XBOX360™

A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

ANO 1 | Nº 4 | R$ 9,90 | WWW.GAMEBLOG.COM.BR

EDITORA 20 Anos EUROPA



GUITAR HERO II™

Maior, melhor e com músicas inéditas!



MAIS • Star Wars • NBA Street: Homecourt • Bullet Witch • Frontlines • Star Trek • Winning Eleven 2007 • Previsões de Gears of War 2 • Lost Planet

2 OPÇÕES DE CAPA!
MESMO CONTEÚDO

XBOX360™

A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

ANO 1 | Nº 4 | R$ 9,90 | WWW.GAMEBLOG.COM.BR

EDITORA 20 Anos EUROPA

ISSN 1980-5241 04
9 771980 524107

STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

O PREVIEW MAIS COMPLETO DA GALÁXIA



2 OPÇÕES DE CAPA!
MESMO CONTEÚDO

MAIS
• Guitar Hero 2 • NBA Street: Homecourt • Bullet Witch • Frontlines • Star Trek
• Winning Eleven 2007 • Previsões para Gears of War 2 • Lost Planet

McCANN



XBOX 360 Jump in.

©2006 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studios, Viva Piñata, Xbox e Xbox 360, são marcas ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.



www.xbox360.com.br

Compre nas lojas abaixo o Kit oficial - console, 3 jogos e acessórios:

Livraria Saraiva · FAST · shoptime.com · UZ GAMES.com · Submarino · Sua compra diferente. fnac · BLOCKBUSTER · extra.com.br · AMERICANAS.com

XBOX 360
A Revista Oficial do XBOX no Brasil

EDITORA EUROPA
Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br

Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editores: Nelson Alves Jr. e Flávia Gasi
Colaboraram nesta edição: Leandro Rodrigues.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior

Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Diogo Cavaletti
Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

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

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Guilherme Rabelo, Flavia Pinheiro, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata e Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Manlia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

Xbox 360 - A Revista Oficial do XBOX no Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

"Xbox 360" e o logo Xbox 360 são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e outros países. *Xbox 360: A Revista Oficial do Xbox no Brasil* é publicada sob licensa da Microsoft.

Os artigos e reportagens traduzidos da *Xbox 360: The Official Xbox Magazine UK e USA* são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido 2006.

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

A gente já notou que ninguém lê esta frase, então vamos começar a contar piada aqui.

CARTA AO LEITOR



Olha só que problemão tivemos nesta edição: Star Wars ou Guitar Hero 2 na capa? De um lado, um ícone da cultura pop que não pode, jamais, ser ignorado. O jogo teve o aval do próprio George Lucas, criador da saga, para ser feito. E tudo cheio de firulas, com tecnologia de animação inédita e o escambau. No entanto, a briga ficou feia quando recebemos, em primeiríssima mão, o Guitar Hero 2 diretamente da Activision. E com duas guitarras X-Plorer zero bala pra gente tocar até cair os dedos! Pô, um pudim na mão esquerda, um manjar na direita. Exemplo de gordo sempre é comida, mas deu pra sacar o dilema, né?



Dois dias de discussão e ninguém chegou a conclusão alguma. Não é para menos. A Flávia é maluca por música e desesperada por Star Wars. No meu caso, basta pensar que ouço rock o dia todo e uso a gamertag DartMaulBR na Live. Mais vício impossível.

Bem, acontece que a decisão está acima do que eu ou a Flávia gostamos. O problema é: do que você gosta? Então o esquema foi apelar. Passamos a bucha pro Luizão e pro Roberto. Decidam. Olha daqui, palpita dali e, horas (literalmente) depois, o veredicto mais imprevisível possível chegou: "façam duas capas". E quem sou eu pra resmungar... Capa dupla? Tô nessa!

O engraçado disso tudo é que depois do embate quase interminável da capa (opa, das capas, no plural) fazer as matérias foi sussa. Duro mesmo foi arrancar aquele bando de pescoçudos de cima das guitarras. Caiu balão ou alguém vai me deixar trabalhar em paz?

Para descontrair, e quando eu digo "descontrair" quero dizer "rir até doer a barriga", preparamos uma matéria sobre como jogar sem seguir as regras. Um vale-tudo desenfreado que relaxa mais que maracujina.



É o tipo de coisa que mostra por que jogar videogame é tão bom e desestressante. Espero que seja tão divertido de ler quanto foi de escrever.

Abraço,
Nelson Alves Jr.
nelson@europanet.com.br


Erick Melo


Flávia Gasi


José Júnior


Luiz Siqueira


Welby Dantas

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

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

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

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

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

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre



Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K



PÁGINA 40

Guitar Hero 2

Confira o review do melhor jogo de rock 'n' roll da atualidade

360 GRAUS

8 Cartas
10 Notícias
14 **Sinal verde: Unreal Tournament III**
16 Bate-papo com o pessoal da produtora Bethesda



PÁGINA 14

Preview

Conheça os títulos que você vai jogar amanhã

34 **Frontines: Fuel of War** — PÁGINA 34



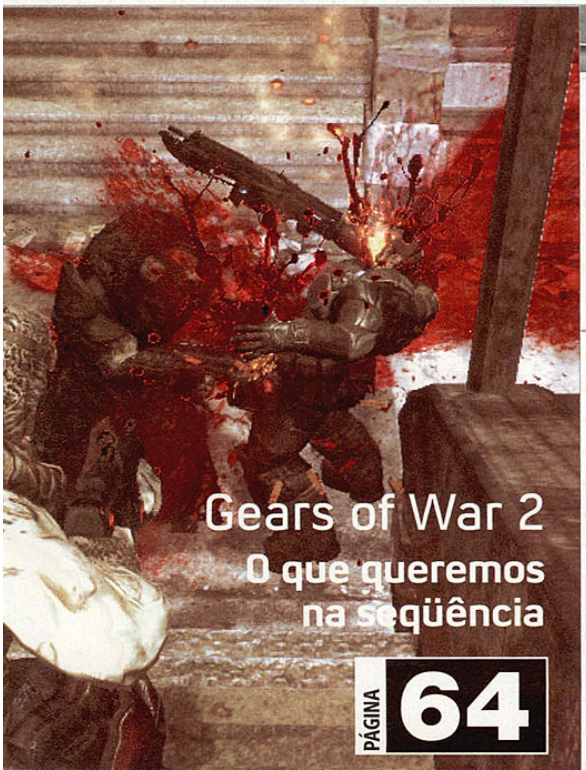
SUMÁRIO



PÁGINA 26

Star Wars: Force Unleashed

A saga cinematográfica ganha episódio inédito na nova geração



Gears of War 2

O que queremos na seqüência

PÁGINA 64

XBOX 360 REVIEW



50 **WE Online**
52 Star Trek
54 Bullet Witch
56 Battlestation
60 NBA Street Homecourt

E ainda...

Especial

68 Tutorial: Como acionar o streaming de áudio no X360
70 Quebrando as regras
20 Importados

Estratégia

74 Lost Planet

Dicas

82 Gears of War

Live Arcade

86 Guia de compras
88 Reviews da Live
90 Multiplayer

End game

94 Top 10
98 Recordes

Cartas

Seu espaço para opinar, tirar dúvidas e criticar

Como sempre, a gente tenta responder a todas as cartas e e-mails que chegam à redação. Não importa se são críticas, dúvidas ou elogios. Claro que o espaço sempre fica pequeno. Por isso, de antemão, agradecemos a todos os leitores que mandaram as mensagens.

E já sabe, dúvidas, sugestões ou se quiser só meter o pau mesmo, pode escrever diretamente pelo e-mail xbox@europanet.com.br, mandar cartas ou acessar nosso blog (www.gameblog.com.br). Ah, um último detalhe. Quando nos escrever, mande não apenas o seu nome, mas principalmente sua gamertag, assim outros usuários da Live poderão conhecê-los pela revista, ok?

Fale conosco

Entre em contato com a **Revista Oficial do XBOX 360**

SITE	E-MAIL	ENDEREÇO
www.europanet.com.br	xbox@europanet.com.br	Rua M.M.D.C.,121 - Butantã São Paulo - SP - 05510-900

A marca Xbox é da Microsoft e licenciada pelo mundo para uso editorial



Animal Crossing é amado aqui na redação

@

Erro?

Rodolfo Alves Barbosa

Vi um erro na edição 02. O cenário RUINS foi apresentado como último a ser desbloqueado no game do N64, que seria nomeado Egyptian Temple. Só que na verdade o cenário se chama TEMPLE.

Oi, Rodolfo. Checamos e rechecamos a informação para confirmar que o segundo estágio bônus de *Goldeneye 007*, de N64, habilitado apenas quando se termina o game na dificuldade 007 Agent, chama-se mesmo "Egyptian Temple".

@

Conexão sem fio

André Brazioli

Gostaria de saber se esses adaptadores sem fio com conexão USB, encontrados ao montes nas lojas de informática, funcionam no Xbox 360.

André, para usar conexão sem fio no X360, você precisa do adaptador criado pela Microsoft. Infelizmente, por enquanto o acessório só é vendido no exterior.

@

Inconformado

Marco Antonio Evangelista

Eu não entendo como um videogame precisa vender horrores no Japão para fazer sucesso. Os orientais preferem dar as costas para o maravilhoso *Gears of War* e babarem o ovo para *Animal Crossing*, *Final Fantasy* e jogos de criancinhas.

Marco, um videogame precisa vender muito em todas as regiões para ter sucesso. Base instalada grande significa maior suporte das produtoras e, como conseqüência, mais jogos. Agora, discutir preferência é complicado. *Gears of War* conseguiu a façanha de vender mais de 30 mil cópias no Japão (segundo a Media Create Co., que analisa as vendas naquele país), algo raro, já que jogos de tiro não apetecem os japoneses. Em relação a *Animal Crossing*, *Final Fantasy* e "jogos de criancinhas", como você disse, parece um tanto preconceituoso de sua parte, até porque muitos aqui da redação curtem os títulos que você desprezou.



Nos EUA, o acessório custa US$ 99

@

Hã?

Agenor

A **Revista Oficial do Xbox** é uma bagunça. O primeiro erro é colocarem os redatores da *Editora Europa* para fazê-la, os mesmos que cuidam da *Dicas & Truques para Playstation*. Quando adquiri a revista pensei ter comprado a revista oficial da Microsoft, não uma revista jornaléca [sic] terceirizada.

Por partes. A Microsoft não possui revista oficial nem no Brasil nem em lugar algum do mundo. A marca "Xbox", da qual ela é a dona, é licenciada para uso editorial. Já os profissionais de games da Editora Europa trocam colaborações, o que só ajuda a melhorar o trabalho todo.

@

Metal Gear no X360

flavid2@zipmail.com.br

A Konami pretende fazer uma versão de *Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots* para o X360?

Olá, leitor que não mandou o nome. Até onde se sabe, não haverá versão de *MGS4* tão cedo no X360. Futuramente, porém, a Konami pode mudar de idéia.

@

Jogos nacionais

Murilo Santos

Só consigo encontrar jogos importados e caros para vender, incluindo a maioria citada e analisada pela revista. Conversei com meus amigos e eles estão com o mesmo problema, por isso levanto duas perguntas:

1. Como sei se o jogo analisado está disponível "oficialmente"no Brasil?
2. Quais são as lojas que recebem os jogos distribuídos pela Microsoft no Brasil?

Murilo, você não foi o único a reclamar sobre a disponibilidade de títulos no Brasil. Questionamos



O leitor de HD-DVD ainda não tem data para chegar ao Brasil

a Microsoft há dois meses, cobrando uma agenda de futuros lançamentos para incluir nos reviews, no entanto ainda estamos aguardando a resposta da empresa. Com relação às lojas credenciadas: Americanas, Submarino, Livraria Saraiva, Fnac, Shop Time, Extra, Blockbuster e UZ Games.

@

HD DVD

Felipe Senna

Gostaria que me tirassem duas dúvidas:
1. Com o lançamento do leitor externo de HD DVD, posso deduzir que haverá jogos no novo formato?
2. O Windows Vista é compatível com o X360? E por acaso é verdade que pode ser instalado o XP no disco rígido do console?

Olá, Felipe. A Microsoft nega categoricamente que lançará games em HD DVD. A compatibilidade do Windows Vista com o X360 serve para ampliar as funções multimídia do console, como no tutorial que preparamos nesta edição, nas páginas 68 e 69. Quanto ao XP, não é possível instalá-lo no videogame.

@

Uma guerrinha ridícula

Vagner Souza Rodrigues

Logo na capa [da edição 02], vocês mandam o PS3 e o Wii chorarem por não terem o *Winning Eleven 2007*. Em outras matérias, vocês comemoram o fato de que alguns jogos serão exclusivos para o X360. Em minha opinião, essa guerra de plataformas é ridícula. Não sei se vocês estavam brincando. Agüentar "istas" é uma coisa, mas ter que agüentar uma "rev-ista" é muito ruim.

Maracujina para você, Vagner. Videogame, a nosso ver, é algo para relaxar, não para criar guerra. Uma brincadeirinha aqui e ali não tem problema, até porque a intenção é de sacanear, não afrontar.

@

Halo 3

Luiz Homero

Gostaria de uma previsão, mesmo que não oficial, dos jogos a serem trazidos pela Microsoft. A grande dúvida é: *Halo 3* vem para o Brasil? E as edições de colecionador, estou quase comprando a "Legendary Edition", com o capacete Spartan.

Luiz, o que podemos dizer é que aguardamos uma agenda da Microsoft com os lançamentos nacionais. Porém, *Halo 3* virá com certeza, só não temos confirmação se a edição especial surgirá no Brasil.

@

Confusão numérica

Gamertag: Marcelo P BR

Galera, a conquista "Seriously", de *Gears of War*, exige matar 10 mil vezes ou matar 10 mil caras diferentes? Tipo, mesmo que você mate cem vezes o mesmo cara, só conta como uma vez?
O que eu preciso fazer para liberar a conquista "Clusterluck"?

Marcelo, a conquista "Seriously" exige matar 10 mil vezes, não importa se forem 10 mil vezes o mesmo jogador. Já para desbloquear a "Clusterluck", basta trucidar três inimigos simultaneamente por dez vezes durante qualquer parte do jogo.

@

Perdido na alfândega

Kleverson Klayton

Comprei meu X360 na Alemanha e estou com dificuldades de conseguir jogos, pois no Brasil só há jogos do padrão norte-americano. Quero saber se há como eu trocar o meu console pelo Kit Nacional. Tenho a nota fiscal e a nota alfandegária, caso peçam.

Kleverson, pedimos à Microsoft do Brasil que esclarecesse sua dúvida. Segue a resposta: "Os jogos norte-americanos e brasileiros têm o mesmo formato, chamado NTSC. Já o seu leitoré para o padrão europeu, denominado PAL. Por isso os games não funcionarão. Quanto a troca de consoles, infelizmente não é possível".

@

Mãe Diná

Everaldo C.

Shenmue 3 vai sair para o X360?

Olha, Everaldo, se tivéssemos uma bola-de-cristal, certamente poderíamos responder sua pergunta. Como não temos, só nos resta dizer que temos tanta dúvida sobre *Shenmue 3* quanto você.

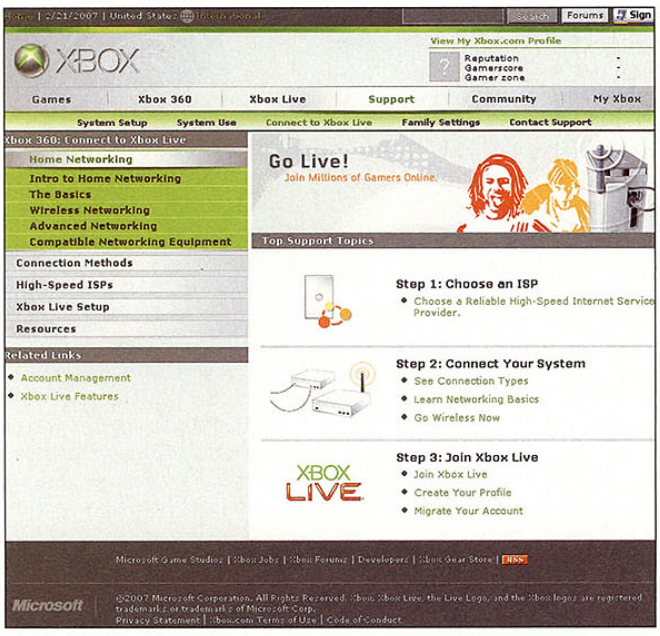
@

Santas conexões, Batman

Mateus Spolaor

Conectei meu X360 ao PC, mas quando me logo com e-mail e senha, aparece que a Live não esta disponível. Podem me ajudar?

Mateus, sua explicação está meio vaga, mas vamos tentar ajudar. Ligar o console ao PC apenas não basta. É preciso compartilhar a conexão com a internet. Sugerimos que você dê uma olhada no site oficial, em inglês, na parte de tutoriais. O endereço é www.xbox.com/en-US/. Quando estiver nele, entre na aba "Support", depois em "Connect to Xbox Live" e, finalmente, clique em "Home Networking".



Eramos

Por erro de edição, a capa da **ROX** 03 publicou chamada sobre o game *Rainbow Six Vegas* de maneira equivocada. *Agradecimento ao leitor **Lucas dos Santos** pela correção.*

O jogo *Demonik*, publicado na página 24 da edição 03, foi cancelado.
*Agradecimento ao leitor **Rafael Guímaro** pela correção.*

Notícias

Tudo o que você quer saber sobre o Xbox 360

Edição
Nelson Alves Jr.

DEZ COISAS QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE VIRTUA FIGHTER 5

Leia, memorize e prepare-se para a pancadaria

1. SERÁ LANÇADO NO X360

Inicialmente, a Sega havia dito que o game seria uma exclusividade do PS3. Bem, parece que a produtora resolveu se redimir do deslize e anunciou a chegada ao Xbox 360 ainda no primeiro semestre.

2. HÁ DOIS LUTADORES NOVOS

Uma das qualidades de *VF* é que os lutadores possuem características únicas. Mesmo que você seja um ás no controle de Lau, pode tornar-se uma presa fácil quando encarna Akira. E agora há outros dois para aprender a jogar: a garota Eileen, que se posiciona como um macaco, e o lutador de luta livre El Blaze.

3. CHEGARÁ COM MELHORIAS

No Japão, os arcades ainda fazem um tremendo sucesso. Lá, *VF* está na versão "B", a mesma lançada no PS3. Já o X360 receberá uma versão melhorada, chamada pela Sega de "C".

4. VOCÊ VAI SOFRER CONTRA O AKIRA

Prepara-se para encarar um dos lutadores mais difíceis já criados. O tal de Akira exige muito treino para ser dominado. Sua técnica consiste em manobras rápidas para pegar os oponentes desprevenidos. Jogadores que aprendem a usá-lo têm grande vantagem. Ou seja, em uma partida contra Akira você vai sofrer bastante.



Preparado para jogar com dois novos lutadores?

5. HÁ MAIS OPÇÕES NA VERSÃO DE CONSOLE

Agora quem saiu perdendo foi o arcade. Quando *VF4* chegou ao PS2, o único console a ter o jogo, havia uma opção em que você enfrentava a Inteligência Artificial criada a partir de saves de jogadores reais. Tal opção está de volta em *VF5*. Foram utilizadas técnicas de japoneses ultraviciados. O detalhe é que os extras mais legais são destravados apenas nessa modalidade.

6. SEM MODALIDADE ONLINE

VF baseia-se no contra-ataque e na velocidade. Segundo a Sega, o menor sinal de atraso na conexão em rede (o lag) basta para acabar com a diversão. Por isso, a produtora decidiu não dar suporte ao modo online.

7. APRENDA A USAR SEUS LUTADORES

Na boa, se você curte jogos de luta que consistem em esmagar botões, afaste-se de *VF*. Aqui até mesmo o tamanho do corpo influi na forma de combater. Puramente estratégico. E difícil pra caraca.

8. SALA DE TREINO

É essencial destrinchar o modo de treino. Aqui você aprende todos os movimentos, assiste a demonstrações de cada técnica e ainda pode espancar um sparring para memorizar combos específicos.

9. ARCADE = VIDEOGAME

Tudo bem que vai ser tão fácil achar um arcade de *VF5* no Brasil quanto o Zâmbia ganhar uma Copa do Mundo. Não é impossível, mas é difícil pra dedéu. Enfim, usando o memory card do Xbox 360, você pode levar seu personagem para o arcade, continuar a jogar, salvar de novo e voltar para o console.

10. VAI DESTRUIR DEAD OR ALIVE 4

VF5 é mais realista, difícil, profundo e não vem com aquela vaca da Kazumi-clone como chefe final. Na boa, mas o pessoal do Team Ninja vai precisar se esforçar mais para superar isso daqui.

LIGA ONLINE DE FIFA 07

Mostre seu futebol



Torneio reúne jogadores de todo o mundo

Site de fãs organiza torneios de X360 pelo mundo. Para você jogar online apenas não basta? Ok, você não é o único. Criado por fãs de *Fifa 07*, o site www.fifa07league.com organiza torneios em rede para jogadores de todo o mundo. As inscrições são gratuitas.

Até o momento, há disputas em três diferentes regras, que envolvem de copas a ligas, com partidas de ida e volta. O esquema é levado a sério. Inscritos que descumprem o acordo ou simplesmente ignoram as datas das partidas recebem punições que podem chegar à expulsão do site. Vale a pena dar uma conferida. Fanáticos por *Fifa* certamente têm uma ótima comunidade para aproveitar melhor o jogo.



SAINTS ROW: THE MUSICAL!



Mais divertido que tantos bugs só um musical sobre os bugs



O jogo é conhecido por seus problemas estranhos



Para que ficar bravo com os bugs? Faça uma música

Jogador resolve tirar onda com os erros de programação do jogo e cria um musical chamado *Buggy Saints Row: The Musical*. O dono da brincadeira é Cabel Sasser, que ganhou notoriedade depois que o clipe surgiu no site YouTube. Confira o bate-papo com o sujeito.

O que o inspirou a fazer o vídeo?
Sasser: *Os bugs! E olha que só precisei de uma hora de jogo para notar a presença deles. São tão estranhos que os considero hilários. Daí me deu a idéia de ficar sempre com a filmadora a postos para registrá-los e depois criar o clipe.*

Por que um musical?
Sasser: *Eu tenho vários vídeos guardados que mostram os bugs do jogo, mas nenhum deles é engraçado o suficiente de se olhar. Então combinar o mundo machão de* Saint's Row *com algo mais suave, como uma música, deixaria tudo muito engraçado. Deu certo.*

Como foi o processo de criação do clipe?
Sasser: *Nunca fiz nenhuma aula ou curso para tocar piano, sempre tirei as músicas de ouvido. Acontece que as primeiras melodias do musical saíram naturalmente, seguidas da letra. Depois de gravada a voz, que eu mesmo cantei, passei tudo para o computador e editei, acrescentando alguns instrumentos para dar o acabamento final. Postei no meu blog (www.cabel.name) e depois coloquei no YouTube (www.youtube.com). Fiquei surpreso que as pessoas tenham gostado. Pensei que fossem questionar minha sanidade mental! (risos)*

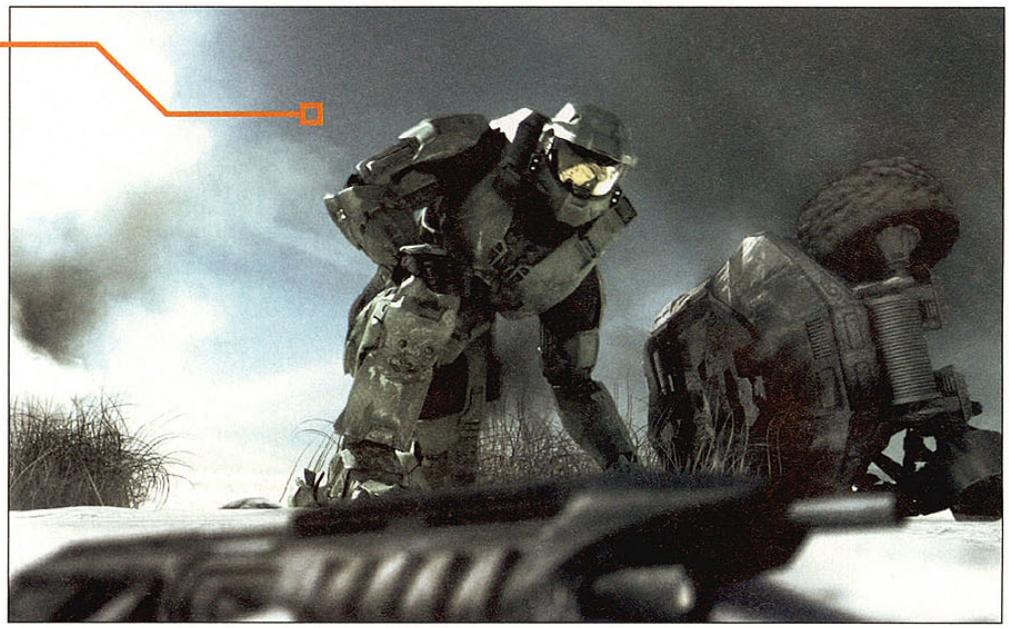
Já pensou em virar cantor mesmo?
Sasser: *Deus, não! Melhor permanecer como cantor de chuveiro.*

OS 20 MELHORES EXTRAS DA LIVE

Ninguém segura a Live! Tem tanta coisa boa para baixar que resolvemos listar as melhores para você não se perder

HALO 3 DOCS

A Bungie sabe como deixar os fãs com água na boca. A produtora fez um documentário em alta definição sobre a produção, incluindo entrevista com membros da equipe. Dá para ter uma boa noção do progresso do trabalho dos caras.
Preço: Grátis



CALL OF DUTY 3: CHAMPS MULTIPLAYER MAP

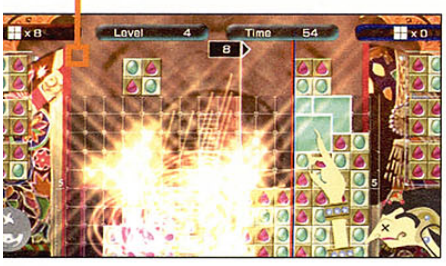
Um mapa extra para *CoD3* ambientado num vilarejo francês chamado Port Royal des Champs. Funciona para disputas no mesmo console com tela dividida, online e rede local com suporte para até 24 jogadores.
Preço: Grátis

NEED FOR SPEED: CARBON SUPREME CAR BUNDLE

Seis carros na faixa. Ou seja, pegue e divirta-se. Na listinha estão o Golf R32, o modelo 2006 do Dodge Charger SRT8, o Ford Mustang GT 2006 e o Aston Martin DB9 2005.
Preço: Grátis

LUMINES LIVE! VS CPU PACK

Jogo lançado aos pedaços, mas enfim, vale a pena. Esta é a última parte necessária para fechar o pacote singleplayer.
Preço: 300 MP



LUMINES LIVE! PUZZLE/MISSION PACK

Para deixar o modo Puzzle completo, você precisa deste download. O arquivo embute alguns novos desafios à modalidade.
Preço: 300 MP

ASSAULT HEROES THEME PACK 2

Nada como dar suporte às produtoras independentes comprando essas pequenas inutilidades para enfeitar seu console. Ao menos os temas são bacanas e valem o investimento.
Preço: 150 MP

MUSIC SHOWCASE OASIS 'ACQUIESCE'

Pelo menos vale aos entusiastas de Oasis. Para muita gente, a tal *Acquiesce* é uma das melhores canções da banda inglesa. O clipe só está disponível no formato 480p.
Preço: 230 MP

BATTLESTATIONS: MIDWAY PIN-UP GIRLS THEME PACKS

A idéia é bem criativa. Já que o game situa-se na Segunda Guerra, a produtora criou um pacote de imagens conceituais de modelos "Pin-Up" (um tipo de arte sensual). Ah, aproveite e leia o review na página 56.
Preço: 150 MP

HEAVY WEAPON: ATOMIC TANK

Pode crer, trata-se de um dos games mais divertidos da Live Arcade. Tiroteio desenfreado no controle de um tanque. Exige treino e habilidade.
Preço: 800 MP





SONIC THE HEDGEHOG MEMORIAL SONIC PICTURE PACK

Nostalgia pura. Já que o último game do personagem a surgir no X360 foi uma lástima, nossa sugestão é focar nestas imagens e manter na memória o que de melhor já foi feito com ele.
Preço: 100 MP

BATTLESTATIONS: MIDWAY - MULTIPLAYER DEMO

Se tem algo que se destaca na Live são as demos multiplayer que saem vez ou outra. Esta aqui é imensa e permite controlar vários veículos.
Preço: Grátis

LUMINES LIVE! HEAVENLY STAR SKIN

Uma daquelas bobeiras legais. Trata-se de uma skin adicional e, de quebra, um vídeo que fica rolando de fundo.
Preço: 150 MP

TEST DRIVE UNLIMITED 1971 DODGE CHALLENGER RT

Para quem curte carro este é uma pérola. Um dos muscle cars clássicos, o famoso "Dojão" foi liberado na faixa. Depois de baixá-lo, você deve usar apenas a grana do jogo para adquiri-lo em uma das lojas da ilha.
Preço: Grátis



STAR TREK LEGACY GAMEPLAY VIDEOS

Dois trailers que dão uma boa idéia de como é a mecânica de controles. Aliás, para quem não tem paciência para encarar o gigantesco modo carreira, já serve ao menos para ver unidas as séries Next Generation e Original Series.
Preço: Grátis

FROM FRAG DOLL TO SOLDIER

Da série "eu não tenho nada na cabeça", surge este esquisito vídeo. Simplesmente não dá para descrever. Assista. Hoje.
Preço: Grátis

CRACKDOWN DEMO

Pouco mais de 1 GB, mas vale o esforço. Além de passear pelo modo solo, dá para testar o funcionamento do modo cooperativo.
Preço: Grátis

THE HD VIVA PIÑATA TROJAN HORSTACHIO VIDEO

O plano de dominação mundial da Microsoft inclui viciar desde cedo os consumidores. Nesse caso, crianças. O episódio liberado pode ser pego em alta definição.
Preço: Grátis

CALL OF DUTY 3 VALOR MAP PACK

Cinco mapas multiplayer. Cenários na França, em florestas e até campos de prisioneiros fazem parte do pacote. Vale o investimento.
Preço: 800 MP

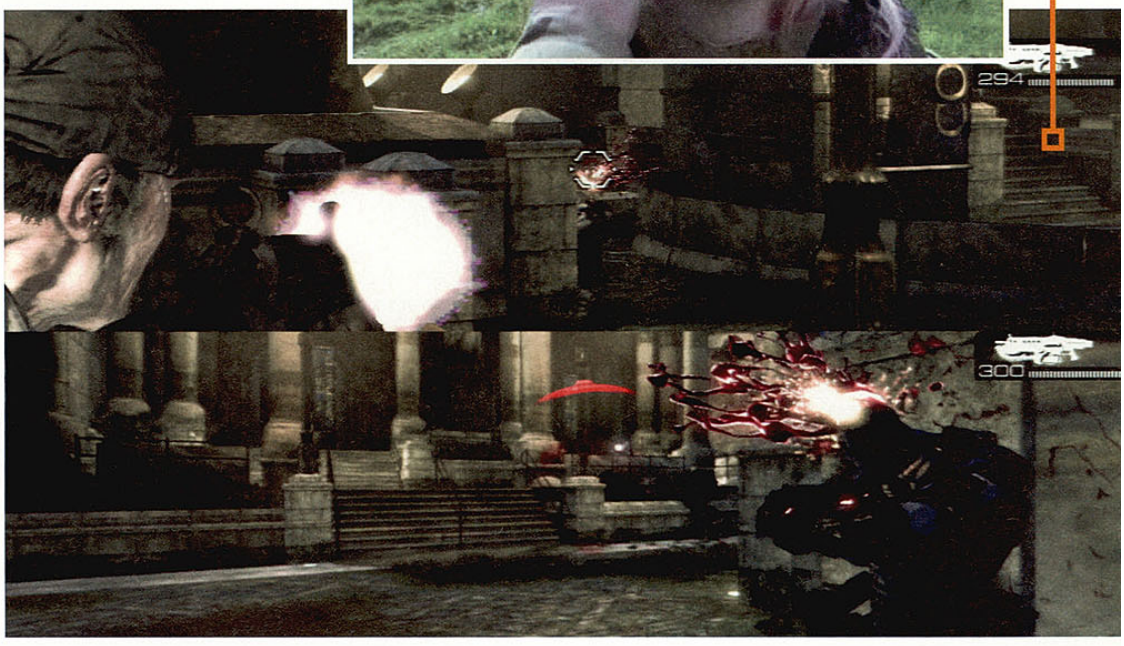
NBA STREET DEMO

Tudo bem que traz apenas uma partidinha, mas já é o suficiente para você sacar quão bacana é o game.
Preço: Grátis

GEARS OF WAR - MULTIPLAYER MAP PACK 1

Raven Down e Old Bones são os dois mapas inéditos para *Gears*. O que anima é notar o seguinte: se o treco se chama "Pack 1", podemos deduzir que haverá o "Pack 2", o "3"...
Preço: Grátis





Sinal Verde

Produções insanas em doses homeopáticas

Edição
Nelson Alves Jr.



