma cabana adiante. Milagrosamente, o instinto de sobrevivência aparece, sendo necessário apenas chacoalhar a cabeça para se recuperar. Ao lado, seu parceiro corta a garganta de um soldado inimigo e joga uma arma para que você faça o mesmo. Antes que haja tempo para isso, outro helicóptero atravessa uma parede próxima, fatiando mais inimigos. Talvez você esteja, com razão, pensando o que há de furtivo nessa maluquice toda. Mas a ação continua ao encontrar uma tropa de recrutas ansiosos para vê-lo no campo de batalha. Pegando o equipamento de rádio deles, em seguida, mais helicópteros chegarão. Trata-se de um recurso que você poderá usar deste



ponto em diante, sempre que os inimigos estiverem em vantagem. Mesmo sendo capaz de eliminar tropas terrestres em um instante, aqui você estará direcionando sua agressividade aos snipers da NVA espalhados nas ruínas de casas e comércios. Esta não é a competição mais leal, podemos dizer.

Usando o periscópio

O terceiro aspecto observado vem às margens do rio Huong, no centro do Vietnã, conferindo a este jogo o título de “jogo que não é sobre o Vietnã que mais fala do Vietnã”. Depois de mais uma queda de helicóptero (esperamos que haja mais variedade nas missões no jogo finalizado), os jogadores cairão em algo que pode ser descrito como lama. Ainda dentro de sua prisões de vidro e aço, eles serão atacados através da janela aberta por guerreiros vietcongues. Com uma mistura de reações rápidas e dedos ágeis no botão, você ainda terá muito por que lutar. Movendo-se sob a água, você poderá espionar vários barcos que cruzam a superfície da água. Levantando-se silenciosamente, você entrará a bordo, pegando o tripulante como escudo humano e eliminando todos





MANCHETES



O trio de grandes novidades da Treyarch

As considerações

iniciais das missões são todas boas, mas gostaríamos de falar de uma era mais inocente, em que os anúncios dos novos recursos eram chocantes e marcantes. Com isso em mente, aqui está nosso Top 3.

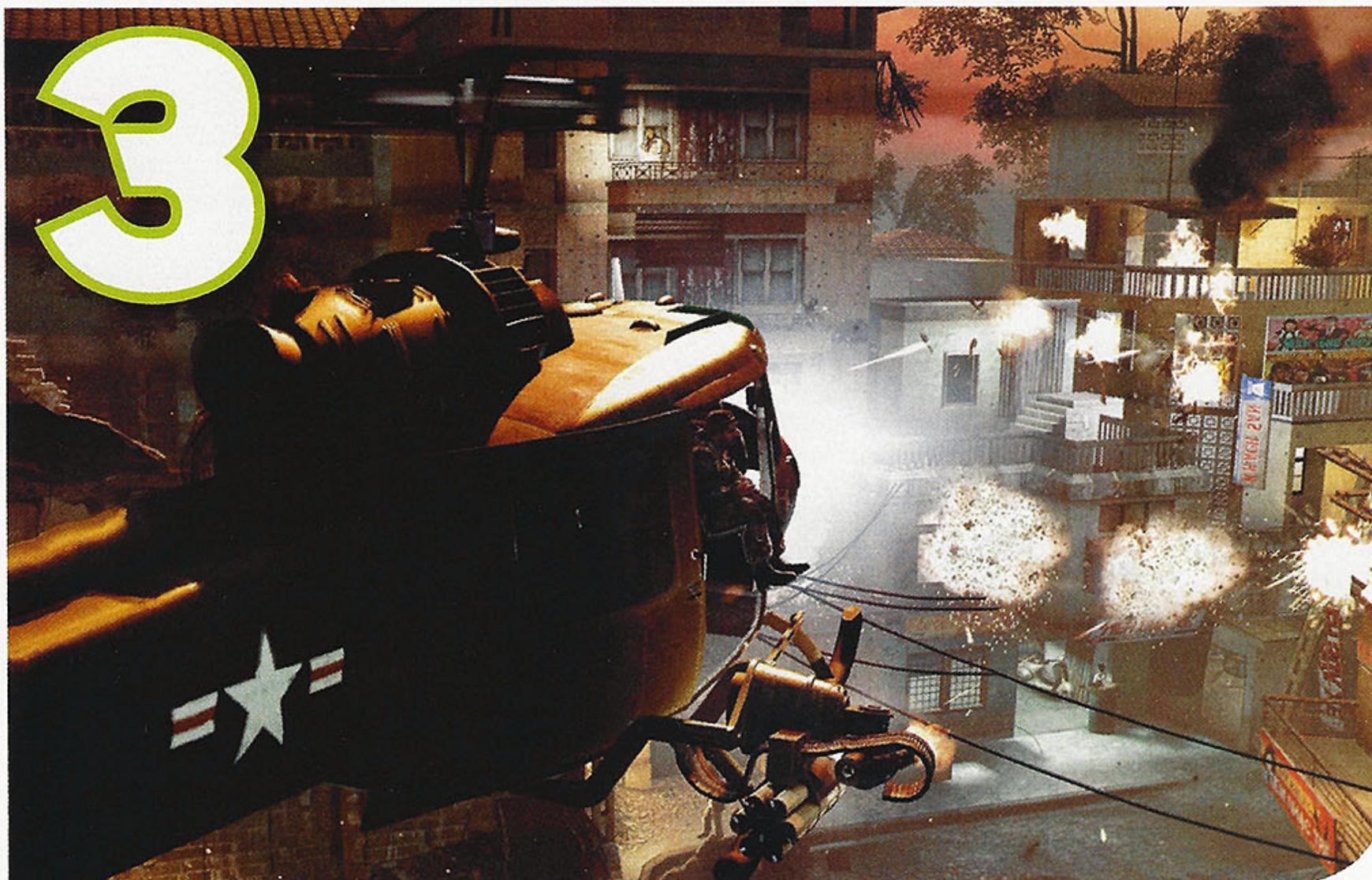
Para os novatos,

seu personagem tem mesmo uma voz. Não é como em Mass Effect, é mais para "esta não

soa como a minha voz". Além do mais, você estará armado com uma shotgun SPAS-12 carregada de balas incendiárias.

Finalmente, você será capaz de controlar helicópteros na campanha single player. Não queremos dizer que isso é apertar comandos manjados no direcional, mas poderá controlar o veículo e os canhões durante o tempo todo.

Isso é muito legal.



NO FRONT

Um novo sistema de (in)filtração

Não imaginamos como nadar rumo ao combate pode ser o modo mais eficiente de confrontar o inimigo, mas pode ser uma surpresa. O recurso será a contrapartida stealth para um espalhafatoso ataque aéreo. Se isso aparecerá só durante um evento - um assalto às guerrilhas ao longo do rio - ou servirá como uma abordagem tática na batalha, esperamos para ver.



PANELA VELHA | Quem precisa de armas modernas quando tem um sistema de cordas, polias e uma ponta? Mais ou menos.



MEUS OLHOS | Iluminação dinâmica: causando epilepsia em militares treinados desde 1968.

os outros apenas com a mão livre. A partir daqui, as coisas se encaixam mais confortavelmente nos conceitos iniciais. Rastejando silenciosamente pelas cabanas nas margens do rio, você poderá eliminar um ou dois inimigos enquanto dormem. Se não gostar deste método um tanto injusto, é hora de nadar um pouco mais e plantar explosivos C4 embaixo das cabanas. Indo para seu próximo objetivo, os corpos em forma de queijo suíço criaram grandes manchas vermelhas na água. Ainda não satisfeito, você pegará um lança-foguetes (equipamento básico do pescador itinerante) e o usará para abater helicópteros distantes e canhões no meio da selva. Além disso, seus colegas lançam granadas de modo um tanto inconsequente.

A razão por trás de tal ato é simples: túneis vietcongues, que confirmam a reputação de guerrilha improvisada. Com sua lanterna em uma das mãos, você avançará palmo a palmo, diante das sombras projetadas por efeitos de

iluminação dinâmica. Há potencialmente milhares de inimigos escondidos e centenas de pontos cegos; voltar está totalmente fora de cogitação. Exatamente quando as coisas parecem seguras, seu homem de frente é esfaqueado pelo alto, deixando os outros da tropa em pânico e a Treyarch encerra a demo em um ponto perfeito para atiçar nossa curiosidade.

FATO: A Guerra Fria se estendeu de 1947 a 1991, abrangendo grandes levantes populares e tensão militar. Especular sobre outros ambientes e conteúdo das missões, por enquanto, é impossível.

O QUE PROMETE

Parecido com Modern Warfare 2, para sermos honestos. Mesmo assim, deve vender muito bem. Contanto que o multiplayer fique bom, este deve ser presença nos rankings da Activision e da Live.

Termômetro

FALLOUT: NEW VEGAS

A Obsidian atiça os fãs com uma prévia de sua Cidade do Pecado

INFO

Produção | Obsidian
Distribuição | Bethesda Softworks
Gênero | RPG
Jogadores | 1

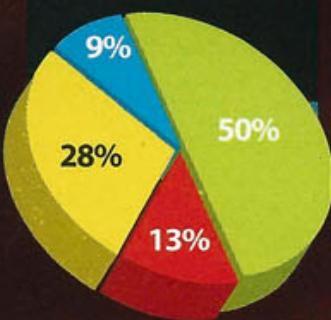
Em resumo

A Bethesda deu a Obsidian as chaves de Fallout 3 para uma sequência situada na brilhante cidade de Las Vegas.

NA PIZZA

Em Vegas

Mutantes 50%
 Jogatina 28%
 Armas 13%
 Fichas 9%



Amáxima que diz "o que acontece em Vegas fica em Vegas" é uma regra que os turistas e hedonistas fazem questão de seguir à risca. Um cara pode se vangloriar de sua conduta exemplar perante a sociedade e de repente acordar no dia seguinte com uma terrível ressaca e a sensação crescente de horror em relação aos eventos da noite anterior. Mas isso nem se compara à aflição de não recordar o seu nome ou mesmo um único segundo de sua vida antes daquele dia, especialmente se você estiver com uma bala na parte de trás do crânio e abandonado à morte no perímetro da cidade.

Fallout: New Vegas apresenta uma clássica abertura amnésica e narra a busca pelo seu passado e a razão pela qual alguém queria vê-lo morto. Esta história toda não está muito longe do mistério em torno do desaparecimento de seu pai em Fallout 3 e com a presença do mesmo mecanismo tecnológico do jogo anterior. Podemos dizer que estamos dentro da zona de alívio enquanto somos conduzidos ao redor de Strip e do pequeno deserto que cerca New Vegas.

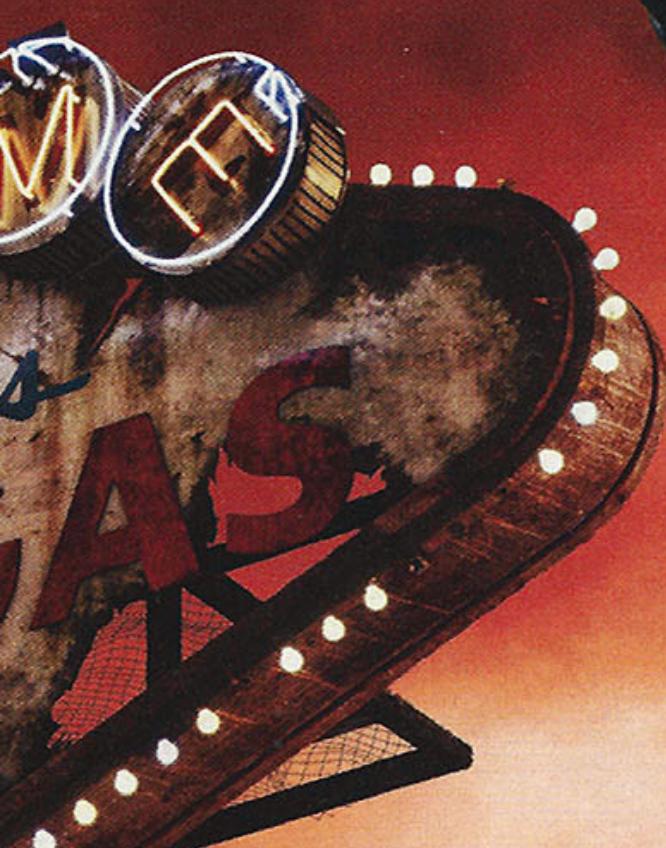
Para a alegria de seus habitantes, a luminosa cidade manteve-se fiel ao seu famoso apelido e não foi tão arrasada pela guerra nuclear quanto Washington. Isto é o que separa essencialmente New Vegas do mundo de Fallout 3: ao invés de exibir um mundo completamente destruído

pelo holocausto atômico, muitos prédios e marcos da região permaneceram intactos – há até mesmo energia capaz de manter os cassinos funcionando com o ar-condicionado ligado 24 horas por dia, sete dias por semana. Tirando a indignidade de ser arrancado da areia por um robô na introdução do jogo, temos a sorte de sermos os primeiros fora da Bethesda a visitar a famosa New Vegas Strip.

Viva New Vegas

Strip não é como a terra sem lei que Washington se tornou; na realidade, ela parece ser quase primitiva. A única rua está repleta de bandidos e Super Mutants alvorozados, e entre os letreiros de néon vagam bêbados que se seguram uns nos outros para não cair. Todo este comportamento é aparentemente impune, uma vez que os robôs policiais que supervisionam a área parecem não se importar com a barbárie e demonstram atitudes absolutamente passivas. As autoridades que mantêm a paz estão provavelmente mais preocupadas com o elemento criminoso que não espreita imperceptivelmente nas multidões. Sem incluir o diálogo simbólico que tivemos com um dos robôs policiais, nossa primeira interação real com um dos cidadãos de New Vegas foi com um camarada bastante esperto chamado Tommy Torini que, tendo nos visto como clientes em potencial, tratou de informar sobre a proibição de armas nos cassinos e logo em seguida tentou vender suas armas. ☺





“Para a alegria de seus habitantes, a luminosa cidade manteve-se fiel ao seu famoso apelido e não foi tão arrasada pela guerra nuclear quanto Washington...”



Empolgado?

Vegas, baby! | A Disneylândia dos adultos depois da guerra nuclear.

Mais do mesmo | Embora traga algumas mudanças, é essencialmente outro Fallout 3.

» Rejeitamos a oferta, principalmente porque nosso personagem era tão polido, mas tão polido que conseguimos arranjar armas de graça pouco tempo depois. Além disso, não estávamos preparados para causar uma carnificina em um cassino. Ainda.

Demos uma breve olhada em quatro cassinos de Strip: Lucky 38, cujas fichas prateadas são as mesmas presentes no recém-anunciado *Fallout: New Vegas Collector's Edition*; Vault 21, onde as brigas são resolvidas no jogo, e não no corpo-a-corpo; Gommorah, que é tão indigente quanto o próprio nome sugere, e Tops, o cassino mais modesto de todos. Foi para este último que o tour por New Vegas nos levou, e tivemos que passar por uma recepcionista que insistiu muito para que renunciássemos às nossas armas – se o seu poder de persuasão for bem alto, você pode andar com uma arma debaixo do braço sem problemas.

A primeira impressão que tivemos do Tops Casino foi a de um lugar meio insípido – algo que pode ser facilmente perdoado se considerarmos que a Obsidian ainda tem meses de trabalho pela frente. De qualquer forma, nos sentimos um tanto desapontados pela sobriedade das mesas de vinte-e-um, caça-níqueis e roletas. Não havia sequer

pôquer à vista. É possível ganhar dinheiro de diversas formas sem ter que se submeter a lançar dados ou torcer para que a bola de porcelana branca caia no número certo de uma roda. Entretanto, se você investiu bastante na habilidade de sorte e precisa de dinheiro rápido, o cassino é a melhor pedida.

Conhecendo o terreno

O Tops Casino é mais que um lugar para torrar seu dinheiro: é também um importante ponto de missões paralelas. Bastou uma breve conversa com o rapaz do caixa para que fôssemos parar a várias milhas do limite da cidade em um assentamento arruinado chamado Novac, guardado por nativos que passaram a viver em um hotel. Aqui vimos também o "Dinossauro Dinky", uma atração de parque temático que abriga uma loja e uma área estratégica para snipers.

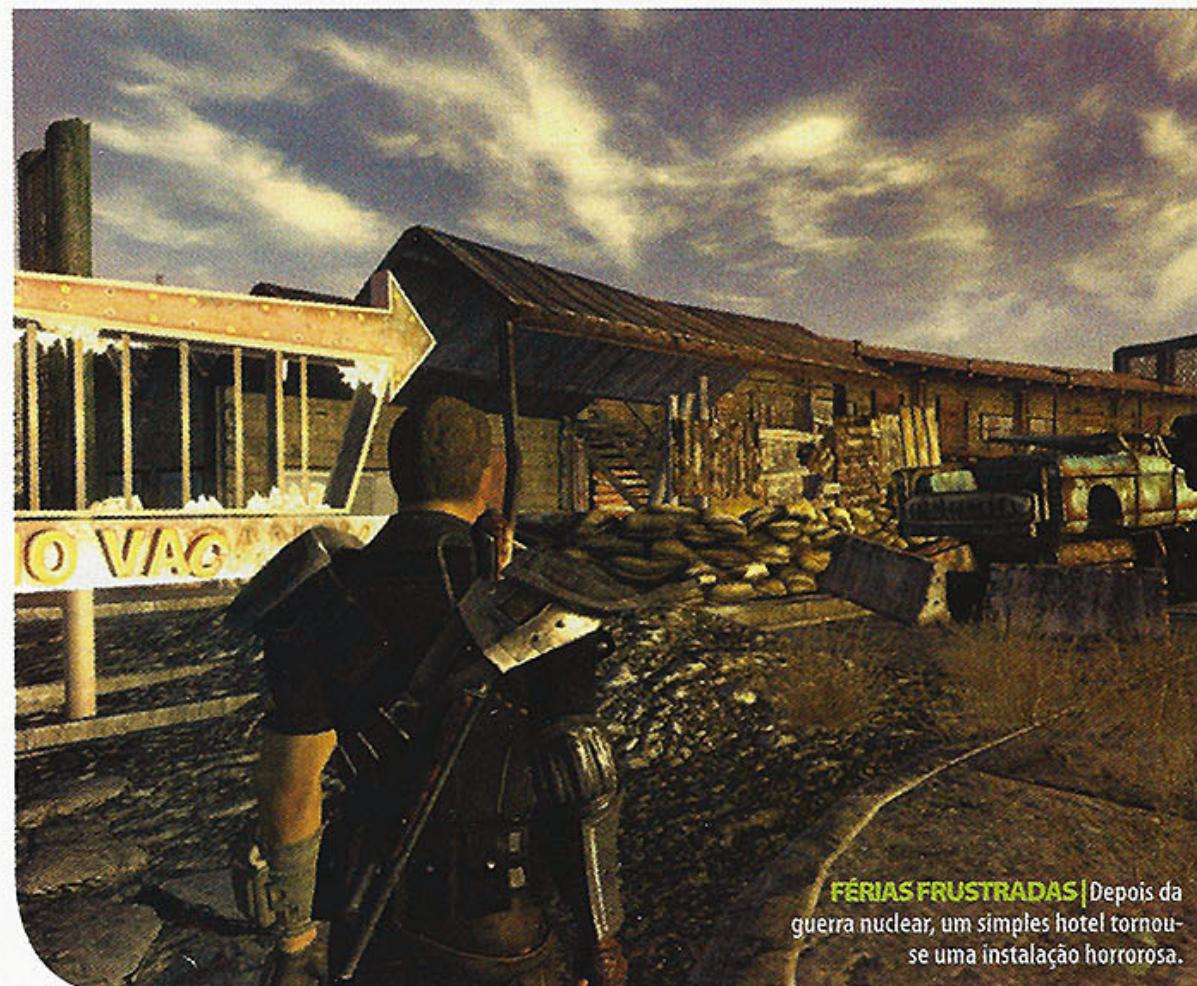
Na barriga do dinossauro, a loja Dinobite é mantida por um sujeito que tenta desesperadamente vender souvenires, enquanto as escadas para a entrada do Dinky levam à Craig Boone, um sniper. Com o característico humor negro que só um personagem de *Fallout* poderia ter, Craig nos oferece uma missão. Ele suspeita que um dos moradores de Novac foi cúmplice da Legion Caesar no

“ [...] se você investiu bastante na habilidade de sorte e precisa de dinheiro rápido, o cassino é a melhor pedida... ”



BOX DE IMAGEM

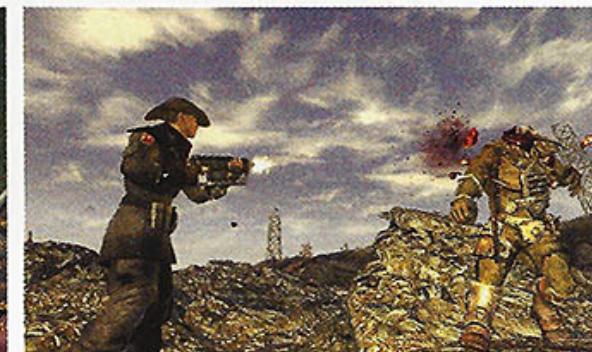
New Vegas não mudou tanto assim. Você ainda pode jogar em quase todos os lugares, mas verá uma cidade muito mais perigosa do que a que conhecemos hoje, especialmente nos cassinos que ficam nos arredores de Vegas.

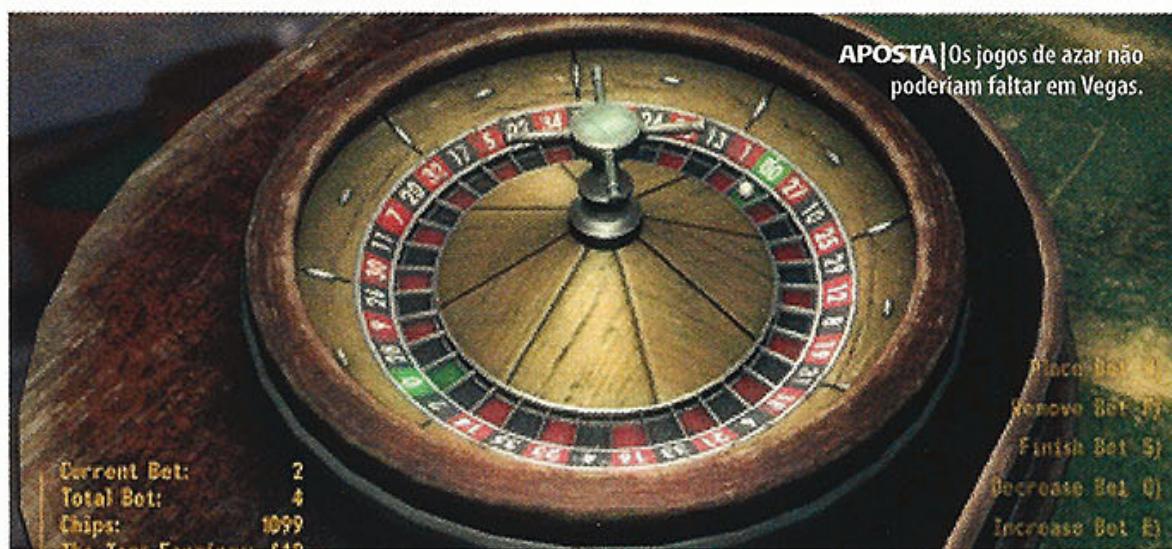


FÉRIAS FRUSTRADAS Depois da guerra nuclear, um simples hotel tornou-se uma instalação horrorosa.



ABRINDO FOGO Usando uma boa arma automática, nenhum inimigo é poderoso o bastante.





APOSTA | Os jogos de azar não poderiam faltar em Vegas.

FORÇA PARA AS PESSOAS
Uma das principais características que distingue New Vegas de Washington DC é a eletricidade. A cidade ainda é abastecida de energia e pode ostentar algum grau de lei e ordem por conta de sua iluminação.

PEGUE LEVE

Strip é supervisionada pelas autoridades de New Vegas, e alguns droides de segurança fazem a patrulha da área. Entretanto, a cidade apresenta sinais de anarquia, o que significa que você deve tomar cuidado para não fazer inimigos em facções.

DO MEU JEITO



Uma boa maneira de melhorar o seu arsenal

Há um novo componente para o seu inventário: o modificador de armas. Se você conseguir a tecnologia apropriada, poderá acessar o Mod Menu – similar ao Repair Menu de Fallout 3 – e melhorar o poder de dano, alcance e demais componentes de uma arma.



assassinato de sua esposa, e ele quer que você encontre o tal sujeito. Ao aceitar esta missão, você ganha uma boina que deve colocar para indicar que encontrou o culpado, antes de sair de perto e esperar que Boone se vingue com a sua arma. Mas se você não se importa com seu Karma, não tem que se aborrecer com os problemas alheios. Basta descer as escadas, bater um papo com o primeiro camarada que aparecer na sua frente – um comerciante inocente, por exemplo – e usar a nova opção de diálogo disponível para convidá-lo a “dar uma volta” com você...

Boone ficará tão satisfeito com a sua ajuda que irá recompensá-lo de qualquer maneira, contanto que a sua habilidade de fala seja bem alta. Após termos feito este novo amigo, partimos para o acampamento New California Republic, que estava sofrendo uma série de ataques de uma guerrilha. Esta foi

MALDITA SEDE



Jogando com dificuldade no deserto de Mojave

O modo Hardcore tem várias funções: ele evita que você use Stimpaks em combate, melhora a sua saúde automaticamente com o passar do tempo e restringe aos médicos a cura de membros incapacitados. Porém, uma vez que você está no meio do deserto, pode ficar desidratado e até mesmo morrer por conta disto. Felizmente, New Vegas não sofreu tanto os efeitos da radiação como Washington, logo, a maioria das fontes não está contaminada. Você pode voltar ao modo Normal a qualquer momento, mas, feito isto, não é possível retornar ao Hardcore.



DESCE UMA RODADA | A recompensa para quem escapou de uma contaminação radioativa: um bar!



uma boa chance de explorar o mundo fora de New Vegas e experimentar alguns dos novos elementos que a Obsidian acrescentou aos combates.

Para complementar nosso arsenal, optamos por pegar uma espingarda, que é bastante útil em ataques a curta distância. Quanto a Boone, por ser o personagem mais vulnerável, preferimos mantê-lo um pouco para trás para que ele pudesse usar confortavelmente sua arma. É aqui que o espírito de equipe entra em jogo. Todas as ações com os companheiros se reúnem em um menu dividido em oito partes. Você pode curar, conversar ou mesmo abrir o inventário de um colega, como também pode emitir ordens táticas de cobertura, ordenar que uma posição seja mantida ou que o camarada fique a uma distância segura. No calor do combate em tempo real, não é nada prático trocar o posicionamento de seu time, especialmente se Boone já



Entrevista

FALANDO COM JOSH SAWYER

O líder do projeto New Vegas nos guia pelas terras de Mojave e Strip



X360: ALGUMA RAZÃO PARTICULAR PARA A ESCOLHA DE LAS VEGAS? HAVIA UMA LISTA DE CIDADES?

Josh Sawyer: É Vegas!

Precisamos de outra razão? A proposta original estava centrada em Strip, e realmente não pensamos em outras cidades. Felizmente, a Bethesda ficou tão entusiasmada quanto nós em relação à ideia. Então nasceu Fallout: New Vegas.

X360: QUAL O TAMANHO DE NEW VEGAS? ELE APRESENTA UMA CONCENTRAÇÃO SIMILAR DE MISSÕES DE FALLOUT 3?

JS: O mundo jogável será ligeiramente maior que a Capital Wasteland de Fallout 3. Temos um grande número de cenários e uma quantidade expressiva de missões. Nem todos os ambientes e tarefas foram criados de forma igual, mas temos um jogo tão profundo e envolvente quanto Fallout 3.

X360: VOCÊ FEZ PESQUISAS NA PRÓPRIA LAS VEGAS?

JS: Eu comecei a andar de moto por Nevada no início do projeto, e vários membros da equipe fizeram uma extensa pesquisa em Strip. Alguns de nós também visitaram outras localizações da grande Las Vegas Valley, como Hoover Dam e as cidades em torno de Mojave. Além disso, nos inspiramos bastante nos Rat Pack Vegas, cujo estilo influenciou muito nossa direção visual.

X360: EM NEW VEGAS, VOCÊ ENCONTRA PISTAS SOBRE SUA IDENTIDADE E PASSADO AO ACASO OU HÁ ALGO MAIS TANGÍVEL DESDE O COMEÇO?

JS: Haverá grandes missões além das tarefas de curto prazo que incluímos na demo para a imprensa. O primeiro objetivo é introduzido logo depois que o jogador termina de criar seu personagem, e envolve o mistério de sua tentativa de assassinato. Esta missão o guiará ao longo da história principal. Há também tarefas para as facções e personagens secundários.

X360: NEW VEGAS NÃO FOI TÃO ARRUINADA PELAS BOMBAS QUANTO DC. EM RELAÇÃO A ISSO, O QUE DIFERENCIARIA UMA CIDADE DA OUTRA?

JS: New Vegas é diferente do que você costuma ver em um lugar arrasado por uma catástrofe, e até mesmo o seu céu é mais claro. A maior parte das coisas está velha e quebrada, mas você encontrará menos crateras e mais cidades funcionais, onde os habitantes mantêm negócios, cultivam a terra e assim por diante. Naturalmente, você também verá muita vida selvagem e mutante – mas especificamente, criaturas que desejam devorá-lo.

X360: ENQUANTO JOGÁVAMOS, ENCONTRAMOS DUAS FACÇÕES. QUE TIPO DE RELAÇÃO ELAS TÊM ENTRE SI E O JOGADOR?

JS: Há várias facções: a Followers of the Apocalypse, Brotherhood of Steel e Powder Gangers foram mencionadas nas demos anteriores. A NCR e a Legion são antagonistas, mas há muita flexibilidade nas atitudes entre elas e com o jogador.

X360: VIMOS OS FIRE GECKOS. HÁ MAIS HOMENAGENS AOS VELHOS FÃS DE FALLOUT ALÉM DESTA?

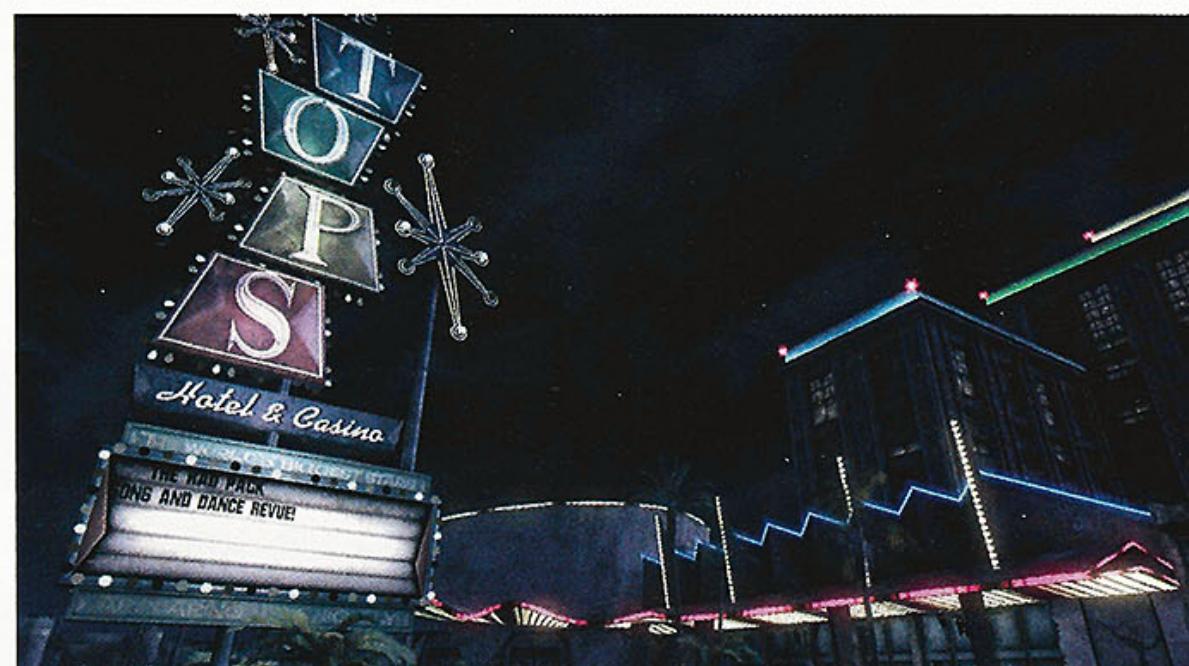
JS: Há muitas criaturas novas e pelo menos uma ou outra tirada de Fallout 2.

X360: COMO VOCÊ ABORDOU O SISTEMA DE BÔNUS DESTA VEZ?

JS: A abordagem no sistema avançado de personagem focou-se nas mudanças que fariam os atributos especiais, habilidades individuais e bônus tornarem-se mais importantes. A Comprehension garante um ponto a mais para todas as habilidades relacionadas a livros e confere um ponto extra para as competências ligadas a revistas. As chamadas skill books são menos comuns neste jogo, mas dão maiores recompensas. Já as skill magazines são relativamente mais comuns, e o jogador pode receber benefícios regulares da Comprehension. Antes que eu esqueça de dizer: o nível máximo de habilidade será 30.

X360: Á NOVAS ARMAS AINDA NÃO REVELADAS?

Estamos trabalhando em muitas novas armas de energia. Uma das mais interessantes entre elas é a Laser CBW, capaz de gerar um laser constante enquanto você pressiona o botão. A munição se esvai rapidamente, mas é muito satisfatório usá-la para admirar seu efeito.



THE RAD PACK! | New Vegas tem sua versão do famoso quinteto dos anos 60, e eles se apresentam no Tops Casino.

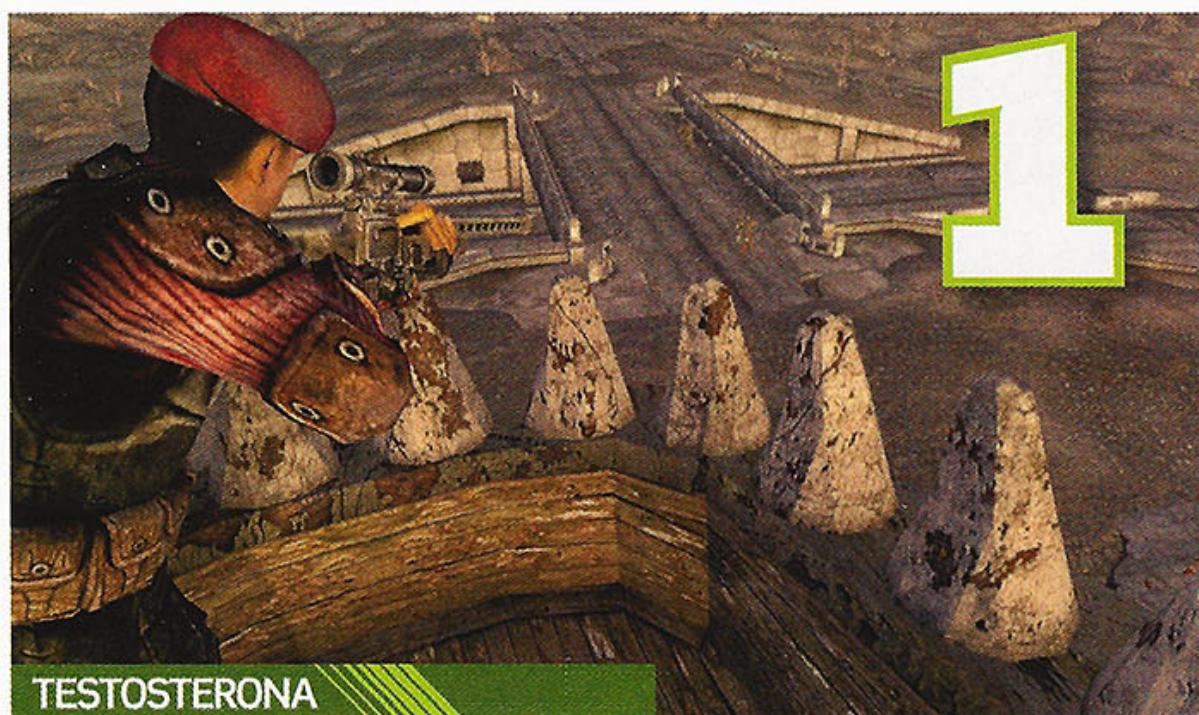


estiver alucinado para tirar o sangue dos inimigos. Mas com uma boa preparação e o próprio uso dos VATS, a atuação em equipe pode se tornar muito eficiente.

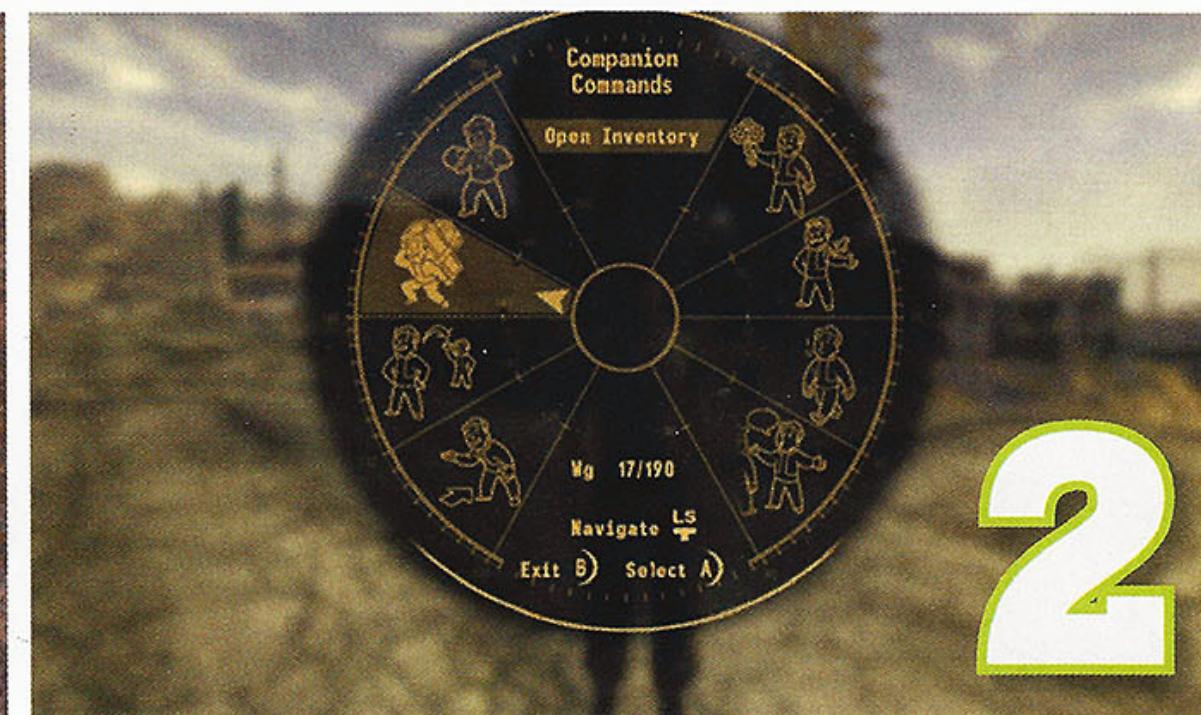
À primeira vista, a paisagem de New Vegas é familiar, mas logo se nota que a desolação e a aridez tomaram conta das ruas e rodovias que antes pulsavam de vida. Deve-se levar em conta que a relva do deserto da cidade foi um produto de milhões de anos de evolução, o que significa que ainda há plantas nativas e que elas sobrevivem ao lado de algumas espécies que sofreram mutações por conta da radiação. Os Super Mutants e os Ghouls retornam em New Vegas, e os habitantes de Novac oferecerão missões para que você acabe com tais ameaças. Mas não pense que o perigo se restringe às criaturas mutantes. Uma ameaça bem humana serviu para nos lembrar que, embora a cidade ainda preserve alguns vestígios de civilização, ainda se trata do Oeste Selvagem.

Fracionado

O acampamento da NCR é composto por uma série de barracas de lona situadas em um planalto. É um lugar muito quieto, principalmente porque os soldados estão sempre em patrulha ou discutindo táticas na cabana de comando. Este é o primeiro ponto em que podemos realizar pequenas tarefas, e a facção já nos oferece uma típica missão de investigação. Alguns membros do NCR foram enviados à usina de energia para pegar suplementos e não retornaram. Sua missão não consiste necessariamente em descobrir o que aconteceu a eles, mas encontrar os valiosos itens que os NCRs tanto desejam. Este é um dia de trabalho normal para um fã de Fallout 3? Absolutamente – e é bom finalmente encarar uma missão em New Vegas que envolva um pouco mais de perigo. As pistas nos conduziram aos corpos de três soldados da NCR e um engradado com os suplementos. Quando tentamos pegá-lo, fomos emboscados por meia dúzia de camaradas da Legion Caesar. Boone, nosso fiel companheiro, pereceu no ataque, mas ele não era lá muito importante para a missão.



TESTOSTERONA



Projéteis são para mocinhas

1 Este é Boone.

Ele é hábil com o rifle e um grande complemento em um combate. Perfeito para pegar no pulo alguns sujeitos desavisados ao longe.

2 Como os Super Mutants

de Mojave são meio covardes, tenha certeza de que seu ataque não será

interrompido pelos amiguinhos de seu oponente e deixe um companheiro fazendo cobertura para você.

3 Para provar a sua

masculinidade, corra e esmurre algo que tenha duas vezes o seu tamanho, seja mais bravo que o Hulk e use uma armadura. Ou melhor, faça todas essas coisas usando luvas de boxe.