O game leva o mesmo nome de sua tecnologia: Unreal

DISTRIBUIDORA: MIDWAY | **DESENVOLVEDORA:** EPIC | **JOGADORES:** N/D | **LANÇAMENTO:** 2º SEMESTRE

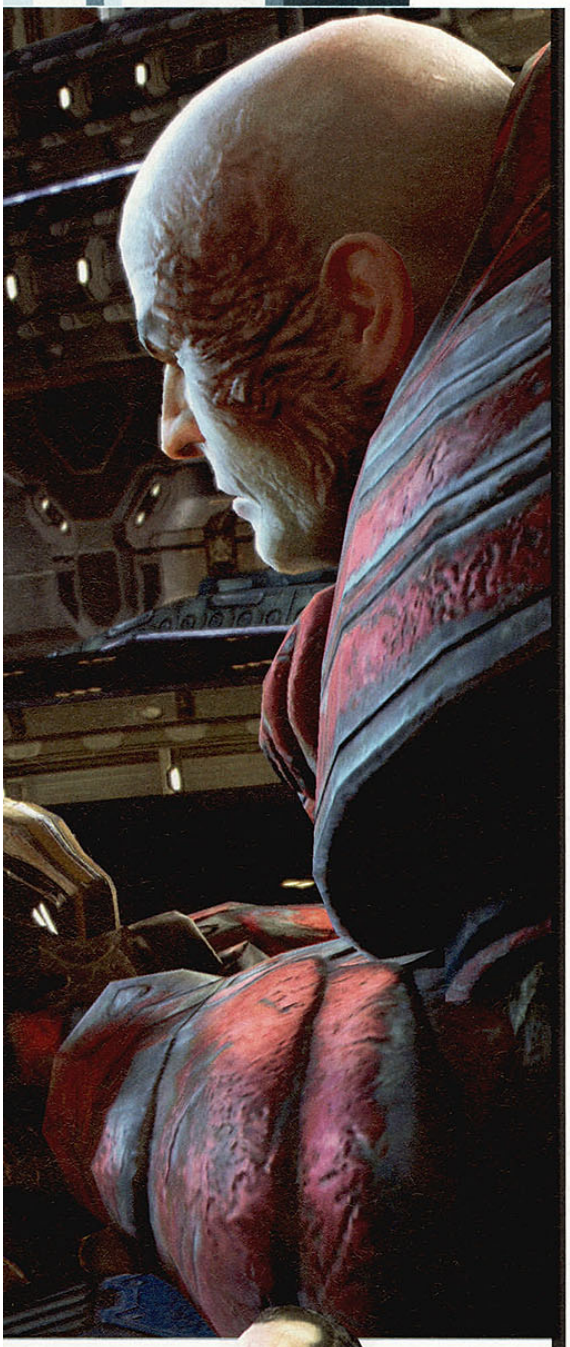
UNREAL TOURNAMENT III

Olha só de onde surgiu o *Gears*

O nome pode ter mudado um pouquinho, mas quem conhece *Unreal Tournament*, *UT2003*, *UT2004* e *Unreal Championship* sabe que se trata do mesmíssimo jogo. Para quem não faz idéia do que estamos falando, *UT* é um game de tiro em primeira pessoa focado no multiplayer, simples e sem enrolação. Mate ou morra, mais ou menos no esquema de *Quake*. A diferença, porém, é que a Inteligência Artificial de *UT* é melhor, possui inúmeras modalidades para disputas em rede – inclusive, é um dos títulos mais considerados pelo pessoal do Esporte Eletrônico. E já que o foco são os tiros, vale acrescentar que o arsenal não apenas tem visual incomum, mas as armas possuem uma segunda opção de disparo. O esquema promete ser mantido para *UT3*.

A Epic garante que o modo singleplayer terá bots controlados pela IA com possibilidade de receberem ordens via comando de voz. Pena que a empresa ainda não demonstrou como isso funciona na prática, porque na teoria parece ser muito bacana. Como novidade, a campanha poderá ser feita em modo cooperativo pela Live. Já o multiplayer, que é – e sempre será – o filé de *Unreal*, tem a presença certa dos veículos aéreos e terrestres, que permitem múltiplos ocupantes armados. O esquema desenfreado de combate é outro aspecto que está de volta. Aqui, mais do que nunca, a habilidade é o ponto de desequilíbrio entre a vitória e a cova.

O multiplayer tem presença certa de veículos aéreos e terrestres



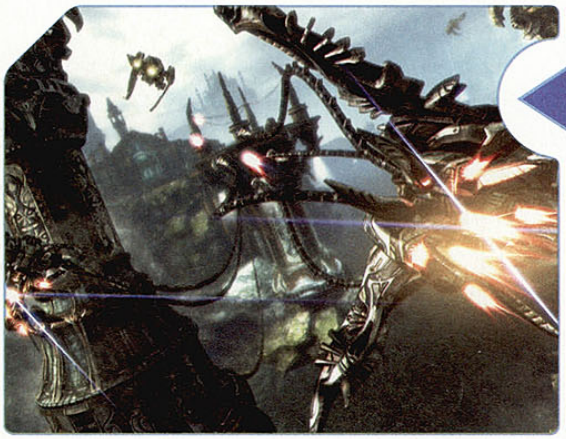


As raças serão muito variadas



FAÇA VOCÊ MESMO

A versão de PC – e somente ela – virá acompanhada de um programa de edição. Porém, a Epic já confirmou que os donos de X360 poderão transferir o software para o console e utilizá-lo dentro do jogo normalmente, expandindo a longevidade do título. Além disso, novos mapas sempre surgirão para download na Live, como em *Gears*.



VEÍCULOS

Todos os veículos vistos em *UT2004* voltarão em *UT3*. Até mesmo os tanques Goliath e Leviathan. As máquinas da raça Necris também marcarão presença. Isto significa o retorno do quadriciclo Viper, do tanque Nemesis e do bípede Darkwalker. Os jogadores poderão usar ainda uma prancha voadora e um sistema (já manjado) de teletransporte.



ARMAS

Ah, as armas de Unreal... O arsenal em *UT3* será o maior de toda a série. Como? Simples, a Epic juntará os modelos de vários episódios anteriores. Logo, a lista corre: Flak Canon, para curta distância, hock Rifle, para meia, e a minimetralhadora Impact Hammer. Isso sem falar do Triple Rocket Launcher, o derruba-elefante AVRiL, entre outros.



AS RAÇAS

A série trouxe uma gama de personagens das mais diversas origens e histórias. Humanos bombados, criaturas com visual egípcio, os pálidos aliens da raça Necris. Sem esquecer dos Juggenauts, de genes alterados; os robôs Corrupt; os guerreiros Krall; e muitos mais. Todos estarão de volta, mas com visual ultra, mega, superdetalhado. Se o visual de *Gears* impressionou, espere até ver *UTIII*.

Bate-papo

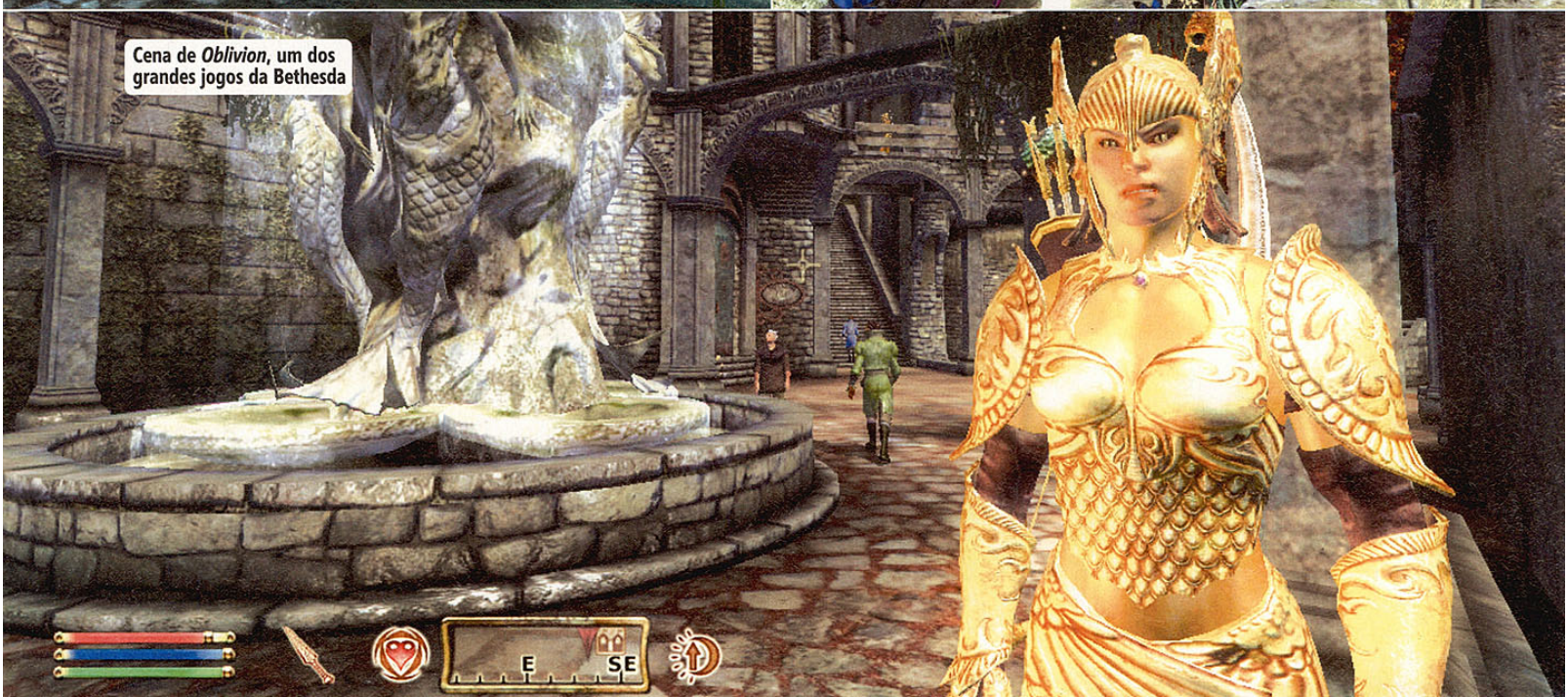
Entrevistas com jogadores e celebridades do X360

Apresentando
Pete Hines, Relações Públicas
Todd Howard, Produtor-executivo

Nelson Alves Jr.







Cena de *Oblivion*, um dos grandes jogos da Bethesda


Apresentando Peter Hines


Apresentando Todd Howard

Tiro rápido

GOW
JOGO?

N/A
GAMERSCORE?

Rec
ZONA?

Bethesda

Criadores de The Elder Scrolls IV: Oblivion

Confira o bate-papo com o pessoal responsável por *The Elder Scrolls III Morrowind* e *IV Oblivion*, dois dos mais belos e complexos RPGs já criados em qualquer plataforma.

Qual sua função na equipe?
Pete: *Sou o cara que divulga os jogos e mantém contato com outras empresas e com a imprensa. Além disso, discuto idéias de novos projetos e edito guias de estratégia.*
Todd: *Tenho o privilégio de encabeçar jogos de peso, como* Morrowind, Oblivion *e* Fallout 3. *Basicamente, eu crio jogos para viver.*

Já está de saco cheio de falar sobre *Oblivion*?
Pete: *Sinceramente, não. Foi um trabalho que exigiu anos de esforço, mas feito de forma apaixonada. O fato que os envolvidos no projeto ainda curtem falar a respeito. Pô, é muito bom saber que as pessoas ainda gostam de conversar sobre o jogo. Muito melhor do que se já o tivessem esquecido.*
Todd: *Por mim o, Pete pode falar à vontade, ele é o cara para isso.*

De forma geral, os jogos custam caro demais?
Pete: *Respondendo como alguém que vende jogos para sobreviver, não. A produção de uma game exige altos investimentos. Por outro lado, respondendo como quem compra toneladas de jogos, sim. Minha mulher está a ponto de me matar por isso. Sem falar que meu filho de sete anos está viciado, então agora os gastos com videogame em casa duplicaram.*
Todd: *Se a durabilidade média de um game fosse entre 10 e 20 horas ao custo de 20 dólares, você veria muitos títulos fazendo sucesso. Já 60 dólares é um investimento pesado, sem garantia de retorno para o jogador em termos de diversão. Por isso há tantos jogos que são deixados de lado nas prateleiras.*

Quais as suas inspirações e as suas aspirações?
Todd: *Livros e filmes, de [J.R.R.] Tolkien a George Martin, passando por [Steven] Spielberg, Chris Nolan e especialmente Peter Jackson. Ele é o raro tipo de artista capaz de transpor um mundo para as telas de cinema mantendo os menores detalhes, sem torná-lo entediante. Já nossas aspirações são as de conseguirmos criar games que coloquem os jogadores em outros mundos, jogos que consigam passar emoções.*

A Bethesda começou a investir em outros gêneros, como estratégia e tiro. Vocês estão se afastando dos RPGs?
Pete: *Nós não estamos nos afastando dos RPGs. Fizemos* Oblivion, *estamos finalizando a expansão* Shivering Isle *e ainda trabalhamos em* Fallout 3. *Para deixar bem claro, a equipe de criação dos jogos – Bethesda Game Studios – continua focada em RPGs. Já a Bethesda Softworks é o braço que cuida da distribuição e não da produção como um todo. Portanto,nesse caso o foco é realmente diversificar o máximo possível.*

Obviamente que vocês criaram mitos próprios para suas séries de RPG, no entanto há fortes elementos fincados em fantasias mais tradicionais. Por acaso vocês pretendem algum dia se afastar do genério Tolkien e Dungeon & Dragon e seus orcs, elfos e esquisitices do gênero?
Todd: *Não vejo problema algum em ter como base temas de fantasias tradicionais. Criamos nossos próprios panos de fundo. Áreas como a de Tamriel, em* Oblivion, *têm assuntos suficientes a serem explorados sempre que precisarmos. Na verdade eu prefiro bem mais um mundo fantasioso do que criar ambientes muito próximos da realidade.*

Das empresas que desenvolvem para o Xbox 360, quais vocês mais admiram?
Pete: *Gostamos muito da Valve e da Blizzard. Aqueles caras se prendem a uma idéia e têm colhões de levá-la adiante, custe o que custar. Se for preciso, param toda a produção e recomeçam do zero para acertar. Os jogos de ambas são fantásticos.*
Todd: *Concordo com Pete, mas eu ainda acrescentaria a Epic na lista.* Gears *é um jogo fantástico, que utiliza uma tecnologia excelente.*

Qual o objetivo de vocês com *Rogue Warrior*? O que ele tem de diferente em relação a outros jogos de tiro?
Pete: *Não se trata apenas de mais um jogo de tiro. Os ambientes serão imensos, abertos e permitirão ao jogador escolher o melhor caminho a seguir. Queremos autenticidade, por isso temos o grupo SEAL Team Six como consultores – Dick Marcinko e seus homens. Queremos dar ao jogo a mesma personalidade desses caras, porque eles sabem exatamente como uma guerra funciona. Estiveram lá. [Nota do editor: Richard "Dick" Marcinko é ex-integrante SEAL, a elite do exército norte-americano, e ficou conhecido como* Rogue Warrior, *nome do livro que escreveu na aposentadoria e que serve de inspiração para o desenvolvimento do jogo da Bethesda.]*

Há quanto tempo você trabalha na produção de *Fallout 3*?
Todd: *O projeto começou no final de 2004. Quando* Oblivion *estava em produção, apenas dez pessoas permaneceram com* Fallout 3. *Agora a equipe completa está envolvida no projeto. Nosso processo de pré-produção é bastante extenso, com criação de conceitos, designs, construção de protótipos... Em breve poderemos apresentar algo sobre o jogo.*

Há algum outro jogo em produção que ainda não sabemos?
Pete: *Há sempre novas idéias em andamento, em diversos níveis. Pode ser desde uma simples idéia em discussão ou algo em pré-produção. Temos como padrão esperar que a produção esteja adiantada o suficiente antes de qualquer anúncio.*

Quantos downloads extras vocês ainda planejam para *Oblivion*?
Pete: *Temos algumas coisinhas guardadas. Estamos quase terminando uma nova missão chamada* Fighters Stronghold, *que foca o desafio nos guerreiros, obviamente. Fora isso, uma ou duas mais devem surgir.*

Querem deixar algum recado para seus fãs?
Pete: *Obrigado, obrigado e obrigado. Um milhão de obrigados por comprarem e jogarem nossos títulos.*
Todd: *Muitíssimo obrigado. Temos muita sorte de nossos jogos terem uma audiência tão grande e serem tão comentados.*

> Não vejo problema algum em ter como base temas da fantasia tradicional. Prefiro o mundo fantasioso a ambientes realistas



2006 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studios, Rare, o logo Rare, Viva Piñata, Xbox, os logos Xbox e o logo Xbox 360 são marcas registradas ou marcas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Rare, limited é uma subsidiária da Microsoft Corporation.

Jump in.

www.xbox360.com.br







Estão falando por aí que Piñatas não existem. Absurdo! São mais de 60 espécies. É só criar um ambiente propício que eles começam a aparecer – alguns dóceis, outros meio azedos – mas, com um pouco de ajuda, eles conseguem viver em perfeita harmonia. Piñatas existem, sim. Pelo menos pra quem se joga num Xbox 360.

VIVA PIÑATA

EXCLUSIVO Xbox 360

Totalmente em português.

RARE

Microsoft game studios

XBOX 360

由更

Importados JAPÃO

Um mergulho nos títulos nipônicos do X360

Edição: Flávia Gasi

Já não é segredo que o Japão é um dos mercados cruciais para a Microsoft e que, por isso, está na mira da empresa há algum tempo. Por esta razão, no ano passado, o X360 levou à terra do sol nascente alguns lançamentos de peso e novidades exclusivas, entre eles o esperado (por nós) RPG *Blue Dragon*. Povo felizardo. Enquanto eles já controlam os novos heróis de Toriyama (criador da série *Dragon Ball* e dos personagens de *Blue Dragon*), a gente testa algumas versões demos. Mesmo com grandes filés como este disponíveis no mercado japonês há meses, outras produções chamam a atenção, principalmente pela variedade de gêneros. Tem para todos os gostos: desde invasões alienígenas até donzelas com traços de mangá em vestidos esvoaçantes.

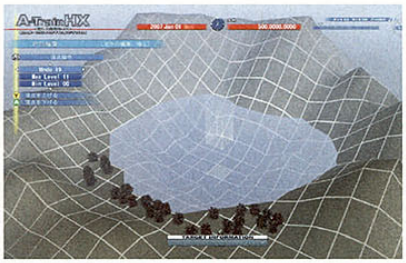
No entanto, os títulos não são necessariamente explorados pela mídia fora do Japão. Este é o propósito desta reportagem: garimpar os games nipônicos e criar uma lista com os mais curiosos, de características marcantes. O único problema é que você pode se apaixonar por um desses games – e sofrer para finalmente tê-lo em mãos. Se você for daqueles que não se importam com o preço do frete, pode ainda adicionar Gamerpoints de jogos desconhecidos dos brasileiros.

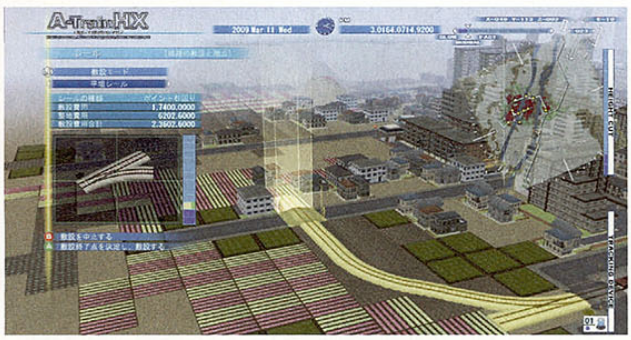
A-TRAIN HX Distribuidora: Artdink

A palavra de ordem é manter os trens na linha

Mais do que um simples simulador de trens, *A-Train HX* coloca toda uma cidade em suas mãos: você deve construir a infra-estrutura ferroviária do cenário e ainda evitar atrasos dos trens ou que saiam da linha, literalmente. Apesar de não possuir gráficos inovadores, existe uma parcela importante do game que se beneficia com a alta definição do X360: os menus. São tabelas, gráficos e todo o tipo de documento que ajudam graças ao sistema bem elaborado e design cuidadoso.

Progredir no jogo sem manjar de japonês pode ser complicado, já que decifrar os documentos é o único meio de a sua cidade crescer. Apesar de um singleplayer bem divertido, o ápice do game é acabar seu cenário e disponibilizá-lo na Live para download. Além disso, você pode pode administrar mapas de outros jogadores. Exige concentração como *Sim City* ou *Railroad Tycoon*.







NA FEBRE POR...
BISTRO CUPID: ENCARNAR UM GERENTE QUE LIDA APENAS COM BELAS MULHERES NÃO PODE SER RUIM

BISTRO CUPID Distribuidora: Sucess

Administrar um café cheio de garçonetes gatas é trabalho fácil

Apesar de *Bistro Cupid* conter a maioria dos elementos dos jogos de "romance" japonês, inclusive moçoilas bem desenhadas com traço de mangá, a jogabilidade é bem simples. Em vez de só perseguir garotas a esmo e tentar emplacar frases feitas bem colocadas, o game coloca o jogador na posição de gerente de um café. E não qualquer café, mas um em que as garotas tratam os fregueses como se fossem reis. Detalhe: esses cafés realmente existem no Japão.

Sua tarefa é gerenciar o local, que inclui: escolher o cardápio, decorar o cenário e contratar as meninas. Lógico, depois que a coisa está toda pronta, o trabalho fica simples e sobra um tempinho para flertar com as moças. A sua única preocupação é não deixar o lucro cair. Os métodos para fazer dinheiro são divertidos e servem como mais um atrativo, como se as meninas não bastassem.







BLUE DRAGON Distribuidora: Mistwalker

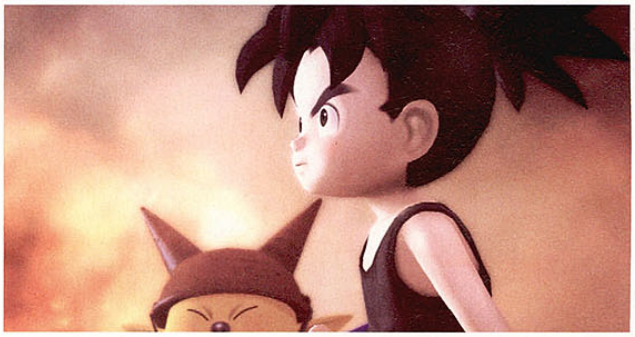
Simplesmente o RPG que tem tudo para se tornar clássico

Quando se reúne a nata dos criadores de jogos de RPG em um só projeto, é de imaginar que game bom vem por aí. Mais do que alguns títulos interessantes no currículo, a equipe que desenvolve *Blue Dragon* é a melhor no gênero, afinal, estamos falando de Sakaguchi (criador de *Final Fantasy*), Uematsu (compositor lendário de games de RPG) e Toriyama (pai de *Dragon Ball*). Esse é o primeiro projeto do trio para o X360 e também o primeiro RPG nascido no Japão para o console. Basicamente você terá que salvar o planeta, claro. A diferença é que o grupo de garotos de *BD* conta com a ajuda de guardiões durante as batalhas (incluindo o dragão azul).

RPG bom pede história grande: aqui são mais de 40 horas de jogo, com visual tão belo que foram precisos três discos para acomodar tudo. O game pode chegar ao Brasil ainda este ano.







NA FEBRE POR...

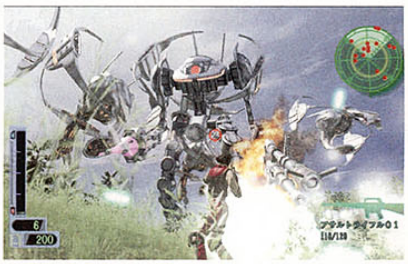
BLUE DRAGON: APENAS DO MESMO GÊNIO CRIADOR DE *FINAL FANTASY*. SÓ PODE SER BOM

EARTH DEFENCE FORCE 3 Distribuidora: D3

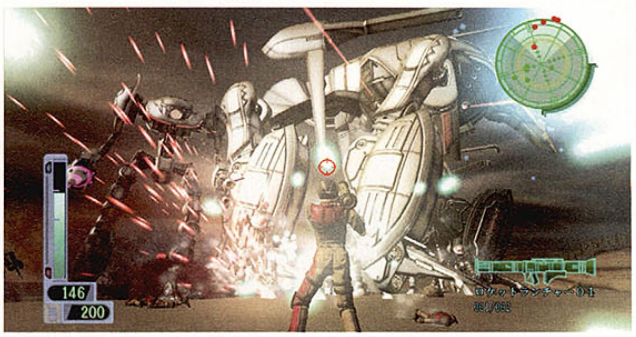
Aliens protagonizam um jogo com cara de filme trash e cenários destrutíveis

Esta é uma das séries que fazem falta deste lado do planeta. *Earth Defence Force* deveria ser lançado em todos os continentes, mas ainda não perdemos nossa esperança de vê-lo em prateleiras brazucas. O clima do game é o mesmo de um filme trash sobre alienígenas armados até os dentes. Lógico, seu papel é defender a Terra de uma nova ameaça. Se você já ouviu falar de Ed Wood, considerado o pior diretor de cinema de todos os tempos, então imagine que um dos seus filmes invadiu o Xbox 360.

Além da cara de cinema B, o jogo traz o mehor da geração 8 bits, com ação ininterrupta e ambientes destrutíveis. Não apenas pequenos pedaços do cenário, mas o ambiente inteiro pode virar pó. *EDF 3* já tem data de lançamento nos EUA e na Europa, só falta chegar aqui.





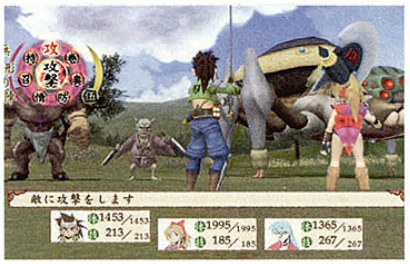


FAR EAST OF EDEN: ZIRIA — Distribuidora: Hudson

O tipo de RPG para quem já conhece o gênero e espera um pouco mais

Há muito tempo, numa terra distante, existia um console chamado PC-Engine. Um dos debutantes do tal aparelho era *Bomberman* (cuja versão para o X360 é tão ruim, que nem vale a pena comentar) e seu irmão mais novo era o RPG *Far East of Eden*. Pois é, finalmente a continuação chega aos gamers nipônicos. Além de ser um RPG tradicional, vem embalado em humor. A ilha central, cenário do jogo, chama-se Jipang, que é uma sátira ao Japão, com direito a um Monte Fuji gigantesco e muita rivalidade entre os lados oeste e leste, sem falar das brincadeiras com os traços do povo japonês.

Far East of Eden pode ser tradicionalista, no entanto vem acompanhado de animações hilárias e deve agradar a fãs de RPG que preferem dar umas risadas enquanto jogam.







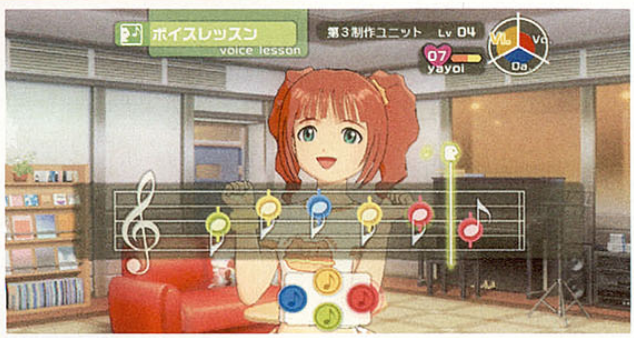
NA FEBRE POR...
IDOL MASTER: TEM LINDAS GATAS JAPONESAS E VOCÊ AINDA PODE ESCOLHER O QUE ELAS VÃO VESTIR

IDOL MASTER — Distribuidora: Namco-Bandai

Controlar a próxima gata famosa vira sensação no Japão

O Japão tem um gosto diferenciado quando se trata de sensualidade. Em vez de focar apenas com fantasias (no sentido literal), filmes eróticos e tudo o que envolva gemidos, os japoneses curtem mesmo é incluir outros elementos na equação, como a dança, o canto e os programas de auditório. E parece que a alternativa agrada até as produtoras de jogos, afinal a Namco lançou o título *Idol Master*. Nele, você deve fazer com que uma garota (ou uma idol, se preferir) chegue até o topo, mas pelos motivos corretos. Para tanto, é necessário ensinar a gata a dançar, escolher o vestuário, dizer o que ela deve cantar, fazer os acordos profissionais e esperar que ela se torne uma estrela. *Idol Master* faz tanto sucesso no Japão que a Namco já lançou atualizações na Live, com possibilidade de competir e participar de um ranking com as melhores idols. Pois é.







PROJECT SYLPHEED Distribuidora: Square-Enix

O ex-game de tiro agora conquista o espaço

Sylpheed começou sua vida no Sega CD, no começo dos anos 90, e logo mudou de casa e foi parar no PS2. Desta vez, além de trocar o console mais uma vez, o game resolveu mudar tudo logo de uma vez. O que antes era um shooter em 2D, virou um game de combate espacial em 3D para o X360. *Project Sylpheed* roda a 60 frames por segundo e tem visual bonito e estiloso, com direito a efeitos animados da trajetória dos jatos, naves e mísseis.

O objetivo, porém, continua igual: atirar no inimigo com um imenso arsenal e possibilidades estratégicas. Apesar da tentativa da Square de adicionar um pouco de romance, uma história bestinha e animações fofinhas, a parte dos tiros ainda convence mais. E convence bem. Principalmente por conta do chefes gigantescos.







NA FEBRE POR...

SEIKO NO RONDE X: A G.REV TEM O COSTUME DE CRIAR ÓTIMOS SHOOTERS, POR ISSO QUEREMOS VER ISSO NO NOSSO X360

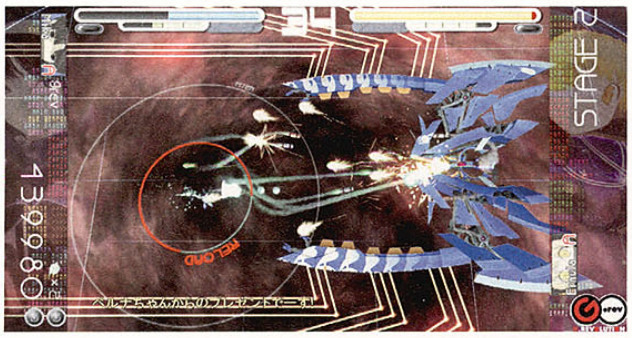
SEIKO NO RONDE X Distribuidora: G.Rev

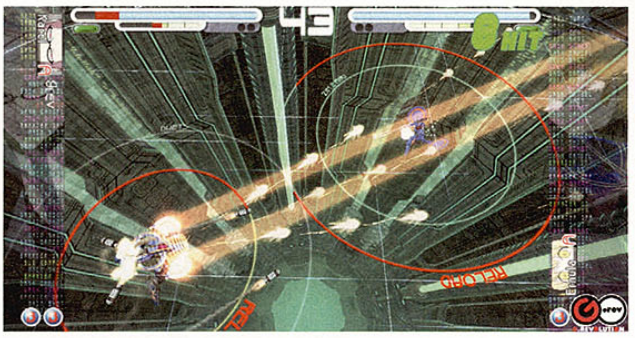
Falta de definição de gêneros nem sempre é ruim

O que acontece quando se cruza um game típico de porradaria com um de tiros para todos os lados? Simples, cria-se *Seiko no Ronde X*. A junção das duas coisas pode soar esquisita; no entanto, o game faz a adição com tamanha maestria que o resultado é um título viciante.

A distribuidora está acostumada a lançar jogos de tiro com muito sucesso, por isso é interessante ver que ela aposta no novo e tem a coragem de lançar um jogo diferente daquilo que o público espera dela. No final das contas, ficou assim: você pega uma nave, carrega com todo o tipo de artilharia e entra em uma arena que se parece um jogo 2D de ação. Depois disso, vem a parte de tiro, com direito a escapadas e esquivas. Sim, a estrutura é simples e o modo singleplayer não é complicado, mas assim que você entrar na Live, vai entender o porquê do vício.







SHUTOKOU BATTLE X — Distribuidora: Genki

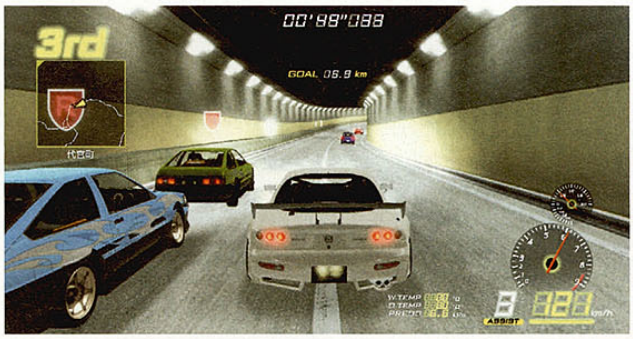
A franquia chega a outro patamar e mostra o que é velocidade

Mais conhecido no Ocidente como *Tokyo Highway Battle*, esta série de corrida de rua já está no mercado desde a década de 90 e suas versões para Dreamcast e PlayStation foram aclamadas pela crítica, com razão. O novo título traz como diferencial as corridas online. Você escolhe seu carro e começa a tuná-lo. Quando achar que está apto para o páreo, entra na Live e espera pelo próximo coitado que cruzar seu caminho. Vítima escolhida? Agora é só ligar os faróis para desafiá-lo e correr como um louco. Cada competidor possui barras de energia, por isso é vital que você se mantenha na frente, até que os carros comecem a desacelerar.

Agregados à corrida estão os gráficos bacanas. Com ação noturna, a iluminação e o framerate do jogo rodam de modo tranqüilo. Para quem curte derrapagens em alta velocidade.







NA FEBRE POR...

SHUTOKOU BATTLE X: NÃO EXISTE NINGUÉM QUE SAIBA MAIS SOBRE DERRAPAGENS DO QUE OS JAPONESES

ZEGAPAIN XOR — Distribuidora: Namco-Bandai

Tem lutas entre aqueles robôs imensos que os japoneses adoram

A mistura "mangá que virá anime que vira game" é popular no Japão. E *Zegapain Xor* é um dos muitos exemplos. O foco do jogo são batalhas entre robôs gigantes num mundo futurista com ambientação variada, desde planícies até grandes fachadas que cintilam luzes néon.