QUANTO MAIS PODER, MELHOR

Confie no seu taco

Fallout: New Vegas traz um novo movimento especial de ataque do tipo melee, que incentiva o combate corpo-a-corpo. Armas como o taco continuarão a funcionar da mesma forma, e ao acumular muitos pontos de ação, você pode apertar o botão Y para executar o especial. No caso do taco, o nome do movimento é "Fore!" e resulta em uma poderosa tacada que faz os caras malvados voarem para bem longe. Aí vai uma dica: use-o especialmente contra os humanóides.

Uma vez finalizada a missão em Forlorn Hope, o comandante nos designou para os deveres médicos. O médico do acampamento nos pediu para ajudá-lo a tratar três pacientes, já que ele não tem tempo para cuidar de todos e eles correm risco de morrer. Se a sua habilidade First Aid for alta o bastante, você pode concordar em auxiliar legitimamente o doutor, mas outras competências fortes rendem opções alternativas. Você pode tentar realizar os procedimentos médicos à sua maneira e, sem a menor culpa, matar um dos sujeitos. Isto resultará em uma baixa no seu Karma, e se o médico duvidar de sua perícia médica, você pode ficar bem encravado com a NCR.

A missão final para o comandante consistia em comandar uma invasão ao forte da Legion, matar o líder inimigo e libertar os reféns da NCR. Assim, mandamos três camaradas seguirem pelo caminho montanhoso para flanquear o forte, enquanto invadimos a área com um assalto frontal. A ação sangrenta causou

uma significativa baixa nas tropas da Legion, e ainda fomos recompensados com a câmera lenta no trajeto das balas.

Como você poderia esperar de um mundo inspirado em Fallout 3, as experiências com as missões da NCR/ Legion Caesar podem ser invertidas dependendo de sua relação com cada facção. Se o seu Karma estiver baixo, a Legion lhe dará as boas-vindas e você passará a lutar pelos sujeitos malvados, ainda que New Vegas raramente seja "preto no branco" em sua moralidade. Fallout: New Vegas apresenta um universo diferente em termos de conteúdo, mas possui o mesmo estilo inconfundível de Fallout 3. Até mesmo quando vagamos por Strip, com suas ruas relativamente primitivas e brilho de néon que está à milhas de distância de Washington, não deixamos de notar a similaridade entre os dois mundos – sem contar que muitas áreas de Mojave eram quase idênticas às de DC. O jogo traz exatamente o que queremos: muitas surpresas, um código

de ética que varia de acordo com a sua localização geográfica e um novo universo a ser explorado. Naturalmente, há muitas outras características não-vistas que diferenciam Fallout: New Vegas de seu antecessor, mas mesmo que o jogo fosse uma mera versão refinada de Fallout 3, estariamos mais que contentes em perder horas e horas naquele mundo.

FATO: O vale onde Las Vegas está situada foi descoberto em 1829 por um explorador chamado Rafael Rivera. Este vale era verde, e isto justifica a escolha do nome – Las Vegas significa "Os Prados".

O QUE PROMETE

Ainda que New Vegas não seja radicalmente diferente de Washington DC, ela é mais que suficiente para nos deixar felizes.

Termômetro

Lançamento | Fim de 2010



PARA A GLÓRIA | Novamente você começará como apenas mais um plebeu, subindo a escada social até desafiar o ditador corrupto Logan.

INFO

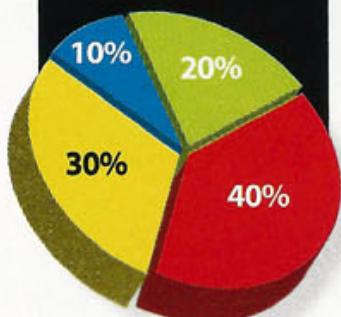
Produção | Lionhead
Distribuição | Microsoft
Gênero | RPG
Jogadores | 1 – 2

Em resumo

Governe Albion com uma pequena ajuda dos seus amigos, dando "oi e adeus" para a tirania. Algo assim.

NA PIZZA

Crime pizza-onal
■ Bigamia
■ Adultério
■ Cantada inapropriada
■ "O olho"



FABLE III

A próxima chance de ser rei



DOIS MUNDOS | Aurora oferece uma pausa na verdejante e agradável terra de Albion.



SALA DE GUERRA | Os cidadãos perambulando pelo diorama de Albion combinam com suas ações no mundo real. Para Bowerstone!

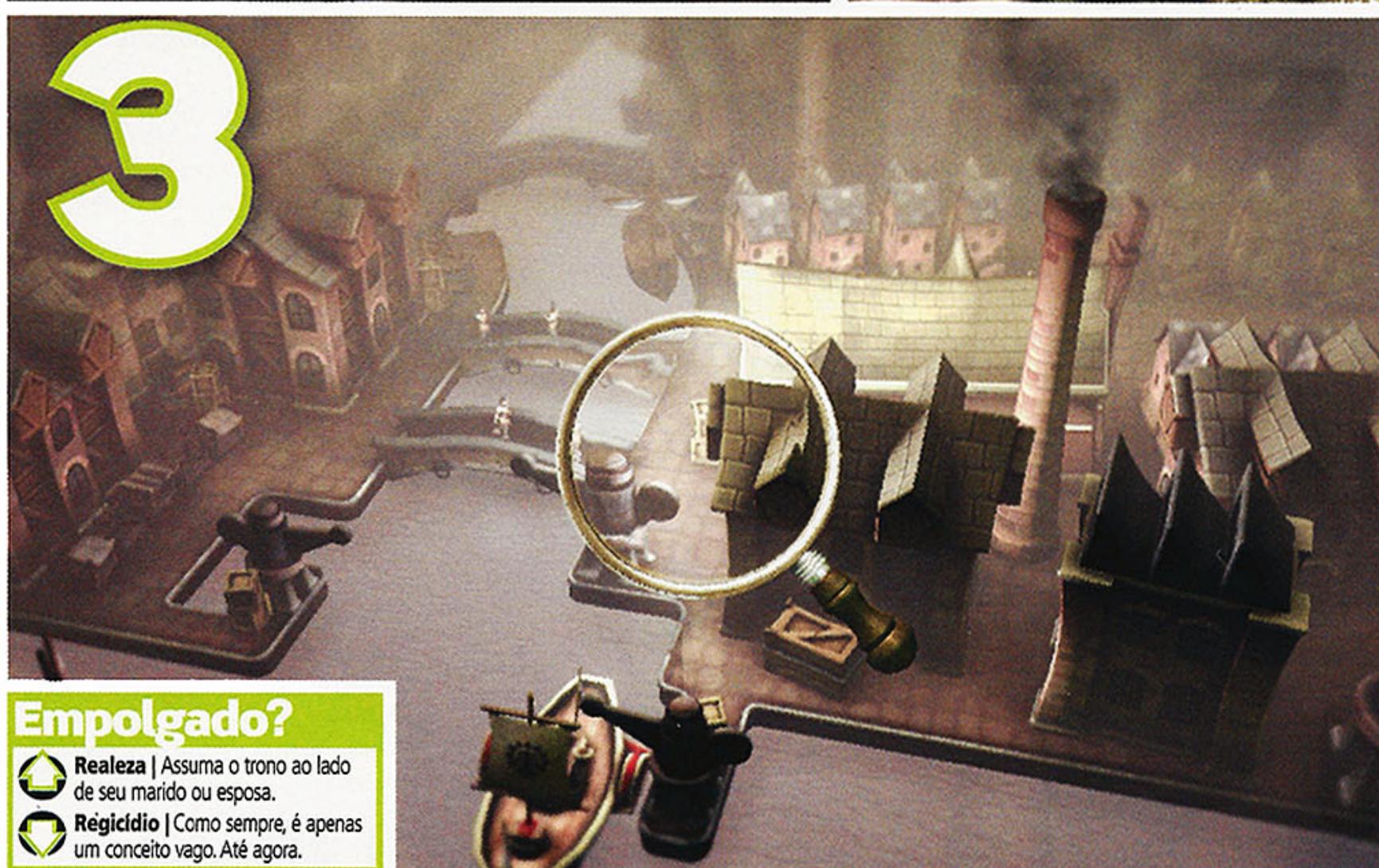
Primero veio a moral. Depois, reação emocional aos acontecimentos na tela. Agora, para o próximo item, Peter Molyneux não pretende tirar um coelho da cartola, mas algo mais simples. Apesar de o mundo de Fable há muito ter enveredado nas belezas da maleabilidade, há uma preocupação no reino da Lionhead sobre os outros games não ter entendido isso. Apesar de seus métodos de pesquisa serem um mistério, consta que 60% dos jogadores de Fable II se esforçaram muito para entender apenas metade do que estava acontecendo, ficando totalmente perdidos no resto. Quando a imersão na narrativa é, em boa parte, o único objetivo de um jogo, claramente ele não o atingirá. Em resposta, já vimos barra de energia e experiência sendo jogadas no lixo, para se juntar à coleção de armas e John Cleese [N.T. ator de Monty Python] fazendo o papel do seu mordomo.

Ao invés de gastar horas passando por diversos menus, o arsenal dos jogadores vai evoluir automaticamente conforme o uso para derrotar os inimigos. Haverá um grau de profundidade tática para jogar. Malabarismos

envolvendo um machado devastador seguido por sucessivos tiros de armas de fogo, por exemplo, além de movimentos de finalização de vários tipos colecionados pela jornada. Em resumo, variedade será a palavra-chave, com jogadores recebendo recompensas maiores baseados na extravagância de um golpe bem feito e por ataques executados em conjunto. Naturalmente, o modo cooperativo deve voltar, com seus conceitos familiares ao Fable de que gostamos. A posição geral dos jogadores será revelada pela familiar esfera brilhante, só que desta vez o traje personalizado do seu parceiro está totalmente visível quando vocês abrirem caminho pelo jogo.

A palavra "parceiro" também carrega boa dose de eufemismo, na verdade, já que Fable III é alardeado como o primeiro game em que um jogador humano pode casar com outro. Duvidamos que isso funcionaria com a aplicação de taxas de crédito, mas não custa tentar.

Apesar de haver muitas interrogações (como sempre) a respeito de como os relacionamentos funcionarão na prática, as coisas estão prestes a mudar. Naturalmente, será possível ter filhos com



Empolgado?

- Realeza** | Assuma o trono ao lado de seu marido ou esposa.
- Régicídio** | Como sempre, é apenas um conceito vago. Até agora.

ALÉM DE ALBION

É um RPG sans frontières

Além de andar pelo seu território coletando ether multicolorido, os jogadores serão capazes de se aventurar em um continente totalmente novo. Chamado Aurora, tem um jeito de Oriente Médio, empoeirado e erodido, com arquitetura construída mais para esfriar e relaxar com uma xícara de chá. A Lionhead não está deixando ninguém se aproximar muito por receio de estragar a surpresa, então temos que nos contentar com uma vaga noção do que será, por enquanto.

sua esposa da Xbox Live – que na verdade é uma mulher de 45 anos que mora em Nova York – e haverá punições para aqueles que pensam que criar crianças significa colocá-las na frente de algumas galinhas e esperar que a natureza faça o resto.

Além disso, se você quiser xeretar no universo de outro jogador e flertar com seus entes queridos, um pequeno adultério virtual pode acontecer. Ao mesmo tempo em que isso não é bem um "meu marido fugiu com um cavalo", brigas nas quais os envolvidos não são separados pela turma do deixa-disso podem acontecer. Felizmente, isso não levará a uma espécie de "linha de conga" (como dúzias de Bowerstonianos amontoados atrás de você) em absoluto

temor enquanto você seduz sua vítima. Algo mais construtivo, os jogadores poderão se unir para comprar propriedades que não poderiam pagar sozinhos. Em Fable II, ficamos jogando qualquer outra coisa até que algum dinheiro apareceu na nossa conta bancária virtual em Fable II, mas de maneira individual. Eventualmente, com uma mistura equilibrada de sorte e um porrete, os jogadores podem subir ao poder de Albion como rei e rainha ou alcançar sozinho a notoriedade se você tiver medo de se relacionar. Como um terceiro caminho, não há meios para um jogador entrar no jogo de alguém antes de explorar totalmente os cantos opositos do mapa. Chamaríamos isso de jogo não-cooperativo.

“ [...] o primeiro game em que um jogador humano pode casar com outro... ”

AS PARTES PRIVADAS DO REI

Bem-vindo ao reino

Apertar Start durante Fable III não trará um frio menu de pause. Ao invés disso, um conjunto de quartos majestosos mostrará o arsenal, roupas etc. que estiverem à sua disposição. Haverá manequins e tudo o mais.

Além do mais, o gênio John Cleese aparecerá como seu mordomo, fazendo várias observações sarcásticas baseadas

na sua performance (ou a falta dela). É provável que, no final, você terá que construir a harmonia com seu fiel servo.

Um diorama de Albion permite que os jogadores vejam o impacto de suas ações, como fábricas se transformando em escolas com o dissipar da névoa.

Ou algo muito mais sinistro que isso...

O saldo positivo é que uma grande parte dos principais objetivos da produtora conseguirá ir até o final sem maiores problemas, diferente de 80% dos nossos cães do primeiro jogo. Ainda que não seja aquele novo mundo como foi da última vez, certamente não o será por pouco, graças ao sistema de classes sociais.

FATO: Peter Molyneux publicou sozinho seu primeiro jogo *The Entrepreneur*, usando um par de gravadores de fita. As coisas mudaram muito desde 1984. Soubemos que ele usa agora DVD-R.

O QUE PROMETE

Personagens empolgantes. Se a Lionhead conseguir transformar 50% do hype em realidade, haverá muito mais por que se empolgar em Fable III.

Termômetro

2

3

4

INFO
 Produção | id
 Software
 Distribuição | Bethesda
 Gênero | FPS
 Jogadores | 1
 – a confirmar

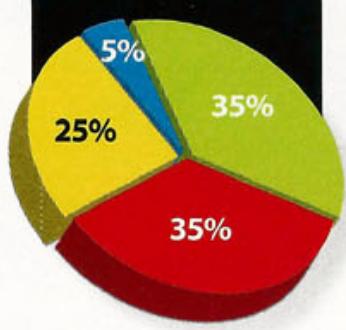
Em resumo

Um asteroide pode ter caído, o apocalipse pode ter acontecido, mas isso não é desculpa para parar de atirar e dirigir.

NA PIZZA

Lista de ingredientes

- Atirar
- Dirigir
- Correr
- Pronunciar "id".



MAIS CONVERSA | Haverá alguns sujeitos divertidos para conversar pelo caminho, como Crazy Joe, o prisioneiro maluco.



TECIDO NOVO | Não conseguir trocar suas roupas resultará em problemas com a Authority, que está perseguindo sobreviventes do Ark.

Lançamento | 2011

Muitas inspirações para um jogo diferente

Perde-nos por começar este preview com um tom descrente, mas a afirmação da id de que Rage oferece novos elementos de jogo parece improvável. Apesar de livre da presença de fuzileiros carecas e estações espaciais, a "nova" direção leva a experiência direto para os holofotes.

De maneira geral, alguns de seus elementos poderiam ser descritos como Borderlands com mais realismo, BioShock em terra firme ou MotorStorm com um FPS de brinde. OK, este último é um pouco exagerado, mas certamente podemos classificar Rage mais como uma combinação de elementos clássicos combinados para formar algo exótico, mas não tanto inovador. Pense como se fosse uma cesta básica.

Ambientado depois que o asteroide 99942 Apophis colidiu com a Terra – uma preocupação do mundo real, desde que, em dezembro de 2004, foi calculada uma probabilidade de 2,7% de impacto em 2029 – os jogadores estarão em um mundo mais povoado do que você poderia esperar. Saindo de uma instalação subterrânea da

Ark, nosso herói anônimo encontrará muitos sobreviventes, lutando bravamente contra hordas de bandidos e mutantes, além da obscura e misteriosa Authority, que será sua maior inimiga. Esse mundo tortuoso abrigará muitas construções em ruínas, feitas de madeira e aço espalhados após o impacto. Tais lugares funcionarão como uma espécie de base, com o primeiro, Wellspring, sendo destacado como o local onde os jogadores poderão trocar itens, receber missões dos aldeões e organizar corridas. Sim, você leu direito: o sucesso não virá pelos cartuchos de uma shotgun, mas ao derrotar seus adversários em caóticas e bélicas corridas.

Pelo que foi dito, a produtora parece muito confortável, ao evitar o terreno familiar em que se consagrou por cerca de 15 anos. De fato, quando nos encontramos com o diretor de criação Tim Willits, ele explicou como a equipe praticamente viu a história se repetir. "Começamos outro jogo depois de Doom 3 e de lapidar Quake 4 com a Raven seguindo a mesma rotina. Quando John [Carmack] começou a definir o que seríamos

Empolgado?

- Tudo novo** | Nada de fuzileiros espaciais carecas ou corredores aqui.
- Muito familiar** | Muitos elementos já existentes no gênero.

**POLE POSITION****First Person Racing?**

É divertido ver gêneros tão distintos reunidos. Ao longo de Rage, os jogadores adicionarão várias partes ao seu buggy, incluindo armas para o teto e upgrades no motor, presumimos. Dependendo do quanto detalhado o processo ficar, renderá quilometragem nas competições de jogador contra jogador. É difícil prever exatamente quais são os planos da id, mas esperamos que fique bom.

capazes de fazer [com a engine], eu vi o potencial. Ele pegou algumas informações da NASA sobre os EUA e nos mostrou. 'Vamos fazer uma terra devastada! Poderíamos dirigir por aí em um carro com armas. Seria legal'. Tudo começou aí".

Talvez o tema central de Rage, fora a desolação, seja evolução. Evolução no veículo do nosso herói, que é no início um buggy empoeirado, ainda que totalmente personalizável em uma série de categorias. Evolução do arsenal, da espécie de espada inicial (lembra a arma de Dark Sector) até arcos que disparam raios elétricos. Evolução também dentro do próprio corpo, com a sugestão de nanomáquinas recuperarem a energia de maneira parecida com os

Plasmids de BioShock mais tarde. Outras melhorias no estilo de Rapture são chamadas de "engineering items", injetadas na robusta mecânica de combate que é marca registrada da id para adicionar um pouco mais de tática. Além de turrets que os jogadores podem adquirir e colocar onde for mais conveniente, há uma seleção de carro-bomba rádio-controlados, robôs-sentinela e outros autômatos para se divertir. Todos esses elementos justificarão a jogabilidade no ambiente criado pela id. Willits explica: "Trata-se de um mundo pós-apocalíptico, mas isso apenas define a base para a ação. É a diversão que realmente impulsiona Rage acima de qualquer coisa".

Como razões adicionais para ficarmos

animados, este é o primeiro game totalmente original desde o primeiro Quake (1996). O novo jogo da produtora usa a nova engine id Tech 5, que dará ao Xbox 360 uma canseira em sua estreia; além disso, uma sólida taxa de 60 frames por segundo está prometida. Então, caro leitor, as informações não poderiam ser mais animadoras.

FATO: O celebrado American McGee – de American McGee's Alice, claro – uma vez trabalhou na id. Ele recebeu esse nome, aparentemente, porque sua mãe era hippie.

O QUE PROMETE

Rage deve combinar os melhores elementos de gêneros diferentes em algo novo e divertido. Não pode ser algo ruim.

Termômetro

“É a diversão que realmente impulsiona Rage acima tudo...”

Lançamento | Primeiro trimestre de 2011

COM QUE ROUPA EU VOU?
A vestimenta de Isaac mudará ao longo do jogo.



DEAD SPACE 2

Os bons copiam, os gênios surrupiam

INFO

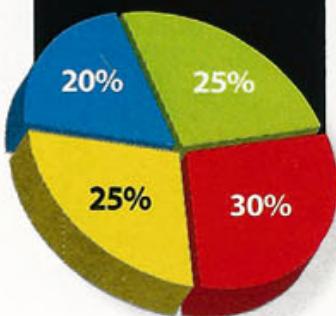
Produção | Visceral Games
Distribuição | EA
Gênero | Tiro
Jogadores | 1

Em resumo

O precioso jogo de horror retorna em 2011 com uma sequência repleta de tensão e muitos Necromorphs.

NA PIZZA

Um dia em Sprawl
 ■ Sangue
 ■ Desmembramentos
 ■ Necromorphs chatos
 ■ Silêncio



ATRÁS DE VOCÊ | A Visceral promete que os sustos serão bem maiores desta vez.



ESPAÇO VITAL | Não é muito esperto ficar tão próximo assim de seu adversário.



MEU PEQUENO AMIGO | Esperamos que o Plasma Cutter mostre-se efetivo contra os inimigos reanimados.

Não foi preciso ver muito da primeira demonstração de Dead Space 2, pois o burburinho que nos rondava já antecipava toda a história. Com o jogo original, a Visceral Games entrou definitivamente no pantheon do survival horror da atual geração, e a inevitável comparação com Alien tornou o jogo ainda mais interessante. Nesta sequência, entretanto, não há mais o elemento surpresa, o que torna as expectativas ainda maiores. Felizmente, Dead Space 2 não dá nenhum sinal de que será decepcionante.

Se a USG Ishimura é a Nostromo, então Sprawl, o ambiente de Dead Space 2, equivale à LV-426. Localizada em Titã – uma das luas de Saturno – Sprawl é a prova da realização tecnológica do homem, com a reputação de ser o primeiro corpo planetário explorado. É um lugar silencioso, desconhecido e que abriga alienígenas: o cenário perfeito para uma história de terror.

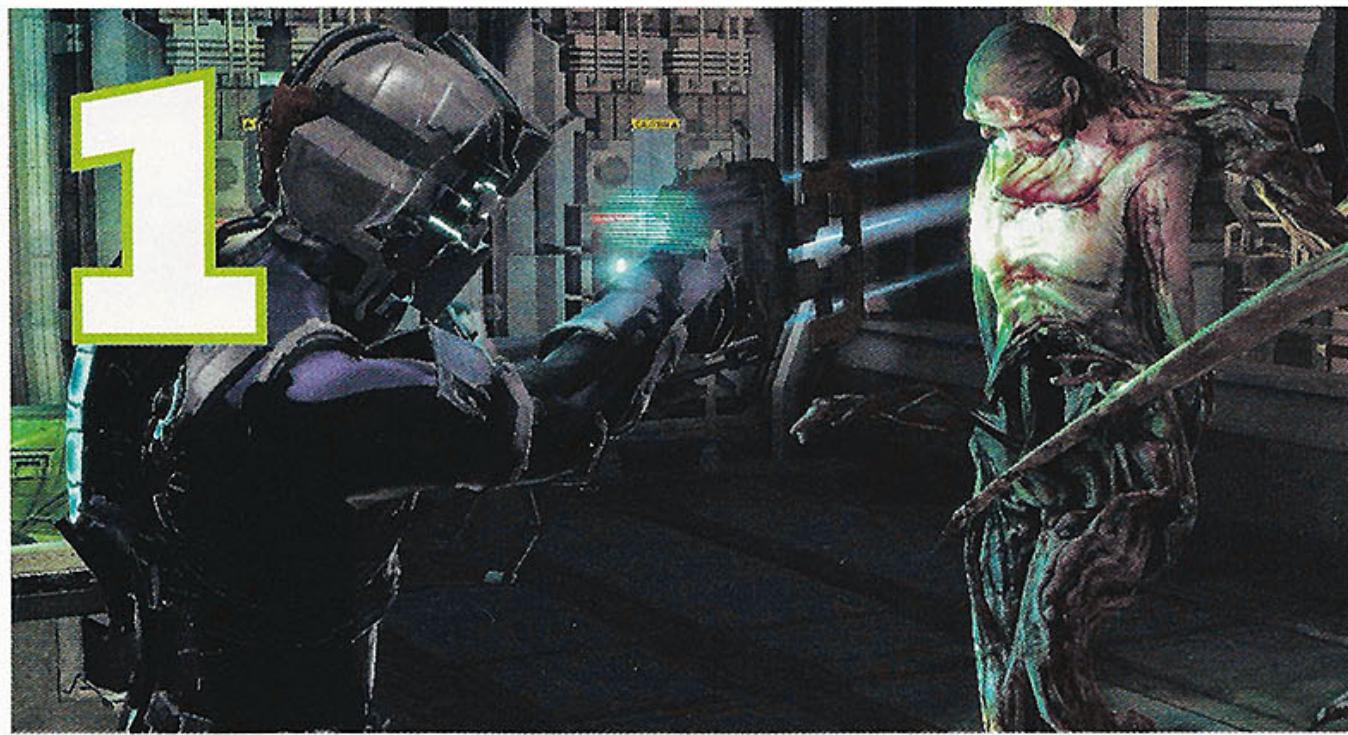
Da mesma maneira que toda boa sequência tem um local apropriado, ela também deve mostrar uma mudança de caráter, uma vez que os protagonistas mudam e se adaptam a partir dos eventos que viveram anteriormente. Dead Space 2 implementa ambos os aspectos tanto na mecânica quanto na narrativa: enquanto traz uma história intrigante de tensão pós-traumática e medo de propagação da infecção, também apresenta um Isaac mais poderoso e insano.

O ponto alto de Dead Space, além de seu ambiente, é o "desmembramento estratégico". Ele está de volta melhor do que nunca. Antes, Isaac podia usar suas armas para cortar os membros dos oponentes, agora ele pode usar a telecinese como arma primária, utilizando o novo e avançado sistema de física para lançar desde metal retorcido até cadáveres de Necromorphs contra os inimigos.

Demonstrando esta nova técnica, Isaac ronda a entrada de uma mina abandonada enquanto sombras são lançadas de um lado para o outro. É a pura essência de Dead Space: sozinho, Isaac caminha lentamente em um ambiente escuro sob condições claustrofóbicas. Esta paz dura pouco, e quando você menos espera, um novo tipo de Necromorph surge: o Stalker.

Representando uma inteligente adição à lista de inimigos, os Stalkers não vão para cima de Isaac; ao invés disso, eles se escondem nos cenários e esperam-no se aproximar. Assim, no momento propício, eles se movem furtivamente e o apunhalam no coração.

É um avanço em relação aos combatentes do jogo original, mas até mesmo eles não são páreo para a combinação de habilidade e armamento que Isaac possui. Usando a nova arma do jogo, chamada Javelin, ele empala um Necromorph – congelado pelo stasis – contra uma parede. Quando dois Stalkers resolvem se aproximar,



Empolgado?

O que há de novo | As novas mecânicas parecem muito interessantes.

Não vale mudar | Esperamos que a atmosfera mantenha-se assustadora.



INDO PARA O ESPAÇO

Respeite o ambiente. Ou morra
O novo sistema de física do gameplay passou por melhorias que introduziram um novo tipo de estratégia: passagens. Algumas aberturas podem ser feitas, sugando tudo para o espaço - inclusive Isaac, mas o risco vale a recompensa: atirar na janela pode fazer alguns Necros sumirem de vista, mas não demore a apertar o botão de emergência, ou você terá sérios problemas.

Isaac usa o poder alterado para eletrocotá-los ao mesmo tempo, fritando-os em segundos.

O melhor ficou para o final. Ao usar o Plasma Cutter, o protagonista corta um membro de um Stalker com facilidade. Ele esperneia, fica desesperado e persiste no ataque, mas não por muito tempo. Utilizando a telecinese, Isaac apanha o membro cortado e lança-o no tórax do seu dono. A sala fica em silêncio, e o nosso herói continua sua jornada pela mina.

A apresentação começou impressionante e prosseguiu de maneira similar. Muitos outros tipos de inimigos foram exibidos, cada um deles tinha suas próprias mecânicas e estratégias. A Cyst, por exemplo, lança explosivos no chão e espera Isaac

chegar perto para detoná-los, além de apresentar uma certa tendência a atacar de ângulos inesperados. Contudo, assim como os membros decepados dos Stalkers, estas forças podem se tornar fraquezas. Isaac pode segurar uma bomba no ar e lançá-la contra um inimigo, além de usar o stasis para congelar a Cyst, correndo pelo campo minado e atraindo os Necromorphs para a morte.

Ainda há o Crawler, uma pequenina criatura com um orbe explosivo nas costas. Você pode simplesmente explodí-lo ou lutar com inteligência. Se você extrair o orbe do Crawler com cuidado, obterá uma bomba extremamente útil contra grupos de Necromorphs. O novo sistema de física agrava uma camada de

estratégia que não existia no game original, e é uma adição bem-vinda a um jogo já excelente.

Entre as novidades do novo game, Isaac fala e você pode finalmente ver seu rosto, além de ter aparentemente deixado de ser um subordinado para virar o líder. Dead Space 2 espera superar seu antecessor, e a julgar pelo que vimos, não será nada difícil.

FATO: O nome de Isaac Clarke é uma referência aos consagrados escritores de ficção científica Isaac Asimov e Arthur C. Clarke.

O QUE PROMETE

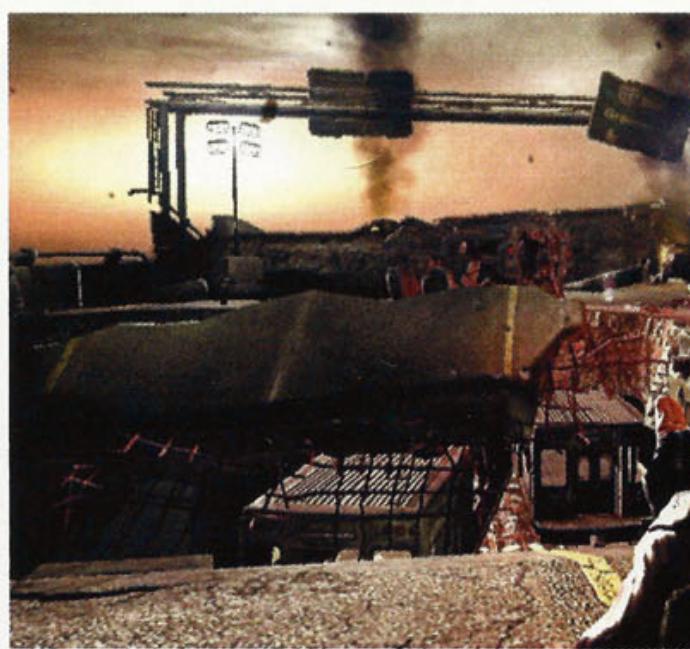
A apresentação é excelente, e os novos cenários parecem ser ainda melhores que o original. Esperamos que as nossas expectativas se confirmem com o tempo.

Termômetro

“O novo sistema de física agrava uma camada de estratégia que não existia no game original [...]”



FANTASMINHA CAMARADA | Este é seu irmão Paxton. Você o matou uma vez e agora como fantasma, ele vai ajudá-lo.



RODOVIA EM MANUTENÇÃO | A fúria de Alma é capaz de alterar profundamente os cenários.



Lançamento | Outubro de 2010

F.E.A.R. 3

Um amor de família



OPONERDO INIMIGO | Alma é capaz de enfurecer os seres e transformá-los em monstros incontroláveis.



ROBÔS EM PEDAÇOS | Não há nada melhor que explodir mechs.

INFO

Produção | Day 1

Studios

Distribuição |

Warner Bros

Gênero | FPS

Jogadores | 1-2

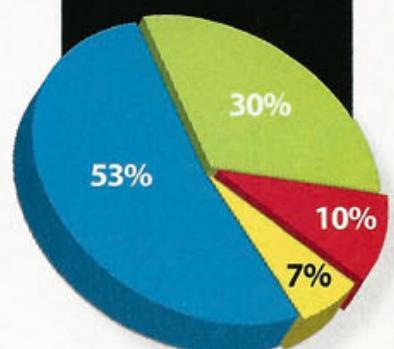
Em resumo

Escolha seus aliados enquanto Fairport é arruinada pelos insuportáveis acessos de raiva de Alma.

NA PIZZA

Entre um susto e outro

- Corpos arrebatados
- União fraternal
- Poderes
- Sustos



Reuniões de famílias profanas podem ser tão malucas quanto reuniões familiares normais. São eventos únicos em que você tem que suportar aquele priminho chato que cresceu e virou um ogro, o irmão que se deu bem na vida e tem o ego maior que a barriga de cerveja do seu tio e aqueles parentes distantes cuja conversa termina prematuramente com um "estou bem também". Em algum ponto desta dolorosa ocasião, você notará que não tem nada em comum com os que são sangue do seu sangue. Ou tem?

No final do F.E.A.R. original, a família se viu envolvida quando o protagonista, conhecido como Point Man, descobriu que o líder psicótico e canibal de uma armada era seu irmão e que a pequena Alma era sua mãe. Este pode não ter sido o melhor dia da sua vida, mas pelo menos ele não estava sujando as calças ao enfrentar todos aqueles inimigos insanos. Até então, as coisas eram relativamente simples. Porém, tudo

começou a ficar complicado em F.E.A.R. 2: Project Origin, já que Alma destruiu a cidade de Fairport e arruinou a operação da Força Delta. Infelizmente, foi a partir daí que perdemos totalmente o controle da situação. Os poderes sobrenaturais de Alma ficaram ainda maiores, causando horrores paranormais de proporções catastróficas. Os membros remanescentes da equipe F.E.A.R. ainda estão em sua missão de liquidar Alma, enquanto a esquadra de segurança da Armacham Technology Corporation está tentando limpar as provas de suas experiências ilícitas. Em outras palavras, a ATC está querendo varrer uma cidade inteira para debaixo do tapete e fingir que nunca ouviu falar dela.

Enquanto estas três facções deixam a metrópole ainda mais caótica, Point Man, que esteve inexplicavelmente ausente desde o final de F.E.A.R. – a Day 1 Studios sabe por que, mas ainda não contou – está ocupado escolhendo seus aliados. Ele repara

Empolgado?

Ameaça | Alma está com Fairport sob seu terrível domínio.

Chateação | Por que os mechs retornaram? Por quê?

DEMONSTRAÇÃO DE FORÇA

As unidades REV9 são mais duronas do que você pode imaginar e foram despachadas diretamente do centro de Fairport até seu destino. Você pode vê-las voarem até suas posições, possivelmente inspirando medo.

**LUGARZINHO PERIGOSO**

Este brilho todo nos faz lembrar muito do filme *Os Caça-Fantasmas*. Entretanto, a coisa aqui é bem mais medonha. Ele é o foco de toda a atividade sobrenatural em Fairport e, sem dúvida alguma, o local onde está Alma.

COM A ARMA CERTA

Se você usar uma arma destas, qualquer inimigo passará a levá-lo a sério. Você pode encontrar unidades REV9 atualizadas quando estiver dentro de uma armadura Elite.

FÁBRICA DE MEDO**Cada vez mais assustador**

O sistema gerador de sustos de F.E.A.R. 3 é capaz de fazer os jogadores ficarem com os olhos bem arregalados e os ouvidos apuradíssimos ao longo das fases. A cada jogada, se você tiver carregando um save point ou jogando o game de novo, a IA colocará os inimigos em locais diferentes da vez anterior. Isto causará diferentes tipos de horror no público, desde um inocente susto até um súbito pânico. Mais ou menos o que sentimos ao ver Alma aparecer pela primeira vez no jogo original.

o papel desempenhado no jogo original, brandindo armas automáticas e vestindo uma estranha roupa que serve de armadura, além de combater os inimigos à maneira convencional de um FPS e contar com seu enigmático irmão

Paxton Fettel, que havia morrido e assumido o corpo de um soldado. Agora, volta na forma de um fantasma. Talvez ele esteja esperando uma boa oportunidade para roubar o corpo de Point Man, mas por enquanto age apenas com a intenção de auxiliar seu irmão. Enquanto o Single Player é marcado pela falta de participação de Fettel, os dois criam uma boa dinâmica no modo cooperativo: Fettel tem o poder de entrar nos inimigos e controlá-los por algum tempo, fazendo os caras malvados virarem alvo fácil de Point Man. O ponto fraco do fantasma é que qualquer inimigo um pouco mais poderoso pode derrotá-lo sem maiores

problemas. No melhor estilo Left 4 Dead, os dois irmãos podem se ver através de contornos no corpo onde quer que estejam, e esta característica facilita na hora de ajudar um ao outro.

Fettel tem outro truque em suas mangas transparentes: determinados segredos só podem ser vistos pelos seus olhos. Muitos cenários de F.E.A.R. 3 contêm esconderijos de armas, rotas alternativas e até mesmo personagens que irão exigir cooperação para serem descobertos. O estado incorpóreo do fantasma pode fazer com que as balas atravessem seu corpo, mas isto não significa que você pode pegá-las. Assim, os jogadores devem trabalhar juntos em busca dos itens enquanto Fettel vasculha os segredos de cada fase. Isto também origina outra mecânica que a Day 1 está explorando. O fraticídio tende a arruinar o amor entre irmãos por toda parte,

e como Fettel ainda é um psicopata mesmo depois de morto, os dois personagens não estão mais ligados por laços familiares, mas por um obscuro objetivo em comum. Como resultado, há um sofisticado sistema de contagem no modo cooperação que recompensa os jogadores que controlam o fantasma por serem seletivos ao compartilhar os segredos com seus companheiros. A Warner Bros ainda está escondendo muitos detalhes deste elemento, mas isto já foi o suficiente para entendermos o quanto o jogo será tenso.

FATO: A Day 1 trabalhou com a Monolith na adaptação do F.E.A.R. original para os consoles e agora ficou responsável pela terceira versão. Vale lembrar que a Monolith pertence à Warner Bros.

O QUE PROMETE

Estávamos querendo saber como o enredo poderia ser esticado após F.E.A.R. 2, mas a estranha relação entre Point Man e Fettel prova que ainda há mais a ser explorado

“... armas, rotas alternativas e até personagens irão exigir cooperação para serem descobertos...”

Termômetro



Lançamento | Agosto de 2010



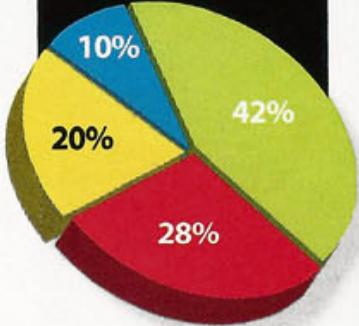
INFO	
Produção	Crystal Dynamics
Distribuição	Square Enix
Gênero	Ação/Aventura
Jogadores	1-2

Em resumo
A grande heroína dos games entra em mais uma aventura sob uma nova perspectiva.

NA PIZZA

Nas profundezas do templo

- Covas 42%
- Pontas de lanças 28%
- Vasos 20%
- Maldições 10%



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Roubando artefatos inestimáveis e perturbando antigos poderes

Há dois mil anos, o guardião Totec selou-se no Temple of Light com o artefato Mirror of Smoke.

Provavelmente isso foi feito para impedir que o artefato caísse em mãos erradas – e a estratégia funcionou até hoje. Infelizmente, Totec não podia prever a existência da xereta Lara Croft, que, sem a menor cerimônia, invade o templo à procura da tumba lacrada e saqueia seu grande tesouro. Ao fazê-lo, ela liberta um mal todo poderoso na forma de Xolotl. Totec a culpa com toda razão, insistindo

que Lara conserte a bagunça com uma pequena ajuda de seu avatar.

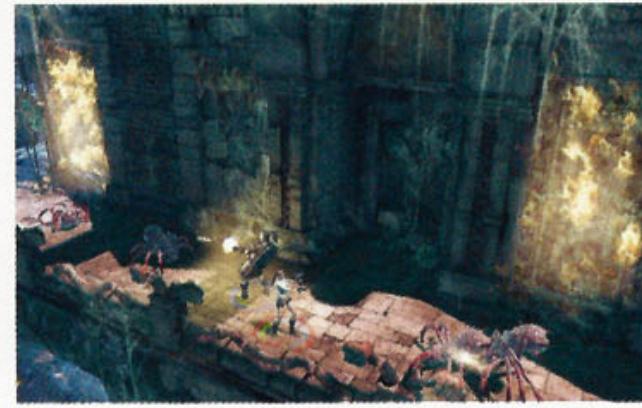
Guardian of Light usa o mesmo mecanismo de Tomb Raider: Underworld, mas o que diferencia esta aventura de Lara Croft das demais é a câmera. À primeira vista, lembra a perspectiva de Baldur's Gate: Dark Alliance ou, mais apropriadamente, Alien Breed Evolution, até certo ponto. Os dois personagens principais, Lara e Totec, têm uma série de armas à disposição. Para tornar as coisas simples, as armas primárias têm

munição infinita, e Lara permanece com seu famoso par de pistolas que lhe conferem destreza ao acertar o inimigo. Além disso, Totec pode atirar lanças poderosas a uma velocidade mais lenta. As armas secundárias são um pouco mais imaginativas e necessitam de munições comuns que podem ser encontradas em barris ou nos corpos dos inimigos. Ferramentas, como o maçarico, podem não ser o primeiro artefato que você espera encontrar selado nas profundezas de uma ruína antiga, mas como o usamos para acabar com as aranhas que caíram do teto, não vamos reclamar.

Mas os fãs estão esperando mesmo uma grande quantidade de puzzles de um game da linhagem de Tomb Raider. Então, com o foco na cooperação, Lara Croft and the Guardian of Light une a protagonista ao eficiente Totec. Cada personagem tem habilidades que complementam as do outro: a lança de Totec, por exemplo, pode ficar presa na parede como um apoio para que Lara alcance outra área do cenário. Em locais



QUEBRA-CABEÇA | Guardian of Light terá puzzles para resolver, além das parte de tiroteio e ação em plataformas.



TRABALHO EM EQUIPE | Lara e Totec deverão se unir para enfrentar inimigos e explorar os cenários.

1010

Totec é lançado pra lá e pra cá

O primeiro truque

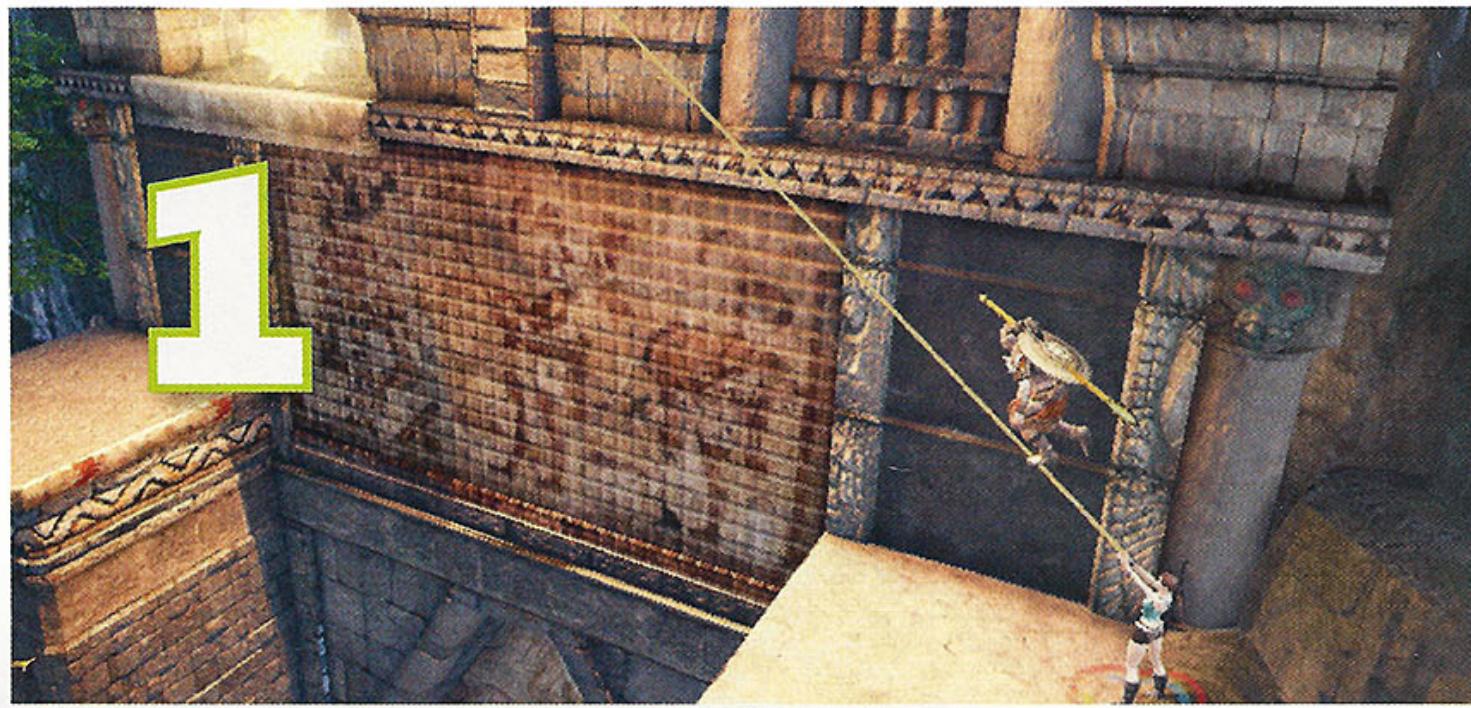
com a corda de Lara: o aro.

1 Simplesmente atire o gancho no aro de uma determinada área e espere Totec chegar até o outro lado, onde ele tem que retribuir o seu favor.

2 Os aros são frequentemente ativados por botões ou, neste caso, por uma peça que deixa o aro disponível

apenas por alguns segundos. Totec tem que ser rápido se não quiser morrer.

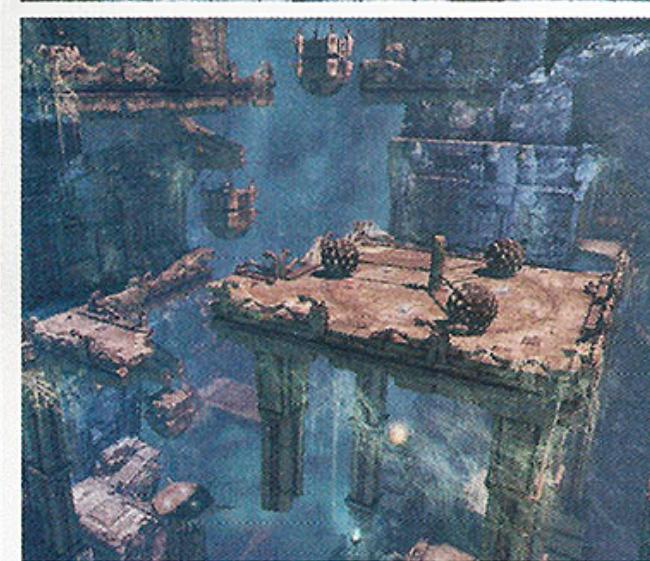
3 O terceiro elemento da equação é a cova de lanças. Uma vez que o guardião atravessa, a armadilha impede que Lara avance, o que significa que Totec precisa criar um caminho de lanças que a protagonista possa usar, no melhor estilo Prince of Persia.



Empolgado?

Novos ares | Mudança completa na dinâmica do jogo.

Velhos ares | Calabouços? De novo?



VAI SOZINHO?

Você precisa de um companheiro

Muito da jogabilidade de *Guardian of Light* está baseada na dinâmica em cooperação, então o jogador solitário, mesmo acompanhado de uma versão IA de Totec, sentirá que é quase impossível resolver alguns puzzles. O modo Single Player compensa por modificar alguns quebra-cabeças, o que permite a Lara resolvê-los por conta própria. Obviamente, uma vez online você não tem boas desculpas para não jogar na companhia de alguém. É importante ressaltar que a Crystal Dynamics tem planos para permitir que as pessoas joguem com completos desconhecidos.

onde não há plataformas, ela também pode usar o escudo de seu colega para dar um pulo duplo, e este mesmo objeto serve como uma barreira quase impenetrável contra projéteis.

Lara, diligente que é, continua usando seu gancho de *Underworld*, pelo qual ela pode atirar em alvos pegajosos e puxá-lo para formar uma corda bamba ou mesmo laçar a cintura de Totec para trazê-lo pelas brechas e passagens, uma vez que ele não tem a sutileza acrobática da heroína. A combinação da dinâmica entre os dois personagens, o uso de suas ferramentas e a interação com o ambiente mostram que *Guardian of Light* é surpreendentemente sagaz para um jogo que, inicialmente,

parece ser um simples shooter. Seguir por um caminho trilhado não requer nada além de um dedo no gatilho e boa coordenação. Entretanto, tente andar por cenários que escondem salas secretas com itens colecionáveis, e você precisará exercitar mais o seu cérebro. Isso implica usar suas armas, a cooperação e o próprio ambiente como ferramentas para a exploração do jogo.

Guardian of Light é, acima de tudo, um jogo linear repleto de segredos, o que significa que você não terá muitas oportunidades para escapar das grades. Aparte das resoluções de puzzles com um amigo, a qualidade da jogabilidade é notável quando você enfrenta as hordas de inimigos. As Conquistas e

itens colecionáveis podem ser obtidos através do roubo de crânios vermelhos, por exemplo, e as pedras preciosas contribuem para o placar de classificação individual, incentivando os jogadores a dar importância aos extras do jogo.

Espere para ouvir mais sobre *Lara Croft and the Guardian of Light* em um futuro próximo.

FATO: A atriz Keeley Hawes dublará novamente Lara Croft. Seus trabalhos anteriores como a voz da heroína foram em *Tomb Raider: Legend* e *Underworld*.

O QUE PROMETE

Gostaríamos de ver *Guardian of Light* evoluir para algo mais aberto, seguindo a linha de *Diablo*, mas por enquanto sua acessibilidade serve ao formato Live Arcade.

Termômetro

“ [...] *Guardian of Light* é surpreendentemente sagaz... ”

CRYYSIS 2

O baluarte dos gráficos faz o salto para o Xbox 360

INFO

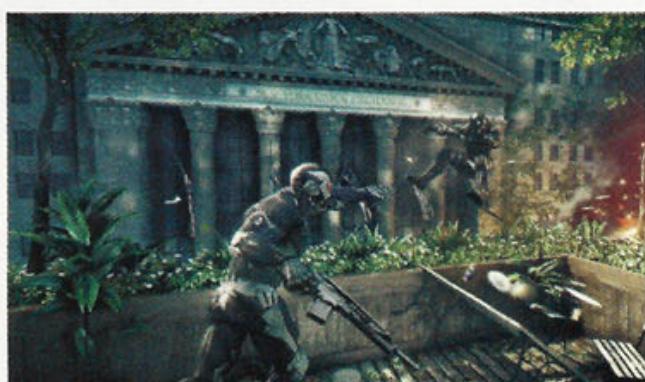
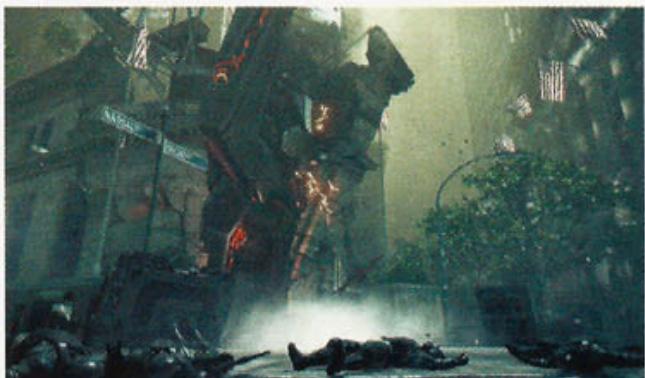
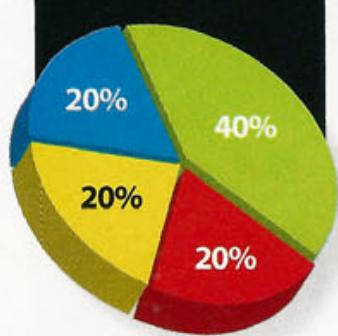
Produção | Crytek
Distribuição | EA
Gênero | FPS
Jogadores | 1

Em resumo

A Crytek nos leva a uma selva urbana em uma tentativa de provar que Crysis pode ser feito para consoles.

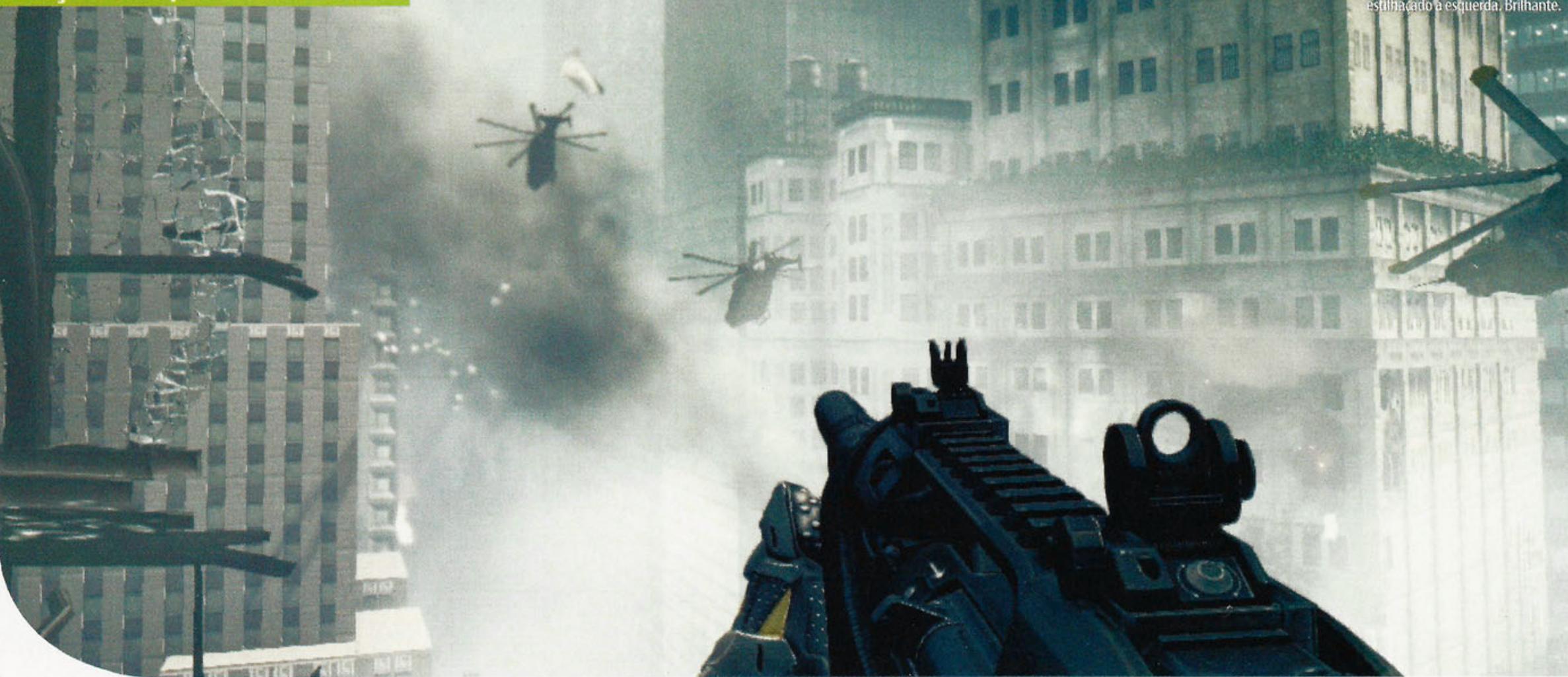
NA PIZZA

Pizza do Meio
■ Nanosuits
■ Arremessar os guardas
■ Cenários sonolentos
■ Grandes metralhadoras



TCHAU O belo e bombástico combate, felizmente, passou pela transição sem problemas.

Lançamento | Novembro de 2010



executivo, nos apresentou a demo e falou sobre a "verticalidade" e a interação que usar Nova York como ambiente proporciona, e isto é rapidamente destacado: Nomad, nosso protagonista usando a nanosuit arrebenta uma janela de um arranha-céu. Acompanhamos pelos seus olhos enquanto ele cai de uma altura incrível junto com pedaços de vidro, até cair em um dos andares mais baixos. Camarillo afirma que Nova York é um sandbox em 3D e que a mudança para um ambiente urbano foi feita porque os melhores momentos de Crysis aconteciam quando havia algo para escalar ou percorrer. Sob essa perspectiva, concordamos.

Vasculhando o centro de Nova York em busca de alvos, fica claro que a CryEngine 3, a tecnologia por trás do seu deleite visual, é capaz de coisas fantásticas. A distância do campo de visão é colossal, as texturas do ambiente e das armas de Nomad são soberbas, assim como a recriação de uma das cidades mais famosas do mundo. Antes que tivéssemos tempo de recuperar o fôlego, entretanto, Nomad ligou o "power" de seu traje, correndo e saltando até o prédio oposto. Os guardas não perceberam – deve ser pelos pouco práticos visores que cortam sua visão periférica – então foi hora de demonstrar outra evolução de Crysis 2: combinar poderes.

Tendo por referência como jogadores do game original começaram a criar seu próprio

ARRASADOR Veja só o vidro estilhaçado à esquerda. Brilhante.

**MODNATION RACES****Ampliando a nanosuit**

Para competir com o poder das forças PMC e dos aliens, Nomad vai ter que ir além dos poderes normais de seu traje. Camarillo dá algumas pistas dos "módulos" do traje: opções de personalização que podem escolher quais elementos os jogadores querem ativos ou não em determinados momentos de acordo com seu estilo de jogo. Ele não pode revelar sobre aspectos mais específicos, mesmo assim, é um desenvolvimento intrigante.

estilo de jogo com os vários poderes que lhe foram oferecidos, seja usando a camuflagem stealth para jogar como o Predador, o poder de força e velocidade para saltar em prédios e eliminar os guardas ou os poderes da armadura e de força para parecer o Super-Homem, Camarillo diz que Crysis 2 encoraja esse tipo de jogo. "Quando estávamos desenvolvendo Crysis 2, queríamos não apenas incorporar esses estilos, mas expandi-los ainda mais. Alguns desses poderes do traje agora podem ser combinados para facilitar o uso no seu estilo de jogar".

Nomad entra em modo stealth, rasteja pelo telhado antes de agarrar um guarda desavisado e atirá-lo para fora do prédio. Infelizmente, outro guarda viu isso, então Nomad se levanta, aumenta o poder de sua armadura e entra em um tiroteio espetacular.

Balas cortam o céu de Nova York. Nomad elimina os guardas restantes antes de executar

outro salto impossível. Ele está agora no que parece um café a céu aberto. Enxames de tropas PMC (N.T. Private Military Company) entram no lugar: hora de armadura e força. A carnificina é espetacular, com balas fazendo arcos pelo ar e soldados caindo com o impacto dos tiros enquanto tudo ao redor vai sendo despedaçado. Um silêncio cai quando o último inimigo vai ao chão.

Camarillo pula uma sequência que conteria um spoiler, ou seja, que revelaria algum conteúdo específico – teremos que esperar até que o jogo seja finalizado para ver o núcleo do enredo – de repente, estamos em um helicóptero e sem os poderes do traje. Felizmente, a ameaça alien que sitiava Nova York veio ao resgate de Nomad, derrubando o helicóptero. Nomad sobrevive, claro, mas fica estirado na rua enquanto nossos amigos extra-

terrestres eliminam o resto das forças PMC. Reiniciando o sistema do traje bem a tempo, Nomad pega um lança-granadas e entra na briga.

E é aí que (uma pena) a demo termina. A CryEngine 3 foi desenvolvida com os consoles em mente e já mostra um jogo impressionante; além disso, a possibilidade de combinar poderes deve eliminar um dos grandes problemas do original. Ainda há um longo caminho a percorrer, mas deixando de lado aqueles implicações dos chatos, Crysis 2 pode ser espetacular.

FATO: Richard Morgan, premiado autor de ficção científica, está cuidando do roteiro de Crysis 2. Ele é conhecido por ter escrito muitas minisséries Viúva Negra para a Marvel Comics.

O QUE PROMETE

Esteticamente, é estonteante, sem dúvida alguma quanto a isso. Os intensos tiroteios também parecem ter feito a transição intactos, mas queremos ver mais.

Termômetro

“A distância do campo de visão é colossal, as texturas do ambiente e das armas de Nomad são soberbas.”

INFO

Produção |

Snowblind Studios

Distribuição |

Warner Bros.

Gênero | RPG/Ação

Jogadores | 1 - 3

Em resumo

Elfos, orcs e outras criaturas de Tolkien voltam ao Xbox 360, desta vez em um RPG de ação.

NA PIZZA

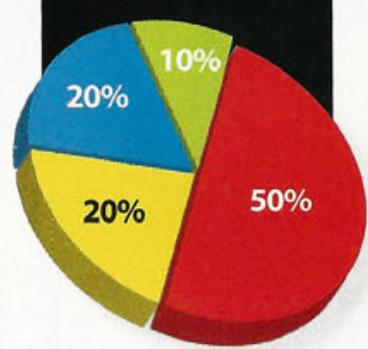
Jornada na Terra-Média

■ Orcs

■ Cooperação

■ Ataques

■ Andança



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Nada de Frodo, Anel ou Montanha da Perdição

Data de Lançamento: 2011



EXPLORANDO O VERDE | As florestas de Mirkwood não aparecem com frequência nos jogos. Esperamos que isso mude depois de *O Hobbit*.



POR UM POUCO DE EMOÇÃO | Queremos batalhas épicas como esta em War in the North.

IMORTALIDADE, PERO NO MUCHO

Elfos são imortais, mas podem morrer em batalhas. Isso deve explicar o rosto afliito do sujeito loiro.



of Angmar, para PC, fez sucesso e mostrou que o brilho da franquia ainda não se apagou, ao menos no quesito arena online. Afinal de contas, este universo não foi construído em torno de sociedades?

No início do jogo, você escolhe o seu personagem entre três raças – homem, elfo e anão – e personaliza-o. As armas e habilidades podem ser atualizadas, e você também tem a oportunidade de combinar e explorar as capacidades relacionadas e fraquezas, complementando seus atributos da maneira que achar melhor. Seu grupo será constituído sempre por três membros, com a IA assumindo qualquer personagem que não esteja sendo controlado por um jogador. Esta é uma boa sacada da Snowblind, que nutre a ilusão e a atmosfera da jornada em uma missão épica com os amigos.

Você e seus companheiros deverão seguir para o Norte, uma área isolada e ignorada por muito tempo, mas que agora é alvo de disputas entre determinadas facções. A região compreende as colinas

Empolgado?

Trabalho em equipe | Os modos de cooperação para três jogadores nos atraíram muito.

Mantendo o mito | Esperamos que a Snowblind consiga trazer algo novo para a franquia.

EM BUSCA DE GRANDES CENÁRIOS

As áreas que constituem o norte da Terra-Média prometem ser vastas e diversificadas, contendo cadeias de montanhas, colinas e florestas densas. Em suma, todos os ambientes clássicos de Tolkien, mas temos esperança de que a Snowblind guarda algumas surpresas na manga.

**HABILIDADES USUAIS**

O sistema de equipe permite que você forme a sua sociedade a partir de uma coalizão das três raças: homem, anão e elfo. Como sempre, esperamos que o elfo seja bom de arco e flecha, o anão arrebente com o machado e o homem seja o mestre das espadas.

MAIS CLASSE, POR FAVOR

Nem tudo é uma questão de apunhalar o coração das pessoas e arrancar a lâmina de maneira dramática e asquerosa. Os jogadores poderão encher seus personagens de habilidades especiais, permitindo que eles encontrem outras maneiras de ataque ao invés de se limitarem à espada.

**VISCERAL****O triunfo da brutalidade**

Pela primeira vez na franquia, War in the North trará violência madura e muito sangue. Os jogos anteriores de Lord of the Rings não continham a representação real dos efeitos dos confrontos, mas a história muda a partir daqui. Esperamos que tenha uma repercussão positiva na maturidade do game como um todo, ao invés de significar apenas um apelo à violência gratuita.

de Barrow, as montanhas Grey Peaks e a densa floresta de Mirkwood, e sua natureza desconhecida torna-a perfeita para uma nova aventura, em que seu grupo continuará a combater as forças de Sauron. A visão de Tolkien foi maravilhosamente expressa nas adaptações cinematográficas de Peter Jackson, mas nem mesmo estes três grandes filmes poderiam abranger todo o vasto mundo de O Senhor dos Anéis. Portanto, muitos elementos presentes no game da Snowblind não aparecem na trilogia.

Isso não significa que as características criadas por Jackson e Weta Digital [empresa responsável pelos efeitos

especiais dos filmes] não darão as caras por aqui: o jogo provém tanto dos livros quanto dos filmes, mas esta questão deve representar algo novo para os jogadores e fãs. O que não será diferente, entretanto, é a estrutura da jogabilidade. Como a Snowblind Studios não poderia deixar de lado a sua experiência em RPGs de ação, o foco será nas mecânicas de coleta de itens e atualizações.

Embora o sistema não apresente nenhuma inovação, sua base é confiável e já garantiu o sucesso de games anteriores da produtora. Desta forma, o trabalho é casar esta estrutura com o modo online e a cooperação para criar

um The Lord of the Rings que seja fiel ao mundo de Tolkien. Se a Snowblind assegurar que o modo cooperativo será a essência de toda a experiência, ao invés de algô à parte, então ela pode estar criando um dos mais satisfatórios jogos da franquia.

FATO: É cedo demais para dizer algo concreto, mas o time da Snowblind tem boa experiência neste gênero, e estamos esperançosos com o sucesso deste jogo.

O QUE PROMETE

Honestamente, estamos apostando bastante neste jogo. Ele tem a vantagem de exigir cérebro de seus jogadores, afinal de contas.

Termômetro

“O jogo vem como uma tentativa de revigorar a franquia.”



Lançamento | Quarto trimestre de 2010

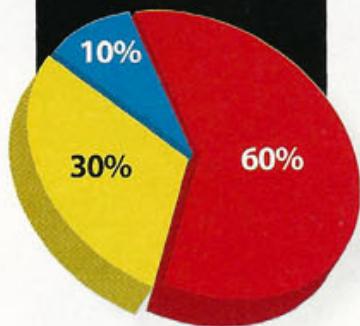
INFO
 Produção | MercurySteam
 Distribuição | Konami
 Gênero | Ação/aventura
 Jogadores | 1

Em resumo
 Uma renovação total da série que promete agradar aos velhos fãs e atrair um novo público.

NA PIZZA

Coisas que você deve matar

- Corcundas chatos
- Monstros terríveis
- Monstros realmente terríveis
- Monstros nus



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Hideo Kojima manda ver no recomeço da franquia



AS APARÊNCIAS | Aqui está Gabriel Belmont. Não se engane com esta armadura: no fundo, ele parece mais é com um emo.



PARANOIA | Quem colocaria armadilhas no próprio castelo?

Sejamos francos: Lords of Shadow parece incrivelmente bom. É bom também ver que a Konami está oferecendo nova vida à série Castlevania. Afinal de contas, o universo do jogo se expandiu e enrolou-se de tal maneira que os fãs modernos dificilmente acreditariam que tudo começou com um pixelado Belmont tentando acabar com o reinado sanguinário de Drácula usando um modesto chicote.

Embora a produção esteja sendo assistida diretamente por Hideo Kojima e seu Kojima Studios, os deveres de desenvolvimentos pertencem a MercurySteam, companhia por trás de Clive Barker's Jericho e Scrapland. O produtor David Cox disse que a Konami abordou a MercurySteam e uma produtora estadunidense sem nome divulgado para o trabalho. A direção que o estúdio queria dar à franquia ganhou a aprovação dos executivos no Japão, então Lords of Shadow nasceu. O próprio Cox se propôs a contar os detalhes do que está por vir, sem conseguir esconder seu grande entusiasmo.

Sem ter o jogo em mãos, é muito cedo

para dizer que o sistema de combate foi bem construído, mas ele parece ao menos adequado. O que não é nenhum problema, já que esta não é a parte que sacia nosso apetite. Para um game de ação e aventura, Lords of Shadow ostenta um enredo profundo que os desenvolvedores esperam que funcione tão bem quanto a saga de Kratos em God of War. A melancólica narrativa traz a procura de Gabriel Belmont por uma forma de ressuscitar Maria, sua esposa assassinada, o que o levará a enfrentar três diferentes facções que incluem os Lords of Shadow. As animações são absolutamente fenomenais e provam que Kojima sabe mesmo como contar histórias em vídeo.

A segunda carta na manga da MercurySteam foi o cuidado especial em relação ao design dos ferozes inimigos. Todo mundo, desde a Morte até os lobisomens, está mais próximo de suas imagens ilustrativas do que nunca – e, diga-se de passagem, é raro encontrar um jogo cujo visual seja tão bom quanto



1



2



Empolgado?

Parece bom! | As imagens nos mostram um jogo extremamente promissor.

Muito bom! | Games que parecem bons demais para serem reais geralmente cumprem a promessa.

PODER ESTELAR

Capitão Jean-Luc Picard de novo? Mesmo?

Este não seria um game completo sem uma digna dublagem hollywoodiana. A Konami não está poupando gastos ao contratar os grandes astros. *Lords of Shadow* trará Robert Carlyle (como Gabriel), Jason Isaacs, Natasha McElhone e Sir Patrick Stewart (o Professor Xavier da quadrilogia *X-Men*). Vários papéis fundamentais ainda não foram anunciados, logo, a ideia de Arianny Celeste como uma Goblin nua não está completamente fora de cogitação.

seus rascunhos de luxo. As sequências do gameplay parecem esteticamente satisfatórias e apresentam uma boa variedade de cenários por trás das paredes dos castelos, embora não tenhamos visto nada que fosse particularmente empolgante. Independentemente disto, é importante ressaltar o grande trabalho da MercurySteam em dar uma nova cara à *Castlevania* sem deixar que a franquia perca a sua essência.

Obviamente, os puzzles trarão desafios complexos aos jogadores ao longo dos 50 níveis, mas a maior parte dos novos detalhes da jogabilidade está focada no combate. O Combat Cross é um respeitável

pirotécnico chicote – parecido com o de Ivy em *Soulcalibur* – que oferece uma série de ataques distintos. Os golpes à curta distância são os melhores na hora de enfrentar um inimigo mais poderoso, enquanto o ataque à longa distância é o mais recomendado quando você estiver enfrentando um grupo de oponentes e quiser acertar boa parte deles ao mesmo tempo. Há também armas secundárias que integram o sistema de combate, mas ainda não sabemos o quanto úteis elas podem ser. Gabriel e seu Combat Cross estão ligados por um esquema de upgrades e combos destraváveis – parecido com o de *Bayonetta* – que aumenta

exponencialmente a força da arma e as estratégias de batalha. Cox estima que o jogo possa ser terminado em uma média de 15 horas pelos jogadores razoavelmente habilidosos. Esperamos que *Castlevania: Lords of Shadow* seja tão bom quanto parece, pois não queremos esperar outros 25 anos por um novo recomeço.

FATO: O criador da série e assistente de direção de *Symphony of the Night*, Koji Igarashi, fará seu primeiro *Castlevania* em 13 anos desde que não esteve mais envolvido com a franquia.

O QUE PROMETE

O trailer sozinho é mais agradável que *Dante's Inferno*. Com vários meses pela frente, é bem capaz que a Konami produza um jogo extraordinário.

Termômetro

“As animações são fenomenais e provam que Kojima sabe como contar histórias em vídeo...”

CHICOTEIE COM RESPONSABILIDADE

↓ Não é só esmagar esqueletos

0 Combat Cross

é capaz de massacrar os inimigos profanos de Gabriel, mas não é a única ferramenta boa à sua disposição. Você também pode dispor de armas secundárias e combos, além de realizar upgrades.

Como as espadas de Kratos, o Combat Cross terá várias utilidades ao longo das fases.

1

2

3

Você pode usá-lo para escalar, se pendurar... ou qualquer outra coisa insana.

Considerando que

nenhum jogo de ação e aventura pode existir sem puzzles, o Combat Cross também é essencial neste quesito. Presumivelmente, os upgrades permitirão que Gabriel supere obstáculos complexos e acesse novas áreas do jogo.

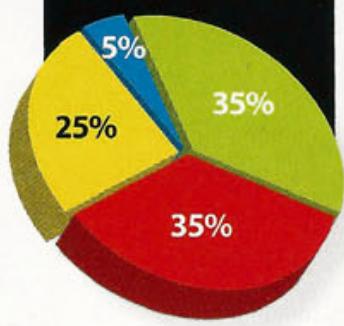
3

INFO
 Produção | Reality Pump
 Distribuição | SouthPeak Games
 Gênero | RPG
 Jogadores | 1 – 8

Em resumo
 Promete um mapa bem maior e uma engine refeita para consertar os erros do primeiro game, cuja memória é dolorosa para os gamers.

NA PIZZA

Inpirações
 ■ História
 ■ Personalização
 ■ Personagem
 ■ Mecânica



ÚLTIMA META | O mapa será tão vasto que cada lugar terá ambientações e características diferentes. O jogador encontrará cidades orientais, pântanos densos e até praias paradisíacas.



COMBATES TENSOS | A nova engine GRACE dará muito mais realismo às batalhas, nas quais o jogador enfrentará de tradicionais mortos-vivos até dinossauros.

Lançamento | 21 de setembro de 2010



COMBATES TENSOS | A nova engine GRACE dará muito mais realismo às batalhas, nas quais o jogador enfrentará de tradicionais mortos-vivos até dinossauros.

TWO WORLDS III

Uma aventura que promete apagar antigos desgostos

Produzir um RPG talvez seja uma das atividades mais perigosas ao criar jogos para consoles. Não que os fãs de outros estilos de game não sejam críticos, mas os entusiastas do RPG costumam guardar rancor de games que ousam se aventurar no gênero e fazem bobagem. Este é o caso do primeiro Two Worlds, que foi um dos mais certeiros tiros no próprio pé dentro do Xbox 360.

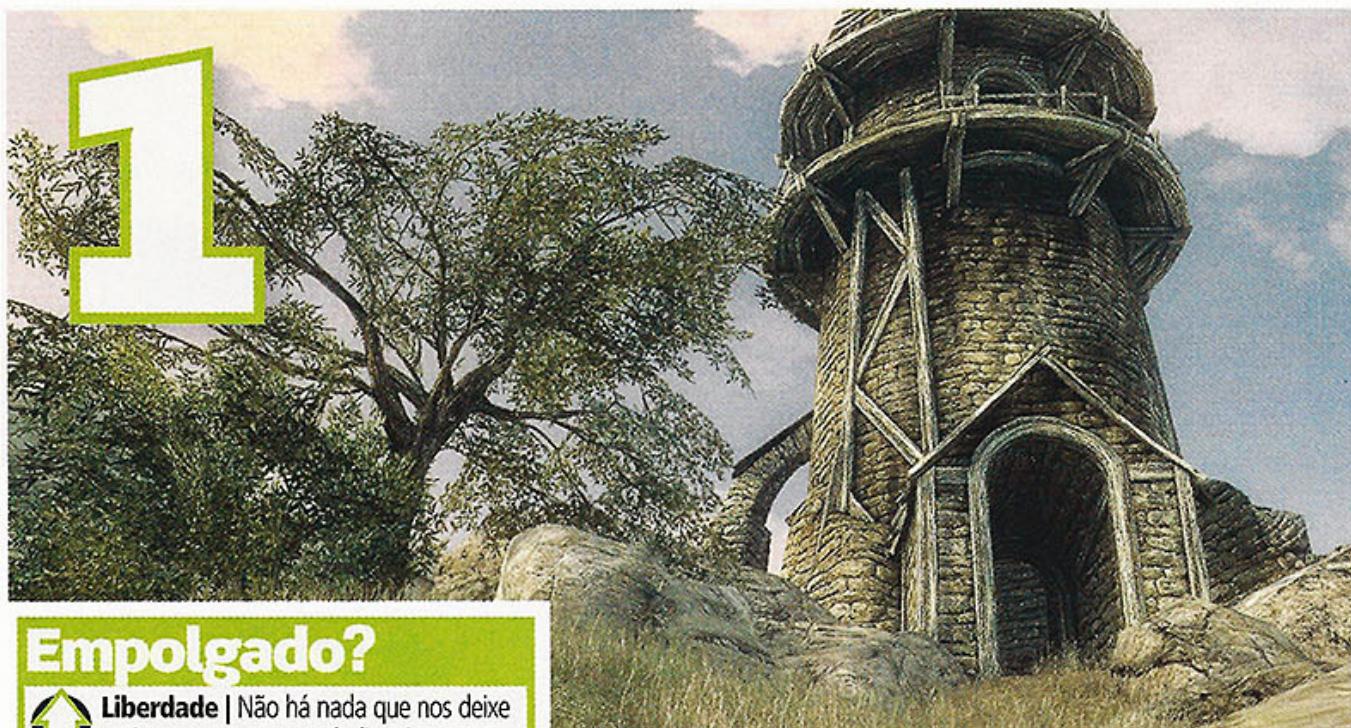
Lançado em 2007, o game focava muito mais no personagem do que na própria história do jogo e tentava oferecer a experiência dos clássicos games open world, num vasto mundo repleto de quests paralelas e muitas horas de aventura. O jogo também oferecia um sistema de desenvolvimento diferenciado, onde era possível evoluir o personagem da maneira que quiser, fora de classes pré-determinadas. A receita parecia estar certa, mas ao cozinhá-la mistura, tudo que a Reality Pump conseguiu foi um jogo truncado, cheio de bugs e que deixou muito a desejar. A produtora tentou seguir a linha da sensacional franquia The Elder Scrolls, que realmente mudou o mundo dos RPGs eletrônicos, mas, especialmente no console, o resultado não foi nada

bom. Mesmo assim, o game gerou lucro o suficiente para que a produtora considerasse que a franquia merecia uma continuação, a qual já tem como data de lançamento o mês de setembro.

Muito maior

Uma das principais promessas para o novo game é que o mapa será 25% maior que o do primeiro, tanto que será necessário usar um cavalo para viajar de um ponto ao outro. O jogo deverá manter a estrutura de criação de personagem, permitindo que o jogador se especialize em combates corpo-a-corpo, ataques à distância e magias da maneira que quiser. Não haverá restrições para o uso dos itens, então caberá ao jogador decidir qual o estilo de luta de seu personagem. Obviamente os itens mais fortes apresentam pré-requisitos de atributos, sugerindo que o jogador tenda para uma das três vertentes.

Apesar de não revelar muito sobre o multiplayer, a produtora afirma que Two Worlds II será a experiência mais próxima de um MMORPG já vista em um console, o que, apesar do ceticismo da comunidade de jogadores sobre a declaração, pode ser



Empolgado?

- Liberdade** | Não há nada que nos deixe mais contentes que explodir coisas.
- Traumas** | Do primeiro game, que prometia a mesma coisa e foi um desastre.



HARRY POTTER



Tudo junto misturado

Ache a receita

As habilidades estão divididas em seis árvores básicas: sorcery, melee combat, archery, rogue skills, trade skills e general skills. É a combinação certa delas que definirá o sucesso ou fracasso do jogador.



melhores. Além disso, é possível, inclusive, extrair "materias-primas" destes para usar em outras coisas que desejar, dando um novo sentido à palavra personalização.

Mísseis mágicos de fogo explosivos?

O mais interessante é que o mesmo sistema descrito acima também se aplica às magias. Será possível combinar em cartas os efeitos de diversas magias, como elementais e cinéticas, por exemplo, para obter resultados devastadores.



LIBERDADE MESMO | O jogador terá liberdade para montar de um tradicional mago até um arqueiro mortal sem restrições clássicas como o tipo de armadura que poderá usar.

ABERTO PARA NEGÓCIOS

Chame os amigos

Quanto aos modos multiplayer, a Reality Pump avisou que tudo estará caprichado. Além dos clássicos deathmatch para até oito jogadores, individualmente ou em time, a produtora prometeu missões cooperativas em nove mapas totalmente novos e um modo em que será possível construir e proteger um vilarejo com seus amigos, focando na produção de bens para trocas.

uma grande inovação se concretizada.

O jogo se passa cinco anos após o fim do primeiro game, e o jogador encarna o mesmo herói em busca de sua irmã desaparecida, mas aprisionado há anos pelo maligno Gandahar, o inimigo do primeiro game. Mas, quem parte no resgate do protagonista é quem ele menos esperava: um time de elite orc, seus principais inimigos até então. O grupo busca a ajuda do aventureiro porque o terrível tirano resolveu lançar uma campanha para exterminar a população dos verdinhos, que reconheceram que o rapaz é único capaz de parar a destrutiva empreitada. É preciso admitir que os roteiristas foram criativos, no mínimo.

Novo gingado

As inovações não ficam por conta somente dos gráficos, devidamente

melhorados, e da trama mais bem estruturada, mas especialmente pela nova engine GRACE, que será a mecânica básica de todo o game.

Com uma jogabilidade bem mais fluida e realista, a Reality Pump promete combates épicos e bem mais divertidos. A quantidade de armas e itens parece ser vasta também, permitindo ao jogador usar diferentes combinações de espadas, machados, manguais, arcos e armaduras, de acordo com as qualidades pretendidas para seu personagem.

A nova engine também garantirá uma frame rate muito mais alta, gerando interessantes efeitos de luz, variações climáticas e uma série de outros detalhes na ambientação que foram deixados em segundo plano no primeiro Two Worlds. Além disso, a ideia é eliminar os odiosos carregamentos de tela e deixar tudo muito mais rápido e imersivo.

Apesar da descrença, não custa torcer para o game cumprir tudo o que está prometendo, pois com concorrentes como Dragon Age, não será nada fácil ocupar algum espaço nos corações dos amantes de RPGs de console daqui para frente.

FATO: The Elder Scrolls IV: Oblivion, lançado para PC e Xbox 360 em março de 2006, é o maior parâmetro para TWII, sendo muito difícil superá-lo.

O QUE PROMETE

Um RPG que promete liberdade de construção de personagens e exploração de um mapa massivo, repleto de aventuras adicionais.

Termômetro



Lançamento | Quarto trimestre de 2010

MEDO DE ARANHA

Pelo tamanho da aranha, precisávamos de um arco maior.



HUNTED: THE DEMON'S FORGE

A inXile revisita o mundo da fantasia

Dadas as imagens que enfeitam esta página, você estaria perdoado por pensar que sabia exatamente sobre o que se tratava Hunted: The Demon's Forge. Talvez algo como "o que a fantasia de Tolkien soma a Gears of War"? Mas irreverência à parte, há pelo menos um bom motivo para acreditarmos que o game escapará das armadilhas proporcionadas por suas inspirações: o jogo está sendo desenvolvido pela inXile Entertainment.

Fundada por Brian Fargo, a empresa esteve por trás dos games da série The Bard's Tale. Então não é de se estranhar que os temas de seus jogos sejam baseados em mundos repletos de fantasia. O próprio Fargo esteve envolvido nas produções das franquias Baldur's Gate e Fallout. Com um pedigree como este, esperávamos que a inXile pudesse trazer algo novo aos games do gênero.

Tido como um jogo cooperativo que mistura ação e fantasia, Hunted trata de dois personagens: o guerreiro Caddoc e sua companheira, a ágil El'ara. Um acordo com um espírito chamado Seraphine lhes dá livre acesso para saquear a cidade de Dyfed por uma fortuna

em ouro. A cidade está sob o feitiço de uma infestação demoníaca. Com este enredo, já é possível saber por que a jogabilidade promete ser o ponto mais forte do game.

O rastreamento nas dungeons ainda estará presente, mas a maior parte do game irá se focar na mecânica de combate, no que a inXile se refere como "co-op a uma certa distância", para refletir as habilidades referentes aos dois protagonistas.

Caddoc é expert em manuseio de armas pesadas, como o facão. El'ara utiliza um arco-e-flecha. O sistema de distância também será aplicado em outras situações, como as resurreições. Os personagens não precisarão estar próximos um do outro para trazer o companheiro de volta ao combate. As poções mágicas poderão ser arremessadas entre os personagens.