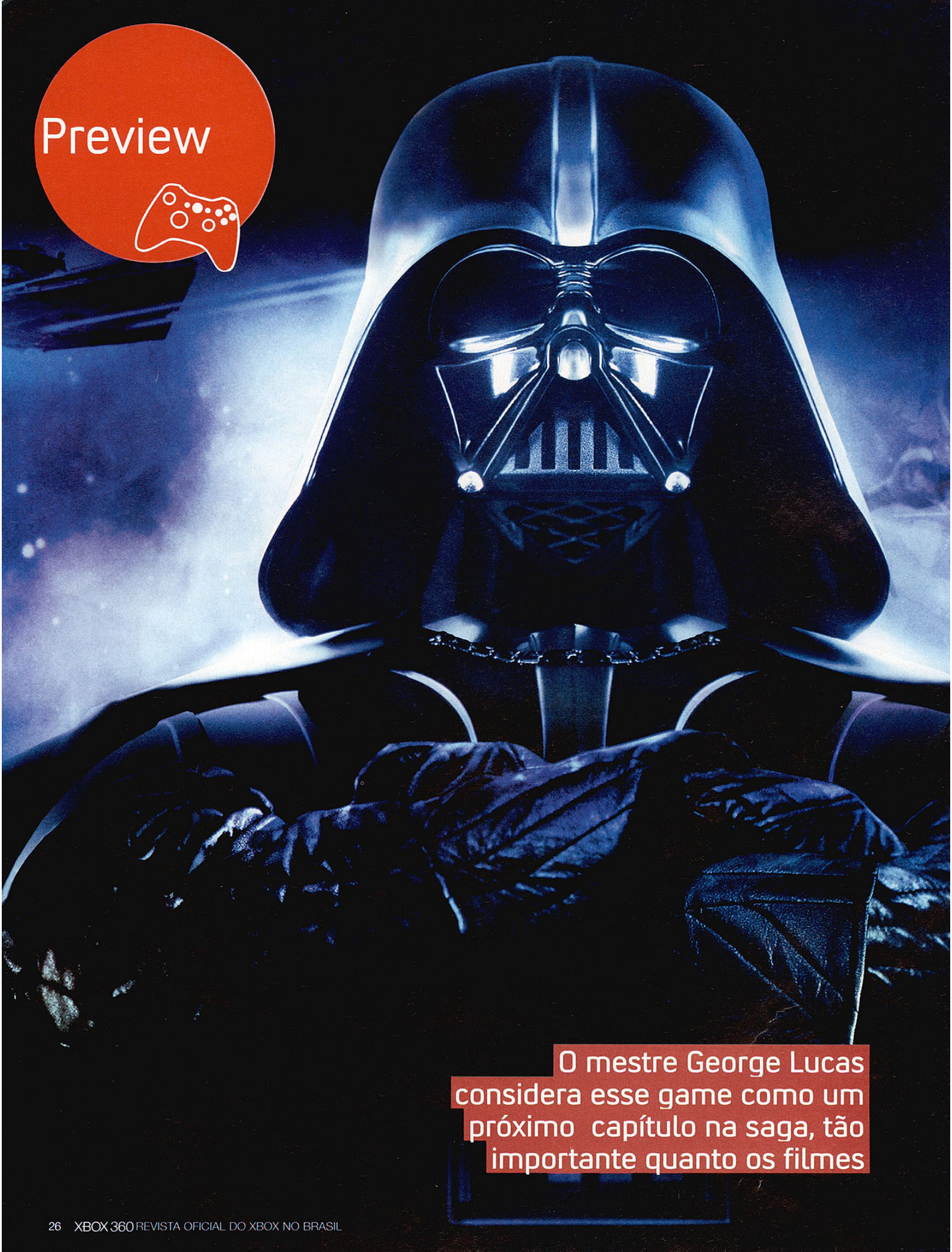
Para defender sua terra natal, os personagens Toga e Sara combatem os oponentes utilizando robôs Zegapain que podem, entre outras firulas, voar. O grande diferencial do game está na possibilidade de comandar e personalizar até três tipos de máquinas. Isto pode ser feito por meio de compra de itens e treinamento e se torna um elemento crucial para a jogabilidade. Imagine: são três mil tipos de combinações, o que permite pensar em pelo menos três mil estratégias. Apesar de o modo multiplayer utilizar o headseat, esperamos a tradução para testá-lo.







Preview



O mestre George Lucas considera esse game como um próximo capítulo na saga, tão importante quanto os filmes

Star Wars The Force Unleashed

STAR WARS: TFU

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION | **PRODUTORA:** LUCASARTS | **JOGADORES:** Não definido

XBOX LIVE: Não definido | **ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO:** 30%

LANÇAMENTO: NOVEMBRO 2007

A Vingança dos Sith continua aqui no game, considerado o Episódio 3.5 da saga de Star Wars

Desde de março de 2006 (faz tempo, como dá para perceber) que rola o boato a respeito de um novo game de *Star Wars*. Tudo porque durante a GDC (Game Developers Conference, que rola anualmente em São Francisco, EUA), a LucasArts apresentou uma demo com novas tecnologias de animação e física que usavam como pano de fundo dois games em portencial: *Indiana Jones* e *Star Wars*. Enquanto a produção do primeiro foi confirmada em maio daquele ano, a do segundo tornou-se um enigma. A demo era só para demonstração mesmo ou a produtora pretendia de verdade trazer os Jedi para a nova geração? Para alívio dos jogadores e fãs da saga, há realmente um novo *Guerra nas Estrelas* em produção. Melhor: se depender das promessas do pessoal envolvido no projeto, prepare-se para entender do que o X360 é verdadeiramente capaz.

Do início

The Force Unleashed trará à tona o momento mais sombrio de *Star Wars*, o período entre a transformação final de Anakin Skywalker em Darth Vader, visto no Episódio 3, e a descoberta de seus filhos órfãos Luke e Leia, no Episódio 4. Foi justamente neste pedaço da história que praticamente todos os Jedi foram exterminados. Enquanto o emergente Império ganha corpo, Vader escala um aprendiz para liderar a caçada aos cavaleiros do bem. Como você já pode ter notado, o escolhido para a tarefa é você. E antes que possa parecer uma missão pouco nobre atuar pelo lado do mal, pense nas possibilidades de utilizar a Força como poucas vezes foi vista em jogos da série. É justamente nisso que *TFU* se foca. O título do game escancara não só a intenção, mas o funcionamento da mecânica de jogo. Você, como aprendiz de Sith, terá uso descontrolado dos poderes. A explicação mais próxima da cena seria a de tentar prender um furacão dentro de um copo. Impossível. Pois é mais ou menos isso. Apesar de não dominar todos os poderes, seu personagem os tem em potência máxima. Até agora há poucas habilidades confirmadas: Force Lightining, Force Pull, Force Repulse e Force Grip. No entanto, a que promete ser o carro-chefe em *TFU* chama-se Force Push, que consiste em utilizá-la para atirar corpos e objetos a distância. No entanto isto seria um mero detalhe não fosse pela tecnologia por trás de tudo. Falaremos dela adiante. Por enquanto, saiba que a

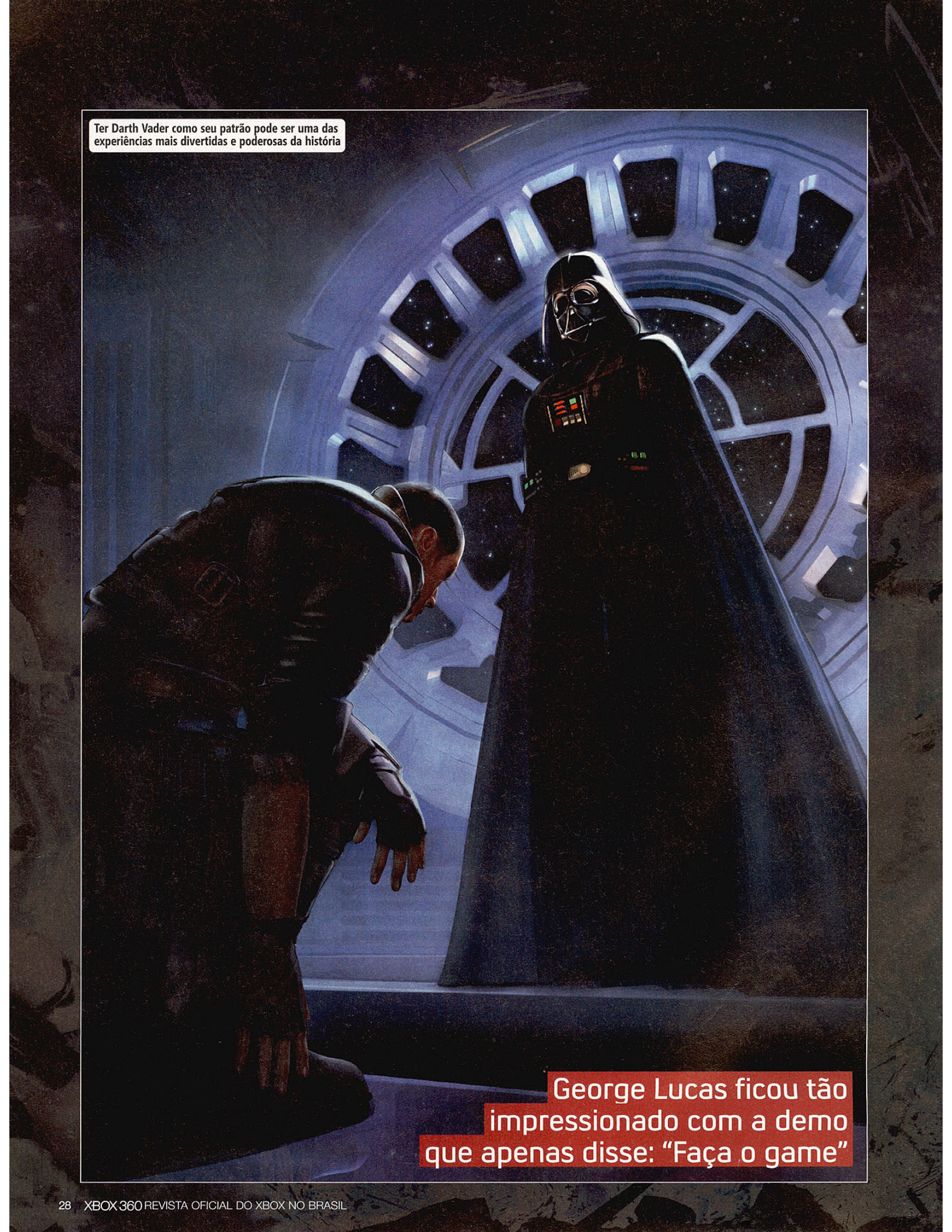
Edição: Nelson Alves Jr.



Aprenda novos modos de usar a força no nosso preview exclusivo

ENTENDA A FORÇA

Obi-Wan Kenobi descreve a Força como "uma energia que provém de todos os seres vivos. Ela nos envolve, penetra e mantém o universo unido". Possui um lado negro, associado aos Sith, e um lado de luz, ligado aos Cavaleiros Jedi, defensores da paz.



Ter Darth Vader como seu patrão pode ser uma das experiências mais divertidas e poderosas da história

George Lucas ficou tão impressionado com a demo que apenas disse: "Faça o game"



Este é um pedacinho do trailer do game, animação impressionante, diz aí





QUE TAL UM PAR ROMÂNTICO?



Parece que sua namorada será piloto em *TFU*

Juno Eclipse é uma piloto do Império e, aparentemente, também tem um papel crucial no jogo. Ela deve tomar as rédeas da mais nova nave da saga. Como as histórias de amor sempre estiveram presentes em *Star Wars* - Han e Leia, Anakin e Amidala, Luke e... aham... sua irmã - dá para supor que isto não será diferente no roteiro de *TFU*.



Você é um Sith, por isso usa a Força do jeito que quiser. Pouco importa o tamanho do estrago

MONSTROS À VISTA

Algumas raças inéditas e variações das já existentes estão confirmadas. Confira.

FELUCIANOS

Os Felucianos são uma espécie que habita um planeta com uma botânica bem estranha e cheia de fungos gigantescos. Por isso, eles possuem braços em forma de tentáculos e vestem uma máscara peculiar feita de uma vegetação bizarra.



RANCORS

A primeira aparição de um Rancor na saga rola no Episódio 6, no palácio de Jabba. Aqui, você os verá quando estiver caçando a Jedi Shaak Ti. Ainda haverá uma versão alterada e mais monstruosa do bicho, os Bull Rancors. E olha que o bicho nao alterado já é feio.



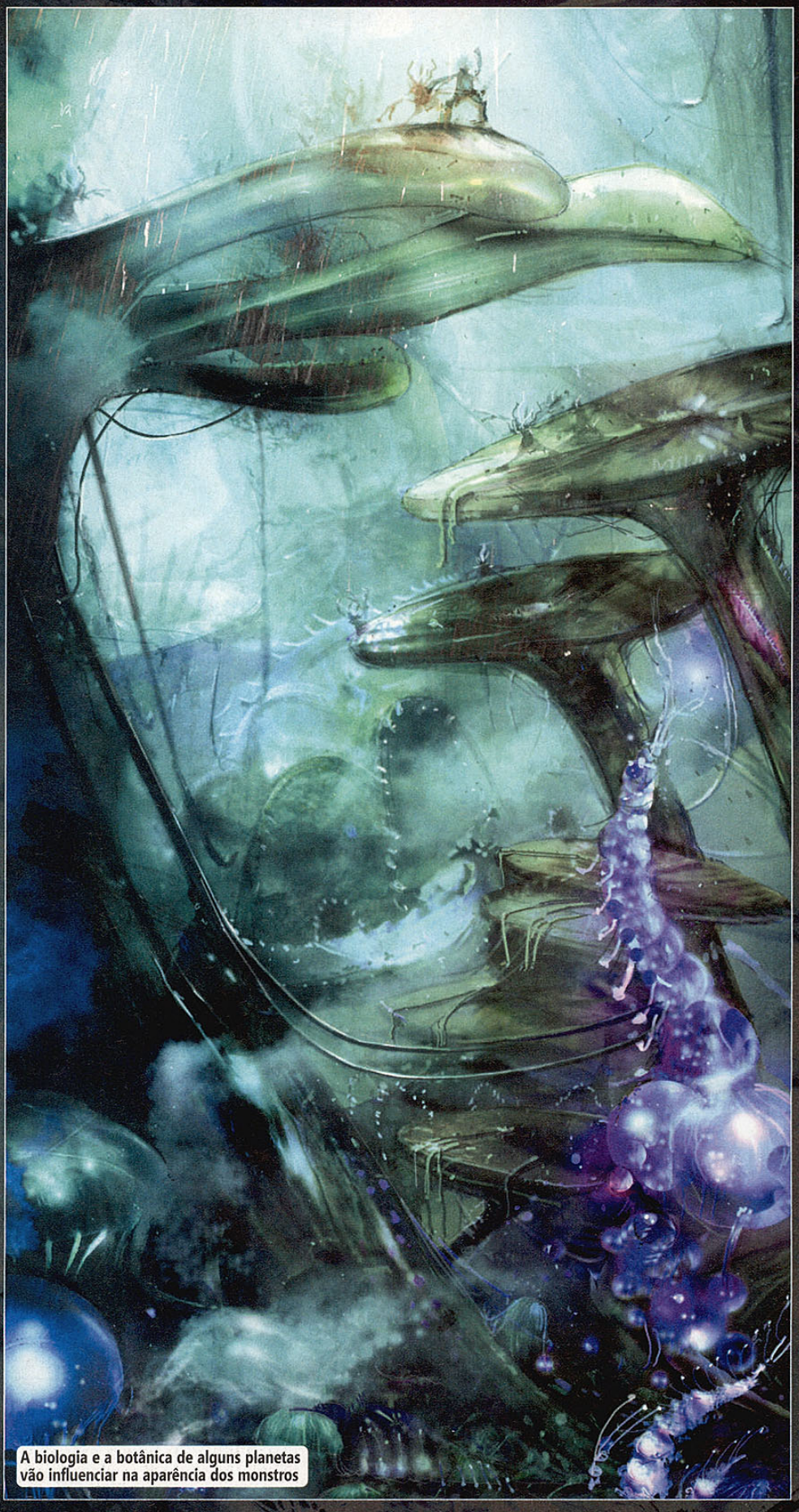
simulação física e o efeito de quebra dos objetos estão além de tudo o que você já viu. Em termos práticos, quase tudo pode ser alçado ao ar. Por isso, cada pedaço de terreno torna-se uma arma em potencial. Fica fácil sacar a razão de tanto zelo no planejamento dos cenários. A produtora quer garantir o uso dos mais diversos objetos a seu favor. Desde arrancar tecos de canos até arremessar canhões contra seus inimigos. Se preferir, pode lançar contêineres para atingir soldados nos pontos mais altos só para presenciar uma queda espetacular dos infelizes. Lembre-se, você é um Sith e sadismo faz parte do seu lema, divirta-se. Acha pouco? Pois saiba que mesmo espaçonaves em baixa altitude poderão ser agarradas pelo seu poder.

Há ainda alguns aspectos que não estão implementados no jogo, já que o estágio de desenvolvimento ainda é prematuro. O produtor Haydn Blackman conta que haverá uma barra para indicar a quantidade de energia da Força. Conforme você utiliza algumas das habilidades, a barra diminui. A quantidade necessária de energia e a velocidade de recarga vai depender do poder usado. Force Push será o mais abundante, já que a recarga será rápida. Por outro lado, a Force Lightining exigirá uso cauteloso pois a energia demora a voltar. Todas as habilidades poderão ser melhoradas no decorrer da partida.

Apesar do pouco que foi mostrado por Blackman, já deu para saber qual será o movimento predileto de muita gente. Nada de sutileza. Basicamente um inimigo foi suspenso no ar, sem a mínima chance de se salvar, enquanto que com a Force Throwing, o sabre de luz foi arremessado para cortar o oponente ao meio. E para deixar claro que nada no game deve ser politicamente correto, o próprio Blackman descreve o sistema de jogo como "chutar a bunda dos outros com uso da Força".

A conversa inicial

Uma dúvida pertinente é por que demorou tanto para a LucarArts levar *Star Wars* ao X360. E aqui nos referimos a um game sério, não paródias como a franquia Lego. A explicação é simples e vem



A biologia e a botânica de alguns planetas vão influenciar na aparência dos monstros

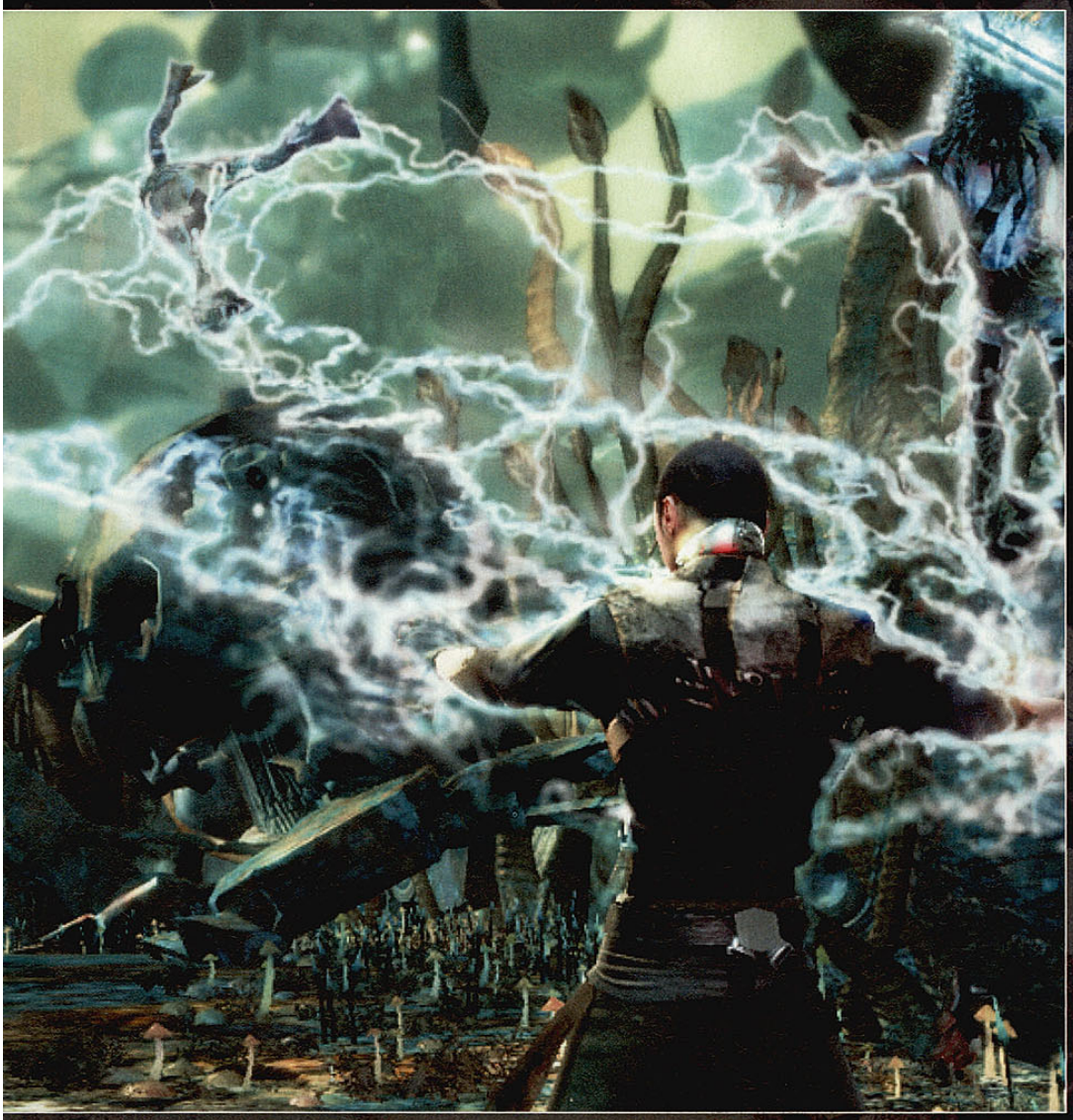


NO ESPAÇO

Que nave é aquela? É a nova Rogue Shadow!

Todo grande personagem de *Star Wars* precisa de uma espaçonave exclusiva. Em *TFU* não será diferente: a sua nave se chamará Rogue Shadow, descrita por Blackman como "menor e mais ágil do que a [Millenium] Falcon". A nave traz influências da Tie Interceptor, nos detalhes da fuselagem e na cabine esférica. E ainda conta com uma piloto feminina. Só faltou mesmo revelar quando ela será usada.





da própria produtora. "Esperávamos o surgimento de uma tecnologia para desenvolver algo digno da nova geração", explica Blackman. Aliás, essa é só parte da justificativa. A principal delas é que George Lucas em pessoa, o criador da saga, considera *TFU* como parte integrante da história cinematográfica. Obviamente que se trata de uma responsabilidade imensa por parte dos produtores, o que exige um burocrático processo de autorizações antes mesmo que uma nova idéia seja discutida. Blackman conta que várias demos técnicas foram testadas antes de as primeiras conversas com Lucas serem iniciadas. "George [Lucas] foi peça-chave na criação dos personagens que se encaixavam na história do jogo, provendo respaldo e revisando detalhes do roteiro". E quem melhor para esmiuçar o uso da Força do que seu criador? "Aprendemos muito sobre a Força com Lucas", diz Blackman. O interessante é que o cara já conhecia os princípios básicos de como simular os poderes, no entanto como o projeto previa utilização da Força de maneira quase incontrolável, foi necessário mostrar a concepção e aguardar o aval de Lucas. A cena deve ter sido hilária: Blackman se aproximando da sala do chefe com o mesmo tremor que um comandante de tropa chegaria perto de Darth Vader. A diferença é que Lucas não o ergueu pelo pescoço, mas sim ficou muito impressionado e soltou uma frase simples: "Faça esse jogo!".

POÇO DE DINHEIRO

A LucasArts já está negociando as licenças de merchandising de *TFU*, incluindo quadrinhos e bonecos articulados. Já queremos a nossa Rogue Shadow...

Novidades

Ok, então a produção teve início e chegamos à parte que prometemos, a tecnologia por trás do game. Blackman explica que a interação da Força com os NPCs e o ambiente ocorre graças ao que a equipe chama de "três chaves de colaboração". Elas consistem num conjunto de tecnologias de ponta que trabalham em conjunto. Para começar, a LucasArts está produzindo o game em paralelo com ajuda da Industrial Light & Magic (ILM), o estúdio de George Lucas responsável pela maioria

TCHAU, RAGDOLL. BEM-VINDA, EUPHORIA!

Saiba melhor o que diferencia a defasada tecnologia Ragdoll da promissora Euphoria



Ragdoll refere-se à engine criada como um meio para garantir melhor autenticidade de movimentos aos personagens. O realismo, porém, está longe de ser convincente, já que os corpos agem exatamente como o nome da tecnologia sugere: bonecas de pano. Pernas e braços parecem descolados do tronco. Durante uma queda, o corpo cai sem controle algum. Nesse intervalo, o jogador assiste a um objeto inerte batendo a esmo pelo cenário, até que volte à posição inicial.

Pode parecer estúpido, mas trata-se do mais real que as tecnologias permitiam até hoje. Games como *Half-Life 2*, *Doom 3* e *Crackdown* utilizam a engine. Isto signifca que você já viu a Ragdoll em ação e provavelmente achou ótimo.



Euphoria dá um passo além do Ragdoll. Diferentemente da animação incontrolável, a nova engine simula a musculatura do corpo e trabalha em conjunto com a Inteligência Artificial. O resultado disso é que os personagens continuam "pensando" mesmo durante uma queda, por exemplo. Eles tentam se equilibrar, arrumar um ponto do cenário para se apoiar, proteger partes do corpo e coisas do gênero. Enquanto que com a Ragdoll as animações eram previsíveis, com a Euphoria é impossível saber como um personagem reagirá a um impacto.

As reações dos personagens agora trarão infinitas possibilidades de resposta a cada ação.

Além disso, a engine atua lado a lado com a Inteligência Artificial, o que faz o processo de animação ficar simplificado,diminuindo o tempo de produção dos jogos. Não é preciso mais programar as reações, já que elas ocorrem de forma natural.



dos efeitos especiais da saga. A idéia é aproveitar a experiência e aproximar as técnicas dos filmes ao jogo. A produtora garante que a alta definição aliada ao uso de atores e captura digital mostrará aos jogadores do que o X360 é capaz.

O segundo aspecto de destaque vem da empresa Natural Motion, que criou a engine Euphoria (leia box na página 61). De forma simplista, essa nova ferramenta fará um salto no realismo dos jogos sem precedentes. Mas o que diabos de tão especial a tal de Euphoria tem? Bem, ela funciona como um "dublê virtual". A empresa que a desenvoleu a denomina como uma "Inteligência Artificial biométrica". Basicamente ela dá aos NPCs musculatura e reações nervosas autênticas. Tudo sem necessidade de animações pré-programadas. Quedas e tropeções, por exemplo, são criados em tempo real pela Euphoria. O que significa que você jamais verá soldados patrulhando de forma sincronizada ou com rotinas predeterminadas, inimigos se protegendo da mesma maneira ou caindo com o corpo na mesma posição.

Assim como *Half-Life 2* surpreendeu com a física conhecida por "Ragdoll" e a interação com o cenários utilizando a engine Havoc, a Euphoria irá deixá-lo de queixo caído quando a vir pela primeira vez. Isso é o que se pode chamar de verdadeiro avanço na nova geração. Não são apenas os gráficos que estão em pauta, mas acima de tudo a física. Tudo se traduz em mudanças bruscas no mecanismo de jogo. *TFU* será o passo inicial para uma nova era da animação.

Por fim, chega-se ao terceiro pilar tecnológico que sustenta *TFU*. Obviamente que é bacana saber que todos os personagens têm uma ação inesperada a cada uso da Força que você faz. Mas como toda ação pede uma reação, preferencialmente realista, a empresa Pixelux entra em cena. Sua ferramenta Digital Molecular Matter faz pelo ambiente o que a Euphoria faz pelos personagens. Madeira, vidro ou metal, não importa, todos os elementos presentes no cenário sofrerão uma reação de acordo com o impacto, sempre levando em conta força, direção e peso do objeto atirado.

Na prática, o que as três tecnologias unidas representam para a mecânica de jogo? Blackman conhece bem o ditado: uma imagem vale mais que mil palavras. Vídeo então, nem se fala. Pois o cara abre a demo do jogo e começa a brincadeira de arremesso de Stormtrooper a distância. Com auxílio da Force Push, ele lança soldados imperiais a esmo. Sempre do alto, primeiro ele solta os infelizes diretamente no chão liso e depois sobre uma pilha de caixotes de madeira, que se espatifam em incontáveis farpas. O que se segue é uma impressionante visão de como a Inteligência Artificial tenta arrumar meios de se proteger na queda. O sujeito tenta desesperadamente se agarrar em algo, balança o corpo tentando equilibrar-se, sacode as pernas antes de finalmente ceder. Blackman refaz o movimento de soltar o soldado. Desta vez, ele consegue safar-se da queda e manter-se de pé na plataforma. Uma terceira amostra e novamente outra reação. Agora empurrado com mais força, o soldado não consegue equilíbrio para usar as duas mãos e cai de forma desengonçada, tentando proteger-se do inevitável impacto com o solo.

A sessão de tortura continua. O pobre Stormtrooper é colocado agora em um piso escorragadio, em movimento. Algo próximo a um navio em maré revolta. O desgraçado se esforça para manter-se de pé, com movimentos corporais que beiram a perfeição. Em uma última demonstração de como, Blackman muda o cenário para um corredor. De um lado está o soldado-saco-de-pancada, do outro uma montanha de caixas que serão arremessadas em sua direção. Conforme os objetos são atirados, o Stormtrooper reage adequadamente, ora protegendo o rosto com os braços, ora desviando das caixas até finalmente ser



Sabe o que é melhor? O produtor nem soube contar os finais alternativos

NOVO ROBÔ

Você será acompanhado por um andróide em muitas das missões de *TFU*. Como dá para reparar, ele é bem parecido com C-3PO, um protótipo criado por Anakin Skywalker.



TFU será o passo inicial para toda uma nova era

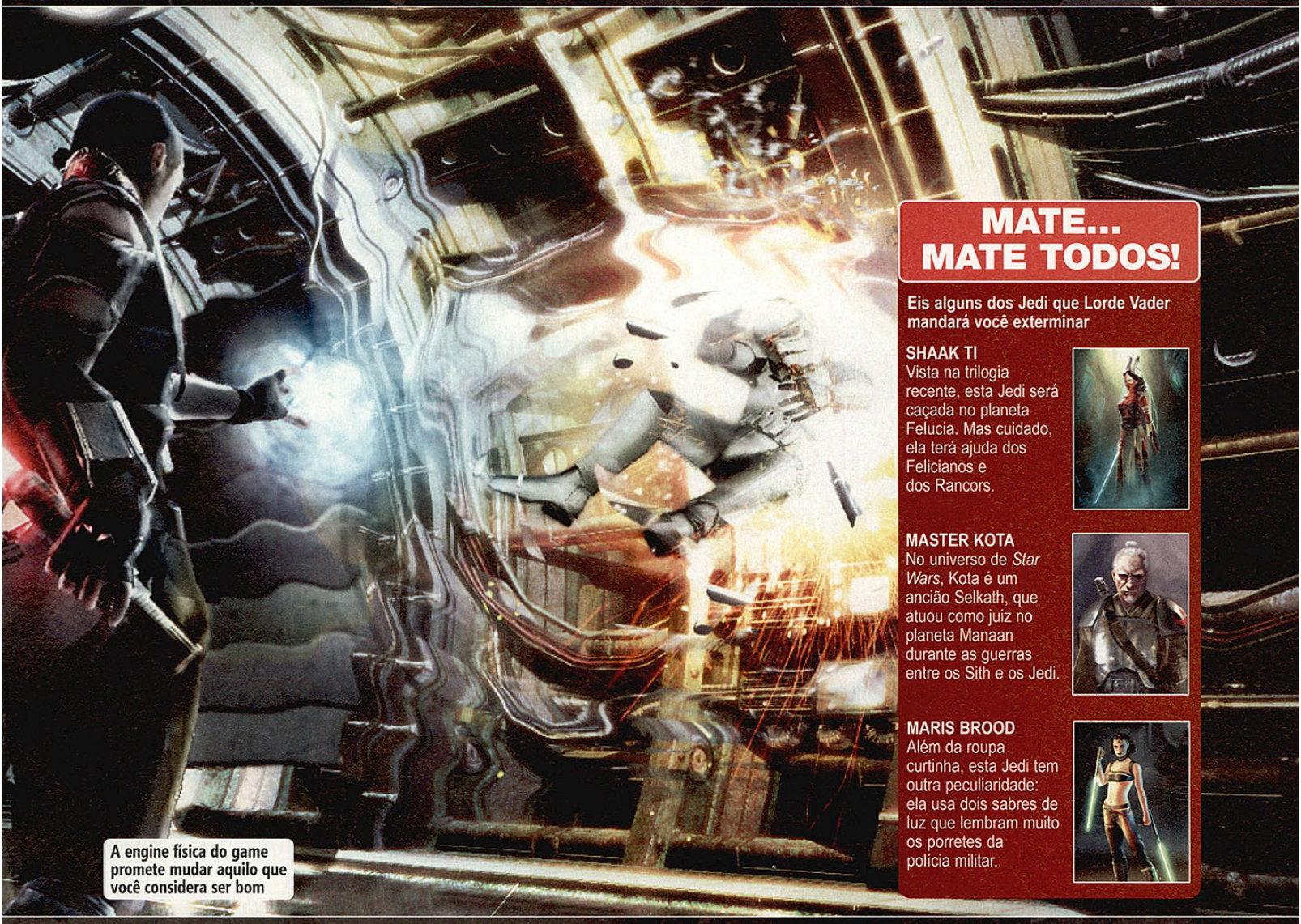
TUNANDO UM AT-ST

Veículos conhecidos da saga estarão presentes, e novos modelos também terão seu espaço

Os bípedes robotizados AT-ST estão entre os mais importantes veículos da trilogia original. Eles estrão de volta em *TFU*, porém ganharam modificações com propósito de se adequarem a novos terrenos. Ganham mudanças nos dois braços e um sistema de iluminação. Resta saber se eles poderão ser controlados pelo jogador.







A engine física do game promete mudar aquilo que você considera ser bom

MATE... MATE TODOS!

Eis alguns dos Jedi que Lorde Vader mandará você exterminar

SHAAK TI
Vista na trilogia recente, esta Jedi será caçada no planeta Felucia. Mas cuidado, ela terá ajuda dos Felicianos e dos Rancors.

MASTER KOTA
No universo de *Star Wars*, Kota é um ancião Selkath, que atuou como juiz no planeta Manaan durante as guerras entre os Sith e os Jedi.

MARIS BROOD
Além da roupa curtinha, esta Jedi tem outra peculiaridade: ela usa dois sabres de luz que lembram muito os porretes da polícia militar.

atingido por uma e cair. Tudo isso servirá de incentivo para você usar de forma criativa os poderes disponíveis no jogo, já que arremessar objetos e corpos será uma constante. Adicione a isso a simulação física nos elementos de cenário e você já pode imaginar as possibilidades.

Personagens clássicos

Obviamente que a parte técnica é importante e funcionará como a espinha-dorsal de *TFU*. Porém, por se tratar de um episódio intrínseco à saga do cinema, o roteiro e o encontro com personagens famosos são o outro aperitivo do game.

Diferentemente do que se viu na franquia *Knights of the Old Republic*, em que você interage com personagens de eras distintas das vistas nos filmes, em *TFU* haverá um desfile de rostos e lugares famosos, tirados não só dos filmes, mas de outras obras que usam a saga como referência. Como pupilo de Vader, você cruzará o caminho de muitos Jedi, incluindo Master Kota, Maris Brood e Shaak Ti, além de visitar planetas bem familiares, como Kashyyyk, a terra natal dos Wookies, Felucia e Raxus Prime - esta última vista no jogo *Clone Wars* e na série de quadrinhos baseada em *Star Wars*.





PISTOLA É PARA OS FRACOS

Armas normais são completamente dispensáveis para um Sith. Por isso, a proteção contra tiros será automática, e você poderá se concentrar no uso da Força.



A melhor revelação dada por Blackman diz respeito aos finais alternativos que estarão presentes. "Queremos que as escolhas do jogadores se reflitam de forma impactante no desfecho, e nada pode ser mais profundo do que a chance de alterar todo o curso do universo de *Star Wars*", explica. O produtor diz que os múltiplos finais dependem das ações tomadas e terão reflexo em toda a galáxia. Questionado sobre quantos possíveis clímax existiriam, já que o game traz ramificações dos filmes, livros e quadrinhos, Blackman esclarece sem revelar muito: "haverá oportunidades suficientes para percorrer incontáveis caminhos e isso trará finais absolutamente inimigináveis".

Tudo bem que já vimos finais alternativos em outros games da série, mas se juntarmos o uso de personalidades da saga e a importância que Lucas deu ao projeto, só tem uma conclusão: algo surpreendente está por vir em novembro. Não queremos esperar.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

DISTRIBUIDORA: THQ | **PRODUTORA:** Kaos Studios | **JOGADORES:** 1 - 2

XBOX LIVE: Suporte para 50 jogadores | **ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO:** 60%

LANÇAMENTO: Agosto

Frontlines: Fuel of War

Quem controla o petróleo manda no mundo todo

Edição: Flávia Gasi

Frontlines: Fuel of War se fundamenta em uma realidade palpável: o jogo fala sobre a escassez das nossas fontes de energia, como o petróleo. A diferença é que enquanto na realidade vivemos na expectativa, no jogo praticamente todos os estoques acabaram mesmo. Quer dizer, quase todos, em Caspian Sea ainda existe uma reserva de petróleo e a guerra pelo domínio do território acaba de estourar. Você assume seu papel numa aliança ocidental contra a Red Star Faction, liderada pela Rússia.

Apesar do enredo pé no chão, o cenário do game é um pouco mais megalomaníaco do que parece, principalmente quando a produtora opta por permitir um multiplayer com suporte para até 50 jogadores, com veículos para todos os lados e unidades que podem evoluir e ganhar níveis. Vale ressaltar, porém, que a idéia ainda está sendo estudada. Por hora, o modo multi está limitado a 32 jogadores. Seja qual for a quantidade final, a produtora garante que o game terá uma mecânica inovadora o suficiente para dar conta do recado.

PRIMEIRO DA FILA

Na verdade, as novidades começam logo no nome do jogo: *Frontline* (que poderia ser traduzido como estar na "linha de fogo") não é apenas uma nomenclatura genérica, mas um conceito em que a inteligência do jogo se baseia. Quase como uma filosofia, que fica explícita assim que você começa a

A LIVE VAI BOMBAR

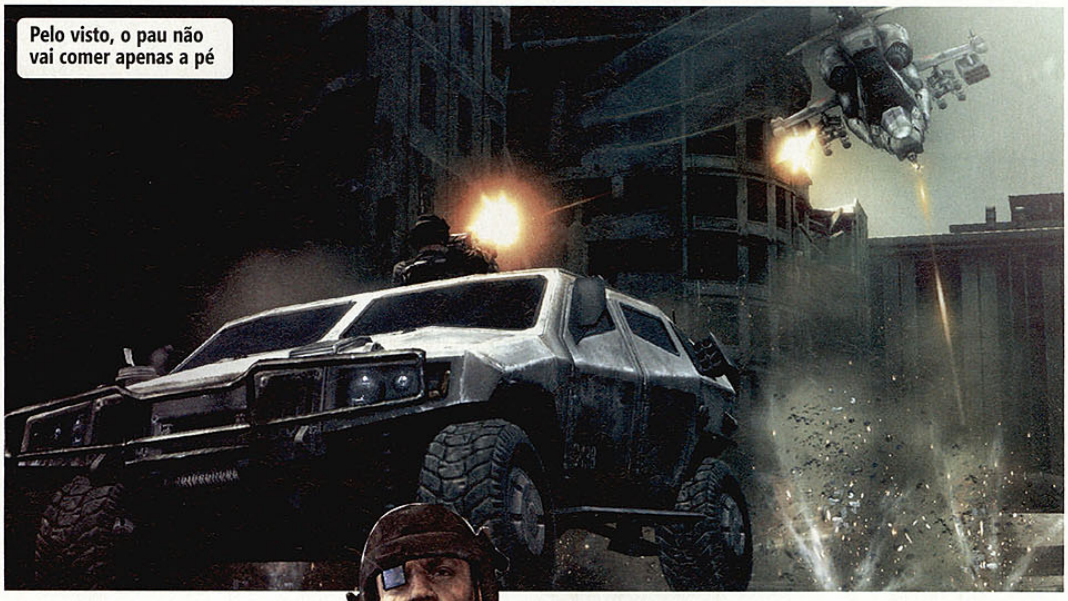
Como será o suporte para 50 jogadores ao mesmo tempo? Simples, salas criadas por usuários servirão para combates menores. A partir de 32, servidores da Kaos assumirão o controle.



O que você vê nesta imagem é apenas uma quadra do mapa Street



Utilizar o cenário como esconderijo também vale



Pelo visto, o pau não vai comer apenas a pé

campanha no modo singleplayer. Funciona mais ou menos assim: você é um soldado novato da divisão Stray Dogs (algo como cães de rua). Seu esquadrão funciona independentemente de sua vontade, por meio de Inteligência Artificial. Logo na primeira missão, o helicóptero em que você está despenca perto do campo de batalha e agora sua missão é proteger o local dos atentados da Red Star, que obviamente percebem o bom momento para exterminar você e seus colegas de batalha. Quer dizer, rola exatamente o que o nome diz: você fica de frente para a artilharia dos inimigos o tempo todo.

Você começa a ação empunhando uma metralhadora e com a possibilidade de saltar para dentro do helicóptero e utilizar as partes que ainda funcionam para picar os inimigos mais próximos. O combate, apesar de moderno, tem similaridades com *Call of Duty*. Aliás, algo que Frank Delise, gerente geral da produtora Kaos, não nega: "A semelhança entre os dois títulos fica evidente em diversas áreas. O que muda em *Frontlines* é o ritmo mais acelerado".

A demontração do jogo continuou mais interessante. Assim que você completa o primeiro objetivo, o seu esquadrão avança e assume o controle do território que acabaram de combater. As duas novas missões aparecem na tela, mas cabe a você decidir a ordem que deseja resolvê-las. A produtora demonstrou as duas possibilidades existentes. Uma era defender um depósito de armas e a outra, destruir a bateria antiaérea dos inimigos. A forma com que você pode avançar também é distinta. Numa vez, o soldado escalou até o telhado de um prédio, com o apoio das escadas de incêndio, e descarregou artilharia pesada para acabar com as barricadas do caminho. Noutra, um robô



Não haverá opção para multiplayer com bots

ESCOLHA A SUA CLASSE PREDILETA

Confira abaixo as classes que estarão disponíveis tanto no single quanto no multiplayer. Com qualidades e defeitos próprios, cabe a você descobrir qual a melhor para o seu estilo de jogo.



O Drone Tech indo pra briga

CLASSES

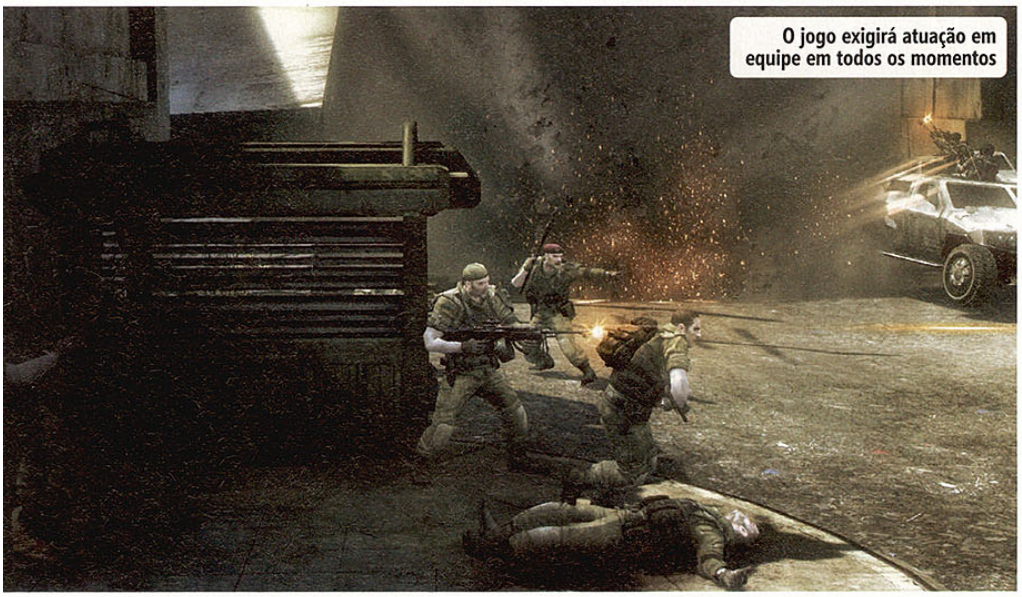
- Assault
- Heavy Weapons
- Sniper
- Anti-Tank
- Special Ops
- Close Combat

HABILIDADES

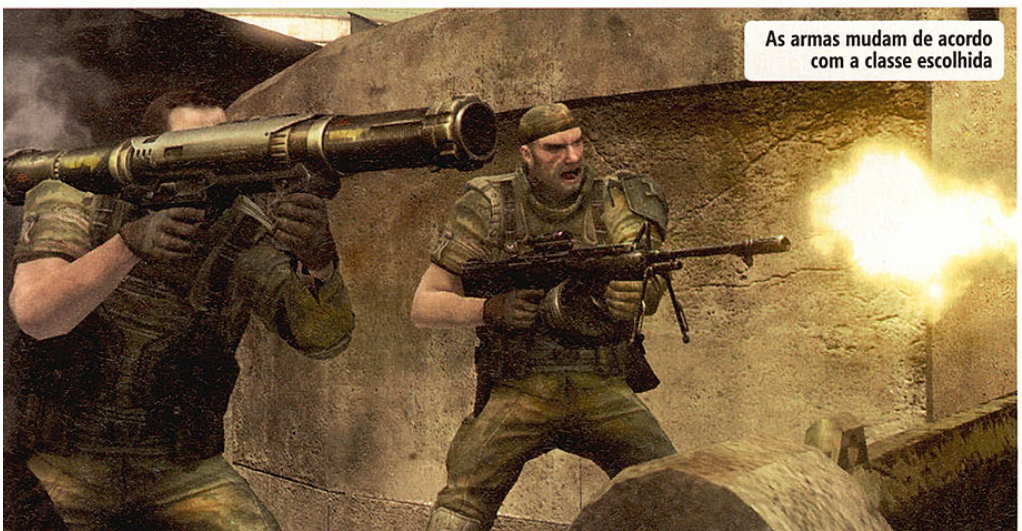
- Ground Support
- Counter-Measures Tech
- Drone Tech
- Air Support



Por terra ou ar, a locomoção é essencial em áreas como Oilfield



O jogo exigirá atuação em equipe em todos os momentos



As armas mudam de acordo com a classe escolhida

foi usado para explodir a distância a área e, só depois, avançar pelo telhado.

Assim que os dois objetivos são cumpridos, novas missões aparecem na tela e o esquadrão se encontra novamente cara a cara com a facção oposta. Além da mobilidade, existe um pequeno detalhe que diferencia a experiência de jogar *Frontlines*, mas isso a gente explica mais adiante.

JOGABILIDADE DIFERENCIADA

O sistema de jogo prova ser realmente inventivo. Para formatá-lo, a equipe da Kaos se baseou em táticas de guerra, como afirma Delise: "Nós nos perguntamos como uma batalha realmente funciona e retiramos os elementos daí". Dessa forma simples, surge uma estratégia diferenciada e interessante: a luta funciona em ondas. Um lado conquista um território e segue em frente, impulsionando-se contra a facção oposta. "Nós estávamos cansados de ver sempre a mesma linearidade em games de tiro e guerra", Delise acrescenta. O esquema é que você não pára depois de conquistar uma parte do mapa, mas avança encurralando o inimigo.

Essa pegada torna o modo multiplayer muito mais balanceado, com disputas de até 45 minutos por rodada.

Até aqui, parece até que não há muita mudança, afinal a premissa é bem parecida com a de *Battlefield*: avançar, se fixar, proteger e partir para o próximo território até capturar todo o mapa. O que faz com que o combate se torne complicado, além das 50 pessoas envolvidas, é a possibilidade de evoluir as classes.

Assim como em *Battlefield 2: Modern Combat*, você determina a área de renascimento do seu time e depois escolhe a especialidade de seu soldado (confira as classes disponíveis na página 35). Por exemplo, o Ground Support é



Você pode avançar como quiser, já que a imensidão dos mapas permite isso

Os mapas de *Frontlines* são imensos, garantindo a exploração da área

responsável por plantar minas, curar aliados e consertar veículos. Para quem prefere sentir o gosto de destruir grandes construções, pode arriscar o papel de Air Support, que mira em bases inimigas com metralhadoras ou bombas e pode exterminar áreas inteiras. A terceira opção é o Drone Tech, que pode construir robôs teleguiados por controle remoto. São três tipos disponíveis: o Drone Copter, um modelo acima chamado Mortar Drone

►►



Dá para andar pelo cenários, mas voar agiliza muito o processo



ESQUEMAS DE GUERRA

O pessoal da produtora Kaos contou como os usuários mais espertos podem se dar bem. Por exemplo, será possível guiar um explosivo C-4 no Mortar ou Assault Drone e mandá-lo direto aos inimigos. Cruel.

Pode ser pequeno, mas o Mortar Drone tem poder de fogo pesado



As missões rolam na maior parte em ambientes externos



(pense nele como uma espécie de carrinho de rádio controle, só que equipado com mísseis) e, por fim, o top de linha Assault Drone, que traz não só os mísseis, mas também uma metralhadora.

O último elemento é o Counter-Measures Tech, que ainda está em desenvolvimento. No papel, parece bem interessante: a tal classe é responsável por criar escudos protetores e outras medidas defensivas contra veículos e Drones.

O processo de evolução é inerente a todos os tipos de soldados, independentemente da classe escolhida. O desenvolvimento rola de acordo com as suas ações dentro do campo de batalha. Toda vez que você completa um objetivo, ajuda seu esquadrão ou simplesmente mata os inimigos, você recebe uma bonificação em pontos que se revertem em atributos para seu soldado. Acontece que a produtora pensou numa forma de manter a disputa sempre equilibrada. Diferentemente do que acontece em *Raibow Six*, em que a evolução é permanente, em *Frontlines* os pontos não são persistentes. Toda vez que uma nova batalha começa, os pontos são zerados. É bom para o balanceamento, afinal mantém o equilíbrio sempre. No entanto, pode ser um aspecto chato para os jogadores mais hardcore. O jeito é esperar o jogo para saber como isso funciona na prática.

COMBUSTÍVEL ONLINE

Não importa o que você pretenda fazer no jogo, a produtora garante que você sempre terá algo a fazer online. Uma das razões é o tamanho dos mapas: simplesmente colossais, gigantescos. Não vão faltar áreas para explorações e novas táticas de combate. Para se ter idéia, num dos cenários, chamado Solar Farm, o objetivo mais próximo surge após voar de helicóptero um quilômetro real. Imagine o mais distante. Já o mapa Oilfield oferece um campo aberto ideal para uso de tanques, além de reservatórios que permitem uso de sniper.

A campanha solo terá oito missões. Alguns podem pensar "só oito"? Levando em conta o tamanho dos cenários e a variedade de táticas permitidas por objetivo, dá para entender que o fator replay será alto. Considere ainda as partidas online. Se hoje a produção conta com suporte para 32 jogadores, o objetivo final da produtora é firma-se em 50. Tudo isso utilizando os dez mapas imensos, que deixam claro a idéia de que em *Frontlines* "quanto maior, melhor". Parace que, finalmente, os donos do X360 terão um *Battlefield* de verdade.



EDITORA 20 Anos EUROPA

JÁ NAS BANCAS!

Compre pelo 0800 55 76 67
ou no site www.europanet.com.br

GUITAR HERO II™

Por: Nelson Alves Jr.

Ligue os amplificadores no máximo, arrume sua guitarra e Let´s Rock Babe

Uma pergunta que martela na cabeça de todos que vêem *Guitar Hero* pela primeira vez é: "como um treco tão simples e óbvio pode ser tão bom?". Sinceramente, daria para chutar algumas hipóteses, no entanto nenhuma seria conclusiva. Na real, não faria a menor diferença tentar achar uma explicação. O que basta saber é que se trata de um game absolutamente viciante. Um exemplo de como um título pode manter os pés na simplicidade, sem firulas visuais ou roteiros mirabolantes e ainda assim ser capaz de conquistar um séquito de fãs.

Nascido no PS2 graças à parceria entre a Harmonix, que traz no currículo títulos musicais como *Frequency* e *Amplitude*, e a RedOctane, até então conhecida por criar controles de alta qualidade para jogos como *Dance Dance Revolution*, a franquia surpreendeu de início. Utilizando um controle em formato de guitarra e uma mecânica de jogo que consiste em "dedilhar" notas que surgem na tela, *GH* é o típico jogo que você começa e não larga mais.

A chegada do título ao X360 não significa uma simples conversão feita às pressas. Muito pelo contrário, como explica o produtor Ted Lange, da RedOctane: "Estávamos cientes de que não poderíamos trazer para o console o mesmo jogo visto no PS2", explica. "Por isso, colocamos dez novas músicas, elevamos o visual para alta definição e ainda planejamos uma batelada de downloads para disponibilizar na Live. Com o potencial do Market Place, trazer o game para o X360 era uma opção óbvia." Em termos práticos, basta dizer que a produtora conseguiu melhorar o que já era excelente. Prova? Basta olhar a seleção musical. Além de Iron Maiden e Pearl Jam, exclusivos desta versão, haverá um pacotão de músicas para baixar desde o dia do lançamento (só não sabemos quais ainda, afinal testamos o game com quase dois meses de antecedência).



O visual está bem mais detalhado e arrojado

HIPNOSE

Ok, chega de blablablá. Quer saber mesmo por que *GH2* é o ó do borogodó? Porque o game consegue hipnotizar. Num jogo de carro, você pilota, claro. Num de tiro, dá tiros. Já aqui você sai do papel de jogador e passa ao de guitarrista, literalmente. O efeito mais próximo para descrever a sensação é o de catarse. Primeiro que não dá para jogar sentado. Quer dizer, dá, mas a graça vai pelo ralo. E antes mesmo que alguém peça, você já estará de pé, se sentindo o ás da música, mesmo que não saiba tocar nem campainha, como eu.

Acrescente a isso o fato de as músicas durarem três, quatro minutos, e você tem algo que

RECOMENDADO XBOX 360

GUITAR HERO 2

OS DETALHES

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION
PRODUTORA: REDOCTANE
JOGADORES: 1- 2
ONLINE: DOWNLOAD DE MÚSICAS
CUSTOMIZAÇÃO: PINTURA DAS GUITARRAS, ROUPAS DOS PERSONAGENS



o extasia e o deixa com vontade de "quero mais". Só mais uma, você pensa. E quando notar, lá se foram 20, 30 músicas em seqüência, com a mão latejando e os dedos doloridos.

A dificuldade? Meticulosamente bem calculada. O game se divide em oito estágios, cada um com cinco músicas e um bis. Os grupos de canções foram montadas de forma a criar uma linha de aprendizado suave e envolvente. As primeiras possuem poucas notas, são mais lentas e servem para você pegar o ritmo. Conforme avança nas fases, as canções ganham em complexidade, de maneira sutil e sempre crescente. Ou seja, na mesma velocidade com que você ganha confiança em dedilhar a X-Plorer, novas e desafiantes músicas surgem, exigindo sempre um pouco mais dos seus dedos. E mesmo quando terminar o game pela primeira vez, você sentirá necessidade de recomeçar num nível de dificuldade maior. Entendeu o vício?

A guitarra da versão do X360 traz algumas melhorias em relação ao modelo SG do PS2. Primeiro por ser mais leve, além de que a produtora amaciou os botões coloridos. Exige-se bem menos esforço para manuseá-los. Por outro lado, há um deslize no design do acessório. O botão-guia, aquele leva você para a dashboard, fica em um lugar incômodo, próximo da palheta. Isso resulta em esbarrões estraga-prazeres freqüentes. Cuidado.

Fotos: Nelson Alves Jr.
Produção: Aida Lima
Agradecimento: Hendrix World Music (www.hendrixmusic.com.br)

Altura (cm)
130

Altura (cm)
0,70

ANTES DE PLUGAR A GUITARRA, DÊ UMA OLHADA

1. Botões para dedilhar: Fazem o papel das casas de uma guitarra real. As cores estão na mesma posição com que as notas surgem na tela, o que facilita a memorização.
2. Haste: Serve para aumentar a pontuação ou somente para fazer pressão nos amigos. Utilizada durante as notas mais longas.
3. Palheta: Tanto faz movê-la para cima ou para baixo. Ambos os movimentos servem para acertar as notas.
4. Painel de controle: Uma versão simplificada das principais funções do joytick, com Star, Back e Guide.
5. Conector do fone: Como já era de se esperar, a versão de X360 permite conversa por voz via Live.
6. Conector RJ-11: A RedOctane planeja lançar acessórios, como caixas de efeito e pedais, que serão conectados por aqui.
7. Presilha da correia: Dá para usar tanto a que vem junto na caixa quanto alguma comprada à parte.
8. Corpo: Se quiser, dá para decorá-lo com os adesivos que vêm de brinde. Ou customizá-lo ao seu modo.

A X-Plorer real e que inspirou o modelo usado no X360

Altura (cm)
0,00

E NO BRASIL?

A Microsot informou que GH2 será trazido oficialmente para o Brasil ainda no primeiro semestre. A distribuidora, NC Games, informa que a guitarra mais o game têm o valor sugerido de R$ 389.

Leve e com botões macios, a nova guitarra está aprovada

A GUITARRA X-PLORER

Enquanto os jogadores de PS2 utilizam a guitarra Gibson SG como controle, os donos do X360 têm uma novidade, a Gibson X-Plorer. Ted Lange, um dos produtores de GH2, explica que durante as primeiras reuniões para decidir que guitarra seria usada no console, a que teve destaque foi a Flying V. "O problema é que ninguém conseguiria jogar sentado com uma V", diz. Daí em diante, pesou o histórico da X-Plorer, que soou em décadas de rock 'n' roll. "Sem falar que o nome é engraçado: Xbox, X-Plorer. Até que faz sentido", brinca Lange.

Já em relação às funções, há quase nada diferente em relação ao modelo SG. Quase. Isso porque a RedOctane embutiu na lateral do controle, bem perto do fio de conexão ao console, um conector RJ-11, aqueles de ligar telefone. Pois bem, mas para que diabos serve isso na guitarra? "Planejamos alguns acessórios para o futuro", explica Lange. "A Microsoft entendeu nosso pedido e nos permitiu colocar o conector. Isso permitirá que coloquemos em prática algumas idéias engavetadas, como pedais e outros doideiras em que pensamos.", já o guitarrista Marcus Henderson, responsável pelas regravações das músicas presentes no jogo, é um pouco mais sarcástico na explicação: "Todas as m#rdas que pretendíamos criar no PS2 e foram vetadas agora poderão ser postas em prática". No entanto, não há um prazo estabelecido para quando tais acessórios surgirão. "Queremos criá-los mais cedo do que vocês imaginam", diz Lange.

NÃO ERA SEM FIO?

A primeira aparição da guitarra X-Plorer do X360 fez muita gente acreditar (inclusive nós) de que ela seria sem fio, já que a imagem divulgada a mostrava sem nenhum cabo. Para reforçar a tese, basta olhar no novo modelo lançado para o PS2, totalmente sem fio.

Esqueça. Na verdade, a versão de X360 precisa ser conectada à entrada USB do aparelho. Há duas explicações para o ocorrido. A primeira, totalmente sem noção, vem de Marcus Henderson, o cara que regravou as músicas presentes no jogo: "Perdi uma partida deathmatch de *Halo 2* para Paul Allen (executivo da Microsoft) e, por isso, perdemos o direito de usar a tecnologia". A segunda e real razão é mais simples que isso. A Microsoft tem sido extremamente cuidadosa em relação ao licenciamento de sua tecnologia sem fio. Nenhum thirdy-party obteve direito de criar acessórios sem fio para o console. Porém, há indícios de que isso deve mudar muito em breve. "Esperamos apenas uma aprovação de como usar o protocolo sem fio", explica o produtor-executivo John Tam.



Como imaginávamos, você pode plugar seu HeadSet



A adição deste conector tem razões misteriosas



O design de personagens é bem cuidado e variado

LISTA DE MÚSICAS

Confira a lista completa de canções presentes em *GH2*. Diferentemente do que se viu no PS2, você deve passar por cinco músicas e um bis. Isso em cada um dos oito estágios, outra novidade da versão de X360.

1. OPENING LICKS

"Surrender" - Cheap Trick
"Possum Kingdom" - Toadies (gravação original)
"Heart Shaped Box" - Nirvana
"Salvation" - Rancid
"Strutter" - Kiss
"Shout at the Devil" - Mötley Crue (bis)

2. AMP-WARMERS

"Mother" - Danzig
"Life Wasted" - Pearl Jam
"Cherry Pie" - Warrant
"Woman" - Wolfmother
"You Really Got Me" - Van Halen
"Tonight I'm Gonna Rock You Tonight" - Spinal Tap (bis)

3. STRING SNAPPERS

"Carry On Wayward Son" - Kansas
"Search and Destroy" - Iggy Pop & the Stooges
"Message in a Bottle" - The Police
"Billion Dollar Babies" - Alice Cooper
"Them Bones" - Alice in Chains
"War Pigs" - Black Sabbath (bis)

4. THRASH AND BURN

"Monkey Wrench" - Foo Fighters
"Hush" - Deep Purple
"Girlfriend" - Matthew Sweet
"Who Was In My Room Last Night?" - Butthole Surfers
"Can't You Hear Me Knockin' - The Rolling Stones
"Sweet Child o' Mine" - Guns N' Roses (bis)

5. RETURN OF THE SHRED

"Rock and Roll Hoochie Koo" - Rick Derringer
"Tattooed Love Boys" - The Pretenders
"John the Fisherman" - Primus (gravação original)
"Jessica" - The Allman Brothers Band
"Bad Reputation" - Thin Lizzy
"Last Child" - Aerosmith (bis)

6. RELENTLESS RIFFS

"Crazy On You" - Heart
"Trippin' On a Hole in a Paper Heart" - Stone Temple Pilots
"Dead!" - My Chemical Romance (gravação original)
"Killing In The Name" - Rage Against the Machine
"Freya" - The Sword
"Stop" - Jane's Adiction (gravação original)

7. FURIOUS FRETWORK

"Madhouse" - Anthrax
"The Trooper" - Iron Maiden
"Rock This Town" - The Stray Cats
"Laid to Rest" - Lamb of God
"Psychobilly Freakout" - Reverend Horton Heat
"YYZ" - Rush (bis)

8. FACE-MELTERS

"Beast and the Harlot" - Avenged Sevenfold
"Carry Me Home" - The Living End
"Institutionalized" - Suicidal Tendencies
"Misirlou" - Dick Dale
"Hangar 18" - Megadeth
"Free Bird" - Lynyrd Skynyrd (bis)

BÔNUS

"Raw Dog" - The Las Vegas
"Arterial Black" - Drist
"Collide" - Anarchy Club
"Drink Up" - Ounce of Self
"Elephant Bones" - That Handsome Devil
"Fall of Pangea" - Vallient Thorr
"FTK" - Vagiant
"Gemini" - Brian Kahanek
"Kicked to the Curb" - Noble Rot
"Push Push (Lady Lightining)" - Bang Camaro
"Laughtrack" - Acro-Brats
"Less Talk More Rokk" - Freezebop
"Jordan" - Buckethead
"Mr. Fix It" - The Amazing Crowns
"The New Black" - Every Time I Die
"One For The Road" - Breaking Wheel
"Parasite" - The Neighborhoods
"Radium Eyes" - Count Zero
"Red Lottery" - Megasus
"Six" - All That Remains
"Soy Bomb" - Honest Bob And The Factory-To-Dealer Incentives
"The Light That Blinds" - Shadow Fall
"Thunder Horse" - Dethklok
"Trogdor" - Strong Bad
"X-Tream" - Voivod
"Yes We Can" - Made in Mexico


94 834
X4
Os modos duelos e coop dão mais um gás ao game
O StarPower serve para levar a galera à loucura



O game ganhou gêneros de rock mais variados

LISTA DE CONQUISTAS

1. **100K Club** - Faça 100 mil pontos em uma música. 10 pontos
2. **200K Club** - Faça 200 mil pontos em uma música. 20 pontos
3. **300K Club** - Faça 300 mil pontos em uma música. 30 pontos
4. **400K Club** - Faça 400 mil pontos em uma música. 30 pontos
5. **Champagne Room V.I.P.** - Faça 500 mil pontos em uma música. 30 pontos
6. **Roadie** - Destrave o estágio Rat Cellar. 10 pontos
7. **New Kid** - Destrave o estágio Blackout Bar. 10 pontos
8. **Young Gun** - Destrave o estágio RedOctane Club. 10 pontos
9. **Axe Grinder** - Destrave o estágio Rock City Theater. 10 pontos
10. **Shredder** - Destrave o estágio Vans Warped Tour. 10 pontos
11. **Rock Star** - Destrave o estágio Harmonix Arena. 10 pontos
12. **Guitar Hero** - Destrave o estágio Stonehenge. 10 pontos
13. **Dimebag Darrell Award** - Acerte 100 notas em seqüência. 10 pontos
14. **Eddie Van Halen Award** - Acerte 500 notas em seqüência. 30 pontos
15. **Yngwie Malmsteen Award** - Acerte 1.000 notas em seqüência. 30 pontos
16. **Easy Tour Champ** - Termine a turnê no modo Easy. 10 pontos
17. **Medium Tour Champ** - Termine a turnê no modo Medium. 30 pontos
18. **Hard Tour Champ** - Termine a turnê no modo Hard. 30 pontos
19. **Expert Tour Champ** - Termine a turnê no modo Expert. 30 pontos
20. **Sandbox Hero Award** - Consiga cinco estrelas em todas as músicas do modo Easy. 30 pontos
21. **Most Likely to Succeed Award** - Consiga cinco estrelas em todas as músicas do modo Medium. 30 pontos

22. Guitarmaggedon Award - Consiga cinco estrelas em todas as músicas do modo Hard. 30 pontos

23. Start a Real Band Already Award - Consiga cinco estrelas em todas as músicas do modo Expert. 30 pontos

24. Rock School Grad - Complete todos os tutoriais. 10 pontos

25. Scoremonger Award - Consiga um multiplicador 8X. 10 pontos

26. Perfectionist Award - Acerte 100% das notas em uma música. 30 pontos

27. Rock Snob Award - Recuse um bis. 10 pontos

28. Long Road Ahead Award - Falhe uma música no modo Easy. 10 pontos

29. Hendrix Award - Termine uma música com a guitarra invertida para canhotos. 10 pontos

30. Teacher's Pet Award - Pratique três músicas diferentes. 10 pontos

31. Saturday Morning Award - Termine as músicas "Trogdor" e "Thunder Horse". 10 pontos

32. Kick the Bucket Award - Termine a música "Jordan" no modo Expert. 30 pontos

33. Gear Head Award - Compre todas as guitarras. 30 pontos

34. Fanatical Completionist Award - Compre todas as pinturas para as guitarras. 30 pontos

35. Record Collector Award - Compre todas as músicas. 10 pontos

36. Life of the Party Award - Compre todos os personagens. 10 pontos

37. Fashion Plate Award - Compre todas as roupas. 10 pontos

38. Extra Credit Award - Assista aos créditos. 10 pontos

39. Big Spender Award - Gaste $10 mil na loja. 10 pontos

40. Scenester Award - Termine todas as músicas destravadas. 10 pontos

41. Joan & Lita Award - Acerte 100 notas em seqüência no modo cooperativo. 30 pontos

42. Joe & Steven Award - Acerte 500 notas em seqüência no modo cooperativo. 30 pontos

43. Keef & Mick Award - Acerte 1.000 notas em seqüência no modo cooperativo. 30 pontos

44. Lennon & McCartney Award - Consiga um multiplicador 8X no modo cooperativo. 10 pontos

45. Page & Plant Award - Acerte 100% das notas em uma música no modo cooperativo. 30 pontos

46. 200K Pair - Faça 200 mil pontos em uma música no modo cooperativo. 30 pontos

47. 400K Pair - Faça 400 mil pontos em uma música no modo cooperativo. 30 pontos

48. 600K Pair - Faça 600 mil pontos em uma música no modo cooperativo. 30 pontos

49. 800K Pair - Faça 800 mil pontos em uma música no modo cooperativo. 30 pontos

50. Millionaire Pair - Faça 1 milhão de pontos em uma música no modo cooperativo. 30 pontos



Conquistas para todos os gostos e dificuldades



Ele diz que sabe prender o jogador. Não duvidamos

ENTREVISTA: TED LANGE, PRODUTOR DE GUITAR HERO 2

Entre uma sessão e outra de solos durante os testes, no qual utilizamos duas X-Plorer enviadas pela Activision, a **ROX** bateu um papinho com o produtor Ted Lange, funcionário da RedOctane e um dos responsáveis pela seleção musical de *Guitar Hero 2*. Interessante saber que além de guitarrista nas horas vagas, o sujeito costuma vasculhar a internet por fóruns e sites de fãs a fim de conhecer os elogios e, principalmente, saber das reclamações referentes ao jogo. "Nós sempre ouvimos os fãs e fazemos um grande esforço para atender às sugestões", diz.

Qual música foi a mais complicada de colocar no jogo?