É claro que Hunted não seria um verdadeiro RPG de ação sem uma grande dose de feitiços. Os poderes mágicos também seguirão a linha do jogo cooperativo, pois os personagens poderão combinar seus feitiços para ficarem mais fortes.

As armas convencionais também poderão ser combinadas a ações de magia, criando, por exemplo, flechas de gelo para congelar os inimigos e tornar a matança mais eficiente.

Derivado de várias outras franquias, Hunted: The Demon's Forge pode acabar apenas como um simples RPG de ação com um toque moderno. A nós, resta apenas esperar e conferir se o jogo conseguirá ser mais do que isso.

FATO: O diretor de Hunted: The Demon's Forge é Michael Kaufmann, ex-diretor de arte do game Redneck Rampage.

O QUE PROMETE

A espera por Hunted: The Demon's Forge não nos faz subir pelas paredes de ansiedade. Apenas queremos ver como o game trabalhará o tema dentro de seu estilo.

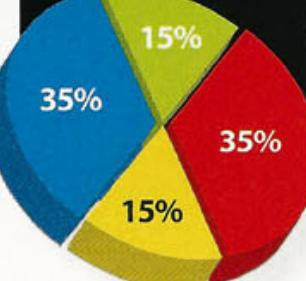
Termômetro

INFO	
Produção	inXile Entertainment
Distribuição	Bethesda Softworks
Gênero	RPG
Jogadores	1 – 2
Em resumo	
Clássico RPG de ação, cooperativo, em terceira pessoa, baseado em temas fantásticos.	

NA PIZZA

O mapa dos combates

- Orcs
- Espadas
- Multilações
- Magia



Empolgado?

Na mão | Todo mundo gosta de um pouco de ação cooperativa.

Dúvida | Mas tudo acontecerá apenas em um cenário de fantasia?

INFO

Produção | Ninja

Theory

Distribuição |

Namco Bandai

Gênero | Ação-

aventura

Jogadores | 1

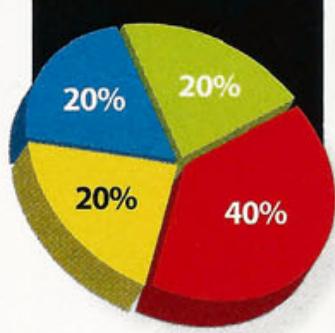
Em resumo

A história *Jornada para o Oeste* é reimaginada na mais recente obra da Ninja Theory.

NA PIZZA

Inpirações

- Robôs
- Parceiros
- Esmagar coisas
- Brincadeiras



SALTOS DE FÉ

As habilidades de Monkey são mais que apenas lutar. Ele também é ágil.



ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

A Ninja Theory torna-se multiplataforma e atualiza um clássico

Monkey é o nome de um seriado que fez certo sucesso na Europa. Originalmente, era uma série japonesa chamada *Sayuki* que, por sua vez, era inspirada em uma história chinesa, a qual também empresta diversos elementos para *Dragon Ball* (este você deve conhecer).

De qualquer forma, *Enslaved* é o mais recente trabalho da Ninja Theory, produtora de *Heavenly Sword*, que é baseado na supracitada e antiga fábula chinesa *Jornada para o Oeste*. Entretanto, a Ninja Theory não está interessada em apenas

reciclar a lenda. Assim, escolheu dar sua própria interpretação dos eventos centrais.

Ambientado 150 anos no futuro, a América é nada mais que um lugar arrasado para os sobreviventes de uma guerra brutal passarem seus últimos e desesperados dias. Eles estão lutando contra robôs assassinos que acreditam que a guerra ainda está em curso. Nessa situação, Monkey e sua companheira Trip devem encontrar o caminho para a liberdade. Trip não é mais uma monja, como na história original, agora retratada como uma hacker de computadores

para se adequar à abordagem moderna. Seu relacionamento com Monkey promete ser tumultuado: percebendo a própria fragilidade, ela colocou nele uma bandana escravizadora que esmagará seu crânio caso se separem. Não é o melhor início para um relacionamento, mas vamos lá.

Então Trip é o cérebro. Ela também está equipada com um pulso eletromagnético para quebrar os robôs inimigos pelo caminho caso as coisas fiquem perigosas. O principal do game, porém, é a habilidade de Monkey de quebrar as costelas dos inimigos por meio de ataques fracos, fortes e de concussão. O combate em *Heavenly Sword* foi muito bem implementado, então podemos esperar a mesma e impressionante ação baseada em combos.

Com um mundo de visual fantástico, combate apurado e roteiro de Alex Garland (tomara que mais no estilo do filme *Extermínio* que *Sunshine: Alerta Solar*) *Enslaved* pode ser um jogo para ficarmos atentos.

FATO: Andy Serkis, elogiado nos papéis de Gollum e King Kong no cinema, também trabalhou em *Heavenly Sword*. Agora, representa os movimentos de Monkey.

O QUE PROMETE

Está ficando caprichado. O talento é impressionante, e se a Ninja Theory conseguir casar a versão atual da lenda a um bom combate, pode ser um campeão.

Termômetro



BELEZA DESTRUÍDA | A história acontece 150 anos no futuro, em um mundo destruído pela guerra e dominado por robôs.



INFO

Produção | Capcom

Distribuição |

Capcom

Gênero | Luta

Jogadores | 1 - a confirmar

Em resumo

A furiosa franquia crossover da Capcom retorna, agora com a adição de Chris Redfield.

NA PIZZA

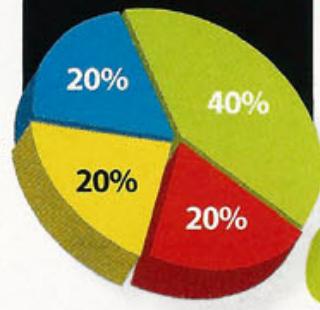
Golpes demais

Shoryuken

Aceita um desafio?

Grandes combates

Biceps enormes



MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Para agradar em cheio aos aficionados

Depois de um hiato de dez anos, o mais despetacular crossover de luta da Capcom (também responsável por X-Men vs. Street Fighter e Tatsunoko vs. Capcom) retorna, revelado no evento organizado pela empresa, o Captivate. Para acender o fogo da especulação, a Capcom faz muito mistério, mas é possível extrair uma boa quantidade de informações do terrivelmente vago trailer teaser.

Pegando referências em outro excelente trailer de estreia de outra franquia que teve um renascimento, Street Fighter IV, o vídeo mostra Wolverine e Ryu lutando, o choque de dois estilos de luta representado pelo contraste de escolas artísticas que esperamos que, assim como em SFIV, transmitam a estética do jogo de verdade. Em seguida, Iron Man e Morrigan (de Darkstalkers) duelam, antes de o fortão de Resident Evil Chris Redfield aparecer em sua

farda da BSAA, já próximo do final do vídeo.

Então vamos especular sobre as silhuetas presentes no trailer: apostamos em Doutor Destino, Capitão América, Deadpool e, saído de sua experiência em Tatsunoko vs. Capcom, o nosso correspondente de guerra favorito Frank West, de Dead Rising. Este provavelmente vai provocar aplausos dos aficionados, mas por que será que MvSC é capaz de causar reações assim?

Espetacular luta no estilo dos quadrinhos: eis o porquê. O jogo está repleto de pirotecnia que ocupa toda a tela e o crossover entre HQs e games é algo que costuma entupir os chamados fan fiction (histórias criadas por fãs). Ao invés de contar apenas com combates diretos de um contra um, a série Marvel vs. Capcom permite que os jogadores lutem em times, sendo possível trocar os personagens rapidamente em qualquer momento. Se alguma vez você já imaginou Ryu

se unindo ao Homem de Ferro para uma batalha fenomenal, então está com sorte: os jogadores podem combinar os poderes dos lutadores para ataques em conjunto poderosíssimos.

A série Marvel vs. Capcom não é tão técnica quanto outros jogos de luta, mas isso não importa. Esperamos sinceramente que, quando chegar no ano que vem, a nova iteração seja tão caprichada quanto a linhagem que a originou.

FATO: Jill Valentine, a parceira de Chris Redfield em Resident Evil era um personagem jogável em Marvel vs. Capcom 2, em que ela podia atacar com zumbis.

O QUE PROMETE

É difícil dizer neste momento como Marvel vs. Capcom 3 ficará, mas, considerando a força da franquia, da produtora e da engine, estamos otimistas.

Termômetro



“... apostamos em Doutor Destino, Capitão América, Deadpool e Frank West...”

Lançamento | 2011



LOST PLANET 2 Ryu luta contra Wolverine graças à engine de Lost Planet 2. Maluquice.



TIME DOS SONHOS Esta é a imagem que deixará empolgados os milhões de aficionados por games e HQs.



Empolgado?

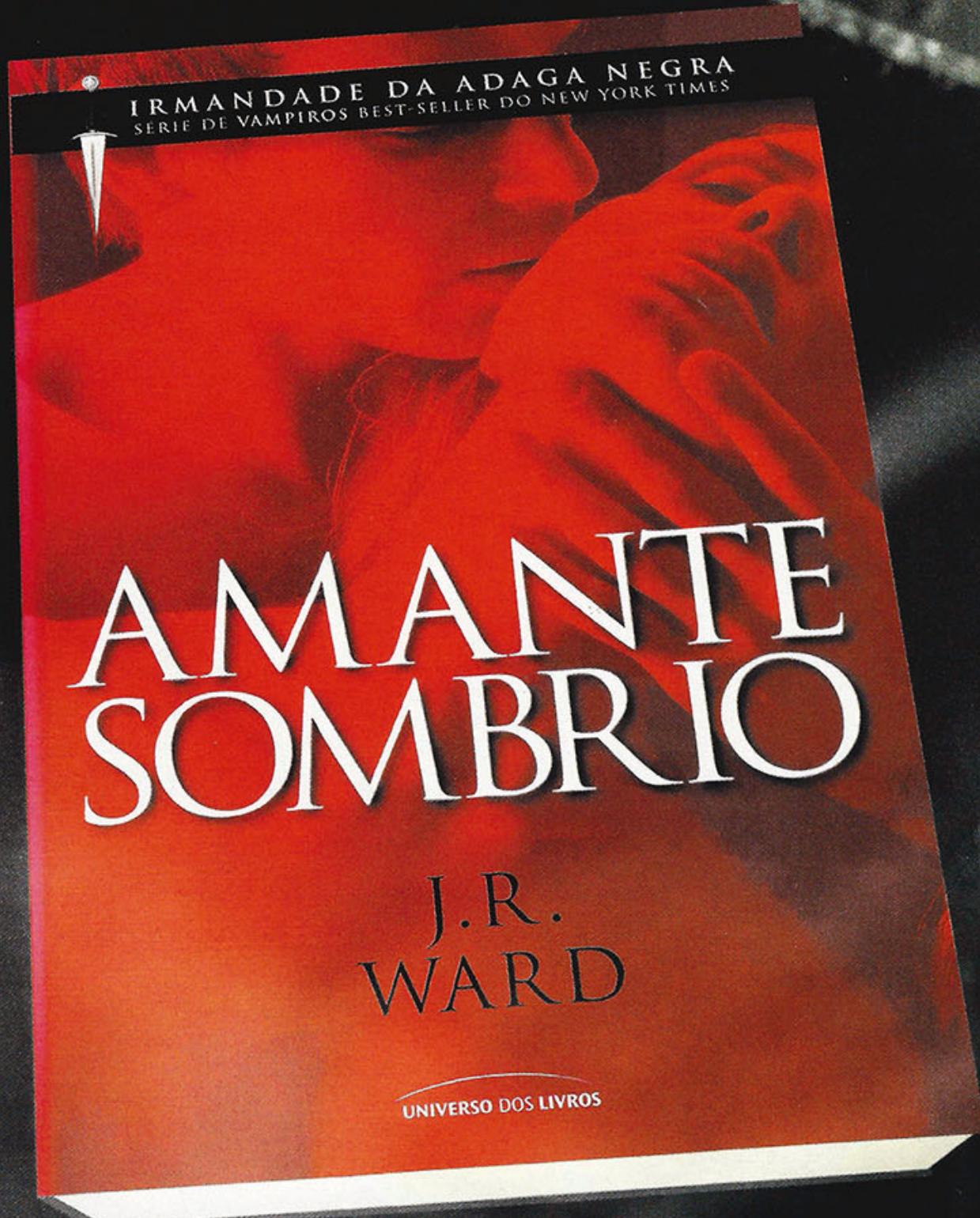
Wolverine | O retorno do crossover da Capcom.

Homem-Aranha | Onde está Albert Wesker?

DEIXE-SE ENVOLVER
POR UM MUNDO DE SOMBRIAS,
SEDUÇÃO E SUSPENSE.

*Uma sociedade secreta de criaturas sedentas por sangue, ocultas
em meio aos humanos, travando uma batalha secular por sobrevivência.*

Uma saga apaixonante e arrebatadora.



THE END

O final de um game deve ser o momento mais satisfatório de toda a experiência, uma recompensa pelos esforços do jogador – mas existem finais que fazem tudo errado! Conversamos com as aclamadas desenvolvedoras de RPGs Bethesda e BioWare sobre a resolução progressiva dos elementos de uma narrativa interativa e mapeamos finais que nos deixaram satisfeitos, comovidos ou enfurecidos.

O final dos games é o que mais define a opinião de um jogador. Depois que a experiência terminou, é hora de julgar se o game valeu o investimento financeiro, emocional e de tempo dedicados a ele. Porém, seu veredito é influenciado pela maneira com a qual os produtores terminaram o jogo. Se o final for muito pior do que a experiência como um todo, você provavelmente ficará triste ou perplexo. Caso um game medíocre tenha um bom final, é possível que você acabe achando que o produto é melhor do que a realidade. Com essas duas situações, dentre várias possíveis, fica clara a importância desse elemento de um game.

"Para mim, um bom final é aquele que não tem uma batalha frustrante contra um chefe", diz Emil Plagiarulo, escritor lead de *Fallout 3*. "Falando sério, é a coisa que mais detesto em videogames e ponto final. É tão irritantemente previsível! Você sempre sabe quando esse momento está chegando, tipo 'ok, já passei por bastante coisa, enfrentei o subchefe e o segundo subchefe. Olha só! De repente tem munição por todos os lados! É o momento de enfrentar o ultra-mega-chefe!' Ugh. É quase como se desse para ler as mentes dos produtores nesse momento. Eles estão pensando que precisam desafiar o jogador e oferecer uma sequência final que o force a usar todas as habilidades que adquiriu. O que eles não percebem é que, embora um final como esse seja lógico, é raramente divertido".

Morre logo!

Pagliarulo cita um problema que atormenta os games desde seu surgimento: uma batalha contra um chefe ainda é o método preferido de se terminar um jogo, mesmo que seja uma estratégia barata. "O que eu quero de um final", ele continua, "é que a história termine de um jeito legal, com talvez algumas reviravoltas, fazendo com que me sinta um cara durão e, acima de tudo, que não seja irritante ou difícil ao ponto da frustração".

O final de *Fallout 3* certamente reflete essa atitude. Nos últimos momentos do game, o jogador precisa escolher se sobrevive ou se sacrifica seu personagem para salvar a pós-apocalíptica Capital Wasteland.

O escritor lead de *Mass Effect 2*, Mac Walters, encara esse aspecto do desenvolvimento de games de maneira ligeiramente diferente. Walters é um dos gênios por trás do classudo e versátil final de *Mass Effect 2*, no qual todos ou nenhum dos personagens do seu grupo – inclusive o protagonista, Shepard – podem morrer dependendo das escolhas que você fez ao longo do game. O final está lá para, essencialmente, refletir você, o jogador, e a natureza petulante ou ponderada de suas ações. "Um final bem-sucedido compartilha elementos com bons finais de outras mídias", diz. "Precisa resolver os conflitos do personagem principal, amarrar qualquer ponta solta, completar a história que você iniciou e deixar o jogador/leitor satisfeito e entretido. Mas, no caso dos games, um bom final tem alguns elementos adicionais", completa.

Walters segue para compartilhar suas três regras para criar um bom final. A primeira é sobre a relação do jogador com suas experiências passadas dentro daquela aventura. "O final deve refletir a maneira com a qual o jogador escolheu jogar. Nesse ponto da história, o game deve ter oferecido diversas escolhas para garantir que o capítulo final reflita as decisões. Se o game se recusa a reconhecer qualquer uma dessas escolhas, tira do jogador a sensação de agente dos

acontecimentos. Seu controle fica diminuído. Isso vale para todos os estágios de um game, mas pode ser mais sentido nos últimos momentos".

Walters também valoriza a ideia de que, se uma história oferece escolhas como parte de seu conceito, o final deve fazer a mesma coisa até os últimos instantes: "Os jogadores querem poder terminar suas experiências individuais de suas próprias maneiras. Obviamente, é impossível incluir todas as opções, mas, se tentássemos, a maioria de nós conseguiria pensar em pelo menos um ou dois finais extras plausíveis e empolgantes para nossos filmes favoritos". Por último, ele acredita que tudo se resume à satisfação com o que acontece com os personagens no desenlace da experiência: "É importante que os jogadores sintam que o tempo e esforço que dedicaram para 'zerar' o game tenham sido reconhecidos. Um placar alto pode fazer isso, mas games mais sofisticados e narrativos precisam trazer recompensas e benefícios associados ao enredo. Uma simples frase por um personagem importante pode ser suficiente, ou o próprio game pode fazer uma cronologia dos feitos do personagem principal".

O som do progresso

Conforme os finais de certos games high-profile inclinam-se para a interatividade e não necessariamente punem os jogadores com batalhas contra chefes difíceis, seus impactos emocionais são potencializados. Pode ser simples, mas efetivo – um trecho de gameplay intercalado com vídeos, uma escolha ou até um quick-time event. Mass Effect 2 deixa os jogadores escolherem quais personagens foram úteis para certas tarefas perigosas na suicida missão final da história, algo que, sem cuidado, pode facilmente resultar em suas mortes.

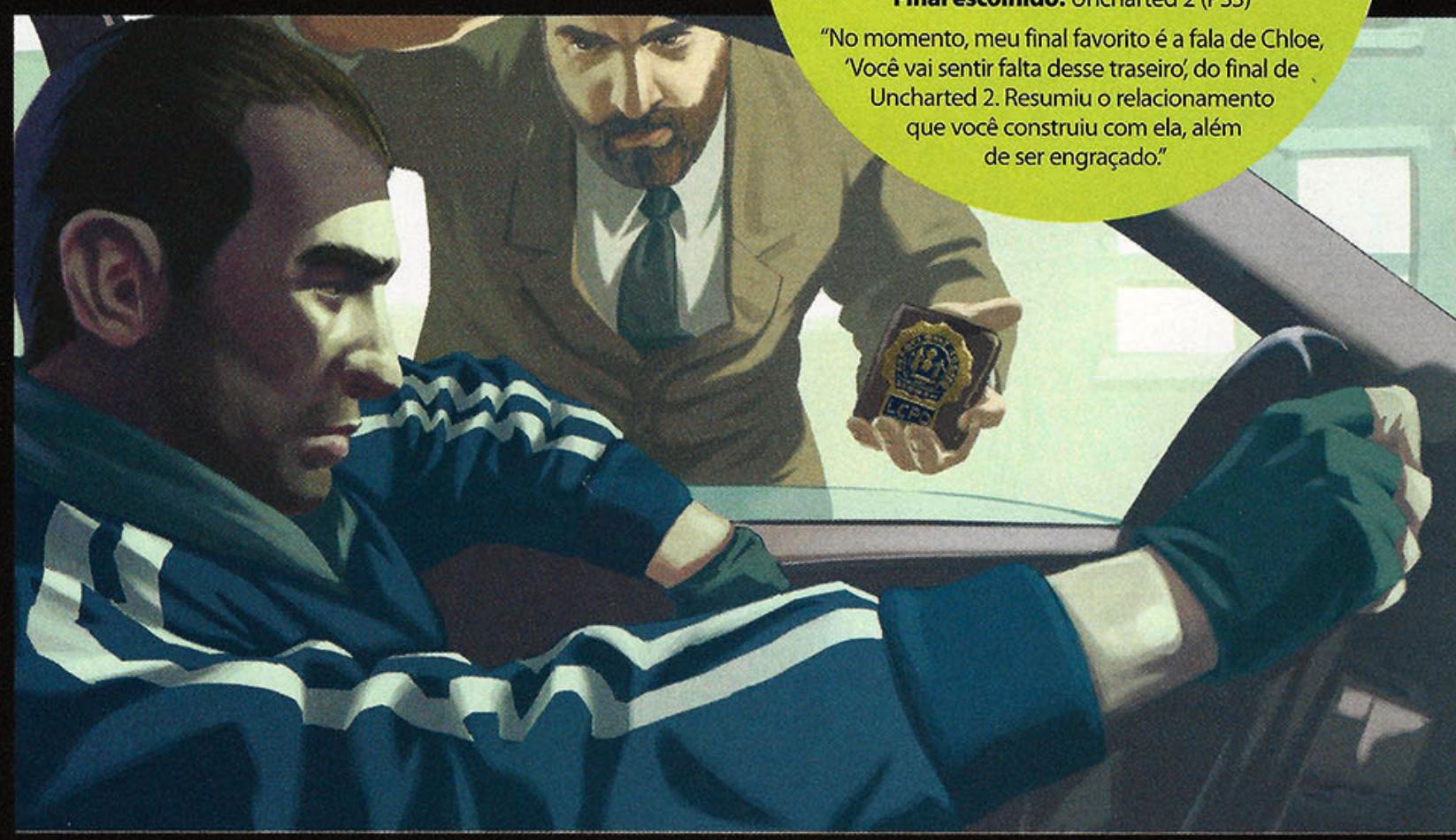
É uma área na qual as produtoras estão melhorando criativamente, mesmo que muitas ainda não tenham habilidade. Pagliarulo acredita que há uma certa tendência de se "emprestar" ideias de outras formas mais populares de entretenimento narrativo para aperfeiçoar o clímax de um game. "Acho que depende do game e do que ele está tentando alcançar. Mas digo isso: acredito que games narrativos têm tido mais bom senso em suas resoluções e estão mais próximos dos finais de cinema ou de literatura.

"Acho que as histórias de games estão no estágio 'reviravolta' de evolução. Nem toda grande obra de ficção, seja cinema ou literatura, precisa de uma reviravolta, e, às vezes, colocar todo seu foco ficcional em uma reviravolta pode acabar em desastre". Pense em todos os projetos dirigidos por M. Night Shyamalan. "Mas, quando uma reviravolta funciona, é incrivelmente memorável. Por isso, parece que os escritores de games estando tentando incluir mais coisas desse tipo. Deve ter começado com Star Wars: Knights of the Old Republic e sua incrível reviravolta, e a maneira cinematográfica com que foi apresentada. Isso fez com que vários roteiristas de games reavaliassem o que suas ficções poderiam alcançar. Então agora você tem games como Heavy Rain, cujo final é como uma reviravolta sob o efeito de esteróides, determinado pelas ações do jogador ao longo do game".

O final de Heavy Rain é relativamente parecido com o de Fallout 3 e Mass Effect 2, pelo menos no sentido de ser a somatória do relacionamento do jogador com o game até aquele ponto – mas a diferença é que o enredo inteiro de Heavy Rain pode ser modificado pelos eventos do final (ATENÇÃO: spoilers à frente! Se ➤

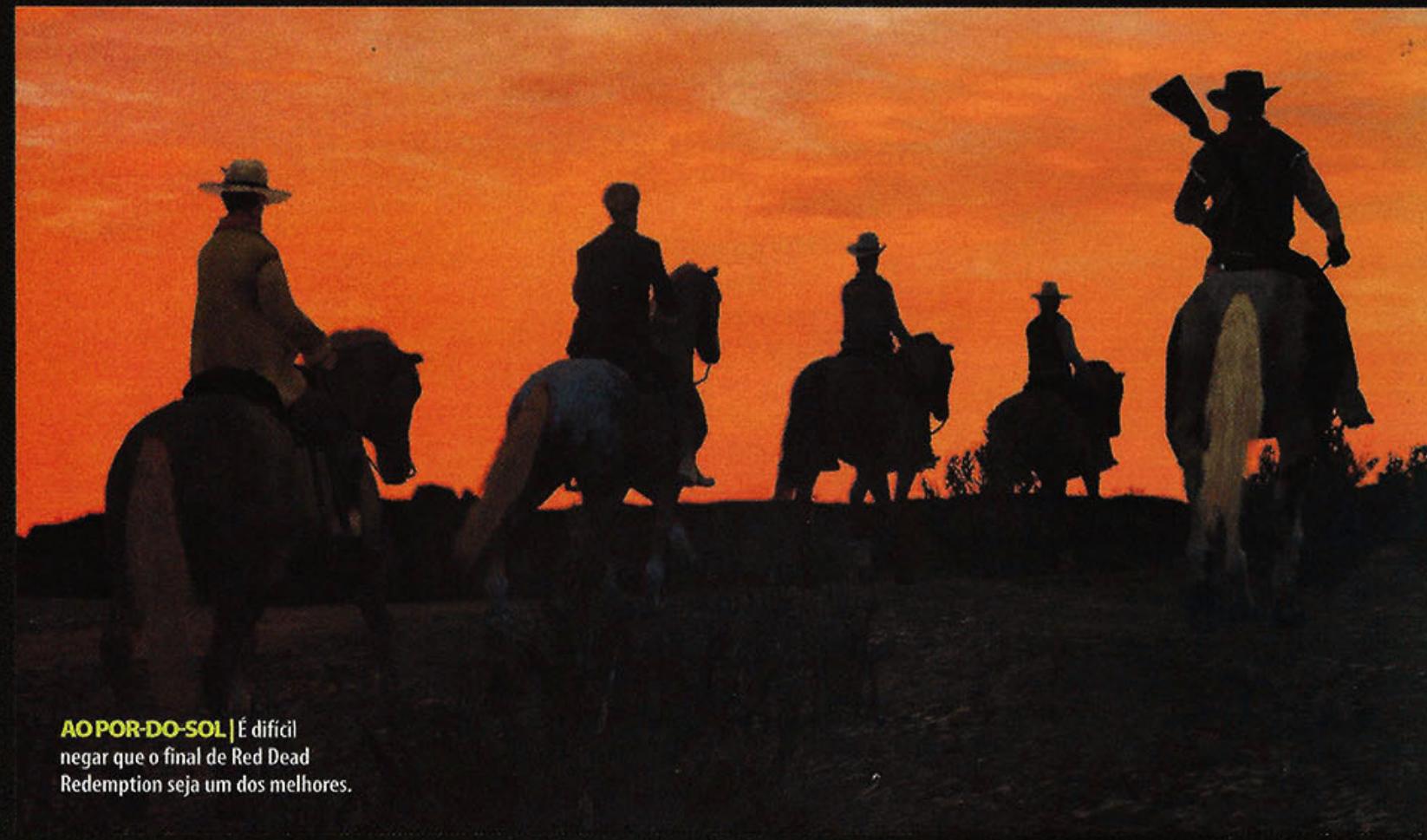


FANTASIA FINAL | A narrativa de Final Fantasy XIII se encerra com vários vídeos e muita pieguice.



Escolha do produtor: Paul Crocker, designer lead de narrativa da Rocksteady
Final escolhido: Uncharted 2 (PS3)

"No momento, meu final favorito é a fala de Chloe, 'Você vai sentir falta desse traseiro', do final de Uncharted 2. Resumiu o relacionamento que você construiu com ela, além de ser engraçado."



AO POR-DO-SOL | É difícil negar que o final de Red Dead Redemption seja um dos melhores.

» não quiser ler, pule para o próximo parágrafo!). O game é sobre um pai cujo filho foi sequestrado por um serial killer e no final, dependendo de muitas de suas decisões em momentos-chave do game, a história se transforma. O pai pode salvar a criança, pode deixá-la morrer e depois cometer suicídio; o serial killer pode sair impune, pode morrer, pode ser preso; um de seus personagens pode ficar completamente louco de várias maneiras diferentes – há pelo menos 20 finais em Heavy Rain, e sua habilidade de se configurar dependendo de suas experiências é bastante interessante. Qualquer que seja o final que você veja, é o seu final. Há uma sensação crucial de posse.

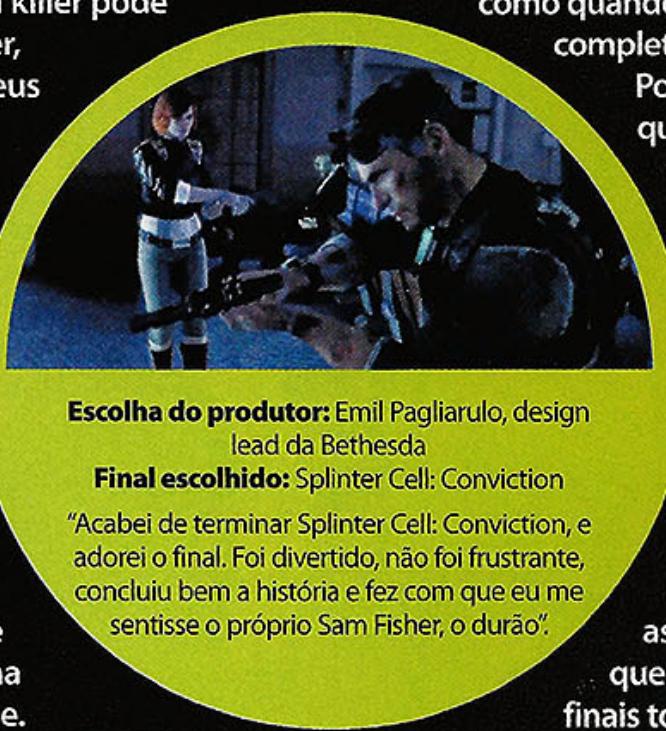
Ainda assim, uma das coisas que nos incomodam nesses finais flexíveis é que eles são, essencialmente, quebra-cabeças montados com fragmentos de vídeos, costurados em resposta à suas ações. Perguntamos a Pagliarulo se, seguindo este princípio, é difícil manter um tom consistente em todas as combinações possíveis de finais: "É engraçado, porque acreditamos que lidamos com isso muito bem. Ficamos muito felizes com o fato de que há, se considerarmos matematicamente, milhares de

combinações para o final [de Fallout 3]. Mas, na verdade, são pequenas mudanças. Então, não foi tão difícil, porque planejamos desde o início. Porém, pensando em retrospecto, acho que os jogadores teriam gostado se a gente tivesse falado sobre momentos maiores e mais específicos, como quando você afeta alguma cidade ou completa certas quests".

Portanto, Heavy Rain é uma exceção quando se trata de refletir todas as consequências possíveis e, como o game é totalmente guiado por sua narrativa, não é surpresa que a produtora, Quantic Dream, tenha investido tanto tempo em acertar esse aspecto do game.

Mas isso não quer dizer que construir um desfecho efetivo seja fácil. Para a Bethesda e Pagliarulo, as circunstâncias e as reações dos fãs fizeram com que eles tivessem que produzir dois finais totalmente diferentes para Fallout

3. "Quando pensamos no final original, ficamos bem satisfeitos. Estávamos interessados em fechar nossa história, e parecia a coisa mais lógica. Pensamos, '95% dos jogos não deixam o jogador continuar depois que acabaram, então porque Fallout 3 deveria?' Pensamos no final pela perspectiva da história. Há uma grande sequência, na qual Liberty Prime marcha até o purificador de água, e então o confronto final com o coronel Autumn para resolver tudo aquilo, mas nada disso era mais difícil do que o resto do game. Não era »



Escolha do produtor: Emil Pagliarulo, design lead da Bethesda

Final escolhido: Splinter Cell: Conviction

"Acabei de terminar Splinter Cell: Conviction, e adorei o final. Foi divertido, não foi frustrante, concluiu bem a história e fez com que eu me sentisse o próprio Sam Fisher, o durão".



NINGUÉM ESTÁ À SALVO | Sem cuidado, você pode ouvir Martin Sheen falando em seu funeral em Mass Effect 2.

“Há muito potencial para algo mais provocante, contextualizado e personalizado nos games...”



Halo 2

"Termine a luta". Que tal terminar o game com um final decente, em vez de nos fazer esperar quatro anos para gastar mais dinheiro?



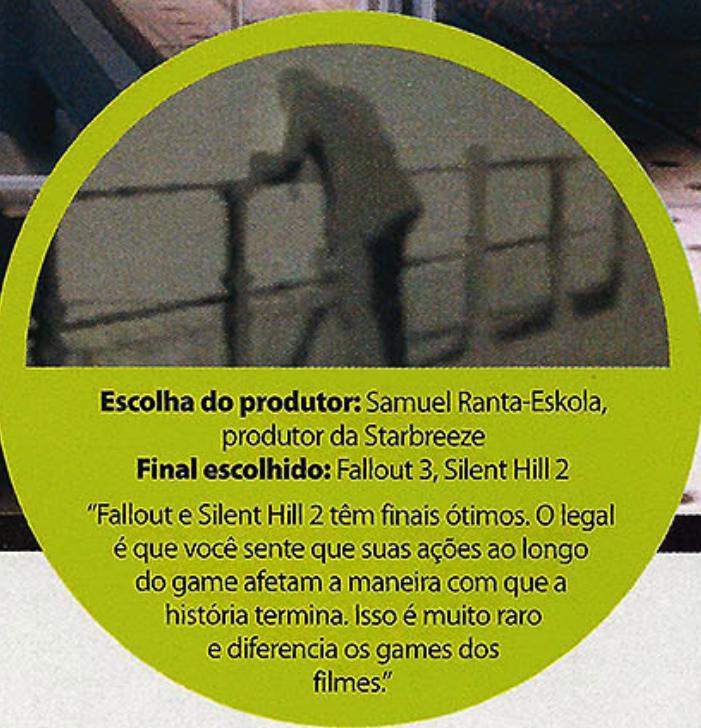
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Os vilões principais da série, os Patriots, morreram 100 anos atrás. Que conveniente. Depois, calhou de eles serem computadores.



Crackdown

No final das contas, seu empregador, a Agência, era malvada! Agora a América está ferrada. Peraí... esse game tinha história?



Escolha do produtor: Samuel Ranta-Eskola, produtor da Starbreeze

Final escolhido: Fallout 3, Silent Hill 2

"Fallout e Silent Hill 2 têm finais ótimos. O legal é que você sente que suas ações ao longo do game afetam a maneira com que a história termina. Isso é muito raro e diferencia os games dos filmes."



Modern Warfare 2

Um final-gancho nos faz entender que Soap e Price vão enfrentar o mundo inteiro no próximo game da série de guerra.



Deprimente

Games que terminam mal – mas cujos finais são ótimos

Far Cry 2



Seu ótimo final faz os jogadores tomarem uma decisão que desafia as convenções de game design. Sabendo que seu personagem vai morrer independente do que se faça, os jogadores precisam escolher entre dois suicídios diferentes. Nos dois casos, não há resolução direta para o conflito principal – os jogadores nunca conseguem vencer o vilão, pelo menos não de uma maneira satisfatória. O final de Far Cry 2 é pessimista e, essencialmente, afirma que não há uma resolução pacífica para a batalha representada pelo game.

Shadow of the Colossus



Na verdade, Shadow of the Colossus é um game sobre ganância – o jogador mata 16 criaturas gigantes e muitas vezes pacíficas para ressuscitar o amor de sua vida. O final deste clássico de PS2 faz com que o protagonista pague o preço mais caro por seu egoísmo: é possuído por uma forma demoníaca. Em seguida, ele morre e inicia uma linhagem de crianças com chifres que seria perseguida no predecessor espiritual, Ico.

Borderlands

Seu bizarro final mostra que você esteve conversando com um satélite e trabalhando para um robô o tempo todo. Mas é claro!

» uma batalha contra um chefe. Era para ser um final lógico e natural para aquela história".

Mas vivemos na era do conteúdo para download, na qual as produtoras podem reagir às críticas dos fãs em questão de meses, e isso mudou tudo para a Bethesda. "Quando as reações começaram a chegar, percebemos que o final que os jogadores queriam era aquele em que o jogo não termina nunca. Em um mundo aberto e gigantesco, do tipo em que a Bethesda é especializada, esse tipo de "não-final" é preferível. Então, com o pacote Broken Steel, mudamos a ficção para acomodar o gameplay. Fizemos um pouco de retcon (do inglês, "retroactive continuity", continuidade retroativa, com a qual se muda determinados eventos previamente vistos com uma nova história), o que você geralmente evita o máximo possível, pois enfraquece sua ficção. Mas, nesse caso, serviu perfeitamente – nos importamos demais com a ficção, e não o suficiente com a experiência do jogador. Retificamos isso, e aprendemos muito no processo".

Fallout 3 é ótimo para mostrar a necessidade de combinar o final com o gênero em questão e encará-lo como essencial para a satisfação do jogador, mesmo que seja em detrimento da história. Foi aí que o primeiro BioShock falhou: mesmo que

uma batalha final contra um Fontaine deformado por ADAM teria feito sentido em muitos outros games, foi uma escolha péssima para um FPS inteligente e focado em narrativa, repleto de design de cenários inovador e complexos sistemas de gameplay. Não capitalizou em nenhum dos óbvios méritos do game, mesmo que estivesse 100% correto em termos de sensibilidade narrativa.

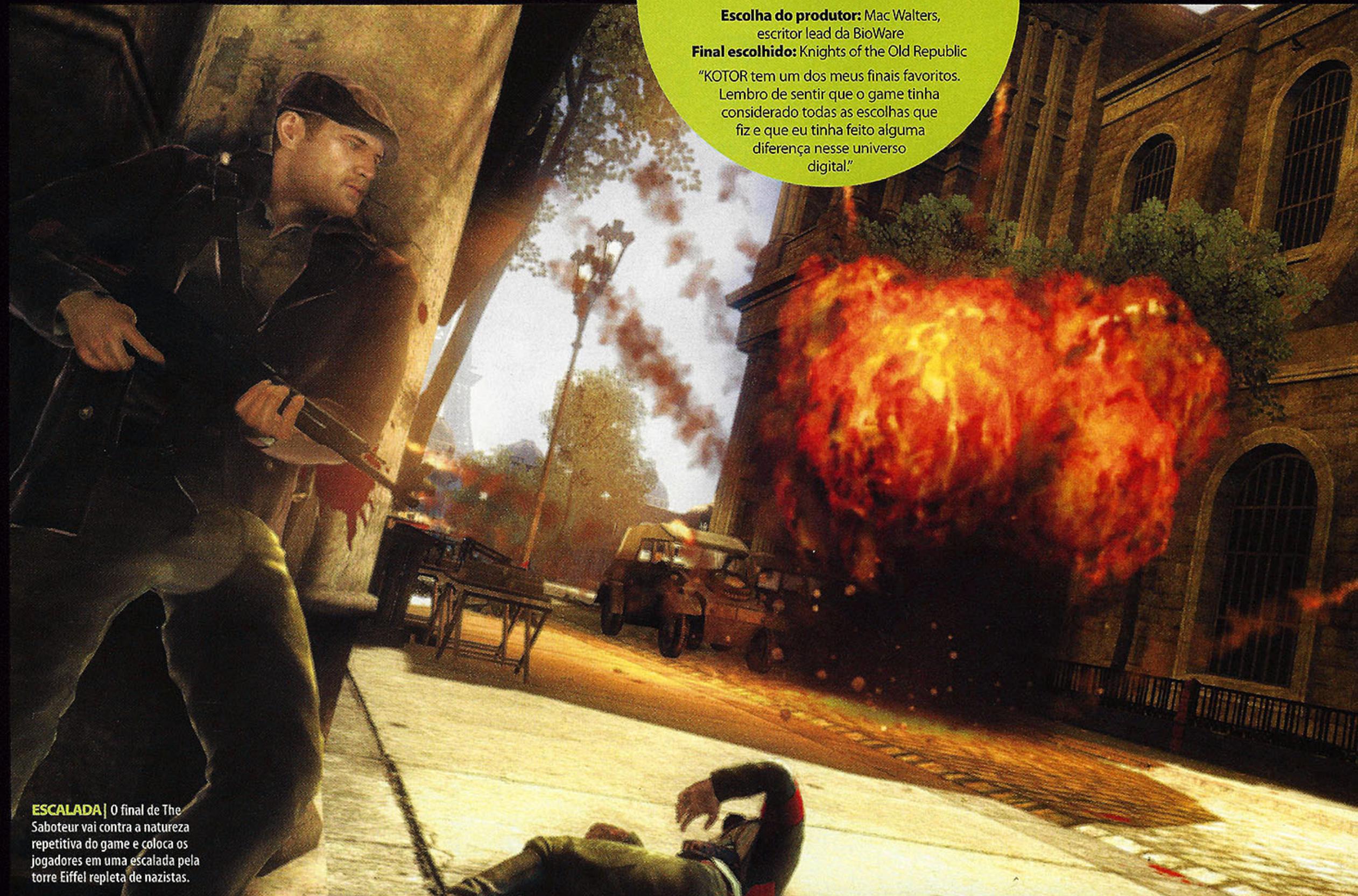
Walters tem orgulho da maneira com a qual a BioWare lidou com os finais de seus vários RPGs. "O primeiro final verdadeiro com o qual estive ativamente envolvido foi o de Jade Empire", diz. "Acredito que chegamos a vários finais bem-sucedidos, inclusive a versão inesperada – e minha favorita – 'concorde com o vilão e entregue-se'. Mass Effect foi mais complicado, porque tínhamos uma matriz de finais para lidar, e diversas variáveis dentro dessa matriz. O elemento principal das diferentes possibilidades era a decisão de salvar ou não o conselho da Citadel, mas essa decisão era influenciada pelo placar de Renegade ou Paragon do jogador". Esses pesos morais opostos traziam



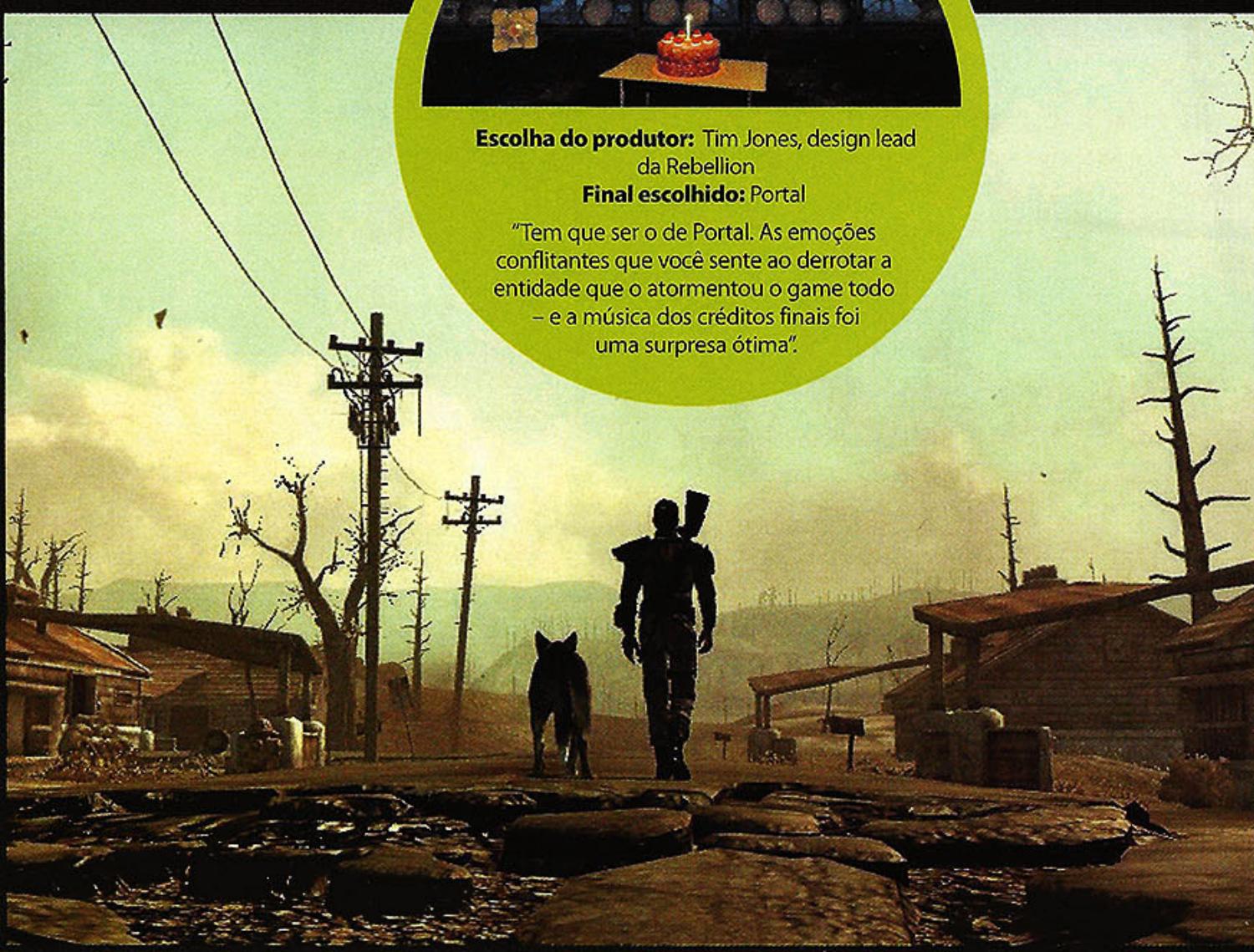
Escolha do produtor: Mac Walters, escritor lead da BioWare

Final escolhido: Knights of the Old Republic

"KOTOR tem um dos meus finais favoritos. Lembro de sentir que o game tinha considerado todas as escolhas que fiz e que eu tinha feito alguma diferença nesse universo digital."