Ted Lange: *Na verdade, não houve nenhuma música que possamos considerar complicada. O que rola é que, antes de mais nada, a equipe de licenciamento consulta a banda. Caso receba um "Não" como resposta, não sobra muita alternativa a não ser desistir do licenciamento. O que quero dizer é que o método de negociação com as bandas é muito simples, então não há complicação. No final das contas, ou é "sim" ou é "não".*

Para você, qual a música mais difícil de ser tocada?

Ted Lange: *De longe a* Jordan, *do Buckethead, é a mais insana. Essa música foi criada exclusivamente para o jogo. Por isso o Buckethead fez questão de torná-la o mais complexa possível. A segunda mais difícil é a* Six, *do Remains. A banda tem uns guitarristas absurdamente talentosos e isso fica evidente na conversão feita para o jogo.*

Há alguma banda que recusou o licenciamento no primeiro *Guitar Hero* e o cedeu para o segundo jogo?

Ted Lange: *O Guns N' Roses foi nossa maior vitória para o* Guitar Hero 2. *Era uma das bandas que*



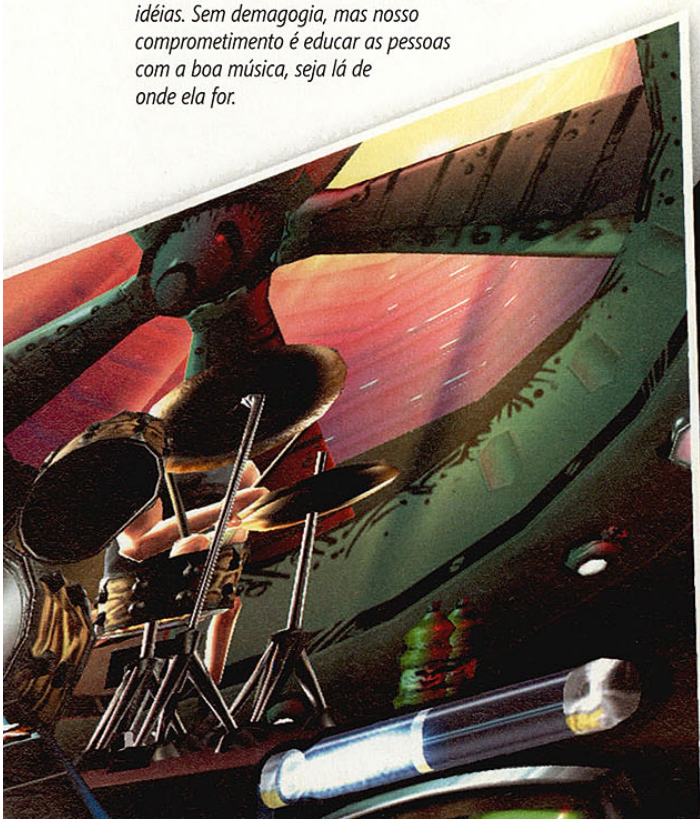
mais queríamos incluir no primeiro GH, *mas foi preciso esperar até começarmos a produção do segundo jogo. Por certo ajudou o fato de a franquia ter feito sucesso e nossa empresa ter ganho destaque. São fatores que motivam e convencem em uma negociação, sem dúvida. Para o jogo é algo excepcional ter bandas famosas encabeçando a lista de músicas.*

Alguém aí da RedOctane sabe como tocar uma guitarra de verdade? Em caso positivo, como isso ajuda na produção?
Ted Lange: *Claro que sim! Eu toco guitarra há mais de 14 anos e essa experiência ajuda na hora de criar o jogo, afinal sabemos como manter a versão virtual o mais próxima da real. Sem falar que conhecer bem o instrumento de verdade permite criar de forma realista a ilusão proposta pelo jogo. Nós sabemos como prender o jogador, fazê-lo pensar que sabe mesmo tocar uma guitarra.*

Já tem alguma idéia de quantas músicas estarão disponíveis na Live?
Ted Lange: *Por enquanto não podemos divulgar, mas os planos são o de prover um pacotão para ocupar bastante os jogadores. Isso deve rolar dentro de alguns meses após o lançamento do jogo.*

Para que serve o conector RJ-11 ao lado da guitarra?
Ted Lange: *Incluímos isso na X-Plorer para futuros acessórios. Quais são eles exatamente? Não tenho a menor idéia ainda, mas pretendemos desenvolver produtos para expandir a diversão dos jogadores.*

Por acaso já conversaram com alguma banda brasileira? Seria demais tocar Sepultura.
Ted Lange: *Concordo plenamente. Eu adoraria incluir Sepultura em futures versões de* Guitar Hero. *Na verdade, a equipe está constantemente à busca de bandas dos mais distintos gêneros, origens e idéias. Sem demagogia, mas nosso comprometimento é educar as pessoas com a boa música, seja lá de onde ela for.*





XBOX 360 Avaliação

GUITAR HERO 2

- Divertido ao extremo
- Músicas pela Live!
- Multiplayer incansável
- Preço é salgado
- Agora faça as contas com 2 guitarras

Vale o investimento de olho fechado **9,0**

Pratique para passar dos solos mais difíceis



OS DETALHES

WE: PES 2007

DISTRIBUIDORA: KONAMI
PRODUTORA: KONAMI
JOGADORES: 1 - 4
ONLINE: 1 - 2
CUSTOMIZAÇÃO: JOGADORES

RECOMENDADO XBOX 360

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 07

Como prometemos, análise da jogatina online

Por: Nelson Alves Jr.

Promessa é dívida. Na edição 03, quando a **ROX** publicou o review de *Winning Eleven*, ficou de fora a análise da parte online do jogo. A razão disso? O game chegou muito antes do lançamento e não havia nenhum competidor para testá-lo na Live. Mas garantimos que nesta edição falaríamos especificamente das partidas em rede e é isso o que você acompanha agora.

Antes de tudo, vale esclarecer que as opções online de *WE* são bem limitadas e fogem à regra do que se vê em outros títulos do X360. Basicamente você tem dois modos de jogo: Player Match e Ranked Match. Nada de torneios customizados, troca de atletas pela rede ou nenhum tipo de interação além da tradicional conversa por voz, a impressão é que a Konami esqueceu que se trata da Live, não daquela outra rede...

De toda forma, cada opção oferece praticamente as mesmas possibilidades de jogo, com exceção de um: confrontos contra amigos. Para conseguir enfrentar pessoas da sua lista, obrigatoriamente você deve criar salas na modalidade Player Match. Nela, é possível enviar convite a quem desejar. Por outro lado, caso decida entrar em Ranked Match, a única chance de encarar algum conhecido é rezar. Aqui o sistema de partidas é montado automaticamente pelo sistema. Você cria a sala, define as duas regras possíveis (tempo de jogo e que tipo de equipe pode ser escolhida, seleções ou times nacionais). De volta ao Player Match, a regra excedente é permitir ou não o acesso de amigos à sua sala.

Ao acessar o menu online, há ainda uma aba para conferir as suas

CUIDADO: TRAPACEIROS

Os trapaceiros travam o jogo de propósito. Assim você se desconecta e dá a vitória de bandeja para o safado. Dê avaliação negativa para o cara. Ele pode acabar banido da Live por conta disso.



A gente também não agüenta mais esta foto do Adriano



Argentino bom é argentino no chão



Disputas online não esgotam a diversão



O atacante Henry (à esq. da foto) é um dos mais apelões

O tipo de conexão que você usa interfere diretamente na velocidade da partida

estatísticas. Uma tela básica traz o número de partidas disputadas, porcentagem de vitórias, últimos cinco times usados e sua posição no ranking, com separações entre os líderes gerais, mensais e semanais, além de filtrar apenas os seus amigos.

Enfim, as partidas

Depois de entender os passos iniciais, chega a hora de ver se o game rola macio como deveria. Obviamente que o tipo de conexão que você usa interfere diretamente na velocidade com que a partida rola. No nosso caso, utilizamos uma com 2 MB de download e 600 KB de upload.

De maneira abrangente, dá para dizer que atraso nas informações, conhecido por lag, acontece pouco. Via de regra, sempre no início da partida. Por alguns segundos, a partida fica realmente lenta, até que a conexão se estabiliza e o restante do tempo permanece estável. Contra jogadores estrangeiros esse problema ocorre com maior freqüência do que com adversários do Brasil.

Vale ressaltar, porém, que por se tratar de um jogo que exige comandos rápidos, o jogador deve se preparar para um processo de adaptação porque o tempo de resposta do controle é menor do que nas partidas offline. Percebe-se isso principalmente durante cobranças de falta e escanteio. Calibrar o dedo para esse pequeno atraso leva algum tempo.

As regras durante as partidas são simples. Além da definição do tempo de jogo pelo dono da sala, cada jogador tem cerca de quatro minutos para ajustar o esquema tático antes de a bola rolar. Uma vez que a partida inicie, podem ser feitas três interrupções para substituições ou mudanças táticas para cada oponente.

De maneira geral, a possibilidade de disputas online em *WE* cumpre o básico do que se espera. Há muito mais potencial a ser explorado na Live e, ao menos na versão 2007, a Konami não soube aproveitá-la. Isso não desmerece a qualidade geral do game. O bom e velho multiplayer da série se mantém imbatível, mas espera-se que nos próximos anos a produtora saiba explorar melhor a rede da Microsoft. A possibilidade de criar torneios fechados para amigos é o mínimo, sem falar de transações online e *otras cositas*.



O tempo de resposta em bolas paradas é mais lento



Seria melhor se não fossem os trapaceiros

XBOX 360 Avaliação

WE: PES 2007

- ✓ Replay infinito
- ✓ Conexão estável
- ✗ Cadê os torneios personalizados?
- ✗ Poucas opções online
- ✗ Mal aproveitamento da Live

Tem falhas, mas continua imbatível e viciante

7,0



Star Trek: Legacy

Tem algo a dizer e algo para mostrar, mas na hora de jogar...

Por: Flávia Gasi

Finalmente os fãs da série *Star Trek* podem colocar as mãos em um jogo que tem algo a dizer. Isso mesmo, em termos de narrativa, *Star Trek: Legacy* é aquilo que você esperava. Os problemas estão nas outras áreas do game, mas a gente já chega lá.

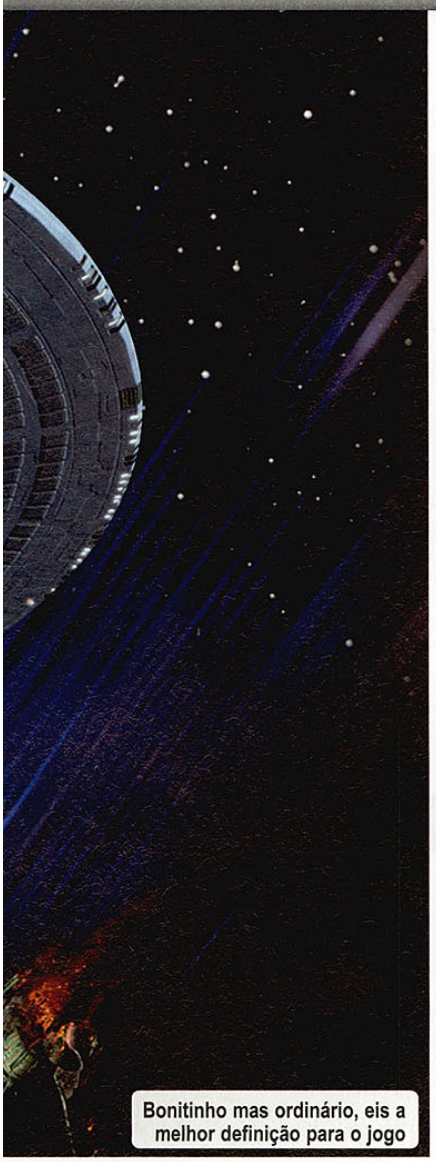
Sem entregar o ouro, uma pincelada geral na história conta que o Capitão Archer (quem conhece da história sabe que já existiram três capitães da famosa Enterprise) tenta ajudar uma cientista Vulcan e acaba amarrado em uma trama que ultrapassa eras. E este é o grande trunfo do título: você pode jogar com todos os capitães de *Star Trek* e cada um tem uma habilidade específica que ajuda o desenrolar da história.

Lógico, a presença de outras figuras importantes como Kathryn Janeway, da nave Voyager, e Benjamin Sisko, da Deep Space Nine, também se fazem presentes. E mais do que isso: estão lá com as suas vozes originais. Juntamente com Archer, Kirk e Picard, unidos em um belo encontro de gerações.

O combate é puramente tático e a Inteligência Artificial não ajuda

Além de explorar o universo, você obviamente batalha contra os inimigos já conhecidos: Klingons, Romulans e até naves Borg. No entanto, as missões apresentam alguns problemas que podem desmotivar os menos engajados na história de *Star Trek*. O primeiro é que o combate é puramente tático e a Inteligência Artificial não ajuda em nada. Outro ponto baixo são os controles. Você vai demorar para entender todas as funcionalidades dos botões e, certamente, isto vai atrapalhar na momento das batalhas.

Quando parece que nada pode piorar, uma surpresa mais desagradável surge: você não tem tempo suficiente para memorizar a quantidade de funções. Logo (e é natural em qualquer jogo), você vai errar durante a fase. O problema é que um erro aqui é fatal. As missões duram



Bonitinho mas ordinário, eis a melhor definição para o jogo



Decidir velocidade e tiro é essencial nas batalhas

ST: LEGACY

DISTRIBUIDORA: UBISOFT
PRODUTORA: BETHESDA
JOGADORES: 1 - 8
ONLINE: CO-OP, MULTIPLAYER, RANKING
CUSTOMIZAÇÃO: NÃO HÁ

OS DETALHES



Parece um game de tiro ágil, mas na realidade é preciso paciência



Várias gerações se cruzam, um estímulo para fãs da saga

eternidades e não há como salvar seu progresso. O que significa que qualquer virada malfeita ou uma escolha de caminho equivocada já no finalzinho da missão pode comprometer meia hora de jogo. Agora imagine que são 15 missões. Pois é, a falta de controle sobre a nave ou sobre o progresso são desestimulantes mesmo para os fanáticos.

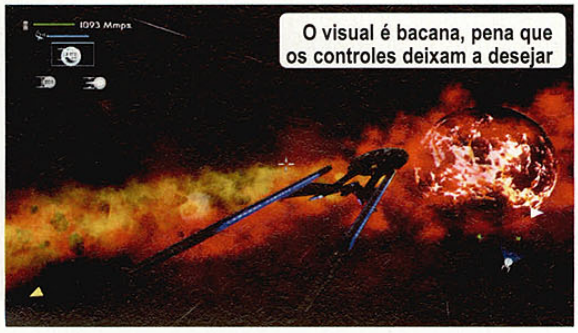
Existe, ainda, um elemento que pode ser muito bom, ou muito ruim, dependendo da sua maneira de jogar. Eu ainda não me decidi. Simples: o jogo é estratégico e não um shooter. O que significa que há um espaço de tempo entre um tiro e outro. Nada de estilo Rambo para você. E mais: a tática define a vitória. Por isso, cuidado nas decisões como alterar a velocidade da sua nave ou colocar mais força nos escudos protetores.

Na verdade, a batalha não impressiona. Pelo menos, não tanto como os gráficos. Além de uma ótima modelagem 3D, os efeitos especiais de partículas voando são sensacionais. O problema foi o exagero na dose de destruição: às vezes uma nave enorme se desfaz em poucos segundos e então o visual peca. Em vez de vermos uma explosão bem feita, alguns blocos de uma ex-nave passeiam serelepes pela tela. Nada bacana.



O modo multiplayer é fraco e vale apenas para quem curte a série

Para tentar dar um gás no título, *Star Trek: Legacy* conta com opções multiplayer e combates via Live. Porém, há games bem melhores no quesito online. Compre se for *Trekker* e só.



O visual é bacana, pena que os controles deixam a desejar

DESAFIO TREKKER

Este é um game que só vale a pena ter na coleção se você realmente for fã de *Star Trek*. Para medir isso, use o teste abaixo.

1. Quem criou *Star Trek?*
2. Quem criou *Data?*
3. Deep Space 9 é melhor que Babylon 5?
4. A *Ira de Khan* é seu filme favorito?
5. Janeway é sexy?
6. Qual a velocidade do warp?
7. Em que século a The Next Generation se passa?
8. Quem criou o tema de abertura?
9. Quem atuou no papel de Lieutenant Barclay?
10. Qual a letra do tema da Enterprise?

XBOX 360 Avaliação

ST: LEGACY

- ✓ História afinada
- ✓ Sonoplastia grandiosa
- ✗ Sistema de batalha não empolga
- ✗ Nã dá para salvar durante as missões
- ✗ Multiplayer óbvio

Os games de Star Wars são melhores

5,5



Bullet Witch

Algumas bruxas até que merecem a Inquisição

Por: OXM USA
Edição: Flávia Gasi

PONTO PERDIDO

Os caçadores de pontos podem tentar alugar *Bullet Witch* para ganhar alguns gamerpoints extras. Ao todo são apenas 14 conquistas. Isso já considerando uma que fornece mísero um ponto! Até onde sabemos, ninguém no Japão conseguiu aquele pontinho ainda. Detalhe: o jogo já está nas lojas orientais há muitos meses.

A agora que você já leu nesta edição da **ROX** sobre os bons jogos japoneses (ver matéria na página 20), sabe que *Bullet Witch* deveria (ou poderia) caber perfeitamente nesta equação. Se não, vejamos: a protagonista é gostosa, caça demônios e ainda tem poderes especiais, o que justifica o fato de ela ser uma bruxa. A premissa ao menos é atraente.

Contudo, o game é uma vergonha só. *Bullet Witch* se perde em si próprio: apesar de cativar no início, não mantém um ritmo cadenciado nem tampouco possui uma jogabilidade arrebatadora. O pior: os controles são tão ruins que acabam com a experiência de jogo.

Por certo você está se perguntando o que sobra de atrativo no game além da personagem principal, claro. Há alguns detalhes, sim, como a visão apocalíptica ambientada em 2013, num cenário devastado por guerras e catástrofes naturais. Para piorar a situação, um cometa desperta demônios chamados Geist, que pretendem acabar com o que sobrou das pessoas. Contraditoriamente (e para tornar a história ainda mais intrigante), a heroína, Alicia, não apenas



A idéia é bacana, mas o visual é ultrapassado

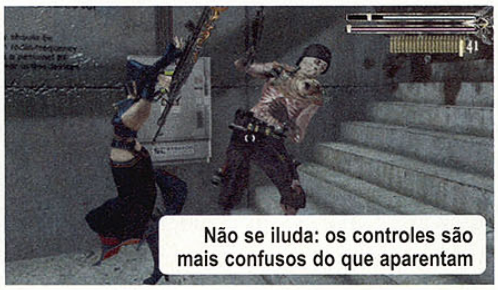


Se a questão é ver mulher gostosa, compre outro jogo

BULLET WITCH

DISTRIBUIDORA: ATARI / AQ ENTERTAINMENT
PRODUTORA: CAVIA
JOGADORES: 1
ONLINE: RANKING
CUSTOMIZAÇÃO: NÃO HÁ


Se ela é uma bruxa, para que anda armada?


Não se iluda: os controles são mais confusos do que aparentam


Mirar é uma tarefa que exige paciência de monge

A complexidade da história está atrelada ao anime que inspirou a criação do jogo


O melhor é manter o foco na história, porque o resto...


Faça chuva ou sol, Alicia só anda de vestido de gala

se reabastece com a alma dos demônios derrotados, mas está conectada com a criação dos Geist.

A complexidade da história está atrelada ao anime que inspirou o jogo. Ou seja, se você conhece a obra original, pode até curtir o jogo. Por outro lado, e nos incluímos nessa turma, se nunca ouviu falar nisso, por certo vai sofrer tentando achar sentido na história. Se você estiver mesmo empenhado na tarefa, saiba que estamos aqui torcendo pelo seu sucesso. De verdade. E boa sorte, de coração.

Voltando ao sofrimento. A produtora definiu os demônios como sendo os Geist. Para nós, na verdade, são os controles. A mecânica não é nem um pouco inspirada. A heroína anda como se tivesse chumbo preso nas pernas. Essa mobilidade débil de Alicia faz você morrer em vão. Várias vezes. Principalmente em ocasiões específicas: tente usar a magia Willpower para mover partes do cenário. Pronto, pegue um carro e atire-o no inimigo. Agora observe-o retornando na sua direção e tente correr sem o controle adequado. Você morreu e acabou de perder 20 minutos de jogo. Você ainda pode se questionar se as magias a distância não são menos complicadas. E eu digo: complicadas não são, mas conseguir mirar direito é quase um milagre.

ARMAS OU MAGIA?



Pelo menos o pessoal da produtora tenta embutir algum tipo de valor agregado. Depois de cada missão, você pode atualizar a sua arma, dependendo do seu sucesso. Ele vai determinar quantos pontos você pode gastar no arsenal que envolve escopeta, sniper, etc. No entanto, um pouco mais de jogatina e você descobre que os mesmos pontos podem ser gastos para alterar seus poderes mágicos. Escolha complicada. Recomendamos primeiro se focar apenas na sniper e depois passar para o Willpower.



XBOX 360 Avaliação

- ✓ Monstros e cenários inventivos
- ✓ Batalhas com chefes são divertidas
- ✗ Combate fraco
- ✗ Gráficos abaixo da média
- ✗ Mortes frustrantes e injustas

Uma experiência nada mágica **4**



BS MIDWAY

DISTRIBUIDORA: EIDOS
PRODUTORA: EIDOS HUNGARY
JOGADORES: 1
ONLINE: 2 - 8 JOGADORES, 9 MAPAS
CUSTOMIZAÇÃO: NÃO HÁ

OS DETALHES

Battlestations Midway

Para aqueles que preferem uma ação mais estratégica

Por: OXM UK
Edição: Flávia Gasi

Em todos os efeitos e para quem possa interessar, este é um jogo de estratégia. Então já fique alerta caso estivesse esperando outra coisa.

Com muita perspicácia e um pouco de malícia, o título se disfarça com uma cara de ação e aventura, cheio de extras e tipos de jogabilidade dentro de um só jogo. No entanto, não há outro meio de classificá-lo a não ser como um game de estratégia em tempo real, ou RTS (Real Time Strategy). Entenda a premissa por trás de *Battlestation: Midway* para concordar com a afirmação. Você deve manusear uma frota de navios e aviões, dividida em unidades como: bombardeiros, navios de guerra, destróieres, torpedos, submarinos e mais. Exato, unidades. E, para tanto, você pode ordenar suas funções nos mapas como um todo ou controlá-los pessoalmente, um a um.

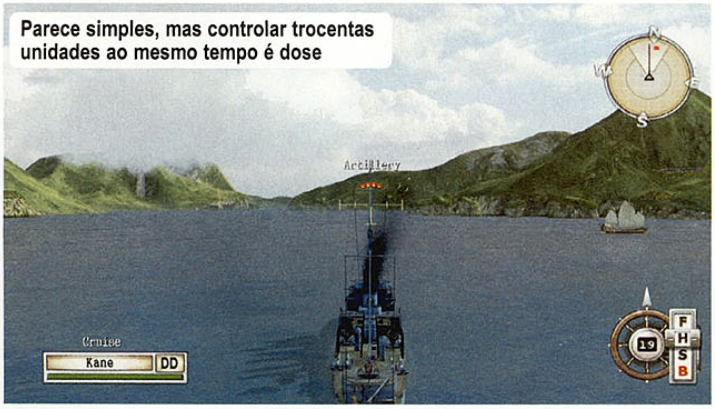
Mesmo com algumas explosões, tudo leva a crer que o game não se enquadra em gêneros como ação e – menos ainda – aventura. Esclarecido o assunto, podemos começar a discutir sobre o jogo.

A primeira coisa que você vai notar é o complicado sistema de controle. Mesmo após o treinamento, os controles ainda vão parecer esquisitos e confusos. Para exemplificar: o botão analógico esquerdo controla sua velocidade e os movimentos para direita e esquerda, enquanto o analógico direito permite que você altere o ângulo de visão (isso em relação aos navios, porque a coisa muda na hora de pilotar os aviões). Esquerda e direita no D-Pad alteram as unidades, enquanto para cima e para baixo controlam a profundidade (no submarino). Junte a isso mais funções como lançar bombas, atirar, abrir a tela de menu, selecionar algumas ou todas as unidades, ordenar e cancelar ataques, selecionar alvos, acionar binóculos, visualizar o mapa tático e mais algumas funcionalidades. Você deve concordar que são comandos demais para se lembrar, ainda mais no calor da batalha.

Na hora do pega pra capar, você



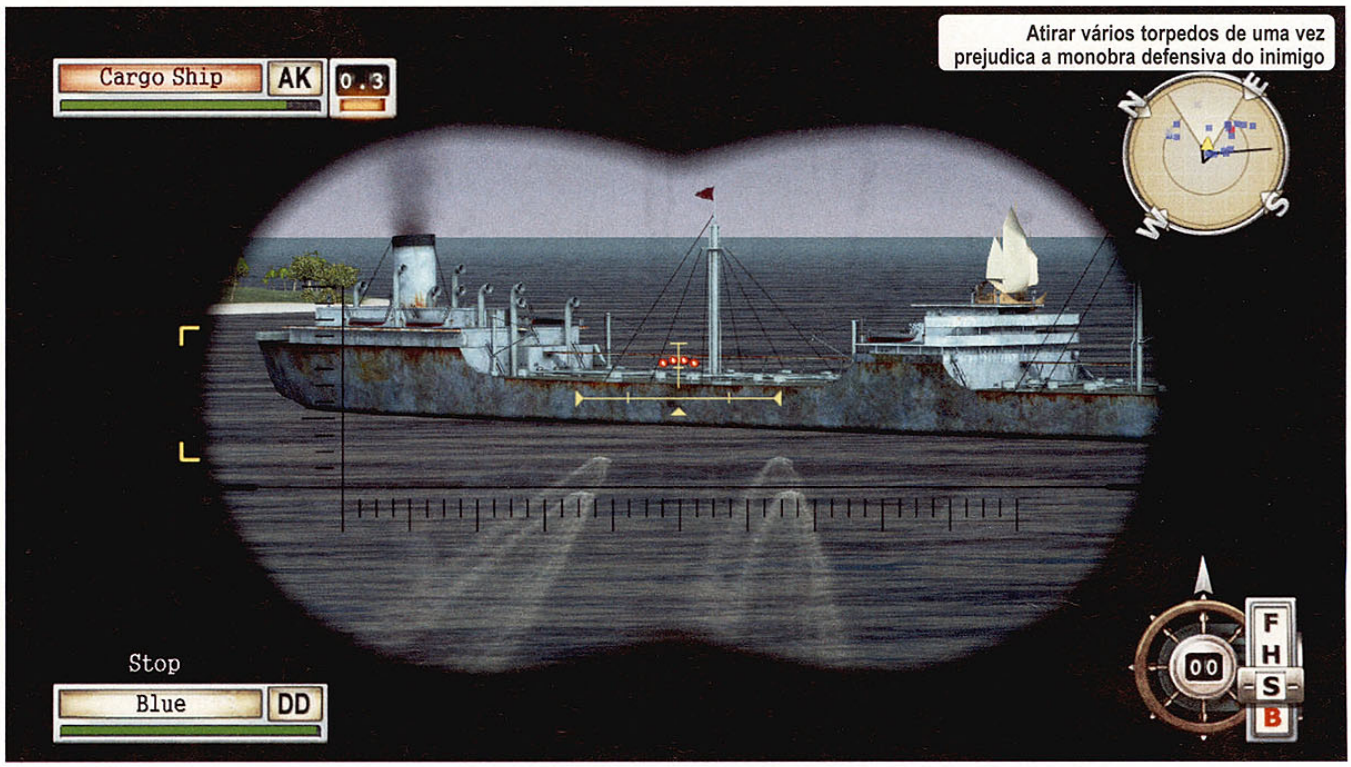




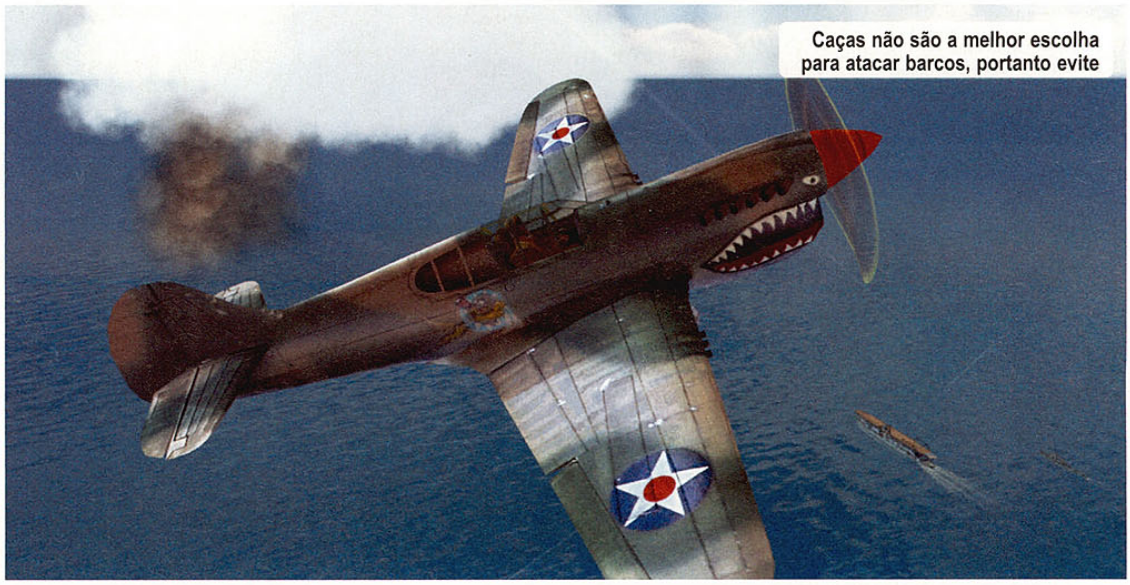
Parece simples, mas controlar trocentas unidades ao mesmo tempo é dose



Os efeitos visuais, com destaque para as explosões, são lindos



Atirar vários torpedos de uma vez prejudica a monobra defensiva do inimigo



Caças não são a melhor escolha para atacar barcos, portanto evite

TORPEDOS DICA

Existem duas maneiras de lançar torpedos: de longe ou próximo do alvo. Quando se atira de perto, perde-se um pouco de pontaria na mira, mas se ganha em poderio da explosão. Se preferir ficar longe do alvo, dispare mais torpedos; fica mais fácil de acertar e, de tabela, dificulta a esquiva do oponente.

Batalha Naval ONLINE

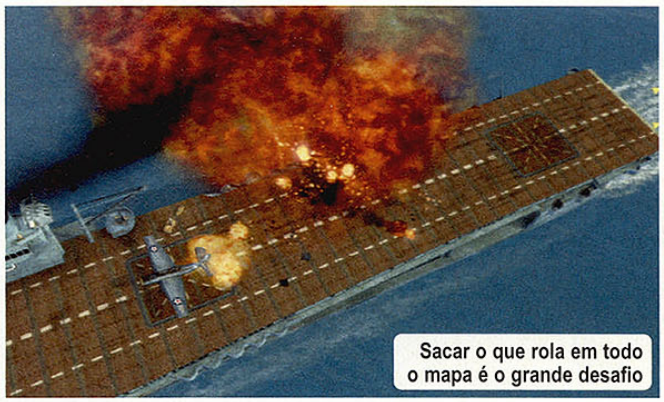
Apesar de não oferecer funções como um modo cooperativo em tela dividida, *Battlestations Midway* apresenta diversão bem diferente na Live. Você pode se conectar com mais sete amigos, cada um tomando controle de um esquadrão. São nove mapas para escolher e o game automaticamente realoca unidades que estão sobrando.

O jogo ainda dá mais algumas ajudinhas, como marcar os aviões inimigos e facilitar sua vida na hora de escolher as unidades que você vai usar, afinal algumas podem ser construídas infinitamente, como bombardeiros, lançadores de torpedos e caças.

O problema do multiplayer é a espera. Como se fosse um jogo de xadrez, ou até mais lerdo do que isso, às vezes você deve esperar mais de dez minutos até que seu esquadrão aéreo atravesse o mapa. Por isso, a jogatina online também funciona na base de coerência e muito planejamento. Ou seja, não se trata exatamente de algo dinâmico, logo não pode ser indicado para qualquer tipo de jogador.



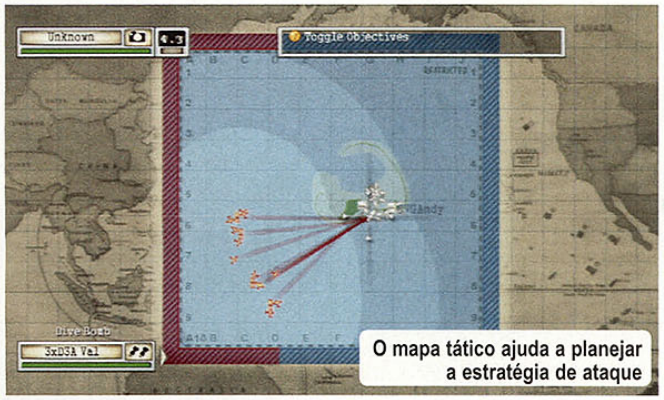
A tela de reparos é quase igual para todos os tipos de barcos



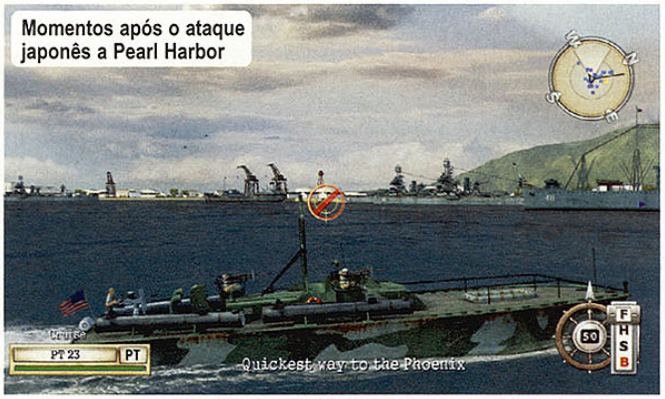
Sacar o que rola em todo o mapa é o grande desafio



Uma das opções de câmera é a visão da bomba, muito bacana



O mapa tático ajuda a planejar a estratégia de ataque



Momentos após o ataque japonês a Pearl Harbor

O game é competente em diversos aspectos, mas não conseguiu deixar ninguém da redação de queixo caído



Cargueiros trazem vários tipos de aviões e armamento



Torpedos precisam ser lançados a baixa altitude, bem perto da água

vai ficar apertando botões sem saber o que eles fazem. Outra falha no sistema de controles é o uso do binóculo / telescópio em navios. Mesmo que a função sirva para mirar em aviões e unidades inimigas de modo mais eficiente, também tira o controle das suas próprias unidades. O problema é que a Inteligência Artificial deixa a nave ser levada pela correnteza. Como você já imagina, isso causa muita mais confusão e mortes de suas tropas do que ajuda no desenrolar da ação.