ESCALADA | O final de The Saboteur vai contra a natureza repetitiva do game e coloca os jogadores em uma escalada pela torre Eiffel repleta de nazistas.



Escolha do produtor: Tim Jones, design lead da Rebellion

Final escolhido: Portal

"Tem que ser o de Portal. As emoções conflitantes que você sente ao derrotar a entidade que o atormentou o game todo – e a música dos créditos finais foi uma surpresa ótima".

Grand Theft Auto IV



Há um argumento claro em ambos finais de GTA IV: não importa o que Niko Bellic faça, ele está condenado. A conclusão binária depende de quem morre: Roman Bellic ou Kate McReary. Se Roman morre, Niko mata Dimitri Rascalov e sai na dúvida se o sonho americano tem mesmo algum significado. Se Kate morre, Niko mata Jimmy Pegorino e chega à mesma conclusão. Ambos são bem executados e muito tristes, mas a morte de Roman tem mais impacto – a Kate não parava de criticar nosso senso fashion! Desculpe, amor, não há tempo para trocar de roupas quando se está roubando carros...

Crisis Core: Final Fantasy VII



O emocionante final desse spin-off de PSP coloca o protagonista, Zack, e seu companheiro fugindo de soldados. O que nunca foi valorizado como devia em Crisis Core é a maneira com que o jogo combina gameplay com o inevitável destino do personagem principal, que foi revelado há dez anos, em Final Fantasy VII. O jogador participa de uma batalha que não pode vencer até que o protagonista é abatido por infinitas ondas de inimigos. Quando sua energia chega a zero três vezes, independente de quanto tempo leve, o game termina e o herói morre.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater



O final de MGS3 teve uma surpresa muito grande, que causou grande impacto naqueles que chegaram lá. Depois de assassinar sua mentora, The Boss, Snake é traído por seu interesse amoroso, Eva, e revela-se que o governo americano estava usando The Boss como um bode expiatório o tempo todo. Depois de ser usado por seus superiores e de recusar um cumprimento do presidente dos EUA, Snake é deixado para lamentar o anônimo túmulo de The Boss sozinho.

“Se considerarmos matematicamente, milhares de combinações são possíveis para o final...”

consigo opções que modificavam completamente a direção da narrativa.

“Você podia também optar por matar Saren em combate ou convencê-lo a se matar, e então precisava escolher entre Anderson e Udina para uma posição crucial de líder. No geral, acredito que chegamos a um final bastante satisfatório, independente do caminho que você fez para chegar até ele”.

Porém, para a BioWare, Mass Effect era o início de uma franquia, o que quer dizer que não há apenas um final a ser considerado – há também o segundo game e, depois, o clímax da trilogia.

“Com Mass Effect 2, tudo que posso dizer é que a complexidade dos finais foi suficiente para fazer alguns dos produtores surtarem em diversas ocasiões. Mas continuamos, e estamos aperfeiçoando nossas habilidades como contadores de histórias – histórias que precisam ser acabadas. Agora estamos começando o trabalho no primeiro final de uma trilogia da BioWare, e vamos precisar aplicar tudo o que aprendemos até hoje”.

O final de Mass Effect 3 precisará lidar com mais variáveis do que provavelmente qualquer outro game da história, mas é um desafio que a equipe da BioWare aprecia. “De certa maneira, muito de Mass Effect 3 precisa cumprir as mesmas expectativas do final de

um único game: resolver conflitos, amarrar pontas soltas, suprir as expectativas dos jogadores”, diz Walters. “E as escolhas! Tudo o que você fez até o início de Mass Effect 3, e as decisões que tomar ao longo dele, terão um impacto na história. Seu final talvez seja o final mais diversificado de todos os tempos”.

É interessante observar que Mass Effect 2 terminou com uma batalha contra um chefe, independente de suas outras ideias vanguardistas. Ironicamente, é a parte do final menos emocionante – é muito mais fascinante ver o que acontecerá com o diversificado elenco de personagens que passaram as últimas 30 horas do seu lado.

Não condenamos universalmente o conceito de um chefe final. Para muitos jogadores, é a maneira mais satisfatória de terminar um game, o que quer dizer que as produtoras não estão errando ao satisfazer esse público. Mas, como descobrimos ao conversar com duas das produtoras que temam quebrar a mentalidade tradicional de design, é que há muito potencial para algo mais provocante, contextualizado e personalizado, certamente uma alternativa melhor do que repetir um padrão de ataque até que os últimos pixels de uma barra de energia desapareçam. ■

Detonados como você nunca viu.

A revista de detonados mais respeitada
do Reino Unido agora no Brasil.

de R\$ 14,90
por apenas
R\$ 9,90



Para receber a PowerStation em casa, ligue de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h para (11)3512-9462 (São Paulo) e (21)4063-6989 (Rio de Janeiro) ou confira nossas promoções no site www.lojadigerati.com.br.

PowerStation
100% DETONADO



REVIEWS



X360 REVIEWS
CONTEÚDO



68 **CRACKDOWN 2**
Mapas, orbs e muita destruição estão de volta no segundo game da série.



72 **TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON**
Escolha seu lado na guerras entre essas grandes máquinas de guerra.

74 **LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4**
Aventure-se nos quatro primeiros anos de Potter em Hogwarts.



76 **SINGULARITY**
Ficção científica, tiro em primeira pessoa e viagem no tempo no mesmo jogo.

78 **SNIPER: GHOST WARRIOR**
Seja membro de uma equipe de atiradores de elite.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

“ OS HABITANTES DOS QUADROS DE HOGWARTS ARREMESSAM AO JOGADOR ITENS QUE DÃO ACESSO A NOVAS ÁREAS. ”



INFO

Produção | Ruffian Games Distribuição | Microsoft
Gênero | Ação Jogadores | 1 – 16 HD | 720p

OPINIÃO RÁPIDA

Crackdown 2 repete a fórmula de sucesso. Diverte, mas deixa a desejar pela falta de ambição. O modo cooperativo para quatro jogadores é uma boa adição, mas faltou inovar a série.

CRACKDOWN 2

Atire primeiro, explore depois



MODO COOPERATIVO | Crackdown 2 conta com modo cooperativo para até quatro jogadores. Já o novo modo Arena comporta até 16 jogadores.



O Crackdown original foi uma boa surpresa entre os primeiros títulos do Xbox 360, com sua divertida mecânica de mundo aberto, multiplayer cooperativo, superpoderes, orbes escondidas no topo de arranha-céus e gangues mutantes esperando pela polícia para uma briga cheia de tiros e explosões. A produtora Ruffian sabe que o game foi bem recebido, então, para a sequência, seguiu a máxima "não se mexe em time que está ganhando". Crackdown 2 é praticamente idêntico ao seu antecessor em todas as maneiras possíveis.

O mesmo sistema de mundo aberto, ambientado na mesma cidade futurista de Pacific City e com os mesmos gráficos, mas com uma pequena mudança

na direção de arte. A diversão que Crackdown nos proporcionou continua na continuação, e os colecionáveis escondidos em pontos que farão os jogadores mais obcecados arrancarem os cabelos continuam presentes.

Mesmo com aparência de expansão, Crackdown 2 adiciona elementos suficientes ao jogo para garantir sua posição como sequência legítima. O modo cooperativo agora se estende para quatro jogadores, há algumas novas armas e acessórios, assim como novos veículos, e mais missões. Outra novidade é o modo arena, em que dezesseis jogadores competem pela vitória. Para fechar o pacote, Crackdown 2 oferece mais orbes colecionáveis do que o anterior.

A ascensão do crime, mais uma vez

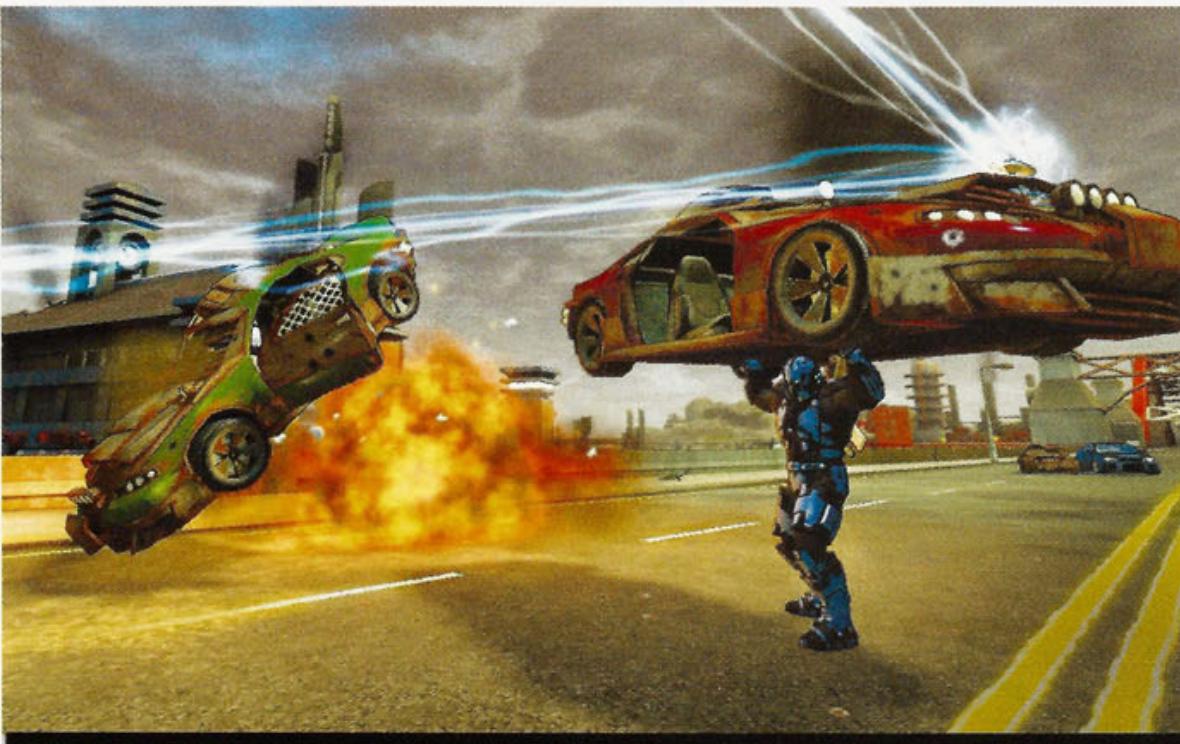
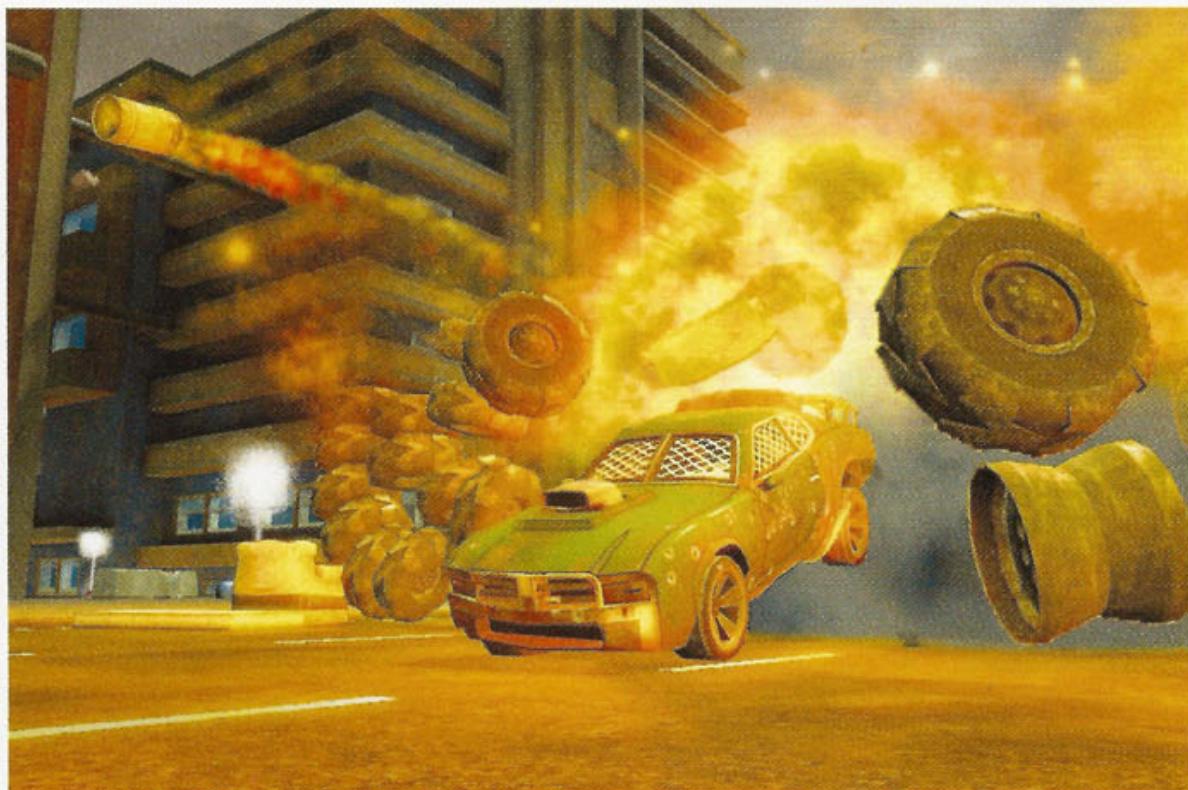
O primeiro Crackdown colocava os jogadores no papel de agentes da lei lutando contra uma onda de crimes e ataques de gangues na bela Pacific City. Uma boa desculpa para quebrar tudo por aí, jogar carros na cabeça de grandalhões e saltar pelos prédios em busca dos famigerados orbes de agilidade. A desculpa é tão boa e convincente que a Ruffian decidiu repetir a dose em seu novo jogo.

Nos anos que separam o game original de sua continuação, aberrações mutantes destruíram grande parte de Pacific City. Um grupo terrorista conhecido como The Cell foi muito prestativo e cuidou de detonar o resto da cidade. Assim, a

INÉDITO

Conquistas do demo!

A demonstração jogável de Crackdown 2, disponível para download na Xbox Live, tem cem pontos para o Gamerscore, divididos em dez Conquistas. É a primeira vez que uma demo vem com os desejados pontinhos. Porém, é bom lembrar que as Conquistas obtidas ao jogar a demonstração só são consolidadas se o usuário jogar a versão completa.



MUNDO ABERTO | Além dos tiroteios, a jogabilidade envolve dirigir carros e também usá-los como arma.

Agência convoca um de seus integrantes para acabar com a bagunça e permitir que os cidadãos de Pacific voltem a sua vidinha normal. Essa é a história no começo de Crackdown 2. Durante a maior parte do jogo, é só o que você tem como justificativa para a ação. Ok, chamar isso de história é pedir demais.

O jogador assume o controle de um agente durão, capaz de enfrentar vários mutantes ao mesmo tempo, com um arsenal razoável à sua disposição, um bom carro e habilidades atléticas acima da média. O personagem evolui com o progresso no jogo e, perto do fim, consegue saltar de prédio em prédio com facilidade, erguer e arremessar carros e caminhões sobre os inimigos, disparar mísseis e até mesmo planar no ar no melhor estilo esquilo-voador ou Prototype. Para progredir e tornar-se um verdadeiro super-herói, o jogador precisa coletar orbes, e essa busca incessante pelas bolinhas brilhantes e pelo aprimoramento das habilidades é a verdadeira essência do jogo.

Temos que pegar!

Coletar os vários tipos de orbes torna seu

personagem melhor ao mesmo tempo em que elas vão ficando mais difíceis de ser obtidas. É um círculo totalmente vicioso, que fez muita gente jogar o primeiro Crackdown por meses a fio e que volta com tudo na continuação.

Para conseguir os orbes de pilotagem, o jogador deve atolepar muitos inimigos, ganhar corridas, fazer manobras cada vez mais insanas e saltar com o carro através de anéis flutuantes. A habilidade no volante não aumenta necessariamente por coletar os orbes, mas pela prática constante na busca por mais dessas esferas. A recompensa vem na forma de novos carros, mais rápidos, bonitos e potentes. O sistema é o mesmo para os orbes de força, armas e explosivos. Conforme o jogador utiliza essas habilidades em combate, coleta novos orbes que maximizam os atributos e liberam armas mais poderosas e movimentos especiais devastadores.

Os orbes colecionáveis mais desejados e difíceis de conseguir são os de agilidade, pois estão no topo de edifícios e em outros lugares que exigem a transposição de plataformas, corridas frenéticas e saltos milimetricamente calculados. Há outros

colecionáveis espalhados pelo jogo: os orbes secretos, escondidos pelo cenário, os orbes renegados – novidade de Crackdown 2, fogem quando o jogador se aproxima e exigem uma boa perseguição para serem capturadas – e orbes que são encontrados exclusivamente nas partidas cooperativas na Xbox Live. Para completar o pacote, há vários arquivos de áudio espalhados por Pacific City, que revelam detalhes da história. São mais de mil colecionáveis espalhados em um mapa bem elaborado e com muita ação pelo

caminho. A fórmula é viciante e rende muitas horas de diversão.

Os jogadores veteranos do primeiro Crackdown já devem estar familiarizados com o sistema, e é preciso admitir: é idêntico ao original. Pequenos aprimoramentos foram feitos para a experiência. Os orbes emitem um som característico avisando os jogadores atentos que estão por perto. Novos carros são desbloqueados, mas não substituem o carro anterior, como acontecia no game original, em que o veículo simplesmente se



NADA DE OSCAR | Crackdown falha em oferecer um enredo sólido: derrote a invasão alien em uma cidade.

ARENA DE COMBATE

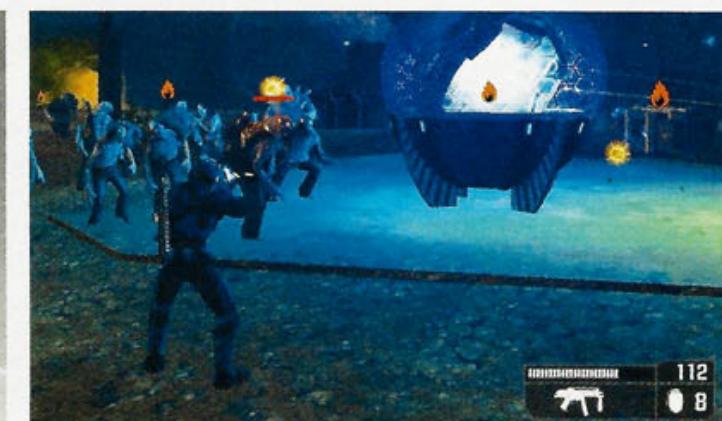
Pulando por aí com um lança-foguetes no ombro

Os jogadores podem se matar mesmo nas partidas cooperativas, mas para quem busca mais alvos humanos, Crackdown 2 oferece três modalidades de jogo competitivo online. Até dezesseis jogadores se enfrentam nos modos Deathmatch, Team Deathmatch e Rocket Tag. Os dois primeiros são os

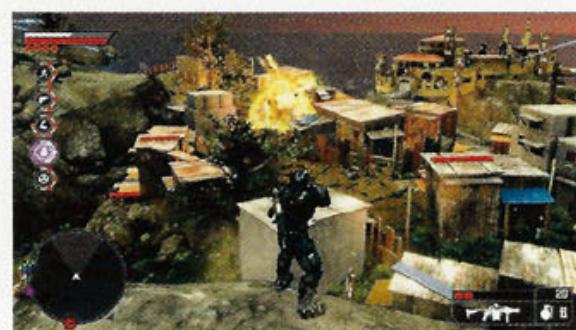
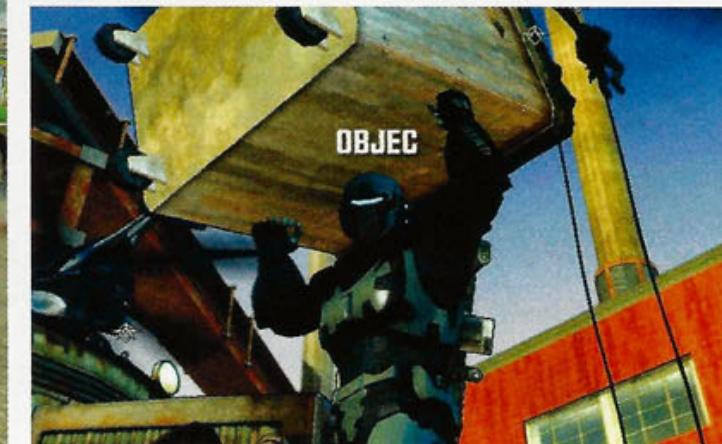
tradicionais mata-mata, cada um por si e em times, e carecem de um melhor balanceamento. As granadas e bazucadas são as armas mais eficazes, e o helicóptero pode promover verdadeiros massacres. No Rocket Tag, o game equipa todos os jogadores com lança-foguetes e define um deles como alvo para os outros.



DESOLADO
O visual do jogo não impressiona, com poucos detalhes e texturas.



MANJADO | Crackdown 2 sofre com problemas de câmera e missões repetitivas. Na verdade, parece mais uma expansão.



transformava na próxima versão. O combate de perto foi melhorado, com a introdução de novos movimentos e combos. O arsenal ganhou novas armas e veículos especiais, como o tanque e o helicóptero. Os novos inimigos incluem zumbis e mutantes dos mais variados tamanhos.

Após coletar a maior quantidade de orbes que conseguir – ou melhor, todas – a diversão continua ao reunir um grupo de amigos online para brincar no mundo aberto de Pacific City. Os novos veículos e acessórios tornam a brincadeira ainda mais divertida. Usar o helicóptero para caçar os últimos orbes, com um jogador pilotando o veículo e outro saltando sobre os terraços dos arranha-céus, é útil e rende boas risadas quando algo sai errado. A granada MAG é uma arma simples que acrescenta caos ao combate com sua capacidade de ligar várias coisas umas às outras antes de explodir. Andar pela cidade semidestruída com mais três amigos, enfrentando mutantes, disputando corridas pelos terraços e coletando orbes é uma ótima experiência,

que torna os jogos de mundo aberto que não têm missões cooperativas online um pouco mais pobres e sem graça.

A inimiga da perfeição

Para um jogo em que o modo cooperativo é um elemento tão importante, é triste observar como a Ruffian não deu tanta atenção à coordenação entre os jogadores. As ferramentas para o grupo organizar a ação são severamente limitadas. No mapa, cada jogador é representado por um triângulo, sem nenhuma marcação diferente para identificar quem é quem. Não é possível fazer marcações ou indicar pontos de encontro no mapa, o que complica o jogo na hora de comunicar uma direção. Para piorar, Crackdown 2 oferece pouquíssimos veículos em que os quatro jogadores podem entrar ao mesmo tempo.

Ainda assim, o maior problema do jogo é que mesmo com todas as adições e novidades, continua parecendo uma expansão de luxo do game original, uma espécie de Crackdown 1.5, não um game



ALUCINANTE | As perseguições acontecem no alto de arranha-céus e em construções semidestruídas.

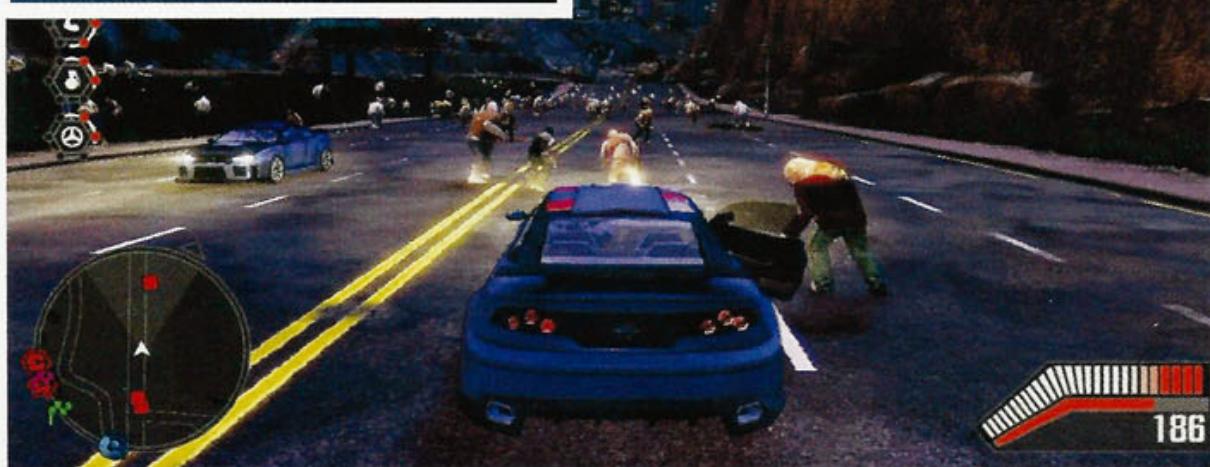
completamente novo. Pior ainda, muitos dos problemas do primeiro continuam presentes. Não há um enredo de verdade. Algumas plataformas parecem possíveis de escalar, mas não são e o jogador só vai saber disso quando estiver caindo lá do alto. O sistema de mira é falho e a câmera não ajuda em nada na hora de parar e atirar. A arquitetura de alguns edifícios leva o jogador a errar plataformas e despencar por não conseguir enxergar onde deve pular. O pior talvez seja a repetição das missões.

A campanha principal se resume em repetir as mesmas missões nove vezes seguidas. As missões paralelas também se repetem diversas vezes e consistem em objetivos simples como dirigir até uma determinada área e matar todos os bandidos por lá. Outras atividades disponíveis são as corridas e os saltos por anéis, que estão presentes em duas variações, a pé e com veículos. O primeiro Crackdown já foi criticado pela pouca variedade de suas missões e era de se esperar atenção maior a esse elemento na continuação, mas os produtores de

Xtunes

O que ouvimos enquanto jogávamos...

- Inner Circle | Bad Boys' Reply
- The Who | The Seeker
- Information Society | Repetition



EXTRA

Conteúdo adicional

Nestes tempos de Xbox Live, todo jogo de respeito — e alguns nem tanto — ganha algum conteúdo adicional por download depois do lançamento. Com Crackdown 2, não poderia ser diferente. Os dois primeiros pacotes de conteúdo extra se chamam Toy Box e Deluge. Ambos os pacotes incluem itens para os avatares do Xbox 360, liberados conforme o progresso no jogo. A data de lançamento e o preço de cada pacote ainda não foram definidos.



“ Nos aspectos técnicos, Crackdown 2 parece ter sido terminado às pressas, sem o polimento adequado... ”

Crackdown 2 estavam mais interessados em espalhar colecionáveis do que em criar novas e mais interessantes missões.

Veteranos de Crackdown vão levar apenas alguns minutos para perceber que Pacific City é exatamente a mesma. As ruas e muitos prédios estão em ruínas, mas está tudo no mesmo lugar. Ver alguns dos marcos da cidade destruídos pode ser interessante, mas quem já conhece o lugar pode ficar menos motivado para a exploração do mapa ao notar que já viu tudo aquilo antes.

Os gráficos de Crackdown 2 não ajudam em nada, com texturas e efeitos simplórios. O visual é borrado e pouco

detalhado. Os agentes controlados pelos jogadores têm uma aparência genérica e não há opções para personalizar o visual conforme o progresso na partida. Nos aspectos técnicos, Crackdown 2 parece ter sido terminado às pressas, sem o polimento adequado dos detalhes e aquele tratamento extra que diferencia uma grande produção da maior parte dos jogos nas prateleiras das lojas.

Isso é claramente percebido nos momentos em que o jogo lança dúzias de inimigos sobre o grupo de agentes. A batalha é insana e divertida, mas são tantos elementos que a câmera se perde e o game fica lento, com uma visível

queda no frame rate.

Crackdown 2 é um jogo divertido, tanto para os jogadores dedicados na busca por itens colecionáveis quanto para os grupos de amigos em busca de uma tarde descompromissada regada a corridas, risadas e tiroteios virtuais. É uma pena que a falta de ambição da produtora Ruffian deixe o game com a impressão de ser uma expansão de luxo, quando poderia ser um dos grandes jogos do ano.

FATO: Coletar os quinhentos orbes de agilidade ainda é a parte mais divertida do jogo. Escalar prédios, saltar pelos terraços, subir por canos, vale tudo para pegar todas as esferas.

TIMELINE



Crackdown 2 é um game de ação em mundo aberto que leva a mentalidade de sandbox ao extremo, deixando boa parte da diversão nas mãos dos jogadores. O modo cooperativo e os colecionáveis salvam o jogo do tédio.

RESUMO DA ÓPERA

- ⊕ Orbes de agilidade
- ⊕ Co-op
- ⊕ Granada MAG
- ⊖ Enredo inexistente
- ⊖ Mira ruim, câmera pior
- ⊖ Missões repetitivas





INFO

Produção | High Moon Studios Distribuição | Activision
Gênero | Shooter Jogadores | 1 - 4 HD | 720p

OPINIÃO RÁPIDA

Apesar de não serem tão úteis, as transformações para a forma de veículo são bem divertidas, principalmente para os que voam, como Megatron.

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Este sim é prime



ARSENAL | Cada robô conta com três tipos de arma: duas na forma de robô, uma na forma de veículo.



REPETIDOS | Os robôs inimigos são genéricos e não contam com o mesmo capricho nos detalhes.

Antes mesmo de começarmos a analisar War for Cybertron, o mais novo game dos Transformers, já podemos dizer que ele apresenta uma grande vantagem em relação às aventuras anteriores: não foi baseado em um filme dos robôs gigantes. Isso significa que a High Moon teve muito mais liberdade para trabalhar suas ideias, não ficando presos aos acontecimentos de um filme, como nos dois games anteriores da franquia. Outra vantagem é que o time de produção teve mais tempo para trabalhar, sem preocupações com o curto prazo de entrega, que sempre é exigido quando o lançamento do jogo deve acompanhar a estreia cinematográfica. O resultado final é um shooter de identidade própria e que aproveitou bem sua licença para levar um ótimo material não apenas para os fãs da série, mas para todas as pessoas que apreciam um bom jogo.

Captar a essência do universo dos Transformers foi um dos grandes feitos

da High Moon. Desta vez, a história é muito bem contada e funciona como combustível para fazer com que o jogador vá sem problemas até o final do game.

O enredo explica algumas lacunas que surgiram ao longo dos filmes, como a destruição do planeta Cybertron, a origem da guerra entre Autobots e Decepticons, e como Optimus Prime se tornou o líder dos Autobots, além de muitas outras questões que estavam sem resposta até o lançamento de War for Cybertron. O enredo também servirá de base para a série *Transformers: Prime*, uma espécie de remake do desenho original, que deve estrear na TV nos próximos meses.

Os dois lados da história

Os acontecimentos do modo carreira são divididos em dez capítulos. Nos cinco primeiros, assumimos o controle dos Decepticons, e nos restantes controlamos os Autobots. Todas as fases são repletas de ação do início ao fim e contribuem

sempre com algo importante para o desenrolar da história. Cada uma das missões tem duração média de uma hora, sendo que algumas duram um pouco mais. Um dos pontos positivos é que, em todas elas não tivemos a sensação de repetição e monotonia, sempre com objetivos muito variados.

Cada um dos integrantes tem atribuições diferentes. Optimus Prime e Megatron, por exemplo, desempenham a função de líder. As outras funções estão divididas em Scout, Soldier e Scientist. A este último, cabe a tarefa de curar os integrantes da equipe e fornecer informações. Essa estrutura de batalha funciona melhor no modo cooperativo, adicionando elementos de estratégia às partidas, que são fundamentais para avançar mais facilmente, aproveitando as habilidades de cada Transformer.

O jogador pode mudar de robô para veículo a qualquer momento da fase. Apesar de não haver grandes vantagens



GUERRA ONLINE | Deathmatch, Team Deathmatch, Countdown to Extinction e Escalation são os bons modos multiplayer online.



Xtunes

O que ouviamos enquanto jogávamos...

■ The Álbum – Doomsday Clock ■ Lou Reed

– Transformer ■ Donna – Re-Transformed



PONTO POSITIVO | War for Cybertron não é baseado em nenhum filme. Explica eventos da história nunca antes abordados, como a guerra entre Autobots e Decepticons.



na forma de carro, as transformações acontecem de forma rápida e fluida, podendo ser utilizadas de forma estratégica contra alguns oponentes. Os tipos de armas variam para cada personagem. Cada um deles possui três: duas na forma de robô e uma na forma de veículo, e se apresentam de forma bem variada.

Todas as fases são distribuídas de forma bem equilibrada, com checkpoints que parecem estar sempre nos locais ideais. Constantemente, os inimigos efetuam ataques em grupo, exigindo reações rápidas e precisas.

Na parte visual, o game deixa a desejar em alguns aspectos. Os personagens secundários têm um aspecto bem genérico, com os Autobots representados pela cor vermelha e os Decepticons pela cor roxa. Já os personagens principais, como Optimus Prime, Bumblebee, Iron Hide, Starscream e Megatron, foram reproduzidos de forma idêntica aos filmes. As fases trazem ambientes escuros em

demasia, que causam confusão visual em alguns momentos. Por outro lado, as batalhas contra os chefes mostram efeitos incríveis, com direito a muitas explosões e elementos destrutivos. No geral, o saldo é positivo, mas passa a sensação de que poderia ter sido mais bem trabalhado.

Os efeitos sonoros são idênticos aos dos filmes, desde os disparos, as explosões, transformações e até mesmo o caminhar dos personagens. Detalhes, mas que fizeram a diferença nesse quesito. As dublagens também são originais, contando com a famosa voz de Peter Cullen (dublador original de Optimus Prime), que parecem dar um plus aos diálogos cafões do líder dos Autobots.

Os modos online não são inovadores, mas são perfeitos tecnicamente. Entre as disputas, podemos jogar os conhecidos Deathmatch e Team Deathmatch. No Countdown to Extinction, o objetivo das equipes é plantar uma bomba três vezes na base adversária. Por último, temos o Escalation (que não tem nada a ver com o

Rebolation), modo muito similar a Hordes, de Gears of War. Com a experiência ganha nos modos online, o jogador pode personalizar e subir os níveis das classes dos personagens. Cada um pode efetuar até três upgrades, que lhes dão vantagem em relação aos adversários nas partidas.

Transformers: War for Cybertron, ao contrário de seus antecessores, é um game muito bem produzido, com visual e efeitos sonoros que, no geral, podem ser considerados de boa qualidade. O enredo é original e responde as principais questões da série. Os problemas ficam por conta da baixa inteligência artificial dos inimigos controlados pelo computador, defeito que é minimizado nos modos online. Mesmo com algumas falhas, o game é o melhor já produzido na série, principalmente pelo fato de seus antecessores terem sido muito fracos.

DESTAQUE: O enredo de War for Cybertron consegue explicar todos os mistérios da série Transformers, bem diferente do que aconteceu com o seriado *Lost*.

TIMELINE

Mais do mesmo



3 horas

Destruidor tudo.



7 horas

Salvando o planeta.



10 horas

Não tem a Megan Fox?

WAR FOR CYBERTRON

Não é um primor, mas aproveita bem sua licença e deixa seus antecessores a anos-luz em quase todos os aspectos. Mesmo não sendo fã da série, vale pelas dez horas do bom modo campanha e pelas partidas online.

RESUMO DA ÓPERA

• Efeitos sonoros

• Modos online

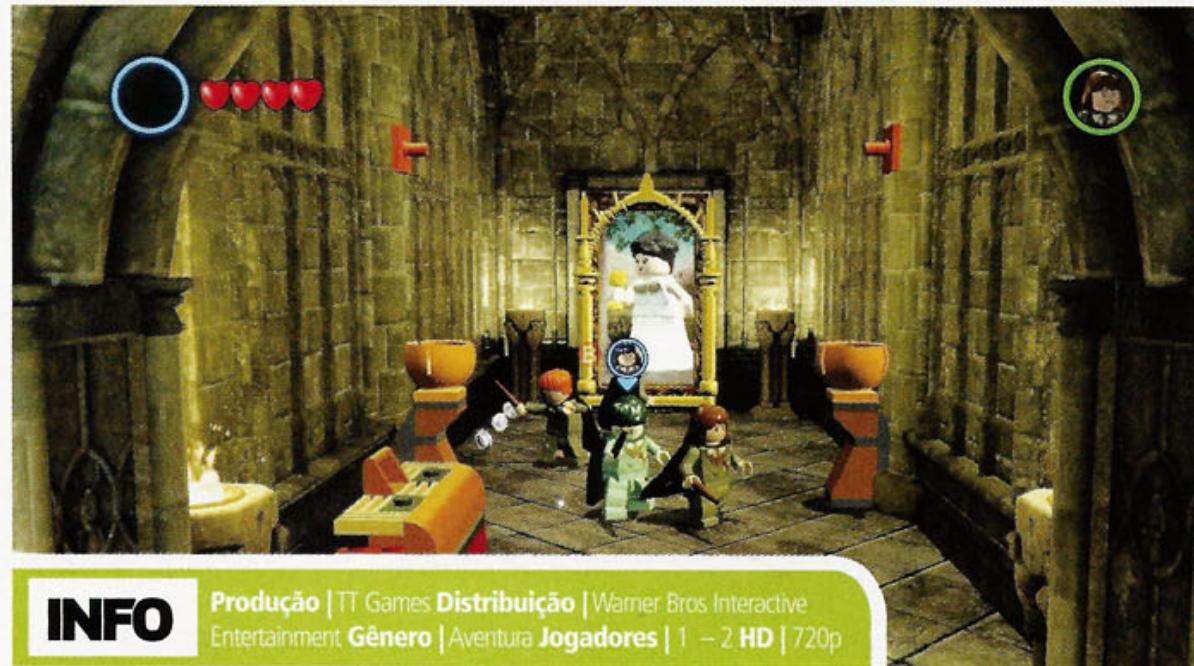
• Campanha

• IA ruim

• Inimigos genéricos

• Cenários escuros

8



INFO

Produção | TT Games Distribuição | Warner Bros Interactive Entertainment Gênero | Aventura Jogadores | 1 – 2 HD | 720p

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

A mágica da diversão



EXPLORAÇÃO | Vasculhar os cenários é a maneira de obter mais magias e prêmios.