Toda essa complexidade serve realmente para testar ainda mais o jogador, porque o game não é nada fácil. As missões variam entre ar e água, seja para defender uma ilha ou para atacar frotas inimigas. A variedade caminha lado a lado com a dificuldade. Mesmo ciente de que há missões secundárias a cumprir, por certo você abrirá mão delas em benefício de manter sua frota intacta.

Entre outros elementos, até mesmo a trama apresenta um pouco mais de classe do que vemos nos genéricos games sobre a Segunda Guerra Mundial. Não é necessariamente um roteiro genial, mas mostra mais sustância e sutileza do que você está acostumado a ver. No bojo, o game mostra o progresso de dois amigos que começam a carreira militar em Pearl Harbor e ganham graduações até tornaram-se líderes na batalha de Midway. Para quem ainda não cansou de jogos de guerra, ter um bom roteiro motiva. E muito.

Já os gáficos apresentam diversas variações e podem ser analisados, portanto, de diversas formas. Às vezes eles se mostram perfeitos na quantidade de detalhes, por outras a iluminação e a textura não conseguem dividir a mesma tela com naturalidade. Outro detalhe que faz uma baita falta é um sistema que alerte o jogador sobre as avarias. Uma opção na tela que mostrasse quais unidades precisam de reparo ajudaria a evitar tantas perdas num espaço de tempo tão curto.

O game é competente em diversos aspectos, mas não conseguiu deixar ninguém da redação de queixo caído. Principalmente porque a preocupação maior virou sobreviver, em vez de curtir o jogo.

XBOX 360 Avaliação

BS MIDWAY

- Sólida ação estatrégica
- Multiplayer interessante
- Boa sonorização
- Gráficos emaranhados
- Controles confusos

Jogo de estratégia confuso de controlar 7



OS DETALHES

NBA STREET

DISTRIBUIDORA: EA SPORTS
PRODUTORA: EA CANADA
JOGADORES: 1 - 4 JOGADORES
ONLINE: 2 - 4 JOGADORES, RANKING
CUSTOMIZAÇÃO: NÃO HÁ

RECOMENDADO XBOX 360

NBA Street Homecourt

Nem só de evolução visual vive uma franquia. Ainda bem

Por: OXM USA
Edição: Nelson Alves Jr.

Via de regra, seqüências de jogos de esporte recebem um tapa aqui, outro ali e pronto, vão para as lojas. Quem curte o gênero conhece bem o esquema. Notar diferenças entre as versões anuais só é possível para os jogadores mais experientes. Pois bem, parece que a EA aboliu tal idéia e deu uma recauchutada geral na franquia *NBA Street*, que estréia na nova geração com o título *Homecourt*.

A mudança principal está no Gamebreaker – um especial que permite executar jogadas malucas e ainda ganhar pontos extras. Por se tratar de um esporte em que o placar avança de um em um, conseguir uma pontuação de dois ou três num só ataque é uma grande vantagem. O que mudou: enquanto nas versões anteriores de *Street* o uso do especial era associado ao jogador, o que garantia momentos de invencibilidade e dava um certo desequilíbrio na partida, desta vez ela se associa à bola. Nisso há duas novidades. A primeira é que mesmo com o Gamebreaker ativado, você não se torna um Super-Homem. Segundo, se bobear, o adversário pode roubar a bola. Ou seja, é um especial, mas não desequilibrado. Apesar de ajudar, não garante o ponto.

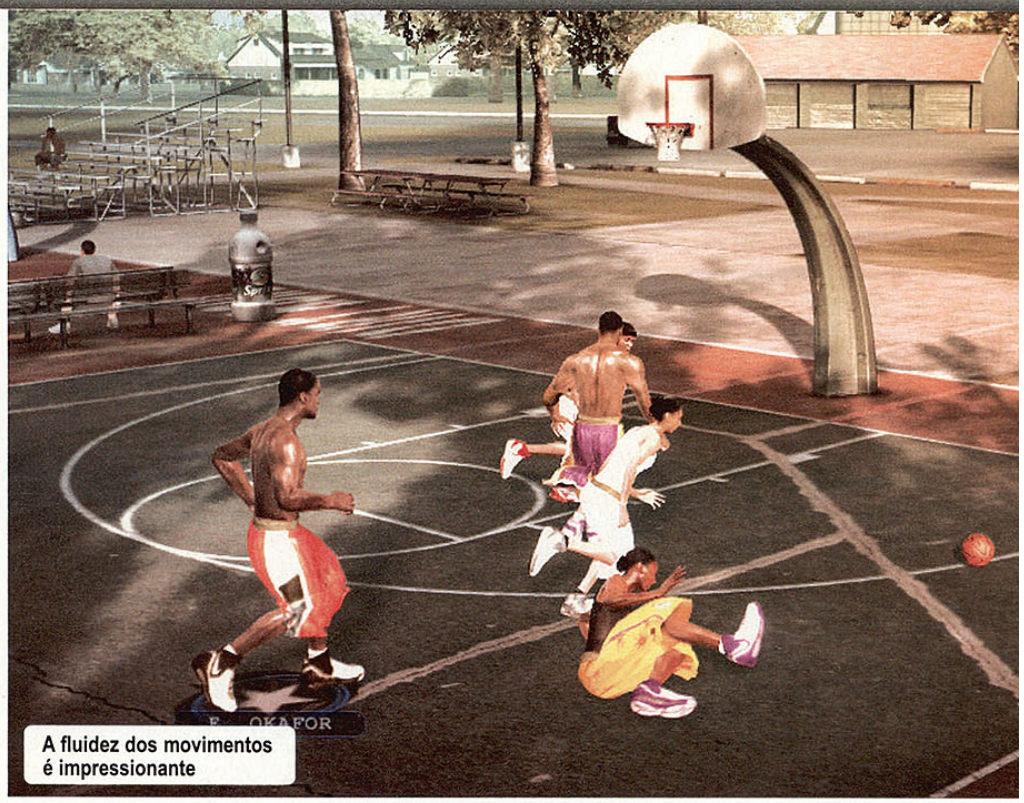
A outra mudança bacana na série está nos dribles. Um apertão leve no botão aciona um movimento rápido. Caso segure o botão, o jogador efetua uma finta mais elaborada. Se além disso, você segurar o RB e o LB, o esquema vai para outro nível. Mas, por outro lado, deixa você mais vulnerável a perder a bola. Falando em roubada de bola, há um novo sistema que ajuda o defensor. Sempre que você tenta aplicar um movimento cheio de firula, surge um botão na tela. Se o zagueiro apertar o que foi indicado, ele fica com a bola. Obviamente que se trata de algo rápido e muito sutil, mas é o suficiente para, de novo, equilibrar as coisas.

MULHERES ESTRÉIAM

As mulheres finalmente dão as caras em *NBA Street*. E olha que falamos das profissionais. Isso mesmo. As "meninas" da WNBA, como Sheryl Swooper e Lisa Leslie, estão disponíveis aqui.



Golpe: o suporte a quatro jogadores na Live é enganoso. Para funcionar, cada X360 exige dois usuários simultâneos



A fluidez dos movimentos é impressionante

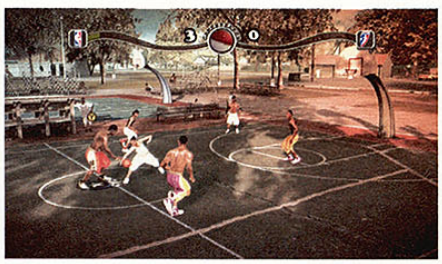
Sobre as animações, prepare-se para um susto. A fluidez atingiu um nível impressionante. O sistema, inédito, foi apelidado pela EA de "trick remixer". Na prática, os movimentos entre os dribles são conectados. Não há aquelas pausas entre um movimento e outro. Só vendo para entender quão natural ficaram os jogadores.

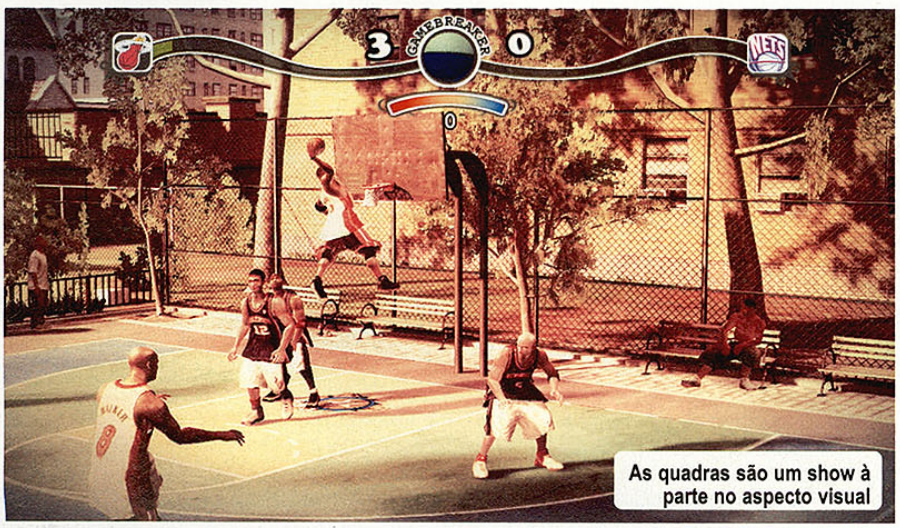
O esmero na produção escancara a experiência do time canadense da EA. Tudo neste quarto episódio está melhor, mais detalhado e divertido, acima de tudo. Até o modo carreira recebeu tratamento de gala. Agora o processo de evolução está menos doloroso do que nos *Streets* passados. O objetivo é o de colocar a quadra da sua cidade na rota das melhores dos EUA e a curva de desenvolvimento ficou suave e nada tediosa. Exemplo: você não precisa sofrer por três, quatro horas até enfrentar um astro da NBA. Pelo contrário. Algumas poucas vitórias bastam para as estrelas surgirem.

Os movimentos entre os dribles estão mais fluidos e naturais

Depois de tanto confete, chegou a hora de apontar as falhas. Por se tratar da estréia do jogo na X360, gostaríamos de ver algo com visual mais "Fight Night de ser". Uma inovada nos controles, como rolou no game de boxe, seria muito bem-vinda. Sabemos que é o melhor *Street* já feito, mas queríamos ainda mais capricho.







As quadras são um show à parte no aspecto visual

XBOX 360 Avaliação

NBA STREET

- Novo Gamebreaker
- Melhor sistema de dribles
- Excelente trilha sonora
- Ainda não é um next-gen
- 4 jogadores na Live? Mentira

O que vale mesmo é a diversão 8,5

Ninguém entende mais de games

Edição 3 - R$ 9,90



Edição 2 - R$ 9,90



Edição 1 - R$ 9,90



Game Master, a sua revista multiplataforma



Edição 26 - R$ 8,90

- 5 games que vão mudar o seu jeito de jogar
- **No Guia Completo Detonado:** The Legend of Zelda: Twilight Princess



Edição 25 - R$ 8,90

- A melhor safra de games da história: Metal Gear Solid 4; Crysis; Super Mario Galaxy...
- **No Guia Completo Detonado:** Viva Piñata



Edição 24 - R$ 8,90

- Testamos o PS3 e o Wii. Escolha o melhor
- **No Guia Completo Detonado:** DBZ: Budokai Tenkaichi 2 e Gear of War



Edição 23 - R$ 8,90

- X360 no Brasil: jogos em Português; Winning Eleven 2007; DVD Player Região 4; acessórios
- **No Guia Completo Detonado:** Bully



Edição 22 - R$ 8,90

- X360: jogamos as novidades da Microsoft na X06, em Barcelona
- **No Guia Completo Detonado:** Lego Star Wars II



Edição 21 - R$ 8,90

- God of War 2: o Deus da Guerra volta com tudo ao PS2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos
- **No Guia Completo Detonado:** Dead Rising



Edição 20 - R$ 8,90

- 10 games que dão fôlego extra para PS2, GameCube e Xbox
- **No Guia Completo Detonado:** Winning Eleven 10



Edição 19 - R$ 8,90

- Metal Gear Solid Portable: tudo sobre o primeiro game de ação da série no PSP
- **No Guia Completo Detonado:** Rogue Trooper e Urban Chaos



Edição 18 - R$ 8,90

- Games da nova geração
- **No Guia Completo Detonado:** New Super Mario Bros (DS)e X-Men: The Official Game (X360/PS2/XB/GC/PC)



Edição 17 - R$ 8,90

- Oblivion (X360): isso é RPG na nova geração
- **No Guia Completo Detonado:** GTA: Liberty City Stories (PS2/PSP) e Metroid Prime Hunters (DS)

do que a Editora Europa. Confira

Avalanche de dicas



R$ 14,90

Kit Game Master

- Games detonados de todas as plataformas. Kit composto pelos guias das edições 13, 14 e 15 da Game Master



R$ 5,90

Pôster Animation

- Pôster Gigante do Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi e, no verso, as dicas para o game do PS2



R$ 9,90

Dicas e Truques - Ed. 8

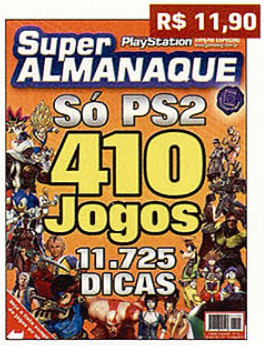
- Dicas e truques para 231 jogos, incluindo: Mortal Combat Armageddon; NFS Carbon; Ragnarök...



R$ 9,90

Dicas e Truques - Ed. 7

- Trapaças, golpes e segredos para 221 jogos. Tem Ragnarök, Final Fantasy X e muito mais



R$ 11,90

Almanaque - Ed. 13

- Almanaque com macetes, trapaças e senhas para 410 jogos do PlayStation 2



R$ 6,90

PlayStation - Ed. 98

- Medal of Honor Vanguard (PS2) e Airbone (PS3)
- Detonados: Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria



R$ 8,90

7 Detonados

- São 7 detonados para PS2: Resident Evil; Tomb Raider: Legend; Castlevania e muito mais



R$ 14,90

Multiplayer Games

- 4 jogos completos no CD: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer e demo do Live for Speed



R$ 9,90

Portáteis

- 3.042 dicas para 240 jogos de PSP, DS e GBA. Inclui também 3 jogos detonados



R$ 14,90

Kit Game Master

- 14 detonados para todos os consoles. Este kit é composto pelas edições 7, 8 e 9 da Game Master



Compre pelo telefone 0800 55 76 67, no site www.europanet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - **OFERTA 138**

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

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

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

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

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

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

CPF: _____ E-mail: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

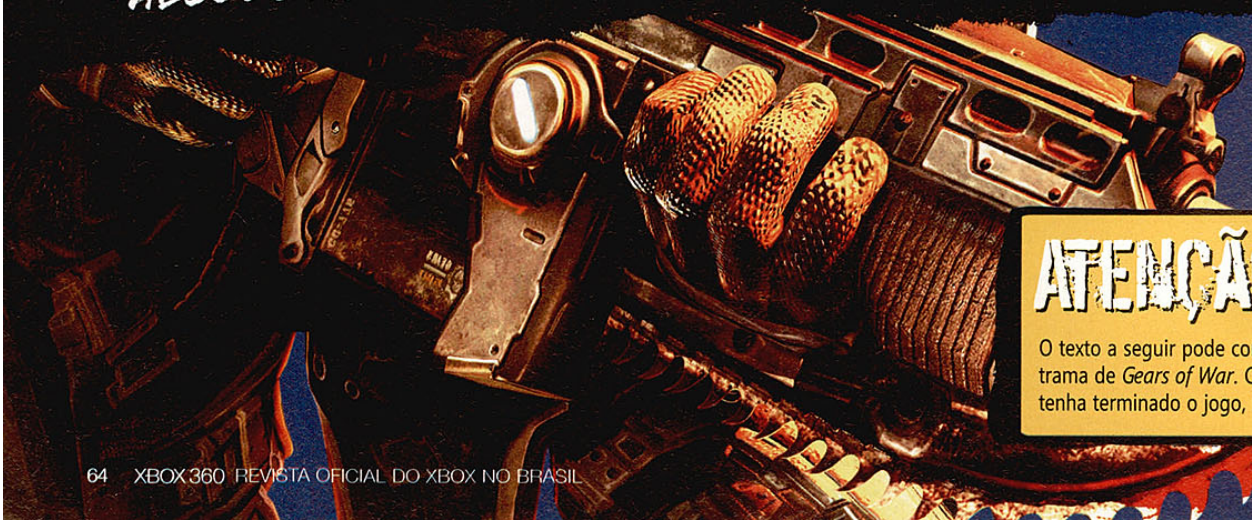
Ofertas válidas de 01/04/2007 a 30/04/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

O QUE GEARS OF WAR 2 DEVE TER

Edição: Nelson Alves Jr.



A QUESTÃO NÃO É APENAS O QUE NÓS QUEREMOS, MAS O QUE É IMPRESCINDÍVEL TER EM GEARS 2. A EPIC CRIOU UM JOGO EXCELENTE, E AQUI VOCÊ CONFERE AS IDÉIAS PARA TORNAR A SEQÜÊNCIA ABSOLUTAMENTE PERFEITA



ATENÇÃO!

O texto a seguir pode conter detalhes sobre a trama de *Gears of War*. Caso você ainda não tenha terminado o jogo, leia com cautela.

Assim como você, não apenas jogamos *Gears of War*, mas devoramos o game. Sabemos cada mínimo detalhe dos mapas, localização das armas e o tempo que se leva para consegui-las, a melhor forma de aniquilar os diversos tipos de inimigos, as estratégias ideais no single e multiplayer. Mesmo assim, não estamos satisfeitos. Queremos mais. E melhor. Por certo o pessoal da Epic também e, numa hora dessas, já estão matutando em como refinar *GoW2*.

Naturalmente, todo mundo tem suas próprias idéias do que seria bacana encontrar na aguardada – e ainda não anunciada – seqüência. Mudanças são inevitáveis. Acontece que não estamos aqui para divagar sobre o que "poderia" ou "seria" bacana ser mudado. Na verdade, preparamos uma lista de exigências. Sem discussão, sem argumentos. Epic, não ouse nos ignorar!

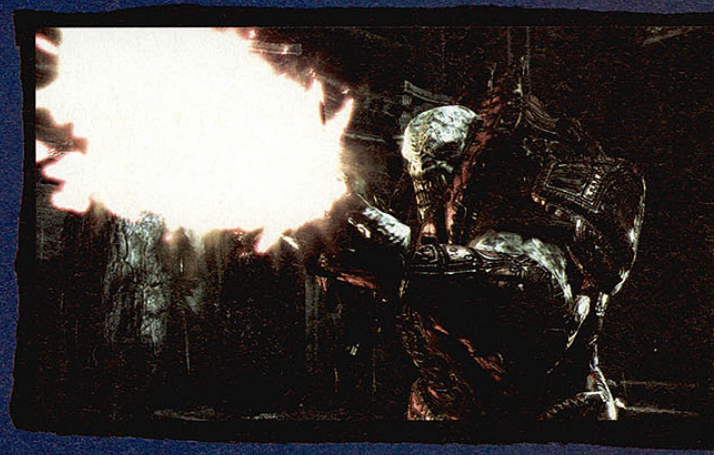
MAIS MAPAS E MODOS MULTIPLAYER

Dããã... Óbvio que mais mapas e opções de jogo em equipe são necessários. A questão é que *GoW* tem poucos mapas disponíveis, para começo de conversa. Excelentes, bacanas e bem desenvolvidos, sem dúvida, mas ainda assim, poucos. A mecânica do multiplayer é uma das melhores já criadas. O sistema de atuação em equipe, o balanceamento entre os times e a constante exigência de buscar por abrigo fazem com que o game se distancie de outros do gênero. Por outro lado, não seria interessante oferecer a opção de algo mais visceral? Que tal um modo de captura à bandeira? Se bem que um esquema de conquista de territórios seria genial.

ARSENAL RENOVADO

A idéia de agregar uma serra-elétrica a uma metralhadora é antológica. Numa lista das melhores armas, por certo ela estaria presente. Até mesmo o Torque Bow merece destaque. Porém, todo o restante do arsenal são variações mínimas do que temos visto desde os tempos de *Doom*. *Gears 2* precisa de uma variedade maior, principalmente para combates mano a mano, sem esquecer de minas com detonação remota, lança-chamas e algo específico dos Locust que sirva de resposta à serra-elétrica. Tem mais: armas que possam evoluir no decorrer da partida e que possuam função secundária de tiro. Em termos de criação, o céu é o limite. Nossa única restrição é que, independentemente das novidades,







Tyro Station, por exemplo, é cheio de surpresas, mas queremos mais



Isto não teria acontecido com uma IA aperfeiçoada

o balanceamento permaneça tão bom quanto no primeiro jogo, claro.

IA MAIS ESPERTA

A modalidade cooperativa de *Gears* é, de longe, a mais bem-feita em qualquer game de tiro. O problema é que nem sempre encontra-se um amigo disponível para encarar o desafio. Então só resta o singleplayer. Agora chega a um problema. Se você terminou *Gears* na dificuldade Insane, sabe quão inútil seu parceiro é. A Inteligência Artificial do infeliz só pode ser comparada à de um abacate. Perdão, o abacate é mais esperto. E ainda serve como pontuação na nossa matéria "Quebrando as regras". *Gears 2* precisa de um ajudante que não atue como suicida, evite mostrar a cara a todo instante, consiga encontrar rotas alternativas para flanquear os inimigos e, o principal, seja capaz de ajudar o resto da equipe alvejada. Por que cargas d'água só o jogador deve atuar como médico?

MAIS DIFICULDADE NOS MINICHEFES

Aquele Corpser gigantesco, em forma de aranha, que surge como um chefe no decorrer do jogo não só é lindíssimo – artisticamente falando, porque o bicho é feio de doer – como também é ridiculamente fácil de ser vencido. Atire na barriga, depois na boca. De novo na barriga, de novo na boca. Mais uma vez, derrube-o e já era. Coisa de 30 segundos, mesmo no modo Insane. Ok, mesmo depois que você aprende o ponto fácil de um chefe, ele deveria oferecer algum desafio. Um exemplo disso rola em *Lost Planet*, da Capcom. Jogue quantas vezes quiser, ainda assim os chefes de fase darão trabalho. Queremos que *Gears 2* seja assim.

BRUMAK, POR FAVOR!

Uma das primeiras imagens da Unreal Engine 3, logo que a Epic a anunciou, mostrava um monstrengo armado até os dentes, enorme, ultra-realista e que, depois, acabou surgindo também nas imagens de divulgação de *Gears*. Maravilha. Realmente você encontra o tal bicho, chamado Brumak, na parte final do jogo. Mas de forma inexplicável, ele não é um chefe ou inimigo que você enfrente. Frustrante. Em *GoW 2*, Brumak tem que ser um chefes. Para que todo o trabalho se ele vai ficar no canto, de coadjuvante? Não faz sentido nenhum.

FESTA NA LIVE

Levanta a mão quem conhece um melhor sistema de "host" online do que em *Halo 2*. Pois é, não há. Você cria uma sala (host), chama os amigos e no caso de queda da sua conexão ou se quiser trocar de jogo, o sistema automaticamente procura outro jogador que se torna o dono da sala. Em *Gears* a história é outra. Precisa sair? Azar de quem estiver jogando com você, afinal uma vez fechada a sala todos os outros



Essa arma aí é estilosa, mas pode ser melhorada


Grandinho, mas ainda fraco demais para o nosso gosto

participantes devem procurar por outra. Outra coisa, se suporte a 16 jogadores é demais para a Epic, a produtora deve pelo menos aumentar para 12, já que 8 é bem pouco.

ROTEIRO

A história é bacana, envolvente e não deixa buracos. Porém, tudo não passa de uma desculpa para o tiroteio desenfreado. Ok, nós sabemos que um jogo de tiro deve ter... bem, tiros. Mas ninguém reclamaria de acompanhar com detalhes o desenvolvimento dos personagens. De onde vieram, como se tornaram um membro do *Gears* e coisas do gênero.

ESPECIALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

Visualmente não há meios de confundir os personagens. Augustus Cole e General RAAM são facilmente distingüidos e isso é óbvio. Acontece que no multiplayer todos os personagens, seja lá de que lado você decida atuar, são absolutamente iguais na mecânica de jogo. Sabemos que isso tem a ver com o balanceamento da disputa e não queremos que isso mude. Porém, com alguns novos modos de jogo em rede, seria possível usar as características próprias de cada personagem. Imagine uma disputa em equipe formada por todos contra um, sendo o jogador solitário uma Berseker. O cara não tem arma, mas uma força descomunal capaz de matar com apenas um soco. Se bem-feito, daria uma modalidade extremanente divertida.

ATUAÇÃO EM EQUIPE

Ninguém duvida da criatividade empregada na pontuação do multiplayer. Além de aniquilar os oponentes, os jogadores ganham bônus por reviver os amigos, por exemplo. Isso se reflete nas conquistas a serem habilitadas. Bom, mas há um probleminha nisso. Muitos jogadores têm usado a equipe em benefício próprio para conseguir uma determinada conquista. "Preciso de mais sete com o Torque Bow, ninguém chega perto que eles são meus", são frases do tipo que se escutam hoje em dia. De alguma forma, a Epic precisa lapidar o sistema de conquistas, seja melhorando a necessidade de comunicação entre os membros da equipa seja punindo os "caçadores de recompensa". Prêmios devem vir naturalmente e não de maneira que prejudique o time.



VEÍCULOS

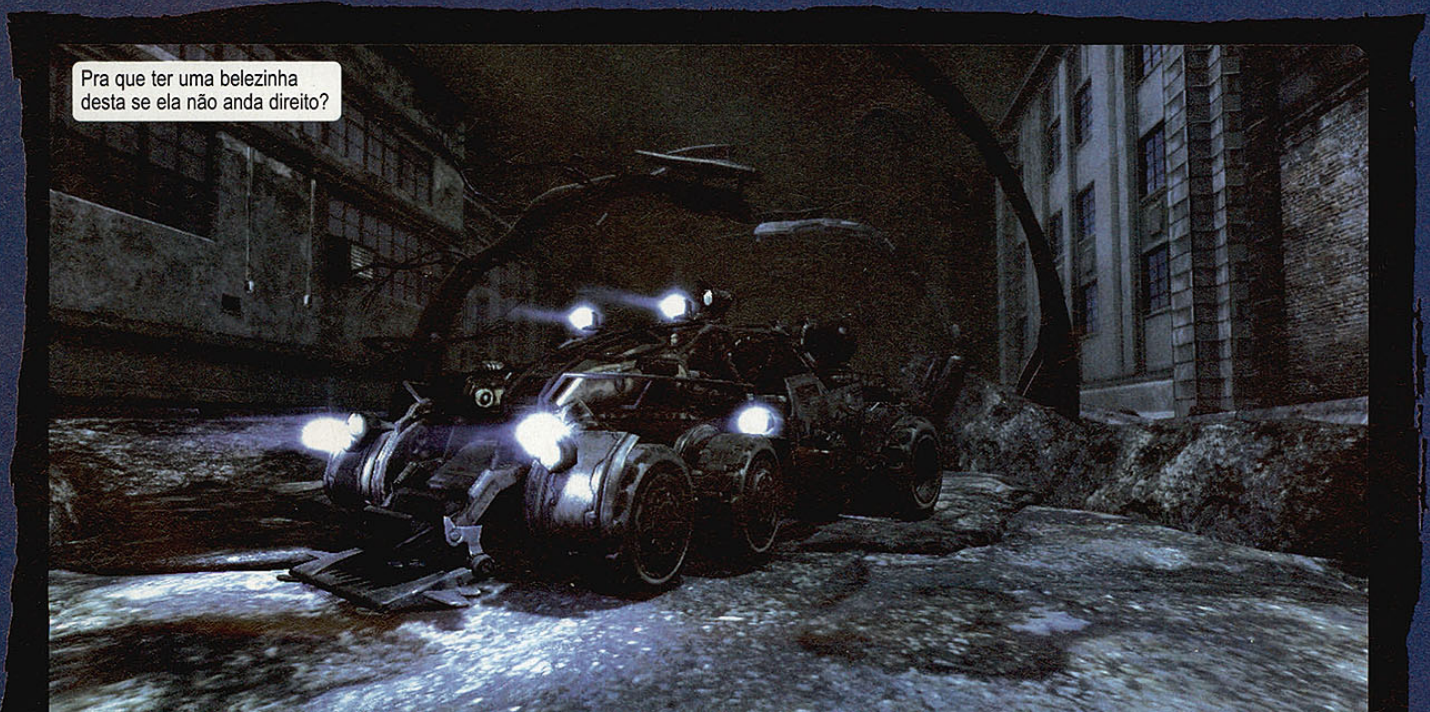
Gears não é *Halo* e nós sabemos bem disso. Só que das duas uma: ou a produtora cria uma experiência de pilotagem melhor em *Gears 2* ou simplesmente arranca a idéia do jogo, porque o segmento motorizado está longe de ser envolvente como o resto do game. Sem emoção e andando quase que num trilho, o encontro com os Krills deixa a desejar. De novo: melhore ou tire.

CONHECER MAIS SOBRE JACK

Basicamente, Jack é um membro robotizado do esquadrão Delta que serve como uma chave ambulante. Ele surge do nada, arromba uma porta e some. A idéia futurista é bacana, mas pode ser melhor desenvolvida. *Gears 2* deve dar a Jack um papel mais importante, com funções adicionais, como a possibilidade de ser controlado pelo jogador para reconhecimento de área ou para lançar explosivos contra grupo de inimigos. Dá para inventar inúmeras ações, sempre mantendo o cuidado de não torná-las fúteis, como minigames de arrombamento. E também, dava para contar de onde ele surge; essa coisa de sair do nada não cola.

FINAL ALTERNATIVO

Em *Gears*, diferentemente de *Halo 2*, por exemplo, a única real motivação de encarar a dificuldade Insane é para ganhar algumas conquistas. Nada mais. E olha que vencer o RAAM nesse modo é osso duro. Em *Gears 2*, a Epic precisa repensar um modo de recompensar os jogadores hardcore. Por que não pensar em um final alternativo? Também nos conformamos com um extra que valha a pena. Pô, certamente a Berseker sabe como dar um baita abraço, não acha?



Faça voc

Saiba como jogar ouvindo seus MP3 gravados no PC. No tutorial deste mês, a ROX mostra o passo-a-passo para usufruir da função

Por: Nelson Alves Jr.

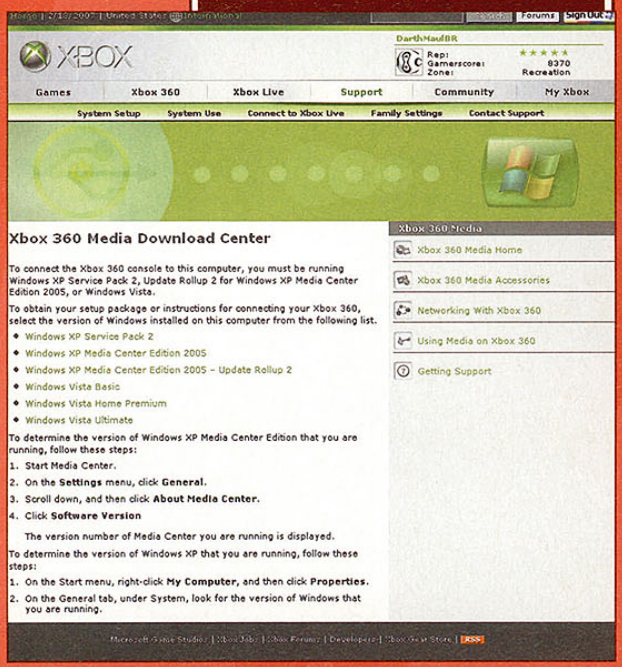
Na edição 02 da Revista Oficial, você aprendeu como configurar o Media Center, presente no Windows Vista, para utilizar as funções multimídia do X360. Agora, preparamos um passo-a-passo para que você aprenda como acessar arquivos de música gravados no PC diretamente no X360. Para este exemplo, usamos o tocador Zune. Porém, você não precisa ter o Zune, apenas o software do aparelho (no tutorial há indicação de onde pegá-lo na internet). Um detalhe importante: o programa só possui idioma inglês, já que o hardware ainda não esta à venda no Brasil. Uma vez feito o processo, você poderá ver fotos e até jogar enquanto escuta as suas músicas prediletas.

Passo 1

Se você já tem o X360 conectado em rede com o PC, pule para o passo 02. Caso contrário, confira como fazer a conexão no site www.xbox.com/pcsetup.

Passo 2

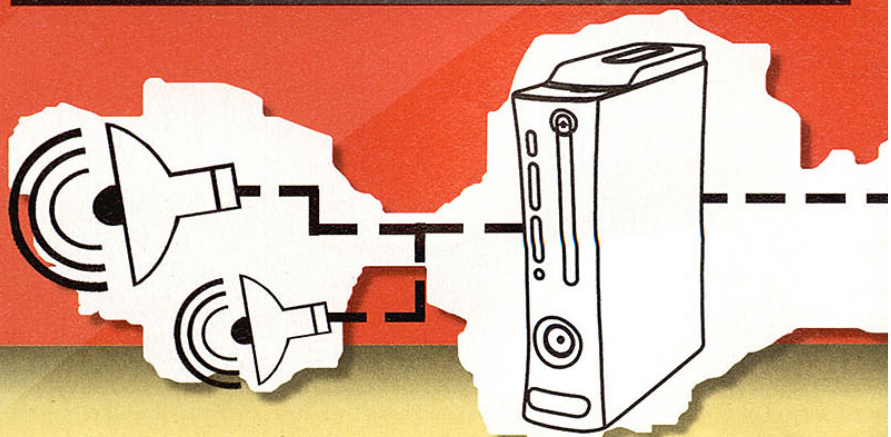
Partimos do pressuposto que você esteja usando o Windows XP Service Pack 2 (a atualização mais recente do sistema operacional). Logo, dentro do site do Xbox, clique na opção referente ao SP2. Agora, utilize o link www.zune.net e baixe o software. Caso receba um aviso de que seu PC é incompatível com o programa do Zune, ignore.