TURMA DE BRUXOS | É possível trocar de personagem a qualquer momento.

Se você já está familiarizado com os games baseados na franquia Lego, da produtora Traveller's Tales, provavelmente deve estar pensando que Lego Harry Potter: Years 1-4 não muda muito em relação aos jogos anteriores da série. Você estaria parcialmente correto. Como o próprio título sugere, a aventura reconta os quatro primeiros romances da escritora J.K. Rowling, com um humor característico dos outros jogos da franquia Lego.

Assim como em Lego: Star Wars, o jogador pode (sozinho ou ao lado de um amigo) se divertir muito em uma experiência inteligente, baseada na história de um dos mais (se não o mais) famosos personagens infantis.

É verdade que o game utiliza praticamente os mesmos elementos centrais em relação aos jogos da série lançados anteriormente, como uma mecânica de combate extremamente simples e plataformas flutuantes. Porém, estes elementos aparecem no jogo de forma secundária. Agora, o foco está na coleta das peças de Lego, que flutuam

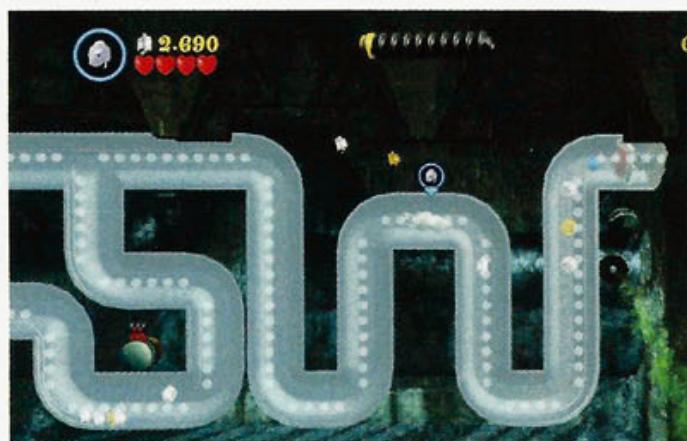
em diversos locais dos cenários com quase todos os feitiços utilizados pelos protagonistas da trama.

Ao longo da aventura, o personagem também coletas moedas, que podem ser utilizadas na resolução de enigmas de luz e na manipulação de praticamente qualquer objeto que o jogador veja e aponte sua varinha mágica. Os mais perfeccionistas dirão que o game apresenta alguns pequenos bugs. Isso também é verdade, mas não é capaz de prejudicar a diversão proporcionada, principalmente se você for fã do bruxinho vivido por Daniel Radcliffe nos cinemas. Neste caso, é possível tirar o máximo de proveito de Lego Harry Potter, podendo falar até com personagens como o elfo-doméstico Dobby, o grandalhão Hagrid e as adoráveis jovens Beauxbatons nos corredores de Hogwarts. Tudo isso com ótimos efeitos sonoros e visuais, resultando em algo muito fiel aos filmes.

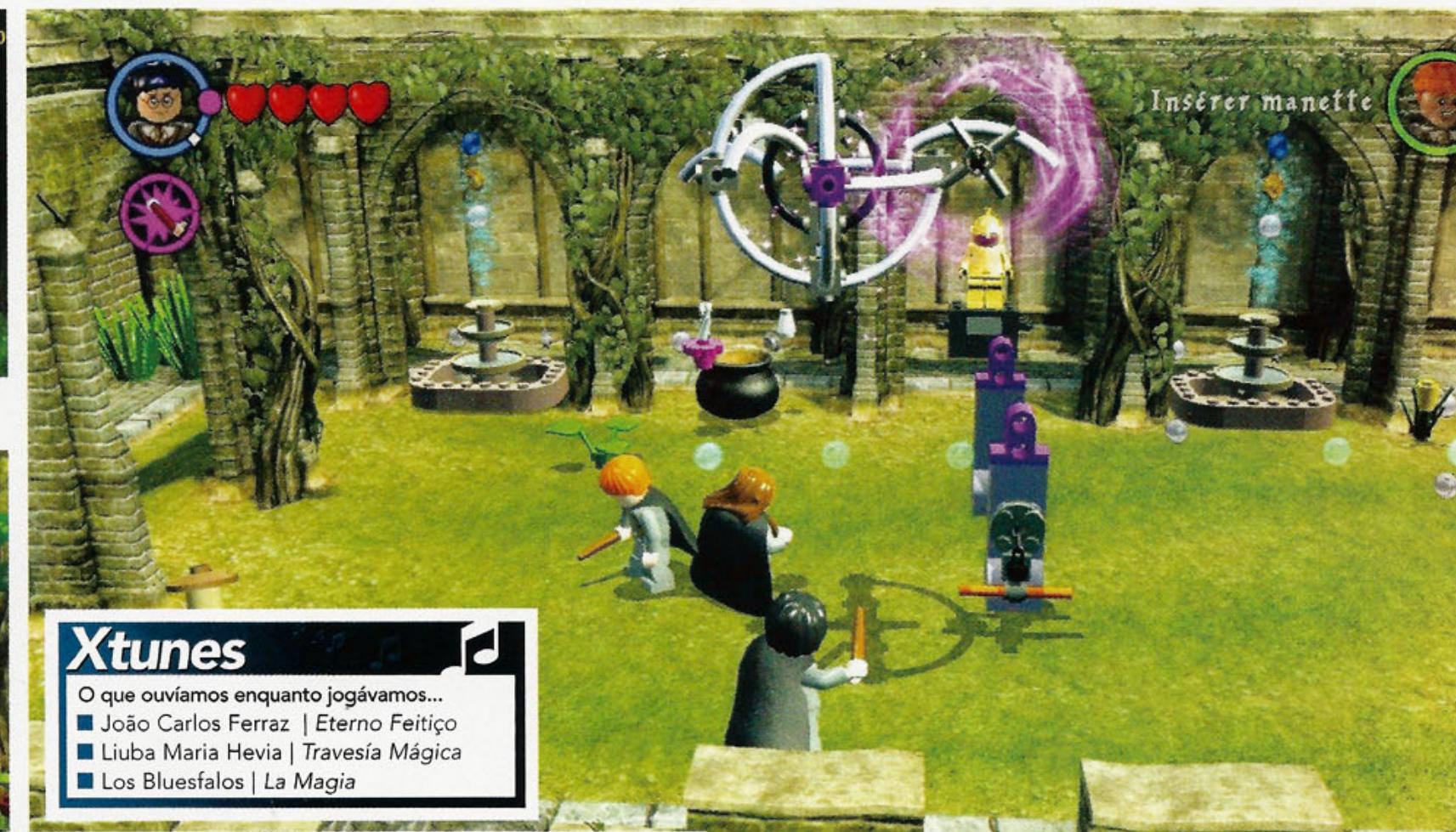
É claro que, em favor da diversão, algumas partes da história foram modificadas com o intuito de causar gargalhadas constantes nos jogadores.

Mesmo assim, o enredo original quase nunca é desviado de forma brusca. Há uma parte no final do capítulo baseado em *O Prisioneiro de Azkaban* que é muito divertida, mas que não faz o menor sentido dentro do contexto original da história. Durante os capítulos, o jogador enfrenta os temidos Dementadores, podendo utilizar o feitiço Patronus Charm ou a aranha Aragog, com o Wingardium Leviosa. Na maior parte do tempo, o personagem está vasculhando os cenários à procura de maneiras para aumentar o repertório de magias. Todos os feitiços são selecionados manualmente. Com o tipo de mágica selecionado, o jogador deve apenas passar o cursor sobre o objeto que ele deseja manipular. As mágicas permitem que o jogador destrua, amasse e reconstrua praticamente todos os elementos dos cenários.

Entre as fases, o jogador passa pelo Beco Diagonal para depositar suas sementes, que também são coletadas durante o jogo. Elas rendem novos personagens, fantasias, magias e outros elementos desbloqueáveis. Nessas partes, é necessário



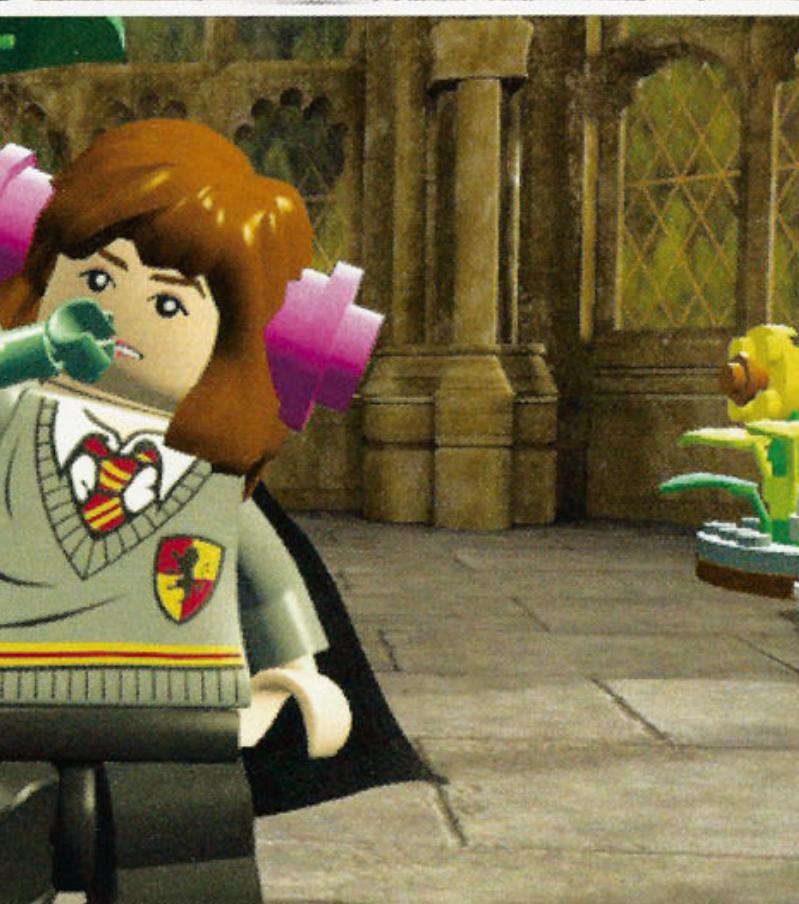
INCRÍVEL | Além de toda a parte do gameplay, os gráficos e a qualidade dos percursos merece ser destacada.



Xtunes

O que ouvimos enquanto jogávamos...

- João Carlos Ferraz | Eterno Feitiço
- Liuba Maria Hevia | Travesía Mágica
- Los Bluesfatos | La Magia



JÁ PARA A AULA | Além dos confrontos com seus inimigos, Harry deve aprender novos feitiços nas salas de aula de Hogwarts.

JOGUE NOVAMENTE

Quem gosta pede bis

De forma proposital, *Lego Harry Potter: Years 1-4* não é um game em que o jogador pode explorar todas as áreas e itens extras que o jogo oferece. Em certos momentos, será necessário optar pela alternativa A ou B, não sendo possível voltar atrás para conferir a opção preterida. Isso dá uma longevidade maior ao game, que será jogado, pelo menos, mais uma vez. Se o jogador estiver interessado apenas em saber a história, sem perder tempo explorando os cenários, ele gastará pouco mais de seis horas para chegar ao fim do jogo.

resolver puzzles ambientais que, se decifrados, permitem a passagem para a próxima fase. Os quebra-cabeças não são difíceis e podem ser resolvidos por qualquer um que saiba passar o cursor pelos elementos dos cenários.

Os habitantes dos quadros de Hogwarts arremessam ao jogador itens que dão acesso a novas áreas. Dependendo do personagem controlado nesse momento, o jogador aparece em um local diferente e no controle de outras criaturas, como aranhas. Se o jogador estiver controlando Harry, enfrentará Dementadores. Com Ronny, é possível enviar o ratinho Perebas para passar em pequenos espaços ou, com qualquer um dos três personagens principais, fazer poções Polissuco para ficar com a aparência de outros estudantes. Embora nenhum dos objetivos seja tão desafiador, a grande variedade de possibilidades mantém

o jogo sempre agradável. Além disso, as fases se apresentam de forma muito dinâmica, permitindo ao jogador trocar de personagem a qualquer momento.

Podemos dizer tranquilamente que *Lego Harry Potter: Years 1-4* não apenas é o melhor game do personagem Harry Potter, mas o melhor da série Lego. Ao minimizar os combates repetitivos e as plataformas inconsistentes, a Traveller's Tales também diminuiu as frustrações, tornando a excursão por Hogwarts extremamente agradável para todos os jogadores – fãs ou não. Apesar de estar longe de ser um clássico, o game consegue divertir o tempo inteiro. Esse tipo de magia é muito rara, mesmo no mundo de Harry Potter.

FATO: *Harry Potter e as Relíquias da Morte* é o próximo filme da série. Será dividido em duas partes, com a primeira prevista para estrear em novembro e a segunda, em 2011.

TIMELINE



5 min.

Hermione ainda está bonitinha.

2 horas

Rindo sem parar.

8 horas

Jogando pela segunda vez.

LEGO HARRY POTTER

Apesar de pequenos bugs aleatórios, o jogo cumpre sua proposta com excelência, mantendo a diversão durante todo o tempo.

RESUMO DA ÓPERA

- ⊕ Itens ocultos no cenário
- ⊕ Downloads habilidades
- ⊕ Divertido
- ⊖ Mira imprecisa
- ⊖ Bugs aleatórios
- ⊖ Sem co-op online





INFO

Produção | Raven Software Distribuição | Activision
Gênero | FPS Jogadores | 1-12 HD | 720p

OPINIÃO RÁPIDA

Apesar da trama manjada, o game traz uma jogabilidade diferenciada graças ao poder de manipulação do tempo, oferecendo uma série de alternativas para enfrentar os inimigos.

SINGULARITY

Um tiro no escuro



MELHOR QUE MATRIX | Parar balas é uma das coisas mais simples que será possível fazer. Espere um míssil vir na sua direção e você entenderá do que estamos falando.



ARMA? PRA QUÊ? | É bem mais divertido desintegrar seu inimigo do que ter todo o trabalho de mirar, disparar e acertar. Ainda mais porque você poderá carregar duas armas grandes por vez.

Soldados russos, mutantes degenerados e tiros de escopeta na cabeça, tudo temperado com muitas rajadas de fuzil. À primeira vista, Singularity até parece ser outro jogo qualquer de tiro em primeira pessoa, especialmente porque carrega um leve gostinho de clássicos como BioShock e Half-Life 2. O resultado é que muitos jogadores desavisados podem acabar passando batido por uma das melhores novidades do ano e que, na verdade, traz uma ótima sensação de frescor a um estilo saturado de games similares.

O jogador encarna o militar dos tempos atuais Nathaniel Renko, que recebe a missão do exército norte-americano de investigar uma estranha radiação emanada pela fictícia ilha russa de Katorga-12, local usado para experiências na Guerra Fria. O jogador descobre que os amigos soviéticos trabalharam na década de 1950 com uma poderosa substância chamada Element 99 (ou E99), com o objetivo de

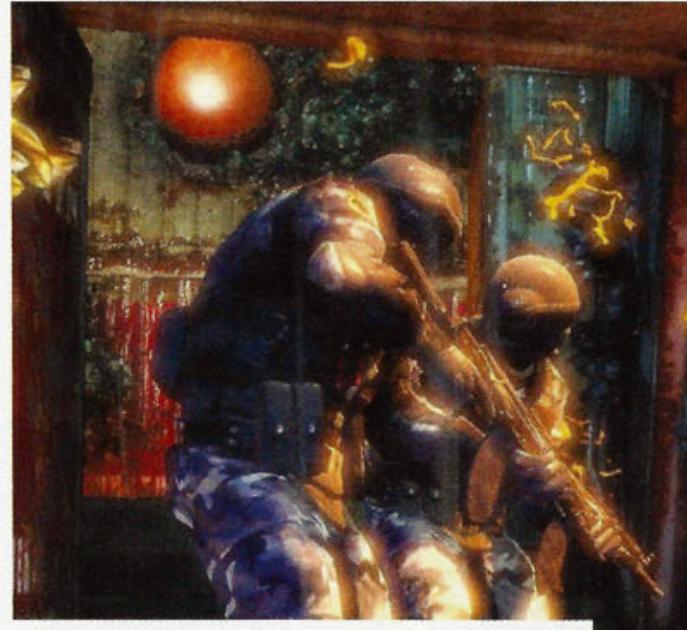
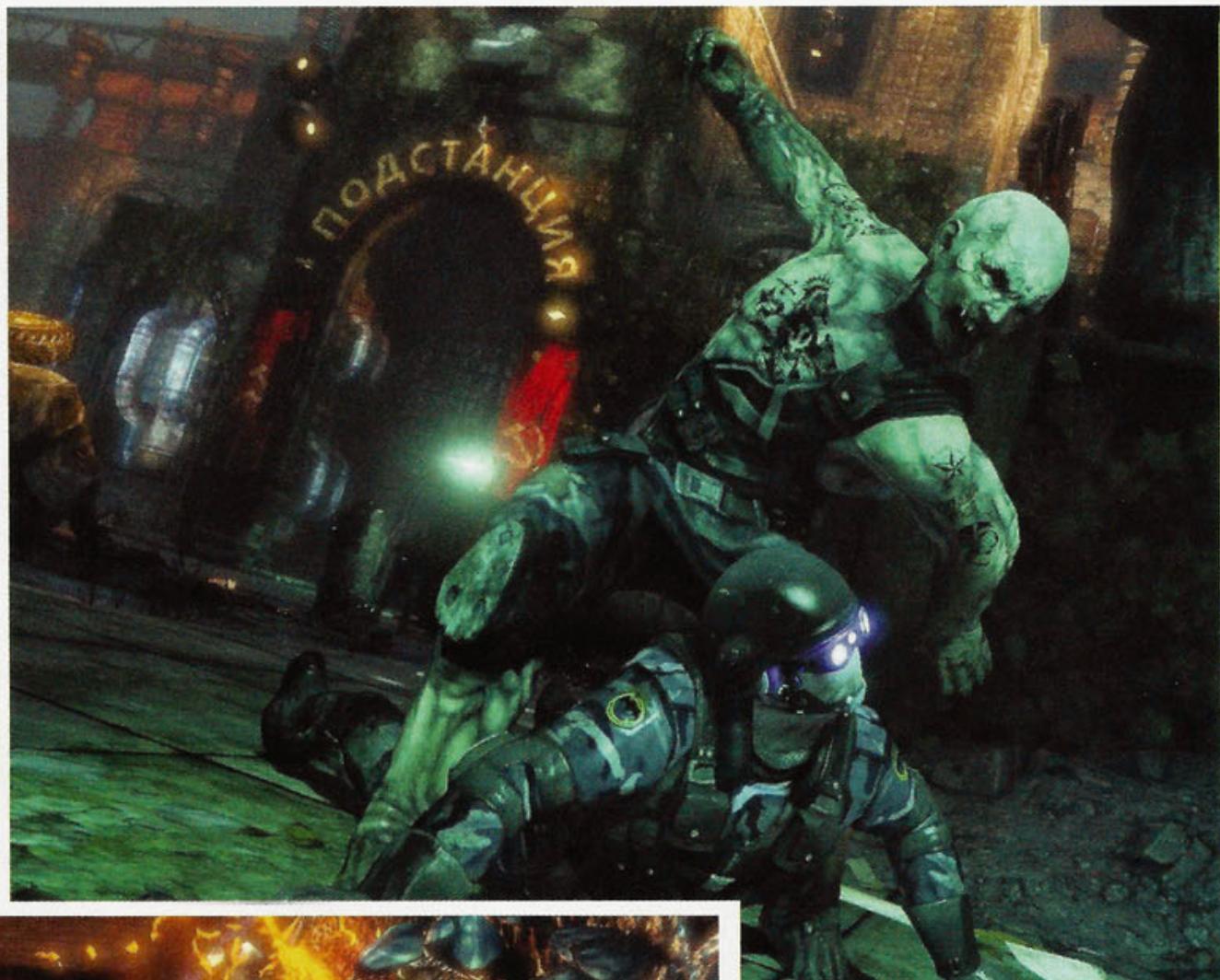
manipular o tempo. Para a felicidade do Ocidente, eles não foram tão bem sucedidos quanto esperavam, pois um desastroso evento classificado como Singularity acabou com a festa do pessoal e teve de ser encoberto pelo governo do país. Renko deverá descobrir o que aconteceu e acabar com algumas bagunças que ficaram por lá, especialmente porque ele não terá muita escolha. Uma onda estranha de radiação acaba derrubando seu helicóptero e colocará Nate no meio de uma confusão digna de um belo filme de ficção científica.

Mas o que faz o game tão singular, como o próprio nome anuncia, não é uma trama inovadora, um enredo emocional com escolhas filosóficas ou mesmo personagens absurdamente carismáticos que você se lembrará pelo resto da vida. O destaque de Singularity é a ótima utilização do tema viagem no tempo, obrigando o personagem a ficar pulando entre 1955 e 2010 para

consertar as coisas. Isso, sem contar a oportunidade de se divertir horrores com uma série de poderes para manipular o tempo, dando uma nova perspectiva ao estilo e mostrando que muita coisa ainda pode ser feita neste tipo de game.

Puxando as rédeas do espaço-tempo

O grande astro de Singularity é, na verdade, o pequeno T.M.D. (Time Manipulation Device), a bugiganga que é acoplada ao braço esquerdo de Renko e lhe confere uma série de poderes para brincar com o tempo. O brinquedo permite que o jogador faça coisas excepcionais, como criar bolhas temporais que diminuem a velocidade de tudo que é pego dentro dela e até mesmo envelhecer soldados inimigos até que eles virem poeira. Além disso, o aparelho tem aplicações muito úteis dentro de alguns espertos quebra-cabeças, obrigando



SEM O DELOREAN | Usando o T.M.D, é possível adiantar ou retroceder o tempo para resolver puzzles e principalmente enfrentar inimigos.

o jogador a restaurar pontes, escadas e diversos outros objetos fazendo o relógio simplesmente andar para trás.

Nos combates, é possível até mesmo diminuir a velocidade das balas, no melhor estilo Matrix, e arremessar de volta granadas e foguetes lançados contra você.

A mistura deste tipo de possibilidade, que é só uma parte do que pode ser feito, com os combates frenéticos que permeiam o jogo todo, fazem de Singularity uma ótima opção para quem gosta de confusão. O jogador enfrentará tanto soldados modernos quanto os do meio do século passado, além de uma série de habitantes da ilha, estranhamente modificados pelo E99. O mais legal é que alguns deles possuem inclusive seus próprios métodos distorcidos de manipulação do tempo, o que dará muito mais trabalho.

O jogo é visivelmente mais orientado para os combates do que para a resolução de quebra-cabeças absurdos ou interações no estilo dos RPGs com outros personagens. Em diversos momentos, o jogador se encontrará no meio de enormes tiroteios em que os

reflexos são mais do que necessários para sobreviver, intercalados com encontros ocasionais com inimigos bem colocados no cenário. Tudo para manter a tensão do jogo. Os desafios, apesar de não serem muitos, são bem pensados e mantêm o ritmo, sem atrapalhar a ação.

Infelizmente a quantidade de objetos do cenário manipuláveis com o T.M.D. não é tão extensa quanto poderia. Coisas óbvias como caixas de munições, por exemplo, podem ser devidamente restauradas, mas não dá pra se divertir livremente com vários elementos do ambiente.

O game também peca um pouco ao restringir as viagens temporais entre o presente ano de 2010 e 1955. Com o potencial apresentado pelo game, o jogador poderia ir parar em qualquer

DESTAQUE: Apesar de diversos autores já terem trabalhado a ideia de viagem no tempo, um clássico que pode ser recomendado para quem gosta do assunto é *The Time Machine*, de H. G. Wells, cuja primeira edição é de 1895.

UPGRADE

Nada de moleza

Não pense que o jogador já começará com seu T.M.D. no máximo logo de cara. O aparelho deve ser evoluído ao longo do game em diversas estações encontradas nas fases. Somente assim é possível liberar os poderes e diminuir suas limitações. Sem contar que nem todos os inimigos são afetados exatamente da mesma maneira pelos poderes do brinquedo. Então só testando mesmo.

Xtunes

O que ouvimos enquanto jogávamos...
■ Smokey Robinson – One Time ■ Smokey Robinson – I Want You Back ■ Smokey Robinson – Time Flies

MULTIPLAYER PÍFIO

Melhor ficar sozinho

O game traz somente dois modos multiplayer, os quais realmente não são grande coisa. Além do típico Deathmatch, que coloca até 12 jogadores uns contra os outros, o jogo apresenta o não tão divertido Extermination. Neste, os jogadores são divididos em dois times de seis, humanos e criaturas, cada um com suas habilidades e poderes, e devem capturar áreas do cenário e mantê-las, no clássico estilo de Battlefield. O problema principal é que os míseros três mapas inclusos no game não conseguem manter nenhum jogador por muito mais que uma hora e meia.

época, inclusive a Rússia medieval. Isso, com certeza, seria um ótimo diferencial para o game.

TIMELINE

A ampulheta a seu favor



15 min.

A metralhadora é sua amiga.

3 horas

O T.M.D. já faz algum estrago.

9 horas

É possível mudar prédios inteiros.

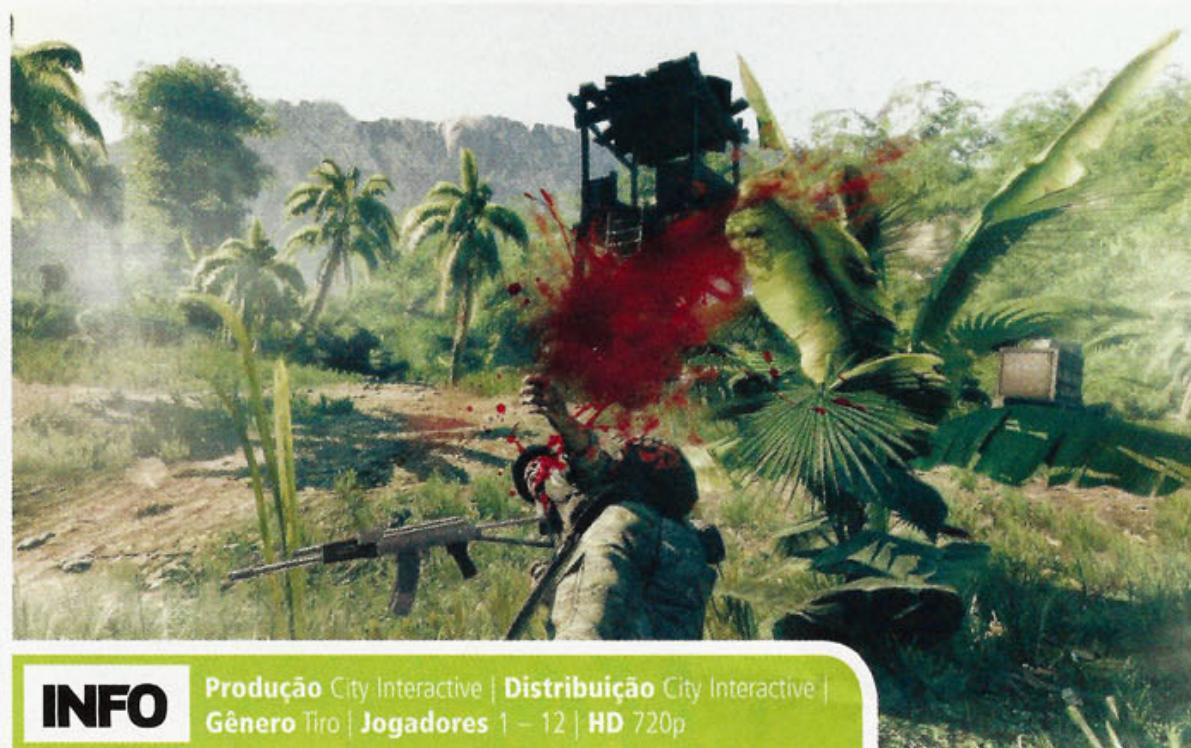
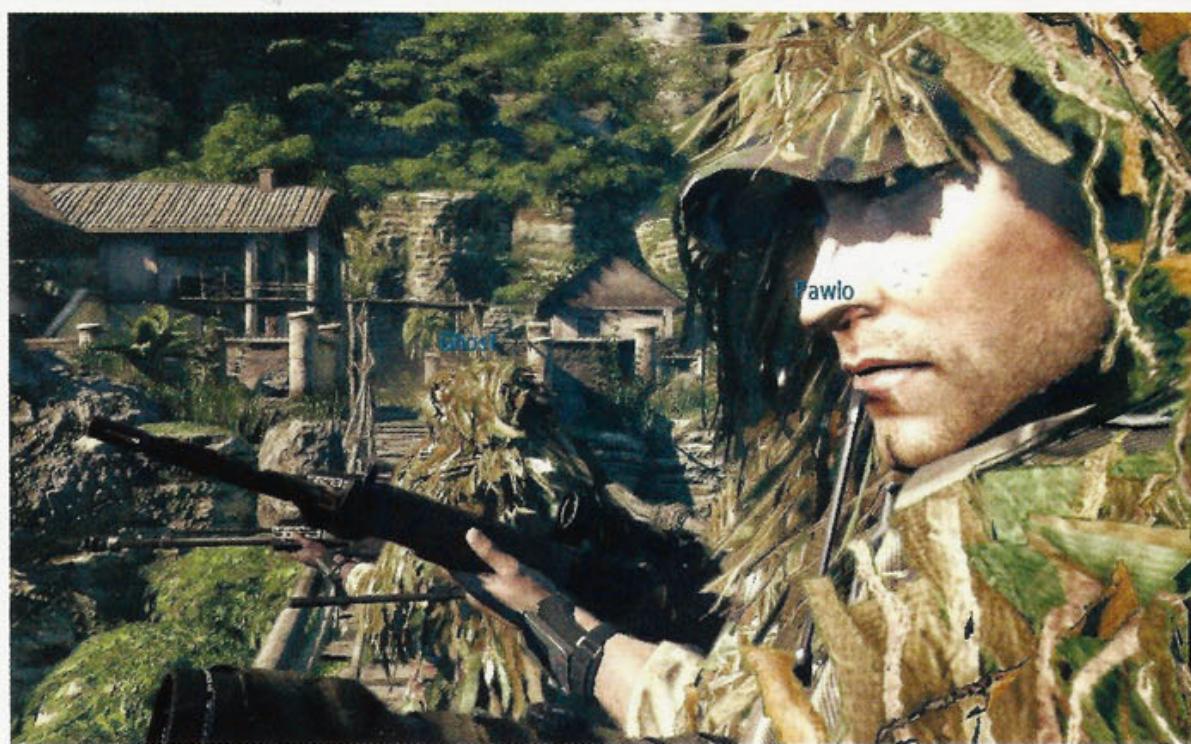
SINGULARITY

Jogo de tiro em primeira pessoa com uma pegada de ficção científica que aproveita muito bem o fator da viagem e manipulação do tempo em sua mecânica.

RESUMO DA ÓPERA

- Jogabilidade
- Cenário
- T.M.D.
- Multiplayer
- Trama
- Interação com ambiente





INFO Produção City Interactive | Distribuição City Interactive | Gênero Tiro | Jogadores 1 – 12 | HD 720p

Xtunes

O que ouvimos enquanto jogávamos...
 ■ Ryusenkei | Tokyo Sniper ■ Trippcore |
 Sniper ■ Chalie Shooter | Far Away

SNIPER: GHOST WARRIOR

Mesmo mirando longe, o tiro acertou o próprio pé

Inovar dentro de alguns estilos é sempre complicado. Do rock ao mundo dos games, é difícil conseguir quebrar alguns paradigmas e apresentar novas visões dentro de algumas coisas que já são exploradas há anos. Sniper: Ghost Warrior é um dos melhores exemplos de como ainda existem novidades até mesmo nos games de tiro em primeira pessoa, apesar de pisar na bola em vários pontos.

Sniper: Ghost Warrior coloca o jogador na perspectiva de um membro de um grupo de atiradores de elite, garantindo diferentes mecânicas dentro do mesmo game. Apesar de não ser o primeiro a explorar o tema, SGW apresenta três diferentes estilos de jogabilidade.

Em várias fases, o jogador deverá ser furtivo e procurar eliminar os inimigos com a maior discrição possível, realizando complexos esquemas para

conseguir boas posições e realizar os tiros. Além disso, há missões em que é necessário dar suporte para os outros integrantes de sua equipe, cobrindo seus flancos enquanto eles fazem o trabalho sujo. Mas o fator interessante é que o game ainda propõe que o jogador tenha que pegar um fuzil e sair no mano-a-mano com os inimigos, no melhor estilo Call of Duty.

O problema é que tudo isso fica muito melhor na teoria que no produto final. O principal ponto negativo é exatamente a mecânica da parte stealth. Mesmo na dificuldade normal, os inimigos, como por mágica, adivinham onde você está, o que acaba com toda a diversão do que parecia ser um dos principais motivos para experimentar o jogo. Infelizmente, outros detalhes acabam puxando ainda mais para baixo a qualidade do game, como as inúmeras paredes invisíveis para delimitar os cenários.

SGW utiliza uma engine própria, que garante um bom nível de detalhamento gráfico, com ambientes bem desenhados e ricos. Pena que a produtora não investiu em cenários urbanos, e manteve toda a ação em cenários em que predominam selvas. Felizmente, a mecânica dos tiroteios também foi bem pensada e, ao utilizar os snipers em tiros de longa distância, elementos como a proximidade do alvo, gravidade e o vento afetam o tiro.

O balanço final é que a ideia do game é boa, mas um pouco mais de investimento e tempo poderia ser o suficiente para aumentar consideravelmente a sua qualidade. Apesar de tudo, esse atirador ainda merece uma chance.

DESTAKE: Os primeiros snipers têm sua origem na Guerra Civil Americana, no século 19. Eram alistados para esta categoria os caçadores mais hábeis em acertar narcejas (snipe, em inglês), que são pássaros pequenos e muito rápidos.

TIMELINE

Seja preciso

10 min. Tiros de principiante.	2 horas Atirador respeitável.	5 horas Mais mortal, impossível.

SNIPER: GHOST WARRIOR

Sniper: Ghost Warrior coloca o jogador na pele de um atirador de elite, permitindo realizar missões diversas com jogabilidade e objetivos variados, porém, com cenários repetitivos.

RESUMO DA ÓPERA

- ⊕ Jogabilidade
- ⊕ Gráficos
- ⊕ Sniper
- ⊖ Stealth
- ⊖ IA
- ⊖ Paredes invisíveis



CONNECTED



VÍDEO-DETONADOS

“ O SITE TOPGAMES TRAZ OS PRIMEIROS VÍDEO-DETONADOS DO BRASIL COM NARRAÇÃO EM PORTUGUÊS. CONFIRA AS ESTRATÉGIAS DE SPLINTER CELL: CONVICTION, PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS E RED DEAD REDEMPTION. ”

X360 CONNECTED CONTEUDO

80 SITE TOPGAMES

Confira as novidades que o site oficial da revista X360 tem para você.

81 NOTÍCIAS

Informações sobre o mundo online da Live.

82 BAIXE ISSO!

Os melhores (e piores) conteúdos para download.



84 LIVE ARCADE

Uma seleção dos games em destaque na rede do Xbox 360.



TOPGAMES.TERRA.COM.BR/REVISTAX360

SITE X360

SITE

Material exclusivo e as últimas informações do Xbox 360:
topgames.terra.com.br/revistax360

EMAIL

Envie suas críticas e sugestões sobre a revista e o site:
x360@digerati.com.br

FÓRUM

Discuta suas ideias e opiniões com outros leitores:
topgames.com.br/forum_x360

CARTAS

Comunique-se também por carta:
 Rua: Haddock Lobo, 347
 12º andar - CEP: 01414-001 - São Paulo/SP

A X360 NÃO ACABA NA PÁGINA 100

TOPGAMES TRAZ MAIS SOBRE O 360

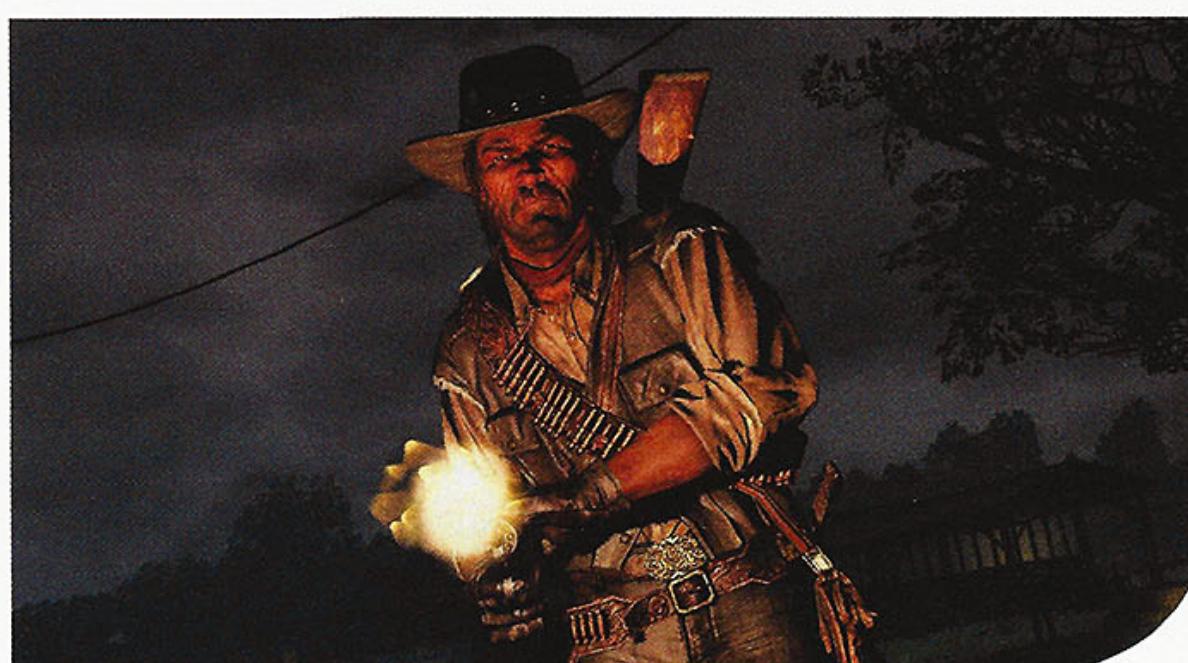
O site da revista X360 agora faz parte do portal TopGames (topgames.com.br). Acesse o portal para ter acesso a conteúdo exclusivo, notícias dos maiores acontecimentos no mundo dos games, opinião dos especialistas que fazem a X360 e muito mais. Acesse já e confira!

**NOVIDADE**

VÍDEO-DETONADOS

ESTRATÉGIAS PARA VOCÊ NÃO PERDER. TUDO NA FAIXA!

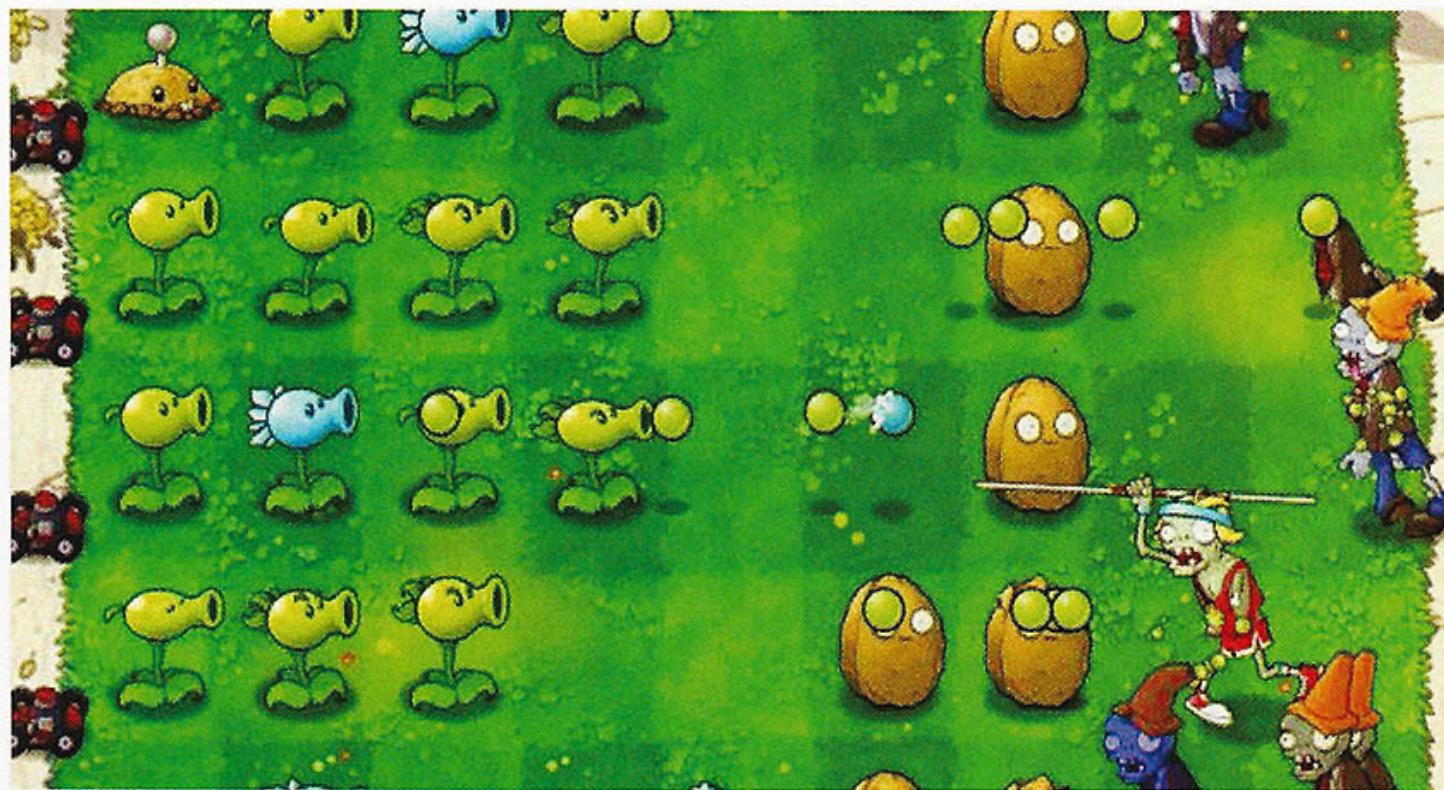
O site TopGames traz os primeiros vídeo-detonados do Brasil com narração em português. Confira as estratégias de Splinter Cell: Conviction, Prince of Persia: The Forgotten Sands e Red Dead Redemption.