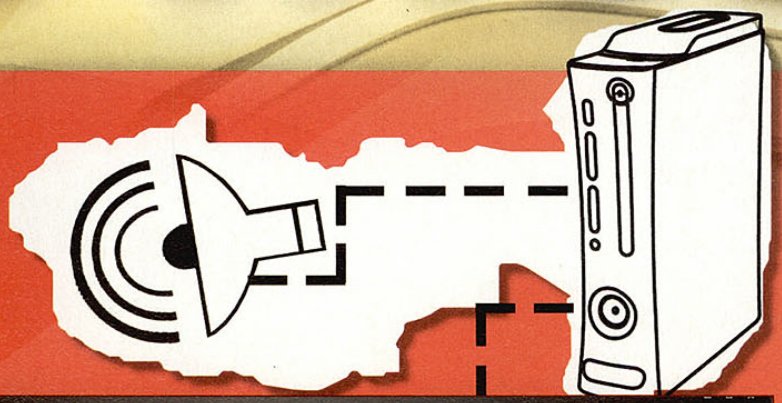
Passo 3

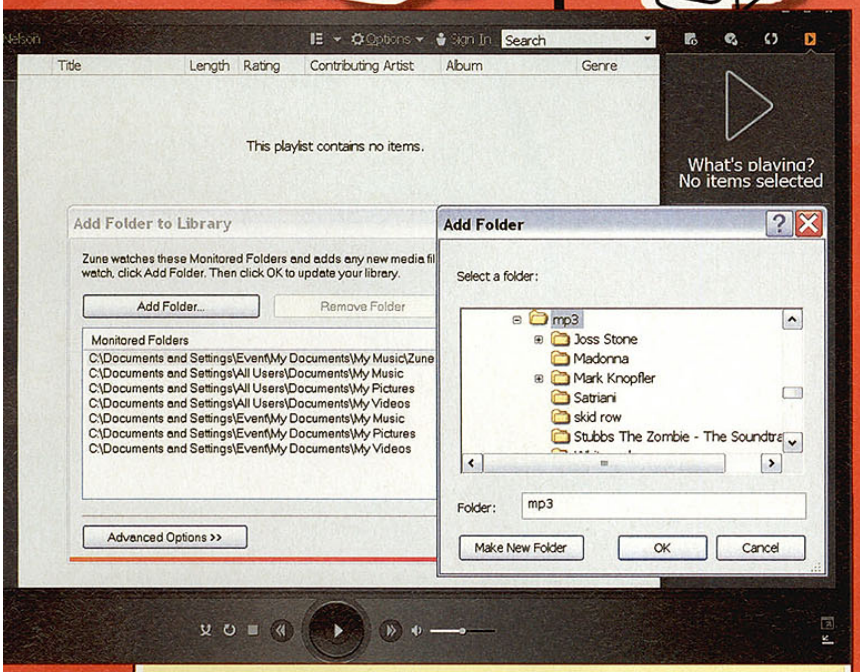
Rode o arquivo ZuneSetup.exe. Siga as instruções na tela. O tempo de instalação varia de acordo com a configuração do PC. Avance até reiniciar.





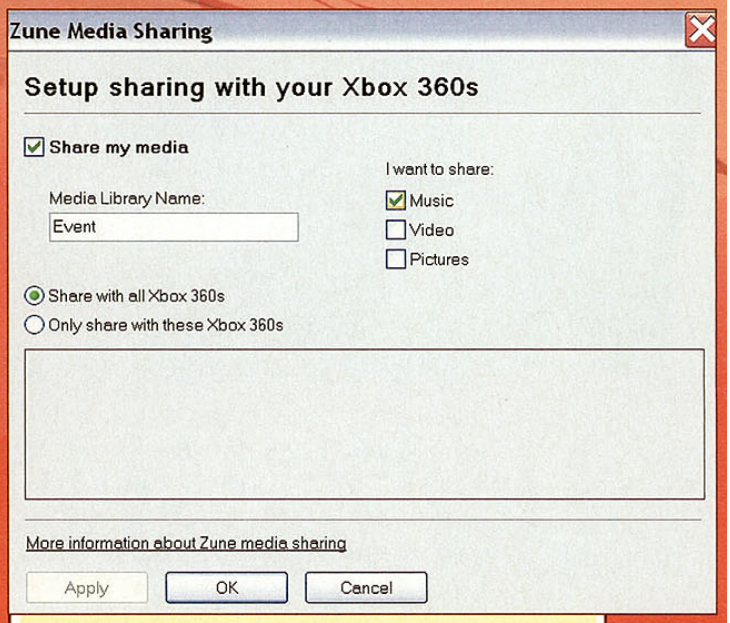
ê mesmo





Passo 4

Após a reinicialização, o tocador Zune pegunta quais tipos de arquivos de áudio devem ser associados a ele. Depois, o programa vasculha a máquina em busca de seus MP3. Independentemente disso, você pode selecionar manualmente outras pastas que contenham músicas arquivadas. Para isso, acesse "Options" e depois "Add folder to Library" (a tecla de atalho para tal função é F3).



Passo 5

De volta à tela principal do Zune, vá a "Options", "Library" e clique na aba "Media Sharing". Como padrão, a linha "share my media" já está sinalizada e com o nome "Event" predefinido. Renomeie caso queira e depois habilite os campos "Music", "Picture" e "Video" (lembrando que o X360 só faz streaming de vídeo com uso do Media Center do Windows Vista). Feito isso, dê "ok" e feche o programa.

Passo 6

Ligue o X360, vá até a aba "Media" e selecione "Música". Na próxima tela, escolha "Computador".

Passo 7

A tela que abre dirá a você para seguir todos os passos que você já fez nos itens 1 a 6. Continue e o console fará uma varredura em busca do seu PC. Uma vez encontrado, você terá acesso a todas as pastas com seus MP3, organizados por nome, álbum, artista e gênero. Pronto. Agora é possível escutá-las diretamente do console.



PARA QUEM USA O WINDOWS VISTA

A tarefa para usuários do Vista é mais simples. A conexão entre o sistema operacional e o Xbox 360 é quase automática e dispensa uso de softwares adicionais, como o Zune. Confira o que você precisa fazer para habilitar suas músicas em MP3 entre o Vista e o console.

1. Abra o Media Player, incluso no Vista, e vá à opção "Library", depois entre em "Media Sharing".

2. Na janela do "Media Sharing", selecione aa opção "Share my media".

3. O próximo passo é especificar com que aparelho deseja compartilhar os arquivos. Na mesma janela em que escolher o "Share my media", selecione o ícone "Xbox 360" e pronto. Sistema novo, solução ainda mais rápida.



QUEBRANDO AS REGRAS

Edição: Flávia Gasi

15 maneiras de quebrar as regras do jogo e garantir boas risadas...

Você se lembra do seu primeiro videogame? Você queria mais era se divertir, passar horas enfiado dentro de casa controlando um bonequinho que praticamente fazia apenas dois ou três movimentos. Aos poucos, o assunto virou coisa séria. Veja bem, ninguém aqui acha que jogos não são arte ou não fazem parte da cultura de toda uma juventude. No entanto, não dá para ficar sisudo sempre. Conhece alguém que jogue e fique de cara fechada o dia inteiro? O espírito desta reportagem é, exatamente, botar um sorriso no rosto. Hoje em dia, os games não são mais ciclos fechados, não existem limites definidos daquilo que você pode ou não fazer. Preocupe-se menos em chegar ao final e adicione um pouco de rebeldia à brincadeira. Aqui, a **ROX** mostra uma listinha com as melhores derrapagens nas regras, algumas bobas, outras geniais, mas todas muito divertidas. O objetivo, afinal, é dar risadas.

15.



WINNING ELEVEN: GOLS CONTRA

REGRAS: Parece simples, mas não é

Toda vez que você tentar fazer um gol contra, ninguém do seu time vai ajudar. Na verdade, eles não vão entender o conceito mesmo. Enquanto o goleiro simplesmente pega as bolas como se fossem rebotes, seus companheiros de time ficam zanzando pela defesa e o oponente tenta, desesperadamente, pegar a bola e marcar um gol. Mas, veja bem, você quer o mesmo que ele. Além de ser divertido, expõe toda a Inteligência Artificial, que não está preparada para esse tipo de anti-estratégia. Dá para dizer que o novo método muda todo o balanceamento também do multiplayer e é bem mais divertido.



PONTUAÇÃO:
GOL CONTRA: 1 ponto
GOL: -1 ponto

14.



GEARS OF WAR: TRABALHO SUJO

REGRAS: Não faça nada e complete o modo cooperativo

O objetivo aqui é fazer alguém sofrer. Simplesmente jogue em modo cooperativo e não atire. Lógico, você não pode ficar na linha de visão do seu parceiro e sempre ajuda se você realmente fingir que está fazendo alguma coisa. Por isso, trate de gritar coisas do tipo "Rápido! O cara tá quase morto" ou "Droga, tou sem munição!". Na verdade, você estará apenas assistindo, enquanto o seu parceiro enlouquece matando a sua parte dos monstros também. É cruel, mas rende boas risadas.

PONTUAÇÃO:
COMPLETE O MODO COOPERATIVO SEM ATIRAR NENHUMA VEZ: 10 milhões de pontos

QUEBRANDO AS REGRAS

13.

FIGHT NIGHT BRUTALIDADE



REGRAS: Acabe com os rostos dos lutadores

A brincadeira aqui é acertar a cara do oponente o maior número de vezes. O lance é que ninguém pode ser nocauteado, senão a diversão acaba. Por isso, como qualquer bom torturador sabe, a manha é manter o lutador em pé e ainda esmagar seu rosto repetidamente. É bom que ambos os jogadores possam passar tempo suficiente descansando durante os rounds. Quem deixar a melhor marca vence.

PONTUAÇÃO:
OLHO DO TAMANHO DE UMA BOLA DE TÊNIS: 10 pontos
OLHO DO TAMANHO DE UM ABACATE: 20 pontos



Manter o lutador em pé e esmagar seu rosto sem parar

12.

GOTHAM 3 VIDA AÉREA



REGRAS: Faça os carros voarem

Sabe aquele encontro semanal para tirar um racha em *PGR3*? Aproveite este momento para criar uma nova modalidade de disputa. Em vez de correr, o objetivo é bater os carros. Acontece que não estamos falando de batidas comuns, mas daquelas que façam as máquinas voarem. Para conseguir melhores resultados, faça o seguinte: enquanto um fica estacionado, o outro acelera e usa o capô do primeiro carro como uma rampa para pular. Lógico, o maior pulo ganha e, como não existe um sistema para anotar a pontuação, tudo deve ser decidido entre os jogadores. Experimente vários modelos, porque o tamanho, o peso e a potência têm influência direta no tamanho do salto que você vai conseguir. Para mais adrenalina, mude para a visão interna.

PONTUAÇÃO:
MAIOR PULO: 1 ponto
PULAR E QUEBRAR O CENÁRIO: 10 pontos

11.

LUMINES LIVE! DESAFIO DA SIMETRIA



REGRAS: Ajuste um milhão de peças

O viciante game de organização já é complicado o bastante, mas costuma ficar pior por conta do lag proporcionado por centenas de batalhas acontecendo ao mesmo tempo na Live. Por que não alterar um pouco as regras? Simples, agora você e seu antigo oponente devem trabalhar em parceria, a fim de criar telas simétricas. Além de acabar com a confusão das batalhas, pode ser bem desafiador. No entanto, sem pontos aqui, o objetivo é apenas se divertir de um modo completamente diferente.

PONTUAÇÃO:
DEIXAS AS TELAS COMPATÍVEIS: Os dois competidores ganham

Se você for bom mesmo, pode acertar o rosto e derrubar a pessoa

10.

TABLE TENNIS DESAFIO DA DISTÂNCIA



REGRAS: Fique o mais afastado possível da mesa

Table Tennis já não é mais o jogo do momento, então você não achará tanta gente interessada em uma disputa, por isso, relaxe. Marque com algum amigo disposto a se divertir. Quando iniciar a partida, cada um começa a recuar. Fique o mais afastado possível da mesa. Geralmente um personagem longe já é engraçado, mas passar o tempo todo da partida tomando a maior distância é hilário. Durante a brincadeira, tire uma foto do momento mais tosco. Depois você e o colega podem decidir quem seguiu a regra mais à risca.

PONTUAÇÃO:
QUEM ESTIVER MAIS LONGE GANHA

09.

GOLS DE GOLEIRO



REGRAS: O primeiro a marcar com o goleiro vence

O melhor é que este desafio é versátil: você pode tentar tanto no *FIFA* quanto no *Winning Eleven* ou em qualquer jogo de hóquei. Aliás, funciona com todos os tipos de games em que existam dois times e dois goleiros. Em vez de ficar preso em um futebol entediante, agora você pode vivenciar uma genuína partida de colégio primário: um bando de gente correndo e os goleiros tentando marcar o primeiro ponto. Tão bacana que deveria ser um download gratuito da Live.

PONTUAÇÃO:
GOL DE GOLEIRO: 1 ponto

08.

BOLICHE DO TIGER WOODS



REGRAS: Acerte os espectadores, vale corpo ou rosto

Qualquer pessoa pode jogar golfe – você move o cursor, aperta os botões duas ou três vezes em seguida e pronto. É quase tão fácil que pode ficar bobo e perder a graça muito rápido. Aliás, fica bobo e perde a graça rápido, mas essa é outra história. Pois bem, para aumentar o desafio, faça o seguinte: esqueça o buraco e mire em um espectador. Vale qualquer infeliz à beira do gramado. Se você for bom mesmo e acertar o rosto da criatura, pode fazer com que a pessoa caia no chão: isso vale 50 pontos. Agora, se você acertar apenas o corpo e o espectador só recuar cambaleando, tudo bem, a jogada vale 20 pontos. Muito mais legal do que mirar na mesma bandeira, de maneira óbvia, 19 vezes seguidas.

PONTUAÇÃO:
ESPECTADOR CAI: 50 points
ESPECTADOR VACILA: 20 points



Você pode vivenciar uma genuína partida de colégio primário

Ajuste a visão e procure um carro com ótimo espelho. Você vai precisar

07.

SAINTS ROW PARA SÁDICOS



REGRAS: Atropele pedestres

Esta é para os sádicos. Primeiro, você deve tentar atropelar todo mundo que vê pela frente, depois, vá para uma daquelas pontes grandes e comece a causar confusão por lá também. Ainda deve existir um bônus para quem conseguir aterrorizar todo mundo, fazendo com que as pessoas comecem a correr por todas as direções e sejam atropeladas por outros carros também. Mas beleza, elas não são de verdade.

PONTUAÇÃO:
ATROPELAMENTO: 10 pontos
CORPOS VOANDO DA PONTE: 20 pontos
ACIDENTE COM MÚLTIPLOS CARROS: 30 pontos
OS PEDRESTES SAEM ILESOS: -10 pontos



06.

CORRIDA INVERTIDA



REGRAS: Ganhe na marcha a ré

O desafio é difícil e estranho, mas se você não tiver nada melhor para fazer, então não custa tentar. Ajuste a visão e procure um carro que tenha um ótimo espelho, você vai precisar. Se o jogo escolhido for *PGR3*, alguns modelos de carro possuem espelhos traseiros maiores. O mais interessante é que esta estratégia, correr em marcha a ré, acaba nivelando os competidores, afinal todos os carros têm a mesma velocidade n---este modo. Então o que conta é o controle em fazer as curvas corretamente.

PONTUAÇÃO:
VITÓRIA: Vitória



05.

STREET FIGHTER II NOCAUTE DUPLO



REGRAS: Acabe as partidas com um nocaute duplo

Esta é mais uma sugestão não competitiva. Na verdade, para conseguir este resultado, apenas com muito trabalho em grupo. Encontre um parceiro e deixem ambas as barras de energia por um fio. É muito importante que elas estejam iguais. Depois, coordene uma ação para dar o golpe final ao mesmo tempo. O objetivo é fazer aparecer a tela de KO duplo.

PONTUAÇÃO:
NOCAUTE DUPLO: Ambos os jogadores são vencedores por toda a vida

04.

TEST DRIVE NAS MONTANHAS



REGRAS: O carro que atingir o maior pico, ganha

Escolha uma montanha e comece a escalar. Este é um teste de controle do carro. Além de chegar ao morro mais alto que você conseguir, também está nas regras não deixar o carro deslizar. É estúpido, ajuda a relaxar e todo mundo se diverte.

PONTUAÇÃO:
CARRO MAIS ALTO: 1 ponto
DESLIZAMENTOS: -1 ponto

03.

CRACKDOWN PEDESTRES VOADORES



REGRAS: Faça pedacinho dos inocentes para ganhar pontos

A física nem um pouco realista de *Crackdown* permite algumas brincadeiras à parte. A nossa preferida vem de duas premissas: um carro e uma multidão de pessoas. Você já deve ter imaginado o que fazer. O difícil é contar as vítimas, por isso, cada jogador trabalha em turnos. Por conseqüência, cada turno deve ser recheado de atropelamentos. Quem conseguir fazer com que a multidão comece a voar descoordenadamente leva a taça.

PONTUAÇÃO:
QUANTO MAIS CORPOS, MAIS PONTOS GANHOS



02.

RAINBOW SIX VEGAS COLUNA SOCIAL



REGRAS: Faça rostos de celebridades com a Live Vision Camera

Simplesmente engane o sistema e faça de conta que é o Brad Pitt ou seu músico favorito. Para isso, basta arrumar boas fotos de frente e perfil e segurá-las na frente na câmera. Quem tiver mais tino de colunista social e acertar as celebridades ganha.

PONTUAÇÃO:
PALPITE CORRETO: 10 pontos
PALPITE ERRADO: -5 pontos

01.

VIDEO CHAT BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

REGRAS: Expresse-se por mímica

Escolha um filme, seriado ou livro. Vale qualquer coisa. Depois tente explicar para as outras pessoas apenas por gestos. Cada usuário faz isso numa rodada. Como se nota, a câmera abre um punhado de novas oportunidades para você criar bincadeiras inéditas. Inclusive, pode mandar sugestões para a gente: estamos aceitando.

PONTUAÇÃO:
MÍMICA CORRETA: 1 ponto



Game desafiante e com conquistas bacanas

PLATAFORMA: XBOX 360
DISTRIBUIDORA: MICROSOFT
PRODUTORA: CAPCOM
JOGADORES: 1-16 (ONLINE)

ANET

Estratégia para vencer os chefes, incluindo a minhoca do inferno, e achar as target marks

Por: Leandro Rodrigues

Uma viagem no tempo. Essa é a a melhor definição para *Lost Planet*. Não que o game seja defasado ou com visual de gerações passadas, longe disso. O que rola é que a Capcom resgatou vários dos ingredientes dos titulos da era 8 e 16 bits, o que significa fases enormes, com desafio afiado e sempre com um chefe descomunal a enfrentá-lo no final dos estágios (e outros no meio da missão, como aquela minhoca da terceira fase!). E são justamente eles, os chefes, que motivaram a **ROX** a preparar um guia com as técnicas para derrotá-los. Alguns dão pontos extras ao seu gamerscore. De quebra, damos as localizações de todas as target mark escondidas nas 11 fases.

GUIA DE CHEFES

Level 1 - Giant Dongo

Use uma unidade VS e fuzile o bicho. Quando ele



vier em sua direção, pule para desviar e espere-o colidir contra a parede. Mire no rabo dele e atire com ambos os gatilhos. Repita o procedimento e lembre-se de coletar energia dos inimigos menores.

Level 2 - Snow Pirate GTB-22

Pegue uma das duas unidades VS. Use o gatilho esquerdo para disparar mísseis. Repare que o chefe pula sem parar. Logo, oriente-se pela sombra dele projetada no chão para escapar de ser esmagado.





Apesar da moça ser uma graça, estas dicas você só encontra aqui

Se os dois VS ficarem sem munição, use as armas escondidas em cima dos vagões.

Level 3 - Basil

Quando Basil parar para armar o raio roxo, corra para o lado de fora e suba na montanha de gelo, o melhor local para evitar ser atingido. De volta, fixe os lança-foguetes que estão no chão no seu VS. Use-os sempre que possível para terminar com a resistência do inimigo.

DICAS

GIANT WORM

Se você deseja sofrer menos (porque sofrer você vai de todo jeito) com esta minhoca gigante, vasculhe a área por boas armas, de preferência as leves para facilitar a locomoção. A metralhadora é a melhor pedida. Quando a gosmenta surgir, acerte as manchas amarelas presentes dos dois lados do corpo dela. Sempre que o inimigo se levantar, corra para a lateral, evitando o ataque frontal, caso contrário você vira comida de minhoca, literalmente. Outra dica, o jogo não mostra nenhuma mensagem quando o bicho morre. O que rola é que fica tudo em silêncio, só. Mas fique esperto. Se você permanecer no mesmo lugar, outra minhocona aparece.



Level 4 - Wasp

Arme-se com uma das VS e certifique-se de que ela esteja equipada com lança-foguetes e pistola laser. Um bom lugar para esperar o inimigo é na montanha bem no centro da tela. Quando o bicho se aproximar, acerte vários projéteis e descarregue o laser nele. Tão logo ele prepare o contra-ataque, desça e se esconda atrás do morro central. Caso você precise de energia, procure um dos reservatórios do local. Repita o procedimento, mas fique atento. A velocidade dos ataques da vespa ficam mais rápidos com o passar do tempo.

Level 5 - Queen Chryatis

Sem enrolação, acerte a cara do monstro. É ali o ponto fraco. As patas do inimigo só devem ser



atingidas caso você precise de energia. Caso contrário, concentre todo o seu poder de fogo na fuça do inimigo. Há ainda uma forma de encurtar a briga. Com o VS, atire nas vigas brilhantes no teto. Quando elas caem sobre o bicho, a energia dele diminui bem mais rápido.

DICAS

GIANT MOTH

Luta longa, mas muito fácil. Escale a montanha e vá para o lado direito para achar o rifle laser. Mantenha a arma carregada e pronta para quando a mariposa sobrevoar a área. Então, mire nas asas. São necessárias mais de 15 investidas. Novamente o jogo não dá pistas se ela foi morta. Isso acontece quando o bicho cai atrás da montanha.



Level 6 - Green Eye

Esse provavelmente é o chefe mais chato de matar. As metralhadoras são as melhores alternativas. Acerte as quatro manchas amarelas de ambos os lados. Quando acabar com todas, mais quatro aparecem na cabeça do monstro. Para finalizar, uma última mancha imensa aparece. Parece fácil, mas o ataque do Green Eye é devastador. Toda vez que o inimigo parar de se locomover é porque um terremoto está por vir. Fuja para o lado oposto, evitando ser pego pelas lascas de gelo.

Level 7 - GAB-25M



Pegue os lança-foguetes e acople na sua unidade VS. Mire no inimigo e despeje todo o arsenal em cima dele, principalmente nas patas. Quando ele preparar para soltar o laser em você, pule e plane com a VS até tudo ficar tranqüilo. Depois volte a atacá-lo com os foguetes.

Level 8 - Giant GAB-25M

Assim que começar a batalha, acabe com as três unidades inimigas menores. Por serem fracas, ataques com metralhadoras simples são suficientes. Depois vá na direção do gigante. Existem dois pontos fracos: o primeiro é próximo ao chão, nos



pneus que você pode atingir a qualquer momento, de preferência com lança-mísseis. O segundo fica nas costas do robô, que só se torna visível quando ele está de pé. Existem unidades VS nas laterais das arenas. Logo, elas servem para manter você vivo. Uma a uma, use-as até ficarem capengas. Quando a armadura estiver danificada, force a explosão e recupere o fluido que surge. Vista outra VS e mantenha os ataques ao GBA-25M.

Level 9 - Akrid Spider

Dê preferência para usar rifles e espingardas. Acerte as duas patas dianteiras da aranha. Isso vai fazê-la cair. Tome cuidado com inimigos menores. Acerte-os e, em seguida, mire nas costas da aranha que ainda está no chão. Repetir o procedimento por três vezes resolve o problema.



Level 10 - Lava Crab

Vista uma VS e acerte uma das garras até que ela seja recolhida. Desça do robô e entre no buraco por onde a garra entrou. Atire na região circular e volte correndo. Repita o procedimento duas vezes em cada garra. Isso revela a verdadeira face do inimigo. Pegue todos os lança-foguetes espalhados pelo cenário e acerte a parte preta do inimigo.

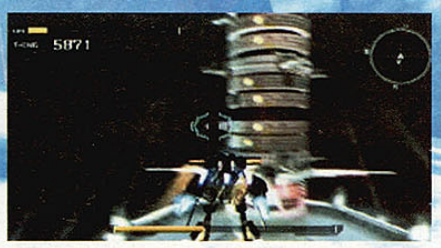
Level 10 - Bandero



Use o poder de fogo da sua VS para acertar o inimigo parado à sua frente. Quando ele vier na sua direção, fuja e use os pilares como proteção. Tome cuidado, porém, com um detalhe: os pilares se mexem e podem prensar você.

Level 11 - Dennis Isenberg

Enfim, o último chefe. Infelizmente, trata-se também do mais fácil e previsível de todos os que você enfrentou até aqui. Posicione-se na mesma altura de Dennis e acerte-o com um golpe na horizontal. Suba um pouco de altitude para não ser atingido pelo contragolpe e depois retorne à altura inicial. Acerte um novo golpe no sujeito e desça alguns metros. Repita o procedimento sem parar, sempre mantendo o esquema de acerta e foge. O inimigo não terá tempo de contragolpear e você pode manter o ritmo sem perder nada de energia. Com tamanha moleza, o chefe sucumbe rapidinho. Muita mamata, não?



CONQUISTAS

GAMERSCORE NAS ALTURAS

As conquistas de *Lost Planet* são bastante desafiantes. Algumas pedem estratégias exclusivas, como vencer a minhoca e a mariposa gigantes, devidamente explicadas na página anterior.

Mission 01 Cleared (10 pontos)
Conclua a missão 01

Mission 02 Cleared (10 pontos)
Conclua a missão 02

Mission 03 Cleared (10 pontos)
Conclua a missão 03

Mission 04 Cleared (10 pontos)
Conclua a missão 04

Mission 05 Cleared (15 pontos)
Conclua a missão 05

Mission 06 Cleared (15 pontos)
Conclua a missão 06

Mission 07 Cleared (15 pontos)
Conclua a missão 07

Mission 08 Cleared (20 pontos)
Conclua a missão 08

Mission 09 Cleared (20 pontos)
Conclua a missão 09

Mission 10 Cleared (20 pontos)
Conclua a missão 10

Mission 11 Cleared (30 pontos)
Conclua a missão 11

"EARTH" Explorer (10 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 01

"STORM" Explorer (10 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 02

"MIRAGE" Explorer (10 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 03

"METEOR" Explorer (10 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 04

"AURORA" Explorer (15 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 05

"THUNDER" Explorer (15 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 06

"TORNADO" Explorer (15 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 07

"VOLCANO" Explorer (20 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 08

"RAINBOW" Explorer (20 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 09

"BLIZZARD" Explorer (20 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 10

"STARDUST" Explorer (30 pontos)
Pegue todas as Target Marks na missão 11

Worm Hunter (50 pontos)
Derrote a minhoca gigante na missão 03

Moth Hunte (50 pontos)
Mate a mariposa gigante na missão 05

Ace Medal (30 pontos)
No modo Elimination online, ganhe 10 Ace Medals

Chain Killer (50 pontos)
Mate 10 inimigos sem morrer em uma partida online

Conqueror Medal (30 pontos)
No modo Post Grab online, ganhe 10 Conqueror Medals

Elimination Medal (30 pontos)
No modo Team Elimination, ganhe 10 Elimination Medals

Extreme Soldier (150 pontos)
Acabe o jogo no modo Extreme

Grand Slam (30 pontos)
Ganhe quatro medalhas em partidas online

Head Hunter (50 pontos)
Mate 50 inimigos com tiros na cabeça no modo online

Hunting Medal (30 pontos)
No modo Fugitive, ganhe 10 Hunting Medals

Online Century (50 pontos)
Jogue 100 partidas online

Online Master (50 pontos)
Obtenha o level 50 nas partidas online

TM Master (50 pontos)
Pegue todas as Target Marks em todos modos de dificuldade

EASTER EGG

SACANAGEM COM OS INIMIGOS

Caso queira humilhar um oponente no modo multiplayer, aperte o botão Start e esquerda no direcional. Seu personagem vai dar um tapa na própria bunda e fará a dança da vitória.

TARGET MARK



A World of Ice
Target Mark: 5 (Earth)
T - No chão, ao lado das duas caixas de energia, na entrada do primeiro túnel.



Stronghold Assault
Target Mark: 5 (Storm)
S - Em uma das janelas, do lado esquerdo das ruínas.



Crossing the Plains
Target Mark: 6 (Mirage)
I - Na parte superior da casa, perto das caixas d'água.



Crossing the Plains
Target Mark: 6 (Mirage)
G - No alto da estrutura de ferro. Use a arma para atingir a Target Mark de longe.



A World of Ice
Target Mark: 5 (Earth)
A - Na área com as grades, atrás dos reservatórios.



Stronghold Assault
Target Mark: 5 (Storm)
O - No penúltimo andar do prédio que você escala. Na janela do lado esquerdo da tela.



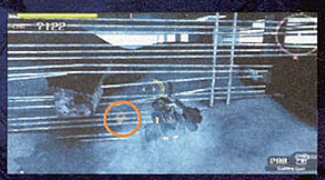
Crossing the Plains
Target Mark: 6 (Mirage)
R - Junto às placas que isolam a minhoca gigante, do lado esquerdo.



Mountain Route 1
Target Mark: 6 (Meteor)
E - No canto esquerdo, no final do corredor, antes de pular para dentro da caverna.



A World of Ice
Target Mark: 5 (Earth)
R - Dentro do segundo galpão. Suba as escadas do lado esquerdo.



Stronghold Assault
Target Mark: 5 (Storm)
I - Depois de cair no vão onde ficam os vagões, vire-se para trás, entre as paredes.



Crossing the Plains
Target Mark: 6 (Mirage)
A - Na beira do precipício, no fundo da área da minhoca gigante.



Mountain Route 1
Target Mark: 6 (Meteor)
O - Depois da primeira sala, dentro da caverna, no canto esquerdo.



A World of Ice
Target Mark: 5 (Earth)
E - Na parte mais baixa da caverna, junto da cachoeira do lado esquerdo.



Stronghold Assault
Target Mark: 5 (Storm)
M - No final do túnel escuro, onde estão os vagões de trem. No canto esquerdo, em cima da rocha.



Crossing the Plains
Target Mark: 6 (Mirage)
E - Ao lado da Data Post, antes de chegar à estrutura de concreto.



Mountain Route 1
Target Mark: 6 (Meteor)
R - Na sala do guindaste, do lado direito, nas caixas perto do carro.



A World of Ice
Target Mark: 5 (Earth)
H - Embaixo da passarela, dentro da caverna.



Stronghold Assault
Target Mark: 5 (Storm)
R - Dentro da casa da direita, no alto do morro. Procure atrás das caixas de metal.



Crossing the Plains
Target Mark: 6 (Mirage)
M - Atrás das escadas da estrutura de concreto.



Mountain Route 1
Target Mark: 6 (Meteor)
M - Assim que passar pela área da plataforma automática verifique o lado esquerdo, perto do penhasco.



Mountain Route 1
Target Mark: 6 (Meteor)
T - No alto do túnel que você sobe com o robô. Olhe para a plataforma do lado oposto e atire.



Mountain Route 2
Target Mark: 6 (Aurora)
A - Pule no centro da cratera, junto à roxa central.



Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
N - Suba ao lado do canhão mais alto, vire para a esquerda e escale o topo do prédio.



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
T - Atrás do contêiner vermelho próximo ao precipício.



Mountain Route 1
Target Mark: 6 (Meteor)
E - Do lado do último Data Post, perto do penhasco, à esquerda.



Mountain Route 2
Target Mark: 6 (Aurora)
U - Assim que entrar na caverna com tom azulado, olhe para trás, na parte superior.



Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
H - Do lado esquerdo, embaixo da segunda ponte.



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
O - Em cima do batente do portão que dá acesso à fortaleza.



Mountain Route 2
Target Mark: 6 (Aurora)
R - No fundo da área inicial, atrás da última coluna de concreto.



Mountain Route 2
Target Mark: 6 (Aurora)
O - Na sala com a coluna azul, vire para o lado direito, junto à parede.



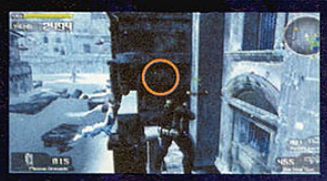
Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
D - Passe pelo corredor e verifique entre as caixas.



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
A - Ande próximo ao precipício do lado esquerdo.



Mountain Route 2
Target Mark: 6 (Aurora)
R - Dentro da casa que tem um ninho de aranhas.



Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
T - Em cima do parapeito, onde está um VS. A Target Mark está na área escura da parede.



Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
E - Passe a primeira porta e vire para trás, no alto.



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
N - Ao lado da fábrica, verifique a janela do galpão.



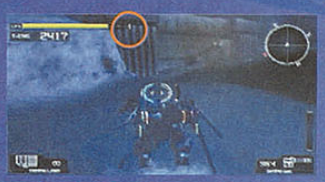
Mountain Route 2
Target Mark: 6 (Aurora)
A - Na sala mais alta da escalada, atrás da coluna.



Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
U - Desça do parapeito, siga em frente e na esquina vire para trás. O alvo está junto da coluna.



Green Eye Returns
Target Mark: 7 (Thunder)
R - No próximo corredor, no alto, perto do teto.



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
R - Olhe entre as vigas da parede, ao lado da escada.

TARGET MARK



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
D - Desça até a parte mais baixa da passagem vigiada por inimigos e use sua arma para acertar o alvo.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
C - Use uma unidade VS para destruir o contêiner vermelho e acertar o alvo.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
A - Na primeira sala, pule no buraco do lado esquerdo.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
W - No quarto final, perto do Data Post antes do chefe.