FEBRE NA INTERNET

PLANTS VS ZOMBIES CHEGA À LIVE EM BREVE

Puzzle que é sucesso no PC contará com gráficos em HD e outros recursos no Xbox 360



A PRODUTORA POPCAP está levando para a Live o seu sucesso Plants vs Zombies. Para quem não conhece, o game é um tower defense em que você deve proteger seu jardim do ataque de zumbis inimigos. Para isso, você conta com uma grande variedade de plantas para por um fim à ameaça além da tumba. Vale lembrar também que o game é finalizado com uma das músicas

mais divertidas dos games – só perdendo para Portal, lógico. Segundo a produtora, Plants vs Zombies deverá chegar no começo de setembro e custará 1200 MSpoints (US\$ 15). A versão do Xbox 360 contará com gráficos HD em 1080p, novos minigames, dois novos modos multiplayer e suporte a Conquistas.

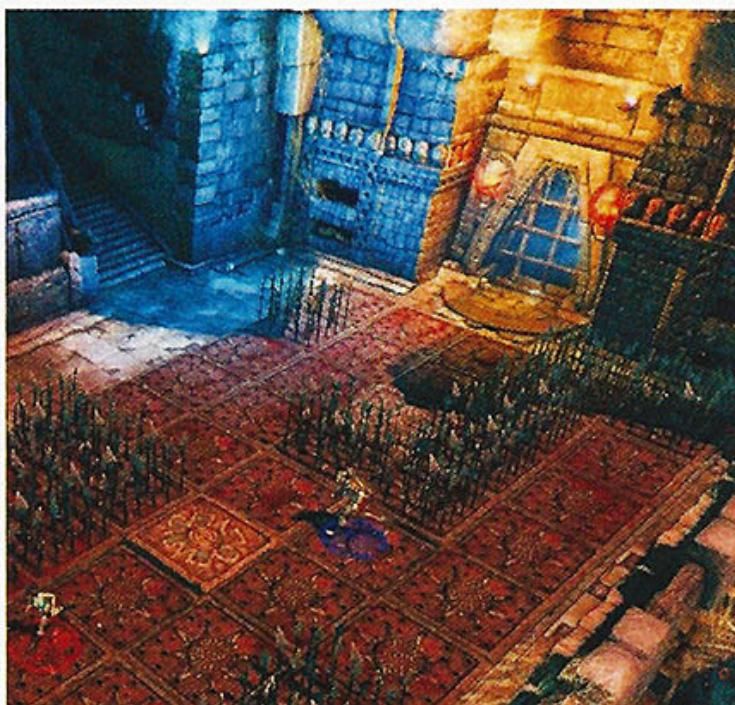
NOVIDADE

PHANTASY STAR UNIVERSE GANHA UPDATE NO XBOX 360

Expansão agora é distribuída de graça

LANÇADO EM 2006 para Xbox 360, PC e PlayStation 2, Phantasy Star Universe pode ser jogado online atualmente apenas no console da Microsoft, já que a Sega fechou os servidores das outras plataformas. Aproveitando a exclusividade multiplayer, a produtora está lançando uma nova atualização para o game, batizada de "GUARDIANS Advanced Content". Quem fizer seu login no jogo receberá a atualização gratuitamente, que inclui novos itens, missões, um novo sistema de personalização de personagens e algumas correções às classes já existentes no jogo.

Além disso, a Sega também está oferecendo gratuitamente a expansão *Ambitions of the Illuminus* para o jogo. Antes custando 800 MSpoints (\$10), a expansão traz novas armas, mapas e inimigos.



NA LIVE

MEGA MAN, UNIVERSE É ANUNCIADO

Robô azul se une a aliados poderosos no novo game

A CAPCOM REVELOU que Mega Man Universe é o nome de um futuro game para a Xbox Live e PlayStation Network. O jogo conta só com um trailer que, apesar de não mostrar trechos in-game, mostra características interessantes. Nele, Mega Man, Ryu (de Street Fighter) e Arthur (série Ghouls'n'Goblins) unem forças para acabar com os inimigos que aparecem. Nenhum preço ou data de lançamento foram revelados.



EXTRA

NOVO ADD-ON PARA TRIALS HD CHEGA NESTE ANO

Aqueça o motor da sua moto de manobras



SE VOCÊ QUER MAIS desafios para enfrentar em Trials HD, a produtora RedLynx revela que um novo pacote de fases para seu game chega na última metade deste ano. Batizado de Big Thrills, o add-on trará 40 novos níveis e dez extras criados pelos jogadores, que serão escolhidos em um campeonato.

BAIXE ISSO!

Os pontos da Microsoft são preciosos... por isso não vamos deixar você desperdiçá-los!

LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

Tipo: Conteúdo em jogo

Detalhes: Campanha adicional e modo de jogo

Preço: 560 MSpoints

COMPRE!

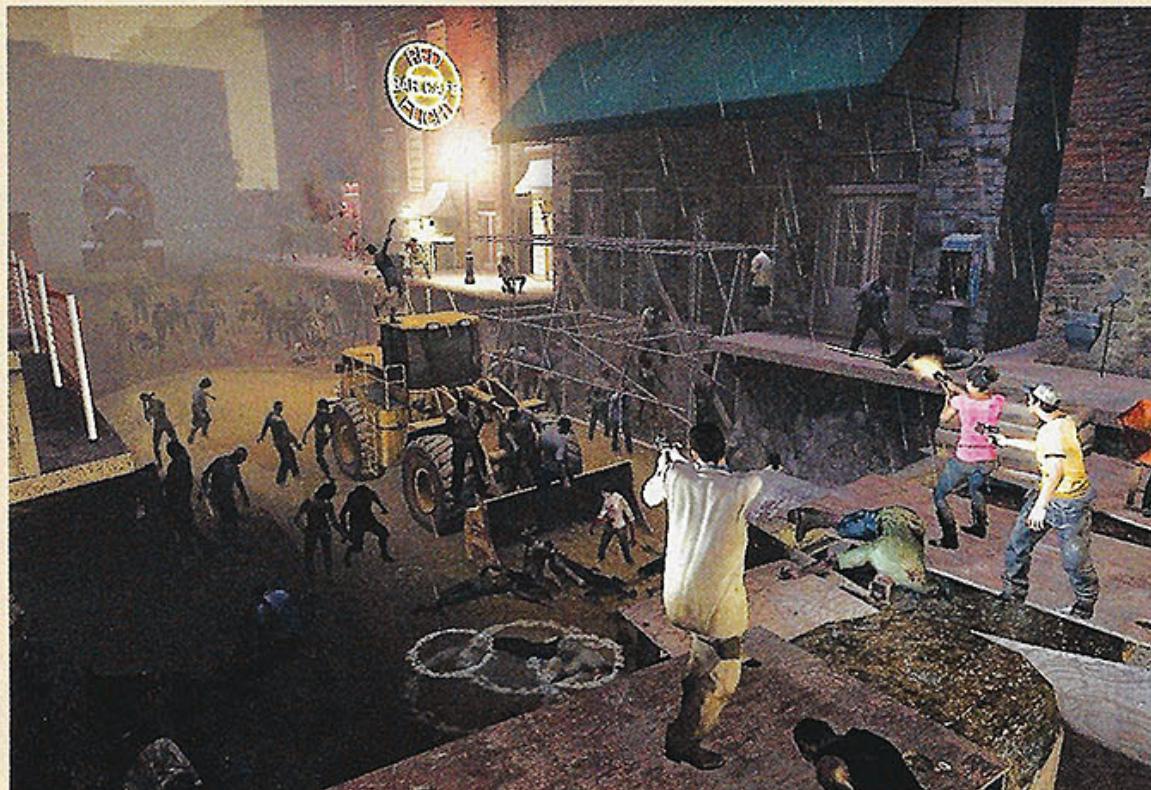
Alvo de especulações desde que foi anunciada, a premissa de The Passing foi criada especificamente para atrair os fãs da série: juntando os dois grupos de sobreviventes em um só lugar, a Valve está prestando um grande serviço ao público da franquia ao mesmo tempo em que tenta nos empurrar o novo quarteto insípido de protagonistas.

Para a maioria, a Valve se saiu bem outra vez ao fazer uma nova e incrível campanha para o jogo. The Passing mostra que a produtora não perdeu sua habilidade de transformar elementos comuns do cotidiano em coisas assustadoras – afinal, matar uma Witch que usa um vestido nupcial é decididamente aterrorizante, e se você já fica arrepiado só de imaginar, é melhor nem pensar na ideia de atravessar um esgoto escuro em busca de um local seguro.

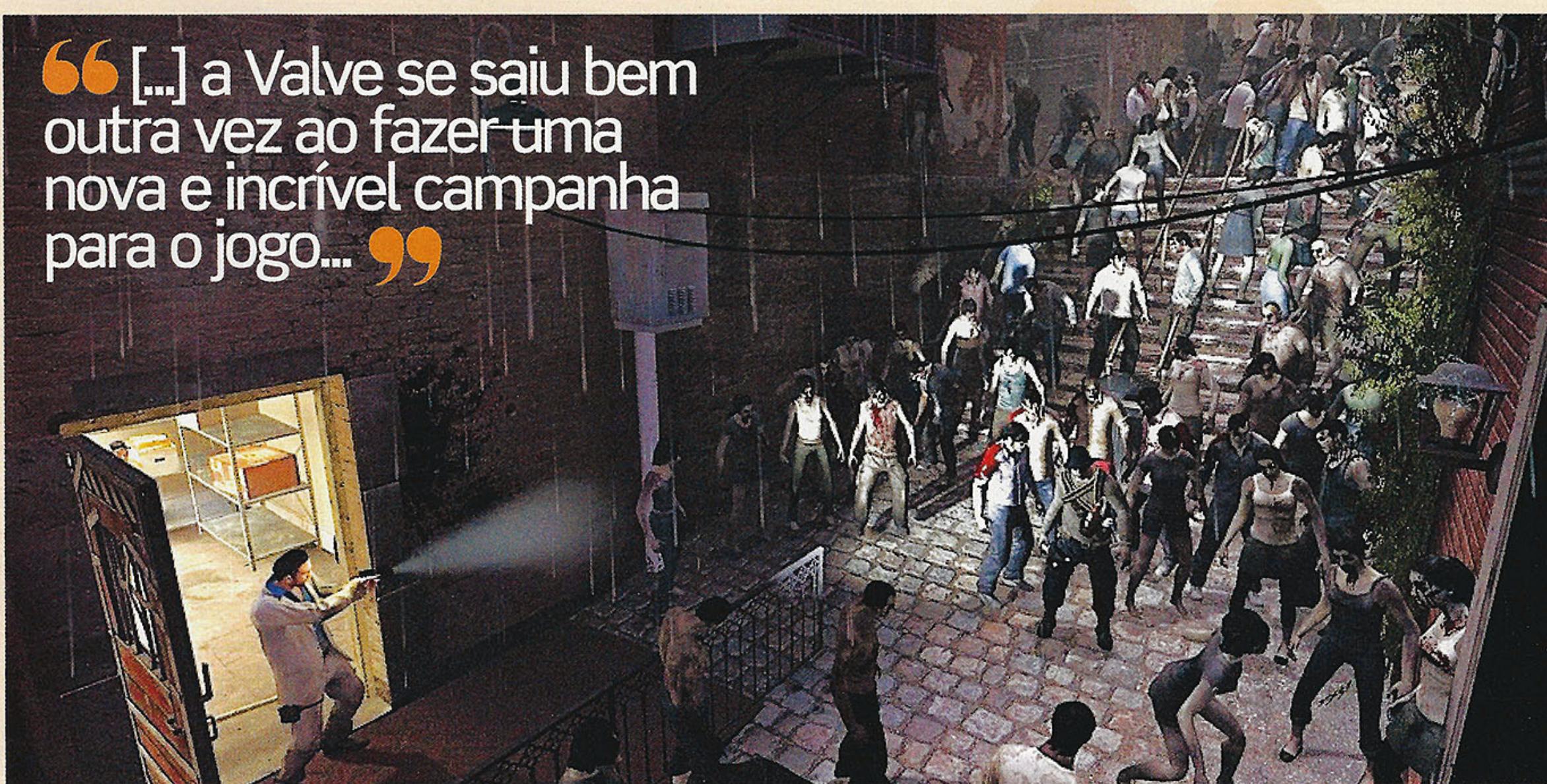
Aqueles que esperam lutar lado a lado com o elenco original podem ficar um tanto desapontados, uma vez que eles só aparecem realmente no final, mas há uma emoção inegável em ver um Tank ser derrotado pelos antigos e novos sobreviventes. A campanha de The Passing pode até não ser muito longa (dois capítulos e o final), mas apresenta elementos novos que o justificam. Duas novas armas entram na briga – um taco de golfe e uma poderosa metralhadora M60 – e há também um novo tipo de inimigo. O Fallen Survivor não atacará diretamente; ele faz armadilhas para atrair os protagonistas. Neste caso, temos um caso de risco e recompensa: se você matá-lo, obterá itens de cura, mas há sempre a chance de ser estripado no processo.

Enquanto a nova campanha representa uma sólida adição à história de Left 4 Dead, ela também traz uma mudança radical no multiplayer que manterá os jogadores totalmente viciados. A Valve desenvolveu o chamado Mutation, que funciona da

seguinte forma: a cada semana, um novo modo é disponibilizado para os jogadores. O primeiro deles é o Realism Versus, destinado ao público que joga no modo Realism do Single Player – sem contornos em volta dos sobreviventes ou itens. Estes modos provisórios ficarão disponíveis durante algum tempo até que seja escolhido o favorito entre os jogadores em uma votação. Aí vem a parte legal: o modo preferido é incorporado efetivamente ao jogo. Temos então um lançamento altamente recomendável da Valve. ■



“ [...] a Valve se saiu bem outra vez ao fazer uma nova e incrível campanha para o jogo... ”

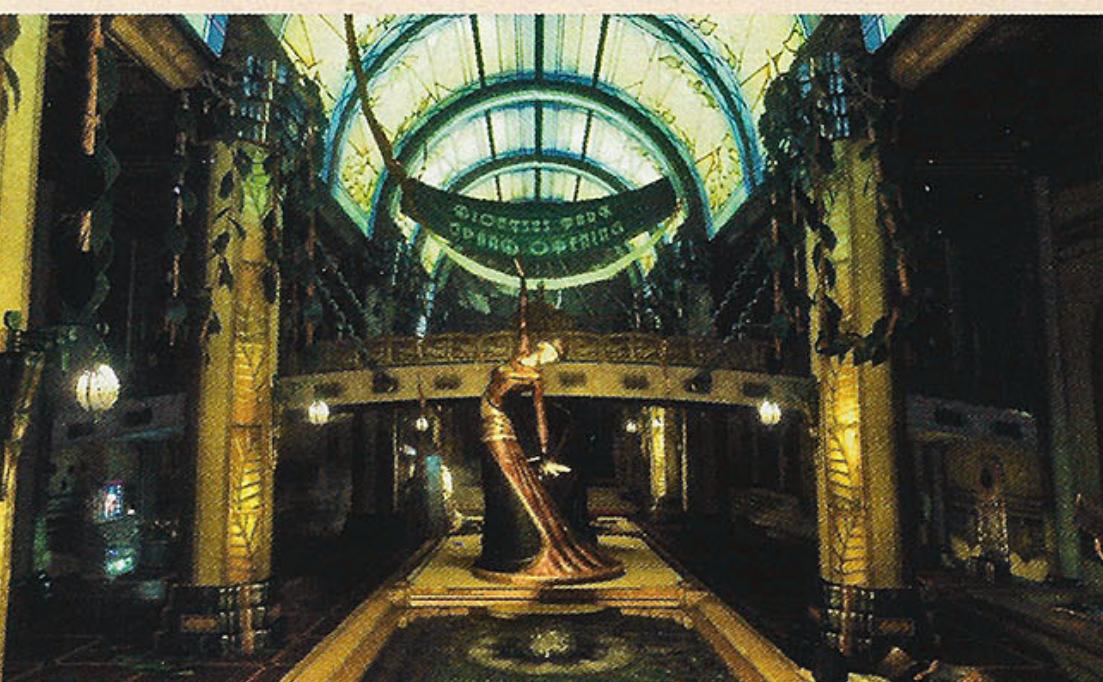


JUST CAUSE 2: BLACK MARKET

Tipo: Conteúdo em jogo
Detalhes: Veículos
Preço: 160 MSpoints

FUJA!

O pacote opcional da Avalanche patina entre a respeitabilidade e a boa adição. Por um lado, certamente teríamos gostado de estar em posse dos propulsores de paraquedas ao tentar aquela mais alta Conquista. Por outro, aumentar a capacidade de seu rocket launcher não significa que você terá um pouco mais de diversão. Resumindo, este DLC não age no defeito crucial de Rico: sua inabilidade em cruzar terrenos a qualquer velocidade. Embora o programador levasse apenas uns 10 minutos para consertar este problema, os responsáveis pelo pacote decidiram deixar as coisas do jeito que estão. E ainda há uma gama de armamento melhorado sem missões nas quais possamos testá-los. ■



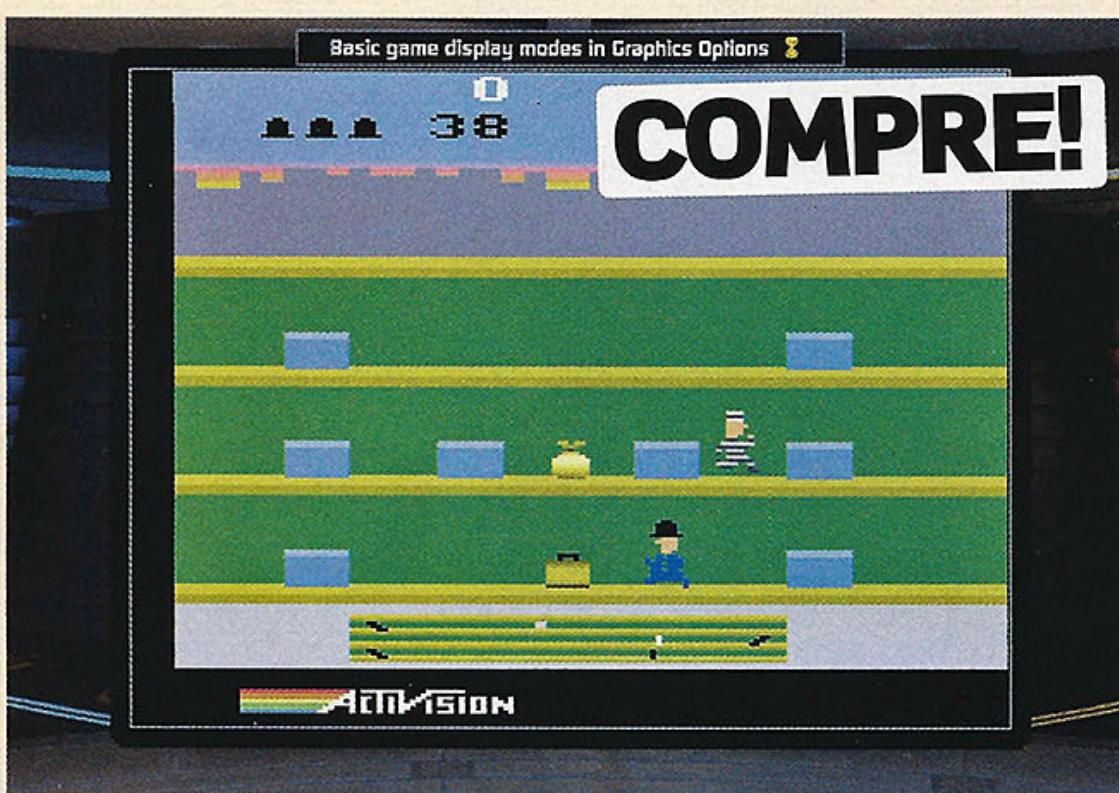
BIOSHOCK 2: RAPTURE METRO

Tipo: Conteúdo em jogo
Detalhes: Novidades no multiplayer
Preço: 800 MSpoints

COMPRE!

Há algum tempo, era um costume entre o pessoal da X360 andar pela redação dizendo aquela imortal frase – “The red team has captured the Sister” – antes de cair na gargalhada. Os tempos mudaram. Éramos ignorantes em uma época em que a ação multiplayer não incorporava DNAs recombinados.

Então o que temos aqui para os aficionados pelo multiplayer de BioShock 2? Para começar, há seis novos mapas, posicionados ao lado de um aumento no nível máximo para 50. São poucos os que conseguem alcançar esta marca, mas esta adição sempre acaba agradando a um ou outro jogador. Embora o pacote seja um remanescente da ação Single Player, temos certeza de que os fãs vão gostar. ■



GAME ROOM CORNER

Ao invés de oferecer reviews de cada jogo para agraciar a área retrô da Microsoft, o que significaria ter que escrever linhas sobre um pato de 16 pixels e um quadrado, vamos apontá-lo na direção de alguns clássicos do passado que estão de volta para os momentos de nostalgia.

Este mês, Megamania e Keystone Kapers são altamente recomendados. O primeiro soa como um estereótipo de um genérico game retrô, mas ao jogarmos vimos que ele apresenta quase o mesmo estilo de Space Invaders, em que os inimigos surgem da parte de cima da tela e se espalham.

Keystone Kapers, por sua vez, é inspirado em Keystone Kops – uma série de filmes mudos de comédia. O game desafia um policial chamado Kelly a apanhar Harry Hooligan ao longo de cenários parecidos com os de Pac-Man. O jogo também faz uma menção honrosa ao clássico Pitfall. ■

FORZA 3: EXOTIC & ROAD & TRACK PACKS

Tipo: Conteúdo em jogo
Detalhes: Veículos
Preço: 400 MSpoints cada

FUJA!

Nunca conseguimos entender os DLCs de corrida. Não de um ponto de vista moral, é mais pela atitude de quem os compra. Por exemplo, vimos o lançamento de dois pacotes do gênero, em que o primeiro permitia aos jogadores experimentarem a emoção de andar nos carros da Gumpert e da Spyker, ao passo que o segundo consistia em pegar o carro de sua mãe e dirigir sem a menor responsabilidade.

Supomos que isto poderia agir como um serviço de utilidade pública, dissuadindo os pequeninos a não saírem por aí rabiscando desenhos obscenos no carro dos outros, mas tudo o que se tem neste tipo de game é o status de andar com Seat Leon fora da pista. O que vem depois disso? ■



XBOX LIVE ARCADE

Nossa avaliação dos games disponíveis no serviço da Microsoft

Produção | Smart Bomb Interactive Preço | 800 MSpoints

SNOOPY FLYING ACE



8

“Os combates se mostram bem estruturados...”

Você deve estar pensando “ah, outro lançamento que segue a tradição de trazer um personagem popular a qualquer gênero disponível”, mas a verdade é que este jogo encantador merece estar em qualquer console. Tudo começa com um promissor tutorial que faz os jogadores lembrarem do divertido Diddy Kong Racing. A partir daí, surge um game de voo completamente acessível que poderia ser chamado de “o novo Battlefield 1943”. Uma estranha comparação, mas você pegou a ideia.

O pacote inteiro transborda carisma, desde a incongruência de crianças barmans, passando pela bizarra missão de defender uma esfinge do Snoopy, até o ataque aos fac-símiles de Charlie Brown que flutuam no ar debaixo de paraquedas menores que eles próprios. Os combates se mostram bem estruturados, com movimentos acrobáticos que podem ser facilmente executados pelo analógico direito. Há também oito mapas generosos nos quais você pode destruir cada um dos 16 aviões em jogo, o que dá ao extenso elenco de personagens algo para fazer.

O combate não se limita aos céus, pois, felizmente, também podemos controlar torres antiaéreas, provando que o jogo é muito mais que um mero “olhe o Woodstock. Ele não é uma gracinha?”. Naturalmente, o visual do jogo será o principal atrativo para o público, mas quem for além também não terá nada do que se arrepender. ■

Produção | NinjaBee Preço | 800 MSpoints



6

ANCEENTS OF OOGA

Uma vez que Ancients of Ooga nos lembra Crash Bandicoot no visual, Bug! na atmosfera e Exit na estrutura, ele realmente não precisa de um review. O quê? Temos que preencher o espaço com mais 100 palavras?

Ancients of Ooga apresenta uma jogabilidade mais focada nos puzzles, permitindo que você troque os personagens trapaceiros pelos de espírito benevolente. Os quebra-cabeças requerem métodos divinos para serem resolvidos, o que significa que você deve usar os poderes apropriados – às vezes obtidos de última hora – de seu personagens. Sem isso, este seria apenas um game sobre criaturas serelepes de chapéus idiotas. Com a notável exceção da franquia Super Mario, esse esquema jamais funcionou. ■

Produção | Taito Preço | 1.200 MSpoints



5

RAYSTORM HD

Às vezes, a qualidade de um jogo só pode ser avaliada pela quantidade de pessoas da X360 que se aglomeram diante da tela para conferir o que está sendo jogado. Para os líderes do gênero, esta quantia pode chegar a pouco mais de meia dúzia de sujeitos. Já para Raystorm HD... bem, a realidade é outra.

Embora o game da Taito não apresente nenhum erro, ele também é absolutamente insosso. Desde o sistema de pontos até os gráficos old school, não traz elementos capazes de empolgar o jogador. Seu preço também não ajuda em nada, pois podemos garantir que vale mais a pena comprar três vezes Geometry Wars 2.

Somando a tudo isso o fato de que a ação é pontuada por pausas aborrecedoras, você deve ter chegado à conclusão de que esta não é a melhor escolha. ■

Produção | Strawdog Preço | 800 MSpoints

SPACE ARK

Aqui está uma sentença que você não costuma ler todo dia: Space Ark é uma curiosa mistura de Breakout com animais pulando em trampolins. Infelizmente, não estamos fazendo piada. Usando um sistema de controle que embaralha o cérebro e causa desconforto no estômago, o game desafia os jogadores a coletar pedras preciosas e frutas que estão soltas pela tela.

O jogo prova-se tão estúpido quanto aparenta, sem mencionar que os pensamentos e ações lutam em vão para tentar chegar a um acordo. A decisão de ocultar boa parte da área de jogo apenas para fins estéticos também soa particularmente desconcertante. É perfeita apenas quando você tem que se concentrar em um só objeto, o que obviamente não acontece aqui. ■



5

Produção | Konami Preço | 1.200 MSpoints

ROCKET KNIGHT

Se você estiver pensando "quem?" neste exato momento, não precisa ficar preocupado. Sparkster teve um estrelato momentâneo no Super NES em 1993, trazendo a história de um possum (espécie de marsupial) capaz de voar, manejar espadas e atirar projéteis de fogo. A típica premissa de um jogo de plataforma sem noção dos anos 90. De qualquer forma, ele está de volta e é um exemplo perfeito de como os desenvolvedores devem ressuscitar as antigas séries.

O jogo apresenta fases variadas e um protagonista com a leveza ideal para executar acrobacias e correr como nos jogos originais. O poder de Sparkster de planar de um lado para o outro da tela com a espada em mãos foi muito bem elaborado, e as lutas com os mestres trazem elementos retrôs que tornam o game ainda mais atraente. Se Sonic the Hedgehog 4 mostrasse um nível semelhante de dedicação, ficaríamos bem contentes. ■



8

Produção | Exkee Preço | MSpoints



7

VOODOO DICE

Assim como Devil Dice algum tempo atrás, este jogo parece disposto a cansar as células de seu cérebro. Colocando o dado como seu elemento mais básico e inspirador, os jogadores são convidados a resolver uma série de puzzles e saber o que se encontra no lado oposto da face de cada um.

Voodoo Dice também apresenta um inesperado grau de variedade, com fases que progredem em outros campos e blocos que impõem dificuldades inesperadas – é decididamente irritante ver um deles caindo no mar.

Não estamos certos em relação a nossa concepção original, mas podemos dizer que o game pode ser bem divertido para o público que não é obcecado em atirar em coisas. ■

Produção | Ace Team Preço Preço | 1.200 MSpoints

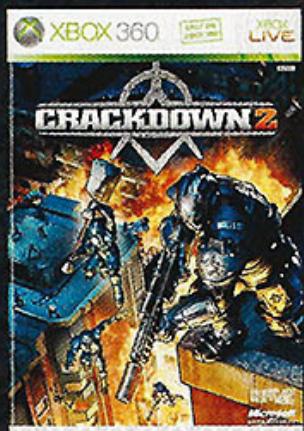
ZENO CLASH: ULTIMATE EDITION

Descrever Zeno Clash como um simples jogo de luta em primeira pessoa não expressa totalmente o espírito deste jogo incomum. O novo lançamento da Ace Team é um exercício de criatividade que beira a insanidade surrealista. Ele situa-se em um mundo inspirado no filme *Mad Max*, no qual você assume o comando de Gat, filho de um hermafrodita que tem uma garra de pássaro no lugar do pé. Gat é expulso de sua família por assassinar seu "pai-mãe" e passa a fugir de seus irmãos e irmãs na companhia de uma mocinha.

O enredo é ofuscado apenas pelo estilo de arte frenético e incomum, além de um sistema de combate intensamente visceral. Se você se sentir meio deslocado na história, pode jogar no modo de cooperação e se divertir esmurrando inimigos bizarros. Simples assim. ■



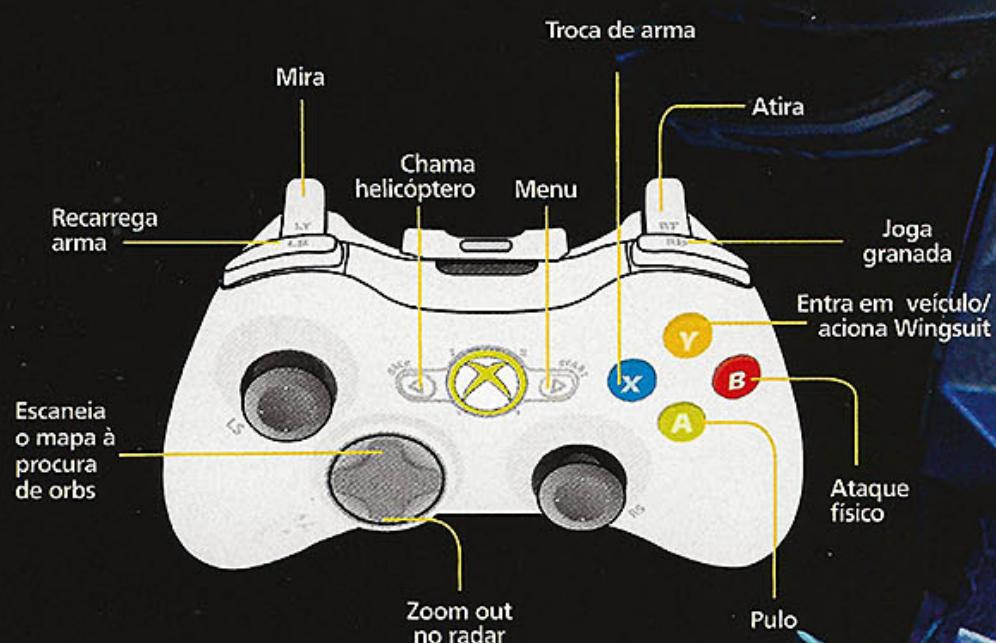
7



INFO

Produção
Ruffian Games
Distribuição
Microsoft Game Studios
Gênero
Ação
Jogadores
1 – 4
HD
720p

Tempo Estimado de Jogo
30 horas



CRACKDOWN 2

Dez anos se passaram desde os eventos do primeiro Crackdown. A Agência diz que a cidade nunca esteve tão segura. Isso até era verdade, pelo menos antes do vírus dos Freaks se espalhar, tornando a cidade o inferno na terra à noite. Você é um soldado clone designado a salvar o único plano de destruição dos Freaks, enquanto tem que lidar com os terroristas do grupo Cell. Nossa guia vai lhe dar os toques para conseguir todas as Conquistas e adicionar 1000 pontos ao seu Gamerscore.

SEUS OBJETIVOS

Crackdown 2 é diferente dos outros jogos com uma grande cidade para explorar. Aqui, você não entra em missões, já que seguirá uma história e abrirá novas partes. Depois de passar o tutorial e aprender os comandos básicos, seu agente será mandado para as ruas de Pacific City. Seu primeiro objetivo fica no porto, onde você deve eliminar todos os inimigos na primeira área e chamar o helicóptero na grande marca no chão – e depois repetir isso em outra parte do porto. Depois, terá que acionar algumas antenas pela cidade e entrar num grande buraco para detonar uma bomba. Basicamente, você terá que repetir todo esse processo nove vezes, e aí o jogo acaba. Simples assim. Vejamos então como essas tarefas funcionam:

Existem quatro tipos de pessoas na cidade: os moradores comuns, os agentes, os Cell e os Freaks. Estes dois últimos são seus inimigos. Os Cell são uma facção terrorista e os Freaks são os zumbis que só aparecem à noite. Os Cell protegem os locais importantes e usam armas para se defender. Os Freaks são bem mais inúteis, e só vão acertá-lo se você colar neles. A diferença é que eles tomam conta de todos os lugares à noite, tornando-os inimigos bem chatos. Enquanto você não tiver agilidade o suficiente para se locomover pela cidade pulando ou voando, o melhor é sempre estar com um carro por perto (assim você pode simplesmente atropelar as centenas de Freaks que infestam as ruas).

Também tenha em mente que, como os Freaks saem à noite, você encontrará menos deles nas áreas subterrâneas onde as bombas são instaladas. Se entrar nessas áreas durante o dia, haverá mais inimigos. O mesmo vale para os Breaches, os buracos que você deve fechar para que os Freaks parem de escapar para a cidade. Faça essas coisas sempre na parte noturna. Quanto às bases dos Cell, é o inverso: eles patrulham as ruas de dia, por isso, menos deles ficam de guarda até o sol se por.

SUA MISSÃO

Você precisa fazer duas coisas para "terminar" Crackdown 2: acionar os três faróis que se ligam a um mesmo ninho de Freaks, e então descer ao ninho e proteger uma bomba de raios UV até que ela exploda e erradicar os mutantes daquela área. Repita isso nove vezes, jogue a última missão, e o jogo acaba.



As Absorption Units são os símbolos azuis no seu radar. De preferência, vá para o que está piscando, assim você sempre acionará os faróis da mesma área e poderá acionar as bombas mais rapidamente. Isso porque cada Unit manda um raio para o céu. Os raios de três Units de um mesmo distrito se encontram em um ponto, e é ali que a bomba será plantada. Para acionar uma Absorption Unit, basta matar todos que estão protegendo o local e depois ficar parado sobre um dos botões no chão até a barra no canto superior direito carregar. Algumas vezes, o raio do sinalizador será bloqueado por alguma coisa antes de chegar ao céu, como uma barreira de ferro ou coisa do tipo. Basta destruir o obstáculo.

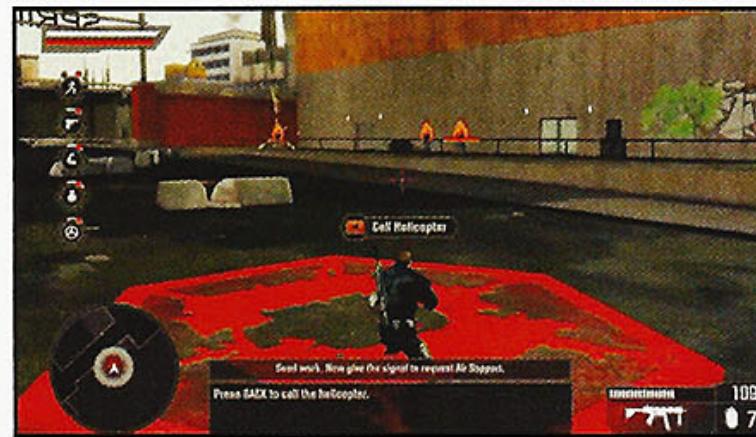
Quando chegar a hora da bomba, o símbolo dela aparecerá no seu radar. Ela sempre será jogada no subterrâneo em um lugar bem fundo. O detalhe é que, geralmente, você só conseguirá acessar esse buraco a partir de um lugar bem alto, por isso, lembre-se de subir caso chegue ao local marcado no mapa e não veja nada no chão.

Descendo até o ninho dos Freaks, vá até a área central e aperte Back no símbolo para chamar a bomba. Agora você terá que proteger a bomba enquanto ela é preparada para explodir. No canto superior direito, há duas barras. É necessário impedir que a barra vermelha se esvazie até que a barra azul se encha por completo. Obviamente, o lugar vai se encher de Freaks, mas há duas notícias boas: há algumas caixas grandes de munição por perto, que se regeneram

constantemente; e você não precisa tomar cuidado com todos os Freaks. Concentre-se principalmente naqueles que têm um símbolo amarelo. Eles atiram energia contra a bomba. Geralmente, eles ficam afastados da multidão, em lugares altos ao redor da bomba. Eles são sua prioridade, e os únicos inimigos que aparecem como pontos vermelhos no radar. Os outros só estão ali para matá-lo, mas você deve aguentar sem problemas soltando algumas granadas quando as coisas apertarem. Aguente até a bomba explodir e saia daí.



Você também terá que dominar as bases dos Cell para terminar o jogo, mas elas são bem mais simples. Basta eliminar os inimigos, chegar até o ponto vermelho no radar e chamar o helicóptero. Depois, vá matando as ondas de inimigos. Quando completar a tarefa, a base será tomada pela agência, e servirá para você chamar o helicóptero para trazê-lo um carro novo, entre outras coisas. Algumas fortalezas têm mais de um ponto para dominar.



BREACHES

São buracos por onde os Freaks saem. Eles são marcados por um símbolo amarelo no seu mapa. Ao chegar ao local exato, o chão começará a tremer e os mutantes vão sair. Você precisa matar o suficiente para esvaziar a barra no canto direito. Como você vai perceber quando enfrentar Freaks, uma das melhores estratégias é aglomerar muitos deles e soltar uma granada, seja ela explosiva ou de UV.



SUAS HABILIDADES

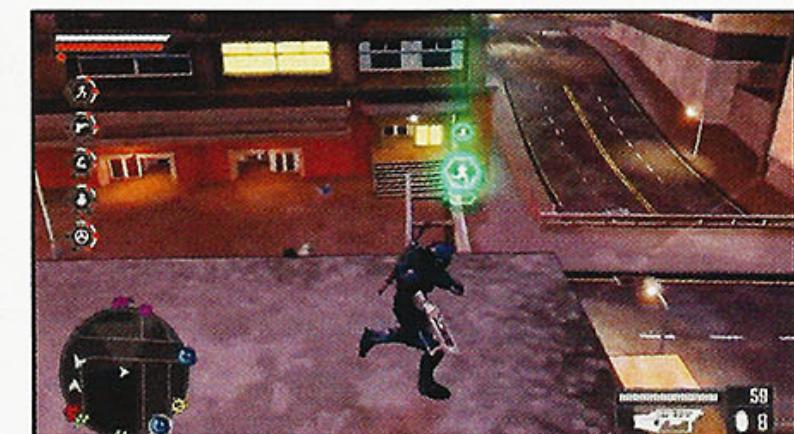
Há cinco atributos do lado esquerda da tela e, exceto pelo primeiro, os outros se enchem quando você faz coisas triviais. Matar alguém com sua arma aumenta seu atributo de tiro, matar alguém com socos aumenta o atributo de força, matar com granadas aumenta a força dos explosivos e matar ou fazer manobras com um carro aumenta sua habilidade de direção.

Cada vez que um de seus atributos sobe, você destrava novos itens ou habilidades. Para começar, sugerimos que você mate todo mundo com armas de fogo até subir pelo menos um nível. Assim você destravará armas melhores para

quando reviver, carregar seu save ou pedir pelo helicóptero. Se quiser ir até o nível três, ótimo. Depois comece a abater inimigos na base do soco para aumentar a força. Subindo de nível, você poderá carregar objetos mais pesados e arremessá-los contra os oponentes. Você conseguirá subir de nível ao brincar um pouco com os Freaks. Enquanto você pode ganhar mais pontos de dirigibilidade por fazer curvas com o freio de mão e atropelar Freaks, há outro meio de aumentar isso – a verdadeira razão de jogar Crackdown 2.

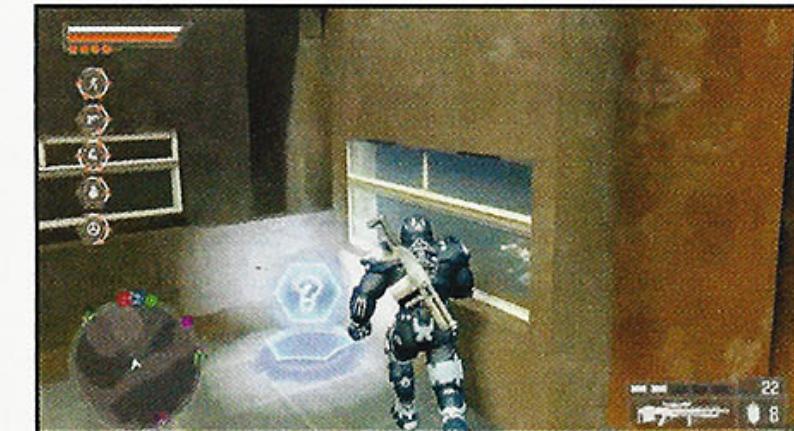
OS ORBS

Crackdown 2 é uma grande desculpa para coletar Orbs. São 925 Orbs no jogo, e pegá-las acaba se tornando um vício. Só para tirar isso do caminho, a alternativa para aumentar a habilidade com carros é coletar as 15 orbs feitas para isso. Mas a verdade é que, no fim das contas, você não vai querer dirigir carros por muito tempo, simplesmente por haver um meio mais prático de andar pela cidade: a pé.



Seu atributo mais importante sem dúvida é a agilidade. Ela aumenta ao coletar Orbs verdes (são 500 no total). Elas estão por toda parte e são vitais para seu desempenho. A cada nível que você subir, poderá pular mais alto e correr mais rápido, o que basicamente é tudo o que você precisa. Pulando mais alto, você consegue alcançar lugares novos e encontrar mais Orbs, que vão fazer você pular mais alto e por aí vai. Quando chegar ao nível 5 de agilidade, você ganha a Glide Suit, aí andar pela cidade se torna uma moleza, pois você pode planar e alcançar voo. Com ela, também é possível acessar stunt rings especiais. Para terminar, como seu personagem fica mais rápido ao subir de nível, ao chegar ao nível 4, ele estará correndo quase na mesma velocidade de um carro.

Há também 300 Hidden Orbs, que quando encontradas lhe dão um pouco de experiência para todos os atributos. Também há 45 Renegade Orbs, que fogem quando você tenta pegá-las. Portanto, não importa o que esteja fazendo, sempre dê uma olhada ao seu redor e tente pegar todas as Orbs por perto. Ao apertar para cima do D-Pad, seu mapa escaneia a área e mostra as Orbs mais próximas.



LIBERANDO AS CONQUISTAS

Já que fazer um detonado tradicional deste jogo consistiria em escrever nove vezes a mesma coisa, resolvemos mostrar as Conquistas e dar algumas dicas e instruções para conseguí-las.

Comecemos com a dica mais básica para qualquer um que tenta pegar Conquistas neste jogo: jogue na dificuldade mais fácil (Fragile) sempre. Não há penalidades e os inimigos só estão aí para irritá-lo, então se livre desse problema logo de cara. Para ajudá-lo, há a opção Achievements no menu, que dá maiores detalhes sobre o que você fez e o que falta para conseguir determinada Conquista, por exemplo, quantas Orbs verdes você já pegou. Estamos entendidos? Então vamos lá:

ESTRATÉGIA

FIRST HURDLE (20G)

Sobreviva aos diagnósticos e vá para Pacific City.

Nada demais. Basta passar pelo tutorial no começo do jogo. Quando acabar e o helicóptero carregá-lo até o ponto na cidade, você ganhará o Achievement.

GET CONNECTED (20G)

Ative uma Absorption Unit, sozinho ou online

Depois de sua primeira missão na cidade, após recuperar a fortaleza dos Cell, você poderá andar livremente pelo mapa. Agora comece a acionar as Absorption Units. Ao acionar a primeira, você ganha a Conquista.

BIG BANG (20G)

Detone sua primeira bomba

Você vai acabar conseguindo isso eventualmente, é claro. Siga as dicas que demos lá no começo, como se concentrar nos Freaks marcados.

PLUGGED IN (50G)

Ative todas as Absorption Units de Pacific City

Já que são nove bombas e três Units para cada bomba, estamos falando de 27 Units no total. Basicamente, basta terminar o jogo para destravar essa conquista.

HOPE SPRINGS SAVIOR (50G)

Detone todas as bombas de Hope Springs

São três bombas na área de Hope Springs. Obrigatório para terminar o jogo.

GREEN BAY SAVIOR (50G)

Detone todas as bombas de Green Bay

São apenas duas bombas na área de Green Bay. Obrigatório para terminar o jogo.

UNITY HEIGHTS SAVIOR (50G)

Detone todas as bombas de Unity Heights

Esta é a área mais cheia, com quatro bombas. Obrigatório para terminar o jogo.

LIGHT BRINGER (20G)

Detone todas as bombas de Pacific City

Basta detonar todas as bombas, ou seja, basta terminar o jogo.

ALL UNDER CONTROL (20G)

Proteja todos os pontos táticos de uma fortaleza dos Cell

Este é mais que obrigatório. Basta completar a primeira missão, matando os Cell no porto, para ganhar esta Conquista.

LOCATION, LOCATION, LOCATION (50G)

Proteja todos os pontos táticos de Pacific City

Os pontos táticos são aqueles em que você deve chamar o helicóptero e esperar nas fortalezas dos Cell. Ou seja, é preciso eliminar todas as fortalezas deles.

TOWER POWER (20G)

Complete a fase final do Project Sunburst na torre da Agência. Em outras palavras, termine o jogo.

Estas foram as Conquistas obrigatórias para terminar o jogo. Elas já somam 370G, ou seja, um terço de sua jornada já está concluído. Agora vamos à parte mais pesada.

PEST CONTROL (10G)

Feche um Freak Breach

Já falamos sobre os Breaches, que são buracos que se abrem na cidade, por onde muitos Freaks saem quando você se aproxima. Eles são marcados por um ícone amarelo no mapa.

THE CLOSER (20G)

Feche todos os Breaches de Pacific City

São 25 Breaches ao todo, mas eles não estão disponíveis logo de cara. Na verdade, costumam aparecer depois que você

estourar uma bomba na mesma área. É como se fossem o resto dos Freaks que não foram mortos na explosão e tentam sair para a superfície.

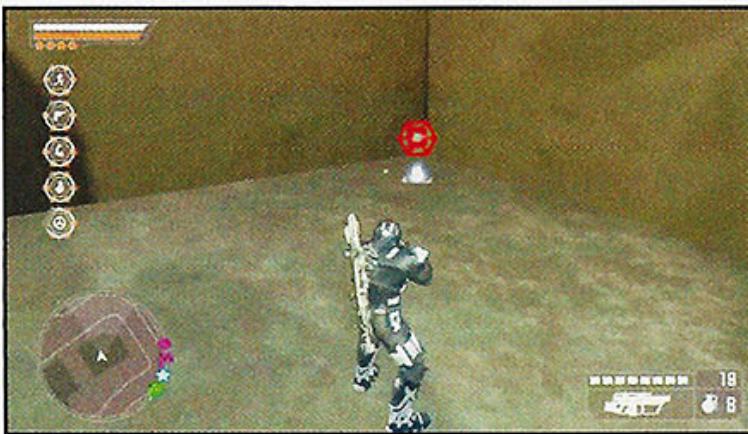
TELLIN' STORIES (10G)

Encontre e escute uma gravação

Os Audio Logs são os únicos itens espalhados pela cidade que não sejam Orbs. Não lhe dão nenhuma vantagem, a não ser algumas explicações sobre o que acontece na quase nula história. Eles são itens laranjas, até parecidos com Orbs quando vistos de longe.

CLOSER LOOK (20G)

Encontre e escute a todas as gravações de Pacific City



São 52 Audio Logs ao todo. Eles estão por toda parte e podem ser difíceis de encontrar por estarem em um número muito menor que as Orbs.

FIRST RUNG OF THE LADDER (10G)

Pegue uma Agility Orb

Pegue sua primeira Agility Orb depois do treinamento. Simples, nem há o que comentar.

IN PLAIN SIGHT (10G)

Pegue sua primeira Hidden Orb

Hidden Orbs são azuis e têm um ponto de interrogação no meio. Elas dão pontos para todos os atributos.

IN THE NET (10G)

Pegue uma Renegade Orb

As Renegade Orbs são itens malandros que fogem quando você se aproxima. Existem as verdes, de agilidade, e as roxas, que só podem ser coletadas usando um veículo.

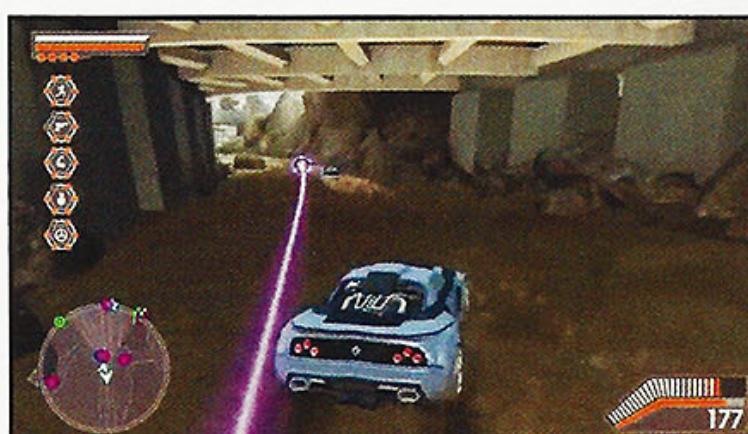
RENEGADE RUNNER (20G)

Pegue todas as Renegade Orbs de agilidade de Pacific City

Vai parecer que existem bem mais do que isso, mas são apenas 30 Renegade Orbs verdes espalhadas pela cidade. Para pegar algumas verdes, é necessário ter um certo nível de agilidade para fazer o mesmo caminho que elas. Você pode analisar isso pelo número de pontas que elas têm. Quanto mais pontas uma Renegade tiver, mais difícil será o caminho que ela vai fazer.

RENEGADE RACER (20G)

Pegue todas as Renegade Orbs de veículos de Pacific City



Um pouco mais tranquilo: são apenas 15 destas. Basta segui-las com seu carro. Elas fazem um caminho predeterminado e sempre o repetem, como se fosse uma corrida com voltas, até que você as alcance. Vale lembrar que algumas só podem ser coletadas com

um tipo de carro específico. Se alguma estiver em um terreno de terra, por exemplo, é provável que você tenha que usar o Buggy ou o SUV, que são melhores para esse tipo de local.

KING OF THE WORLD (50G)

Colete todas as Agility Orbs

Tarefa para os mais dedicados: encontrar as 500 Orbs verdes espalhadas por Pacific City.

SIXTH SENSE (30G)

Pegue todas as Hidden Orbs de Pacific City

Hidden Orbs são azuis e têm um ponto de interrogação no meio. Elas dão pontos para todos os atributos. Assim como as Orbs verdes, elas podem ser rastreadas no radar, bastando apertar para cima no D-pad para localizar qualquer item desses que esteja por perto. São 300 no total, em lugares não tão óbvios. Boa sorte!

LIVE AND LET LIVE (10G)

Pegue todas as Online Orbs de Pacific City

Estas só podem ser coletadas se você estiver jogando com pelo menos uma pessoa online – elas têm o logo da Xbox Live e ficam apagadas caso você tente pegá-las sozinho. São 80 no total, e são apenas um chamariz para você jogar online, pois não vão fazer muita diferença nas suas habilidades.

SOLID BLOCK OF ORBSOME (50G)

Encontre todas as Orbs de Pacific City

O maior desafio do jogo, sem dúvida. Temos os mapas para ajudá-lo, mas mesmo assim vai levar um bom tempo para você pegá-las. São 925 no total, incluindo as Online Orbs. Lembre-se de apertar para cima no D-pad para ver se há alguma por perto no radar. Você também pode diminuir o zoom do radar apertando para baixo no D-pad, assim a área escaneada será maior.

SPEED DEMON (10G)

Complete uma corrida.



Existem dois tipos de corrida: as Road Races, nas quais você usa um carro para passar pelos checkpoints, como as corridas em GTA; e as Rooftop Races, que são corridas contra o tempo nos telhados de Pacific City. Para as corridas de rua (marcadas por uma bandeira roxa no mapa), é claro que a melhor opção é o Supercar, que você ganhar ao chegar ao nível 3. Porém, ela só se torna uma corrida de verdade se você estiver jogando online, do contrário, correrá sozinho. As Rooftop Races (marcadas por uma bandeira verde no mapa) são mais legais: você precisa encostar no checkpoint para abrir o próximo, e os limites de tempo às vezes são bem exigentes. Realize essas corridas sobre os prédios quando estiver pelo menos no nível 3 de agilidade (nível 4 é recomendado), caso contrário, você pode nem mesmo conseguir alcançar a próxima plataforma.

STREET RACER (20G)

Complete todas as corridas de carro de Pacific City

São 15 Road Races no total.

ROOFTOP RACER (20G)

Complete todas as corridas nos telhados de Pacific City

Também são 15 Rooftop Races no total. Lembre-se, só comece a fazê-las quando já tiver um nível decente de agilidade.

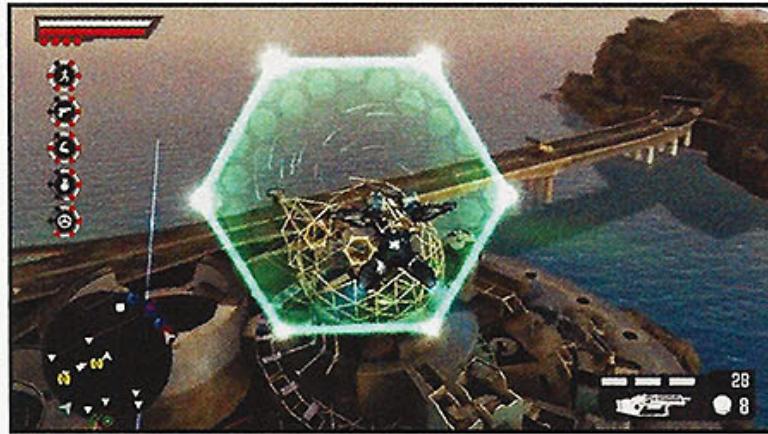
STUNTMAN (20G)

Passe por todos os Stunt Rings de Pacific City

Os Stunt Rings aparecem como círculos roxos no seu mapa. Eles ficam bem no alto, no meio do nada. Você tem que fazer seu carro voar por ele. Quase sempre haverá uma rampa ou algo parecido por perto para lhe dar o impulso necessário. Ter o carro certo para o pulo também é importante. O único que você não vai precisar para completar isso é o tanque, ou seja, a partir do nível 4, você terá tudo de que precisa. Ou quase. Alguns pulos são muito difíceis de conseguir. Talvez nem sejam possíveis normalmente. Para esses, você precisa da ajuda de um amigo que tenha força máxima. Ele pode pegar o seu carro, levar até um bom lugar e arremessá-lo pelo Stunt Ring! Isso funciona perfeitamente, pois o único requisito é que seu carro passe pelo anel, não importa como.

WINGSUIT RACER (20G)

Passe por todos os Wingsuit Stunt Rings



Você ganha a Wingsuit automaticamente quando chega ao nível 5 de agilidade. São 10 Wingsuit Stunt Rings no total. Eles são verdes, em vez dos roxos para carros. A diferença é que geralmente um anel de Wingsuit é apenas o primeiro de uma série, e você tem que passar por todos os outros voando para conseguir validar o primeiro. Pense nisso como uma Rooftop Race, mas voando em vez de pulando. Para ativar a Wingsuit, basta pegar um pouco de embalo e apertar Y quando estiver caindo. Depois, controle o voo com o analógico esquerdo. Não é exatamente um voo, pois seu personagem fica planando e é preciso controlar as subidas e descidas, então pode ser um pouco difícil de pegar o jeito no começo. Quando se acostumar, essa Conquista virá sem tanto esforço.

JACK OF ALL TRADES (20G)

Complete uma vez cada objetivo do jogo

Os objetivos são todas as atividades que mostramos até agora. Ativar uma Absorption Unit, proteger um ponto tático, recuperar uma fortaleza Cell, ativar uma bomba, fechar um Freak Breach, pegar um Orb de cada tipo, vencer uma corrida de cada tipo e passar por um Stunt Ring de cada tipo. Ou seja, essa Conquista virá naturalmente.

CITY GLIDER (10G)

Voe com a Wingsuit pelo espaço aéreo de todas as ilhas de Pacific City sem tocar o chão



Auto-explicativo. Basta dominar os controles da Wingsuit. Use as trilhas meio vermelhas e azuis que se formam atrás do agente para saber quando terá que fazer a queda e quando terá que subir. Desça um pouco quando a trilha azul piscar e suba novamente. Comece seu voo do lugar mais alto possível.

SQUAD CITY GLIDER (20G)

Voe pelo espaço aéreo de todas as ilhas de Pacific City em 30 segundos, com quatro agentes

Esse é um dos Achievements chatos no qual é preciso jogar com os outros para completá-lo. De qualquer forma, basta

fazer a mesma coisa da Conquista anterior, mas com mais três pessoas em seu jogo.

PEBBLE DASH (10G)

Pule do topo da torre da Agência para dentro da chaminé e sobreviva. Por mais que a descrição seja essa, você destrava a Conquista mesmo se morrer na queda.



Para chegar ao topo da torre, o jeito é pegar um helicóptero no heliporto à leste da torre da Agência – você precisa ter terminado o jogo para isso. Caia em cima de uma das finas colunas e dê uma olhada para baixo – a chaminé está meio ao sul, lá embaixo. Pule e controle sua direção para entrar pelo buraco. Dependendo de como você bater nas paredes lá de dentro antes de chegar ao chão, a Conquista pode não ser desbloqueada. Apenas repita até conseguir.

YIPPIE-KAI-YAY (10G)

Jogue um SUV da Agência em um helicóptero



O helicóptero precisa estar no ar, o que torna as coisas mais complicadas. O melhor jeito que encontramos foi: ir até um dos pontos táticos com o SUV e chamar o helicóptero para entregar alguma coisa. Quando ele chegar, jogue seu SUV contra ele, estando em uma plataforma alta, perto de uma rampa, ou mesmo trazendo algum dos caminhões-rampa até o local para facilitar.

CAR JUMP (10G)

Pule de um veículo em movimento para outro

Não há o que dizer, apenas evite tentar isso com os carros da agência, pois eles vivem parando para enfrentar criminosos.

CO-OP KEEPY-UP (10G)

Passe um veículo entre agentes por três vezes sem que ele encoste no chão

Também é preciso de um amigo online. Ambos pegam uma UV Shotgun e um carro qualquer, então um joga o carro para o outro com um tiro da arma, e o outro devolve também com um tiro. Isso deve acontecer três vezes sem que o carro toque o chão. Para ser mais prático, você pode fazer isso numa parede, em que basta que cada um atire de cada vez para que a Conquista seja válida.

CHOPPER STOMPER (10G)

Pule de um helicóptero e mate um inimigo usando um Ground Strike

Só será possível fazer isso quando você tiver nível 5 em agilidade e força. A agilidade serve para alcançar o heliporto próximo ao prédio da Agência, e a força é para ter o ataque Ground Strike (aperte B quando estiver caindo). Faça isso de noite, assim é só cair do helicóptero e fazer o ataque para matar algum Freak que esteja lá embaixo.

PARTY BUS (10G)

Pule por um Stunt Ring com quatro agentes em um Battle Bus

O Battle Bus é o veículo grandão com várias metralhadoras. Junte mais três pessoas, deixe uma no volante e as outras atrás. Agora procure um Stunt Ring simples e passe por ele.

OPEN UP A CAN (10G)

Mate cinco inimigos com um único barril explosivo

Simples, basta estourar alguma coisa perto de um grupo de Freaks.

PILE DRIVER (10G)

Mate cinco inimigos com um único Ground Strike



Tendo o Ground Strike, basta fazer o golpe em meio a um grupo de Freaks.

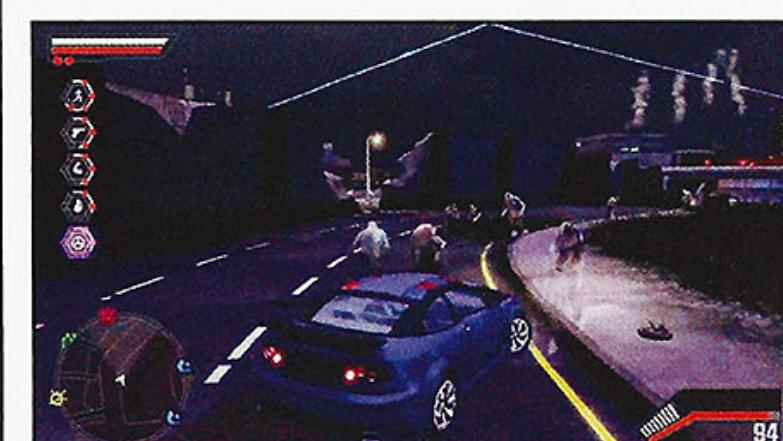
STRIKE! (10G)

Mate 25 Freaks jogando objetos neles

Tem força suficiente para jogar um carro neles? Então será bem fácil. Se não tiver, não importa, jogue qualquer coisa. Você não precisa matar 25 de uma vez, nem usando apenas o mesmo item.

STREET SWEEPER (10G)

Mate cinco inimigos em uma única derrapada com um carro



Pegue um Cruiser ou o Supercar, pegue velocidade e corra para um grupo de Freaks. Dê um darrapada (aperte para um lado e A para ativar o freio de mão) e pronto.

MOSH PIT (10G)

Acerte 20 ataques sem arma em um mesmo combo

O importante aqui é que você pode até ser acertado, que seu combo não será cancelado. O problema é não errar nenhum golpe. Você tem uns dois segundos para acertar um golpe após o outro até chegar aos vinte. Faça isso contra os Freaks e não se afobe. Apertar o botão B descontroladamente é um ótimo jeito de não conseguir essa Conquista.

ZERO FACTOR (10G)

Use uma arma UV para matar 20 Freaks em 10 segundos

É mais simples do que parece, graças à UV Shotgun. Esteja com a munição cheia e comece a atirar nos Freaks. Estando próximo, ela mata com apenas um tiro. Talvez nem precise travar a mira neles.

ESTRATÉGIA

SCARFACE (10G)

Elimine 20 inimigos em 10 segundos

Use metralhadora que você encontra montada em carros, torres e afins. Como sempre, faça isso contra os Freaks. Você pode pegar uma metralhadora e levar até a rua para fazer o serviço ou apenas chamar um Buggy (nível 2) e usar a metralhadora acoplada para conseguir seu objetivo.

PIN CUSHION (10G)

Use a Harpoon Gun para pregar cinco inimigos em um veículo



A Harpoon Gun fica disponível no nível 5 de armas. Pegue um veículo grande, deixe-o virado de lado e atire nos inimigos que ficarem na frente dele.

VICTORY ROLL (10G)

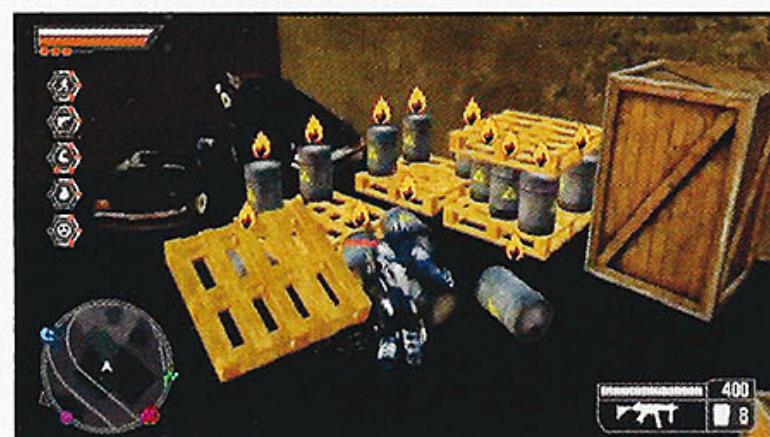
Mate um inimigo com uma metralhadora montada enquanto estiver de cabeça para baixo

Em outras palavras, mate alguém com a metralhadora do Buggy quando este veículo instável estiver de ponta-cabeça. É bem fácil fazer com que o Buggy vire. Enquanto ele estiver virado, atire em algum Freak próximo. Aparentemente, você não precisa estar no ar para fazer isso.

BOMBERMAN (10G)

Cause 30 explosões em menos de um minuto

A forma mais conhecida de fazer isso é na área de uma das bombas de Hope Springs, onde há muitos explosivos. Outra opção seria pedir muitos explosivos várias vezes para o helicóptero, alinhá-los por uma área e então detoná-los com algum outro explosivo



WHO'S THE DADDY? (50G)

Eleve todos seus atributos ao nível 5

Felizmente, não é o nível máximo. Leva um certo tempo para passar do nível 4 para o 5, mas você deve conseguir enquanto procura pelas Orbs. Lembre-se de usar lança-mísseis e outros explosivos além das granadas para aumentar o quarto atributo. Você vai precisar de uns 70% das Agility Orbs para poder chegar ao nível 5 e ganhar a Wingsuit.

25 WAYS TO DIE (10G)

Encontre 25 formas de morrer

Morra de 25 formas diferentes. Você consegue urnas quinze formas ao morrer por diferentes armas e explosivos e objetos, além de morrer tomando um tiro na cabeça; também valem golpes físicos, como um Ground Strike ou mesmo socos inimigos. Essas são mais fáceis de conseguir na arena online. Umas sete outras formas são conseguidas por morrer por diferentes tipos de inimigo (os Cell comuns e a versão mais forte deles, por exemplo). O resto é conseguido pelos meios mais inúteis, como ser atropelado, morrer em uma queda ou enquanto estiver dentro de um carro e ele explodir.

MAPAS



X HIDDEN ORBS



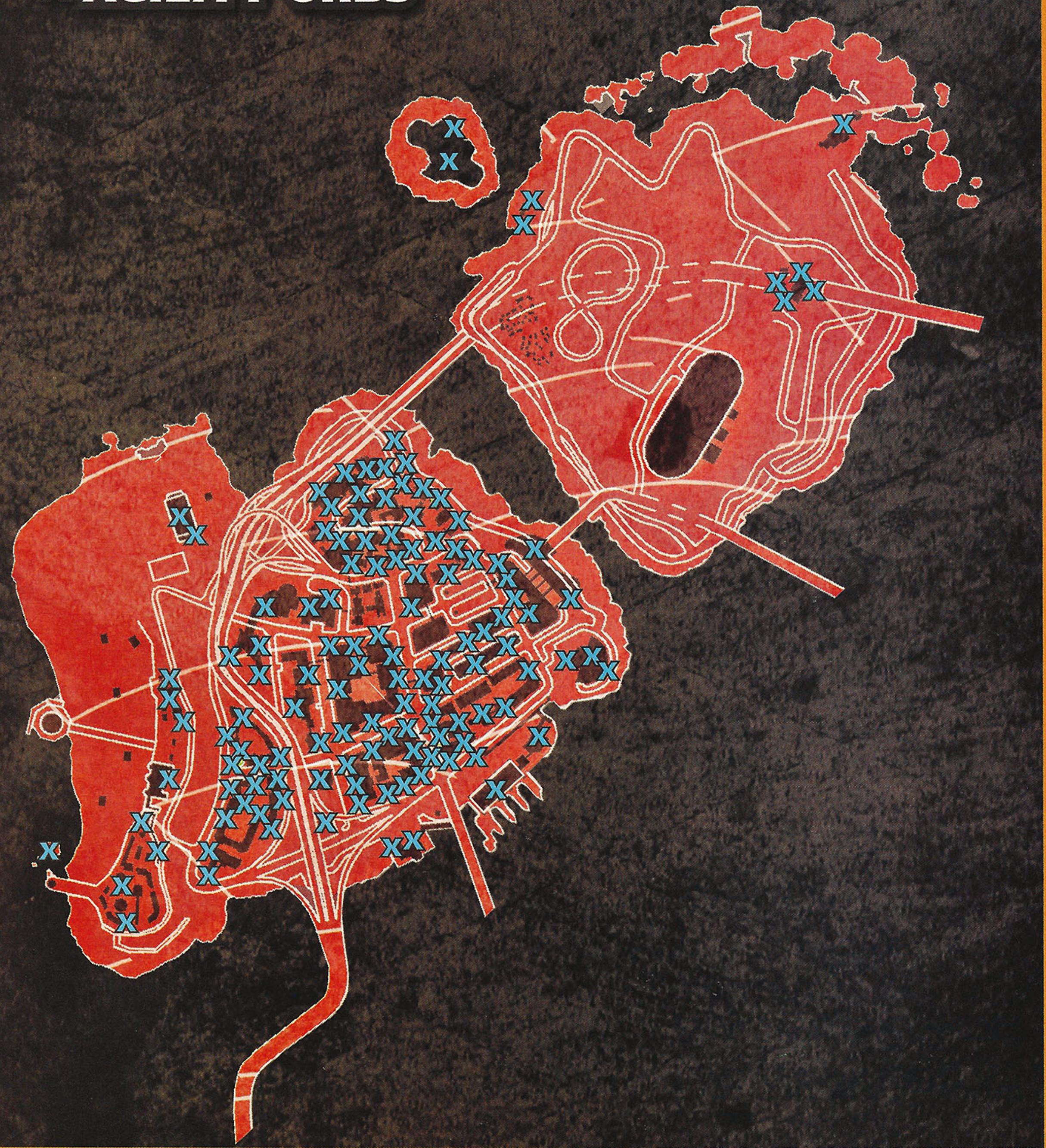
ESTRATÉGIA

MAPAS

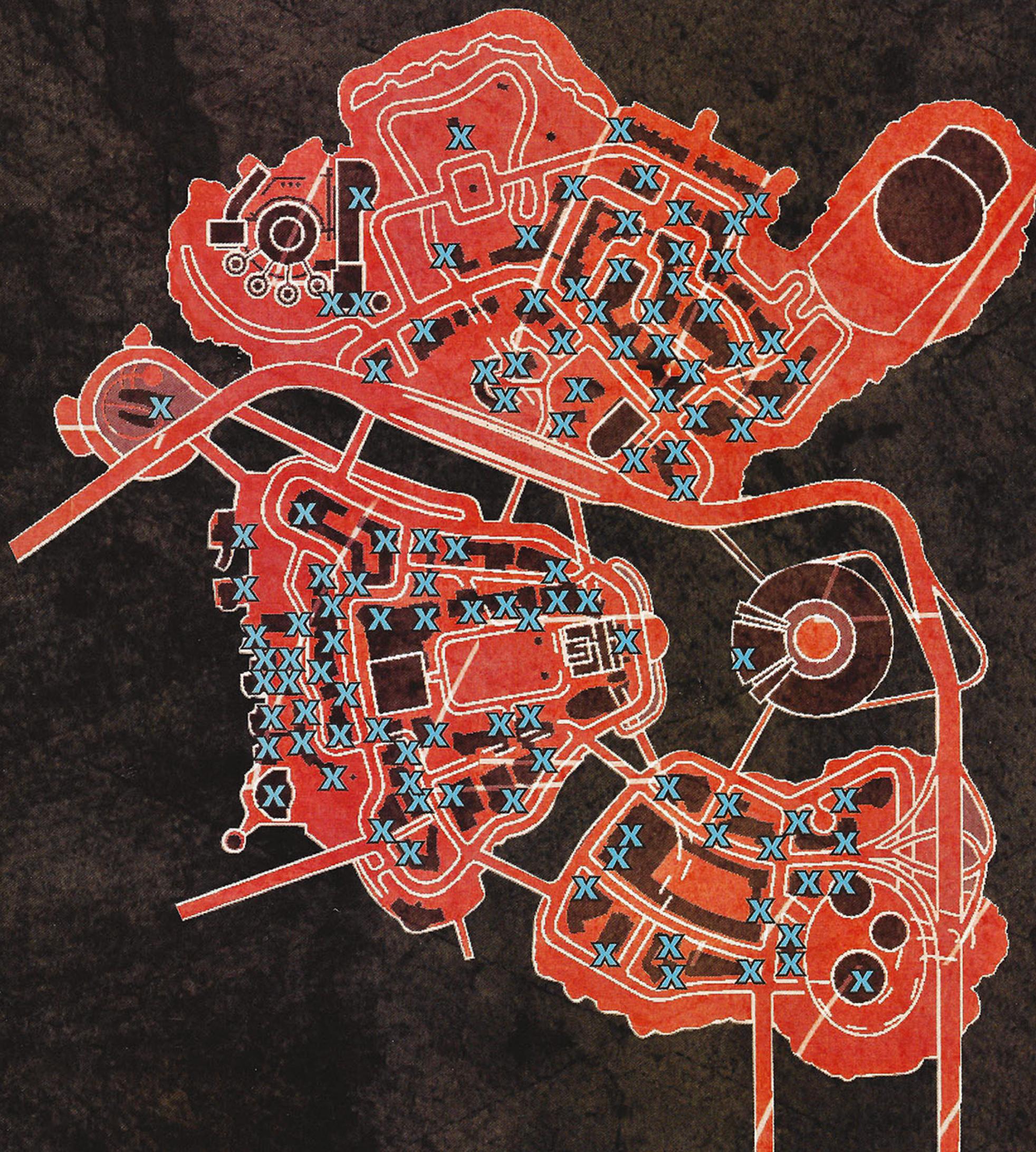
X HIDDEN ORBS



X AGILITY ORBS



X AGILITY ORBS





ESTRATÉGIA

MAPAS





X RENEGADE DRIVING ORB

X RENEGADE AGILITY ORB

ESTRATÉGIA

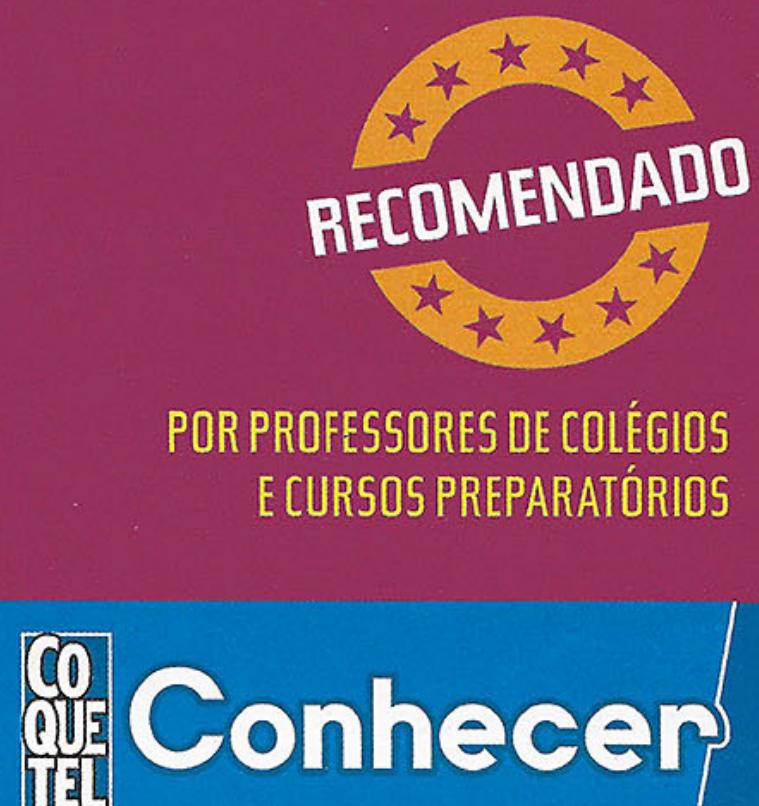


X RENEGADE DRIVING ORB
X RENEGADE AGILITY ORB

CHEGOU A MANEIRA MAIS FÁCIL DE SE PREPARAR PARA O VESTIBULAR E O ENEM

The image shows the front cover of the magazine 'Coquetel Conhecer'. At the top left is the 'Coquetel' logo. The title 'Conhecer' is in large white letters, and 'vestibular + ENEM' is in smaller black letters. The central title 'ENEM' is in large, bold, black letters on a yellow background. Below the title is a photograph of a young woman with dark hair, wearing a blue sweater, holding several books and looking thoughtful with her hand to her chin. To her right is a lightbulb on a wire, symbolizing ideas. The background features a grid with various text boxes and illustrations related to the ENEM exam, such as 'Inglês', 'É usado na fotografia em 3-D', 'Preposição de tempo', 'Caminham', 'Instrumento para se ver ao longe', 'A Árvore Nacional 2.100, em romanos', 'Material expelido pelo vulcão (Geol.)', 'Ataí aliviá com bulíza', and 'cau do sinal "&"'. To the right of the grid is a blue circle containing text about global issues: 'NESTA EDIÇÃO: AQUECIMENTO GLOBAL', 'ENERGIA', 'CRISE ECONÔMICA', 'ÁFRICA', 'GENÉTICA', and 'ELEIÇÕES NO BRASIL'. The bottom right corner contains the magazine's information: 'Coquetel Conhecer nº 1', 'ISSN 2177-8477', a barcode, and the price 'R\$ 3,90'. The bottom line of text at the very bottom reads 'Já sabe qual carreira seguir? Conheça uma nova a cada edição'.

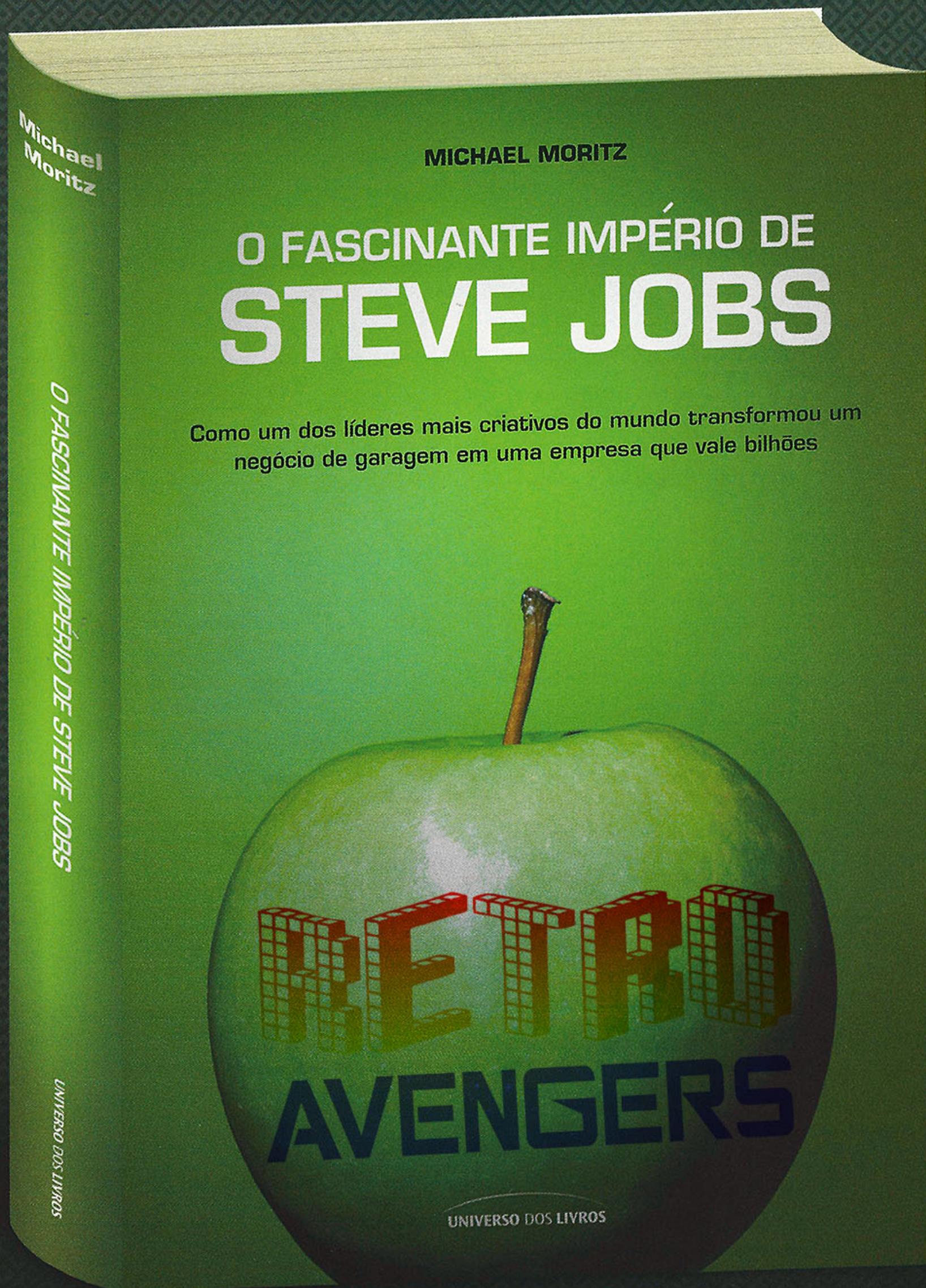
JOGOS E DESAFIOS COM OS TEMAS QUE CAEM NAS PROVAS



2 REVISTAS POR MÊS NAS BANCAS!

www.coquetel.com.br/conhecer

A história do gênio que com seus produtos inovadores, revolucionou não só a industria da informática, mas também a de telefonia e a musical.



“Steve Jobs e Stephen Wozniak, adolescentes e magos tecnológicos, sem uma visão clara de suas vidas, esbarraram no produto certo no momento certo...”

– *The New York Times*.

“Uma descrição íntima da origem da empresa – com base em relatórios soberbos e escrito em um ritmo estonteante.”

– *Business Week*.

“O Fascinante Império de Steve Jobs demonstra que a melhor coisa para viver o sucesso Americano é ler sobre ele!”

– *Philadelphia Inquirer*.

UNIVERSO DOS LIVROS

RETRO AVENGERS HEU HEU

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [anderbass](#)

Revista: [Ricardo Hutter](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