Caravan Ambush
Target Mark: 7 (Tornado)
O - Verifique dentro da passagem, na parte mais baixa, perto das plataformas giratórias.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
A - Passe a ponte e plaine com sua VS até a plataforma inclinada.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
I - Na estrada, do lado esquerdo, perto da unidade VS.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
O - Na parte mais baixa do primeiro túnel. Verifique o lado esquerdo, atrás da viga.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
V - Na área inicial, siga até o fundo. Suba no último vagão, vire para a esquerda e atire no alvo.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
N - No alto da ponte sobre a lava, na coluna do centro.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
N - Depois do corredor por onde saem os inimigos. Perto do refletor.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
I - Verifique atrás da pedra, no final do túnel.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
O - Suba nas caixas vermelhas e verifique o vão atrás delas.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
O - Na entrada da área onde você enfrenta o chefe.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
O - Na sala depois do túnel, verifique atrás do reservatório branco.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
D - Na cidade, no segundo prédio da direita, olhe entre os vãos do primeiro andar.



Volcano Dome Facility
Target Mark: 7 (Volcano)
L - Na segunda sala de lava, entre os canos.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
R - No início da fase vá para a direita com a sua VS e pule para o outro lado para acertar o alvo.



Thermal Energy Deposit
Target Mark: 7 (Rainbow)
B - Pule dentro buraco que se abriu para pegar o alvo.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
R - No prédio branco, do lado oposto do Data Post. Perto da garagem.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
L - Depois de subir a rampa, abra o contêiner vermelho. O alvo está do lado da unidade VS.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
A - Suba na estrutura vermelha e pegue o alvo que está no centro.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
A - Nas caixas, dentro do túnel, na área mais baixa.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
U - Em frente ao portão superior, na região central.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
Z - Na sala com várias caixas, do lado esquerdo, suba e pule no vão entre elas.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
S - Na parte mais baixa do túnel, bem no centro.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
R - Em frente do portão, na área central do túnel.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
S - Esse é complicado de enxergar. Na área superior, junto à parede.



Showdown Below
Target Mark: 8 (Blizzard)
Z - Ande até o final do corredor com o chão listrado de amarelo e preto.



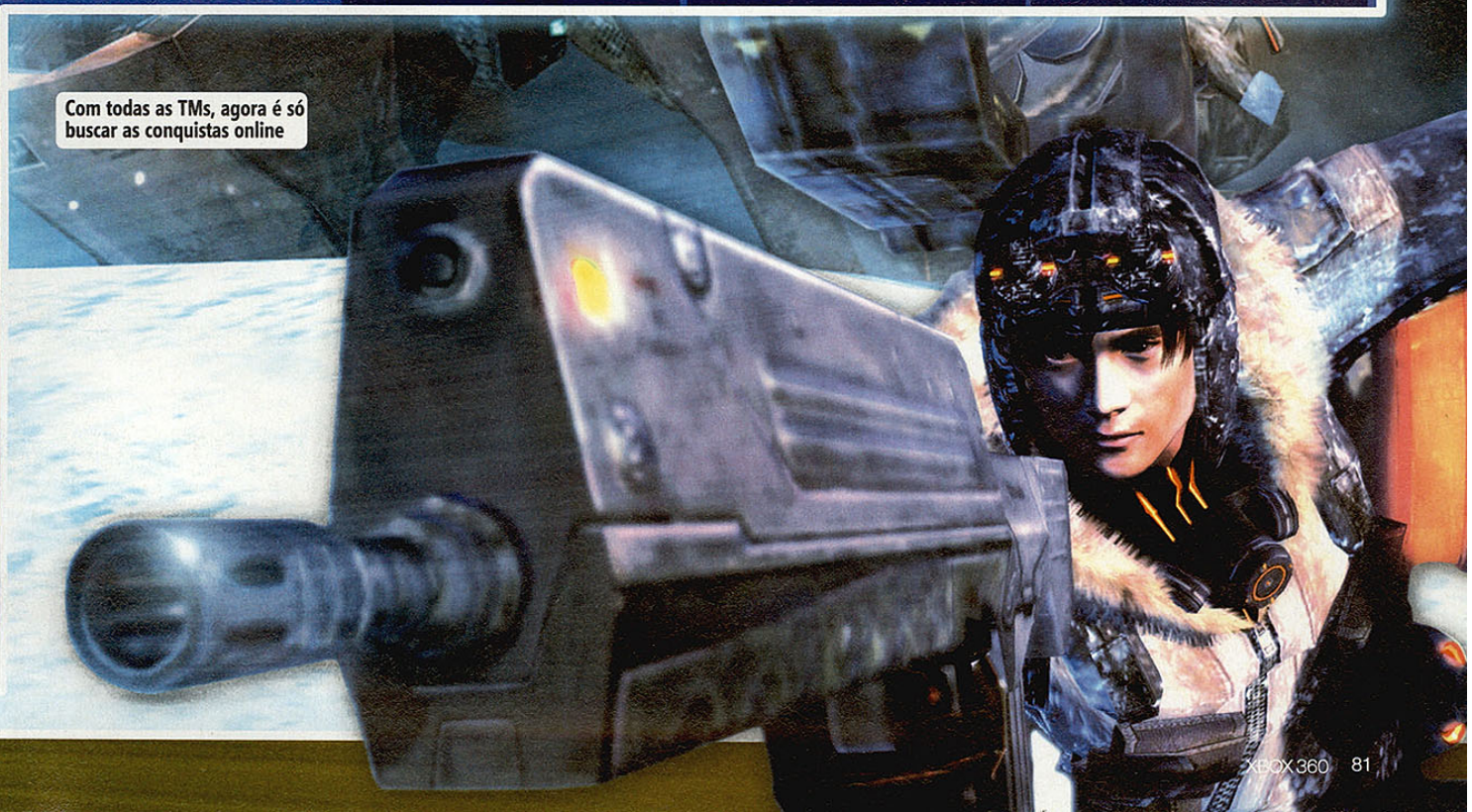
Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
T - Embaixo da entrada do túnel, na parte mais baixa da região.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
D - Sobre o circulo central, no centro do túnel.



Final Battle
Target Mark: 8 (Stardust)
T - Também difícil de ver. Na parte superior, só que do lado oposto da letra S.



Com todas as TMs, agora é só buscar as conquistas online

PORQUE A DIVERSÃO NÃO PODE PARAR

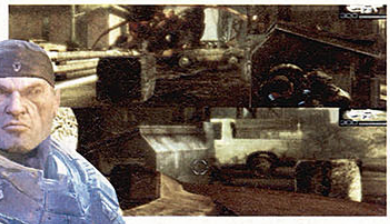
GEARS OF

Edição: Nelson Alves Jr.

Não precisa ser muito esperto para saber como estender a longevidade de um jogo. Com um sistema poderoso como a Live, fica fácil convencer os jogadores a encarar em uma nova partida. Basta liberar alguns mapas gratuitos vez ou outra e pronto, todo mundo continua jogando. A Epic sabe bem disso, por isso os mapas Raven Down e Old Bones foram liberados na faixa. Basta baixar e usar nosso guia para mais alguns meses de diversão.

Bons e péssimos esconderijos

Caminhões, lixeiras e aquele matagal todo funcionam como excelente esconderijo, já que encobrem por completo o corpo do seu personagem. Por outro lado, os carros destruídos em Raven são imprestáveis. Com a quantidade de buracos que possuem e os vidros quebrados, boa parte do seu corpo fica descoberta, o que transforma seu personagem em um alvo fácil.





COMO PEGAR OS MAPAS

Você pode acessar mesmo com a conta Silver. Vá para o Marktplace, entre em "Games", depois em "All Game Downloads". Desça a tela até chegar em *Gears of War* e baixe o "GOW Map Pack 1".

Esquema apelão

Ficar escondido não é exatamente um exemplo de jogo limpo, mas se você faz o tipo "camper", vai gostar desta área. Como o ambiente é bastante escuro, você pode ficar quieto e esperar por algum desavisado passar pelas redondezas. O infeliz não terá nem tempo de pensar.



Pontos de renascimento

Repare que o mapa tem quatro pontos de renascimento. Em partidas com oito jogadores, significa que em cada ponto surgem sempre dois jogadores. Uma boa estratégia é evitar sair correndo como um louco ou mudar de direção repentinamente. Procure abrigo e espere por algum inimigo desatento cruzar a sua mira.



Statue Square

Excelente opção para se defender. Há uma quantidade razoável de grama alta circundando a estátua, além de poucas ruínas, o que permite escapar facilmente de granadas. Bem à frente há um carro que pode ser usado como proteção para ataques vindos tanto da esquerda quanto da direita do mapa.



Tank Stop

Apesar das poucas ruínas para abrigar-se, o caminho pelo norte pode ser bem aproveitado caso você se esconda nos pilares localizados ao centro ou nos recuos das paredes. O pequeno espaço garante vantagem para quem usar a shotgun.



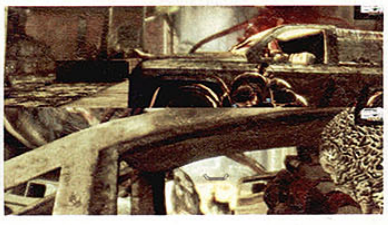
Leste é melhor

Como você deve ter notado, o mapa foi criado nas redondezas de onde o helicóptero Raven caiu. Das 4 passagens, a que oferece o maior número de coberturas é a leste. Há pilares, carros e outros tipos de proteção para avançar pelo terreno.



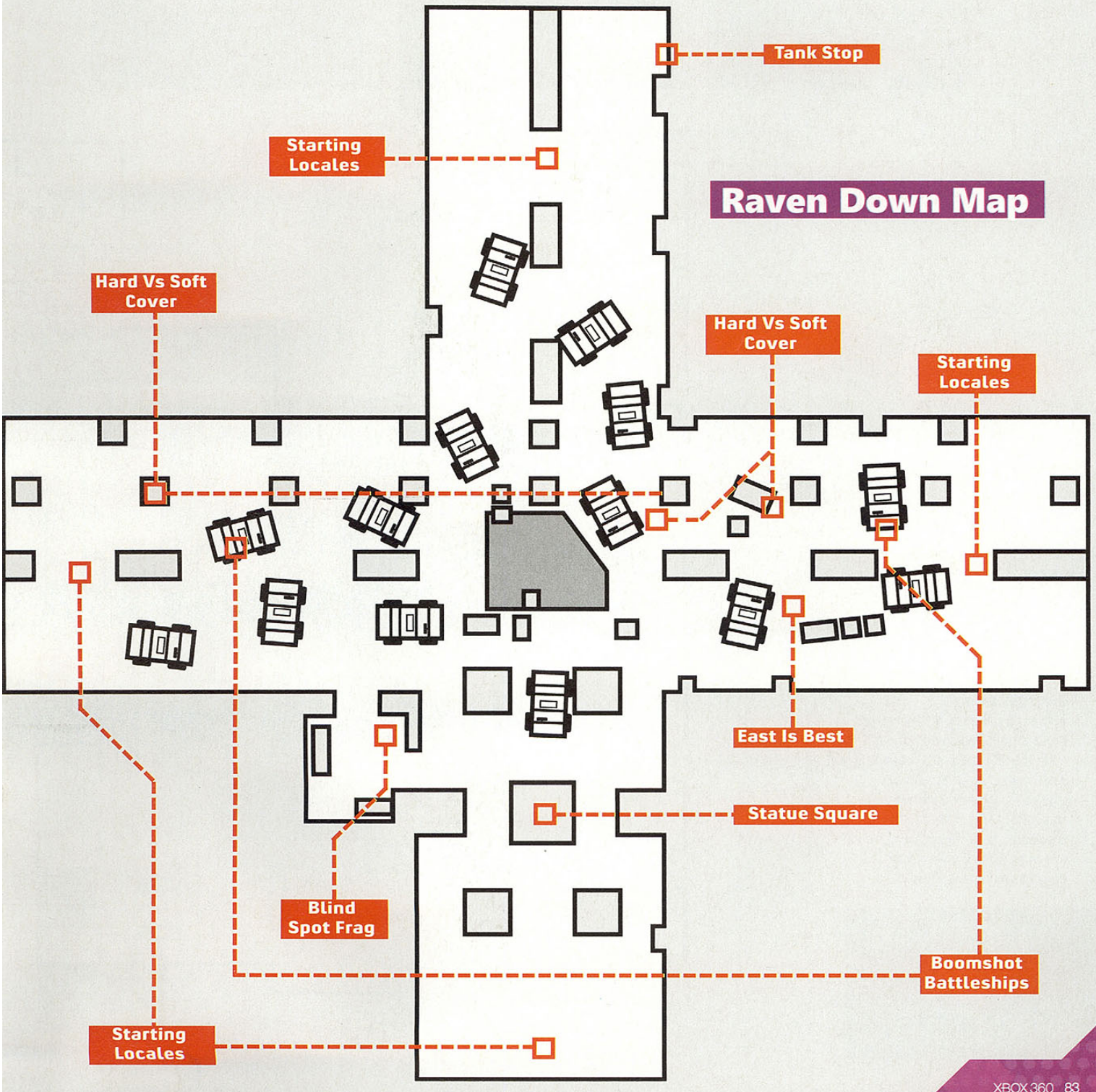
Batalha explosiva

Estes dois caminhões contêm granadas, o que já bastaria para garantir boas surpresas aos inimigos. Acontece que você pode usá-los também como proteção para uma guerra a distância com o lança-míssil. Posicionados em lados opostos, os times podem brincar para ver quem sobrevive mais tempo às explosões.



WAR

Macetes essenciais para quem pretende dominar os novos mapas multiplayer Raven Down e Old Bones



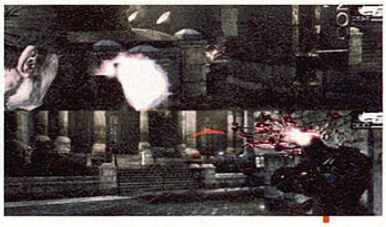
PORQUE A DIVERSÃO NÃO PODE PARAR

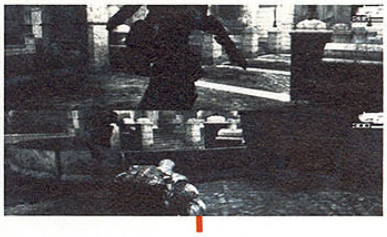
Na defensiva
Os dois pontos de início do mapa, atrás de cada museu, são excelentes para manter-se na defensiva. Há duas barreiras e um pilar para usar de proteção. O museu do canto oeste é ainda melhor, com uma longa mureta que vai do pilar à parede.

Proteja o lado oeste
Assim que você entrar no mapa, vai reparar que cada museu possui duas escadas que levam ao pátio. Para ficar à frente oposta, é fácil, só saber que o museu do oeste é o que oferece melhor proteção. Tenha certeza de que ninguém resolveu dar uma de espertinho também.

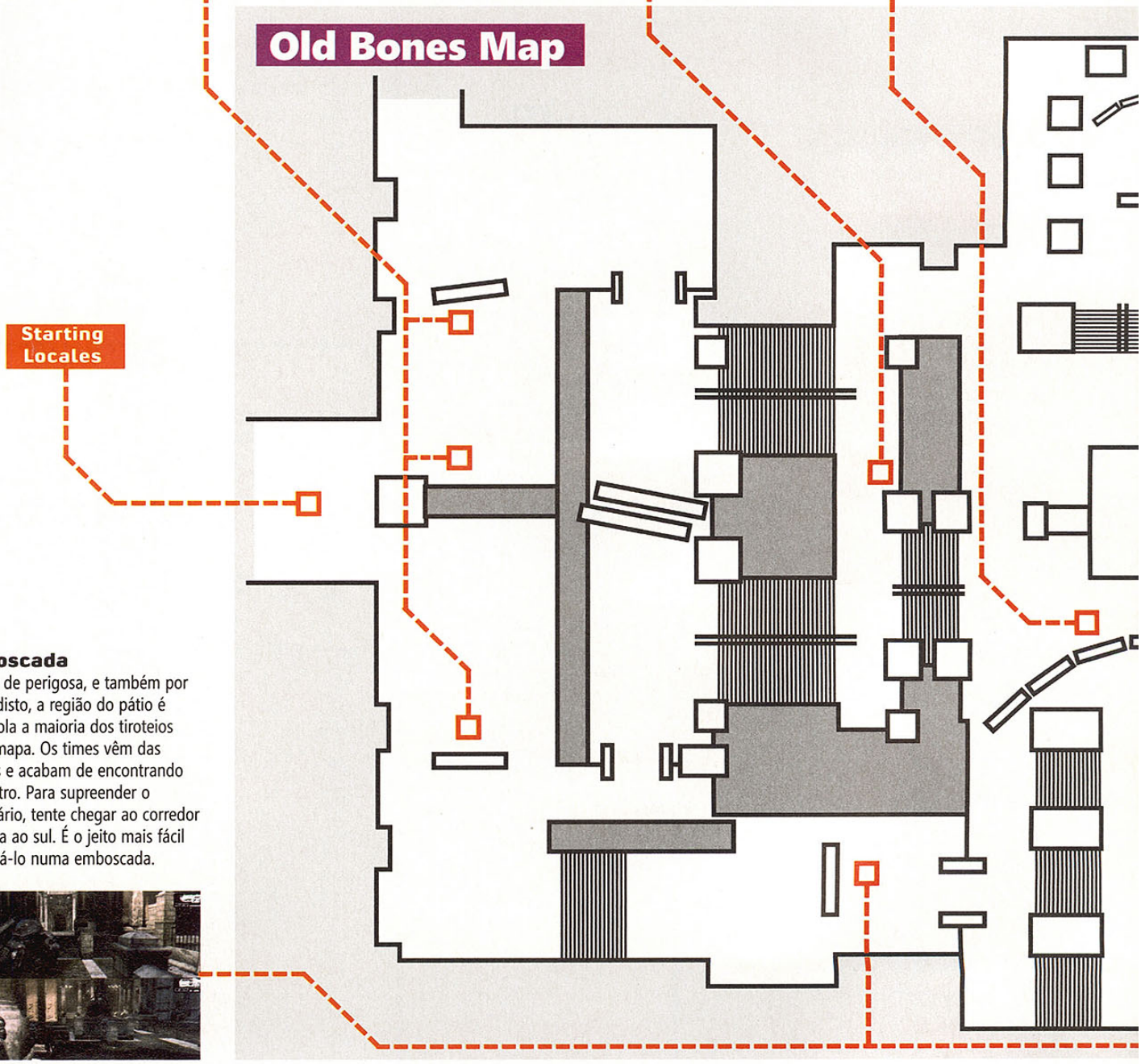
Área central
A parte mais baixa do mapa fica no pátio, bem ao centro. Logo, qualquer jogador que corra para lá vira alvo fácil por quem permanece nas regiões mais altas. Caso decida agir por baixo, use os dois muros, no norte e no sul, para avançar sem levar tiros.



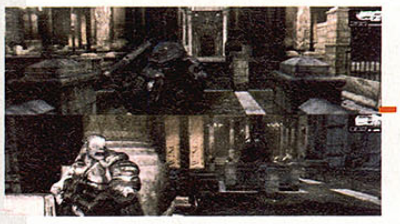




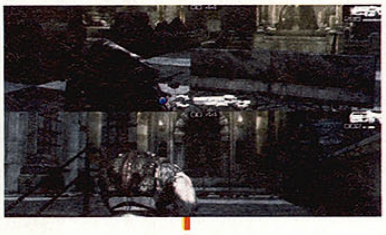
Old Bones Map



Emboscada
Apesar de perigosa, e também por causa disto, a região do pátio é onde rola a maioria dos tiroteios neste mapa. Os times vêm das laterias e acabam de encontrando no centro. Para supreender o adversário, tente chegar ao corredor que fica ao sul. É o jeito mais fácil de pegá-lo numa emboscada.

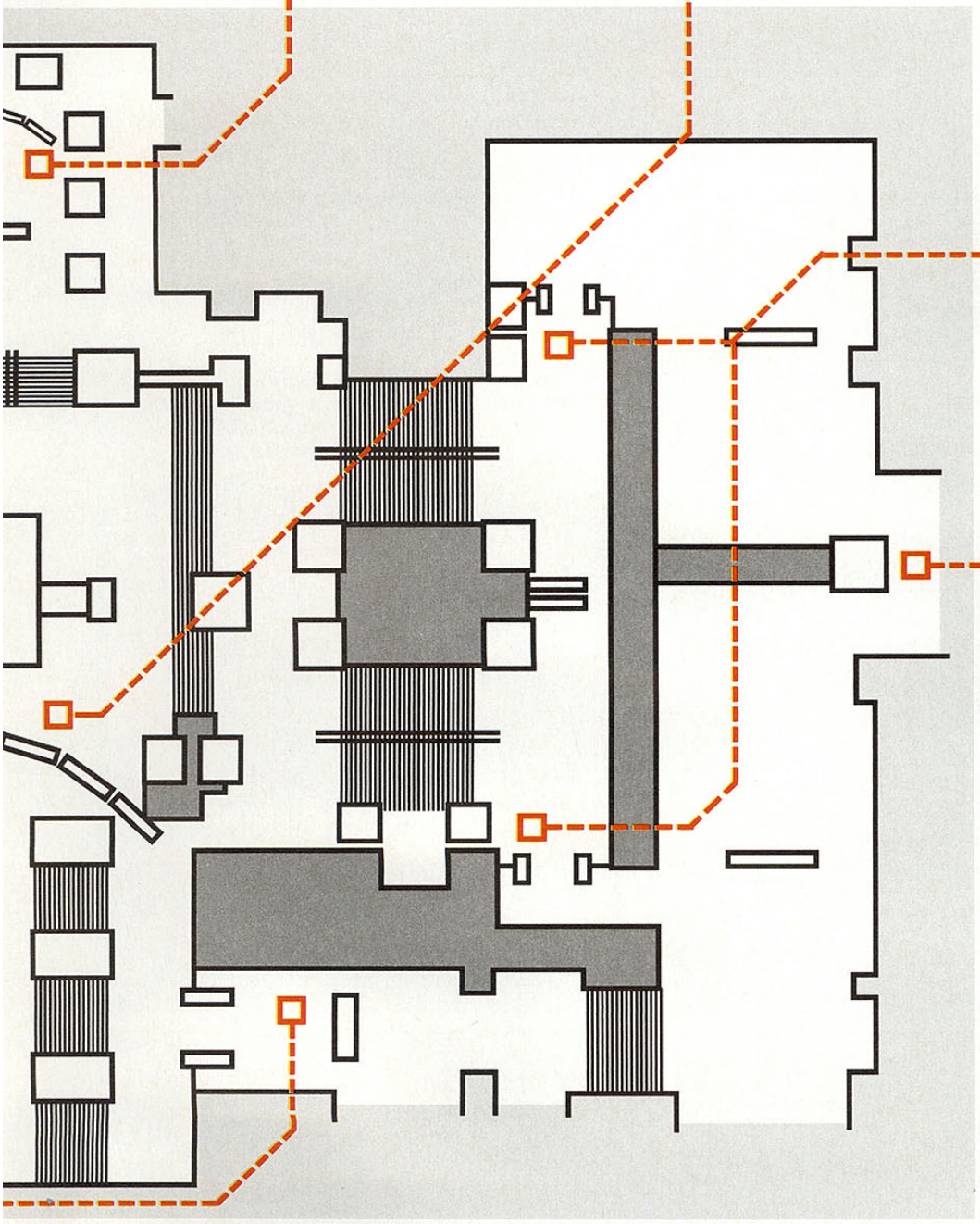


Sniper
Neste ponto do mapa, você encontra a sniper. Levando em conta a quantidade de objetos de proteção, trata-se de excelente arma para acertar alvos a distância. Contudo, para fazer bom uso dela, dirija-se às regiões oeste ou leste, pois oferecem uma visão mais ampla do cenário.

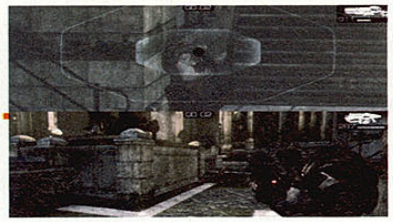


Lança-míssil
Não à toa ele foi escondido aqui. Por ser de metal, pode ser confundido com a barricada de concreto. Muita gente vai passar batida por ele, pode ter certeza. Por isso, melhor para você. Certifique-se de pegá-lo, principalmente para momentos em que a defesa é necessária.





Ataque a distância
Se o seu time nasceu no leste, aproveite para utilizar os dois melhores pontos para a sniper. Ambos mantêm você virado para o centro do pátio e são altos o suficiente para enxergar a chegada inimiga. E ainda tem um detalhe: cada pilar possui uma fenda próxima à parede, o que ajuda a você mirar sem ser visto.



Pontos de renascimento
Daqui há três opções viáveis para avançar. Duas pelas laterais, que levam aos pilares para usar a sniper, e uma terceira pelo corredor ao sul.



Quer mais?

Travou em *Gears of Wars*? Quer dicas de outros jogos? Mande um e-mail para gente no xbox@europanet.com.br

LIVE ARCADE

GUIA DE COMPRAS

O que adquirir na Live, a comunidade online do Xbox 360

O Xbox 360 conta com uma comunidade online chamada Live, que pode ser acessada caso você conecte o videogame à internet. Nela, os fãs do console podem jogar online, baixar demos gratuitas e comprar diversos produtos ligados ao console, como games, temas e imagens. Aqui, você fica por dentro de tudo o que há de melhor entre as opções de compra e sobre todas as novidades da Live. Passe aqui e depois voe para lá.

Top 5 XBOX LIVE ARCADE GAMES

100 Microsoft Points = US$ 1,25



1 ASSAULT HEROES

Prod / Distr: Microsoft
Jogadores: 1-2 **Preço:** 800 MP

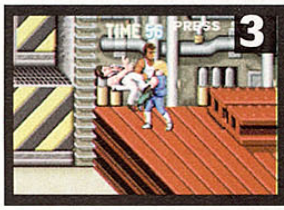
Fases variadas e coloridas, repletas de chefes meio amalucados.
Nossa nota: 8/10



2 HEAVY WEAPON

Prod / Distr: Microsoft

Tiroteio desenfreado com muita diversão explosiva.
Nossa nota: 8/10



3 3 DOUBLE DRAGON

Prod / Distr: Microsoft

Revolucionário, inspirou os games de ação atuais.
Nossa nota: 7/10



4 NOVADROME

Prod: Buena Vista **Distr:** Stainless
Jogadores: 1-2 **Preço:** 800 MP

Para quem gosta de jogos de corrida com porradaria.
Nossa nota: 7/10



5 SMALL ARMS

Prod / Distr: Gastronaut
Jogadores: 1-4 **Preço:** 800 MP

Ação alucinante na medida para um game online.
Nossa nota: 9/10

Top 5 XBOX 360 TEMAS DE JOGOS

Existe um tema para quase todos os jogos de X360, mas apenas o material top entra neste guia. Nossos cinco temas favoritos são:



1 GOW MULTIPLAYER MAP Preço: Grátis



2 GDI TALENT THEME
Preço: 150 MP



3 HALO 3 TV SPOT
Preço: 150 MP



4 TDU CLASSY THEME
Preço: 150 MP



5 SMALL ARMS
Preço: 150 MP

Se liga!!!

Dá para jogar online, mas sem suporte

A Microsoft do Brasil não dá suporte à Live. Os jogadores que assinarem o serviço por aqui só poderão obter suporte pelo telefone da empresa nos EUA. Vale ressaltar que o sistema de cadastro via cartão de crédito internacional não está mais disponível. O jeito é comprar cartões pré-pagos ou torcer para a Live chegar logo aqui.

Top 5 XBOX 360 IMAGENS

Aqui está a lista dos melhores cinco pacotes com imagens de games para deixar seus amigos babando de inveja do seu gamercard:

1



NOD TALENT PICTURE PACK Preço: 80 MP

2



SMALL ARMS
Preço: 100 MP

3



LOST PLANET PACK 2
Preço: 60 MP

4



SONIC PACK Preço: 100 MP

5



X06 HALO WARS Preço: 80 MP

XBOX 360 EXTRAS

Gears of War

Old Bones & Raven Down Maps Preço: Grátis!

O QUE É?
Baixe esses dois novos mapas multiplayer e jogue no seu console ou pela Live. Ambos são inspirados em cenários da campanha; Raven Downs é centrado na área ao redor de um helicóptero destruído. Old Bones é baseado em Sera's Capitaline Museums.

VALE O QUANTO PESA?
Não só dão um gostinho a mais para sua chacina online, como são gratuitos para assinantes da Live. As batalhas de *GoW* estão cada vez mais emocionantes, com novos recrutas se alistando todos os dias. Então seja o primeiro a derrubar sangue fresco no campo de batalha. E outra, de graça não tem nem que pensar.



Need For Speed: Carbon

Dump Truck & Fire Truck Preço: Grátis!

O QUE É?
Sem a mesma velocidade das supermáquinas tradicionais do game, os caminhões de lixo e de bombeiro podem não parecer grande coisa. Mas os adversários vão pensar duas vezes antes de tentar jogar esses brutamontes para fora da estrada. Funcionam no single e no multiplayer.

VALE O QUANTO PESA?
Dá para notar que a EA adicionou esses dois "tratores" no game mais pela diversão que qualquer outra coisa. E é bom ver que a produtora está colocando conteúdo novo na Live sem cobrar horrores. Baixe e não se preocupe com tunagens – vá pra estrada e dê boas risadas.



LIVE ARCADE

Worms

Os clássicos ainda vivem

PRODUTORA: TEAM 17 JOGADORES: 4 PREÇO: 800 MP

Uma série com mais de 12 anos obviamente passou por muitas mudanças. Em *Worms,* uma delas representou quase o fim da série: a mudança de 2D para 3D. Em 2005, o quarto episódio da série transformou-se em um game.

Mas agora, *Worms* está de volta e aposta novamente no formato 2D. Basicamente, o time que você controla (de quatro integrantes) usa armas comuns, como bazucas, e algumas excêntricas, como ovelhas explosivas, contra o time oponente.

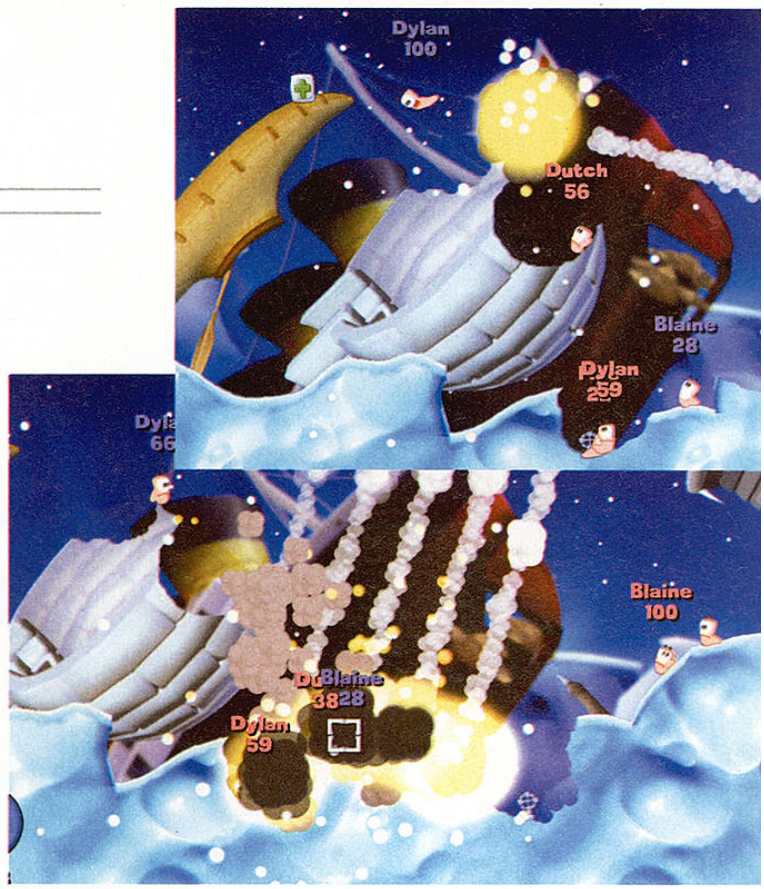
São 20 desafios singleplayer contra a Inteligência Artificial e os cenários são tão interessantes e divertidos como as opções de armas. Lógico que jogar online ainda é bem melhor.

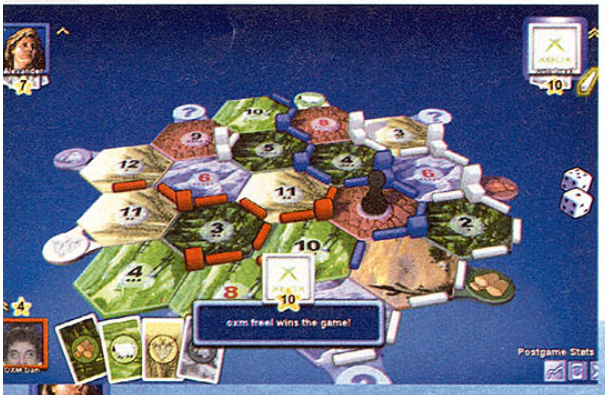
Tão genial como só um desenho pode ser, *Worms* tem um problema grave, que não tem nada a ver com gráficos, som ou jogabilidade: parece que faltam certos pedaços. Os fãs mais velhos vão notar a ausência de algumas armas e ferramentas dos games antigos. Fora alguma decepção, ainda é muito bom ver que o título retorna às raízes.

XBOX 360 Avaliação

Aditivo, mas alguém viu as armas antigas por aí?

7





Catan

Quem não gosta de jogos de tabuleiro?

PRODUTORA: BIG HUGE GAMES JOGADORES: 4 PREÇO: 800 MP

Sabe aquela coleção de jogos de tabuleiro que você tem em casa, mas nunca joga? Pois bem, pode doá-la. O esquema agora são tabuleiros virtuais. E como você assina a Live, já pode começar a jogar por lá mesmo. Tudo na mordomia, afinal ninguém precisa sair de casa, só se conectar à internet.

O objetivo de *Catan* é simples: colonize todas as terras mais rápido que os outros jogadores usando cinco tipo de recursos para construir estradas, estabelecimentos e cidades. A cada turno você ganha recursos que podem ser trocados com seus amigos. Apesar de o sistema de dados ser randômico, o jogo requer estratégia e planejamento para conseguir uma vitória.

Além de enfrentar a máquina, dá para jogar contra outros três amigos. O ponto fraco do jogo fica a cargo do ritmo lento, mas, por outro lado, não dá para esperar muita ação de um título de tabuleiro. Ótimo para juntar a galera em uma tarde descompromissada.



XBOX 360 Avaliação

Excelente multiplayer com cara de nostalgia

8

New Rally-X

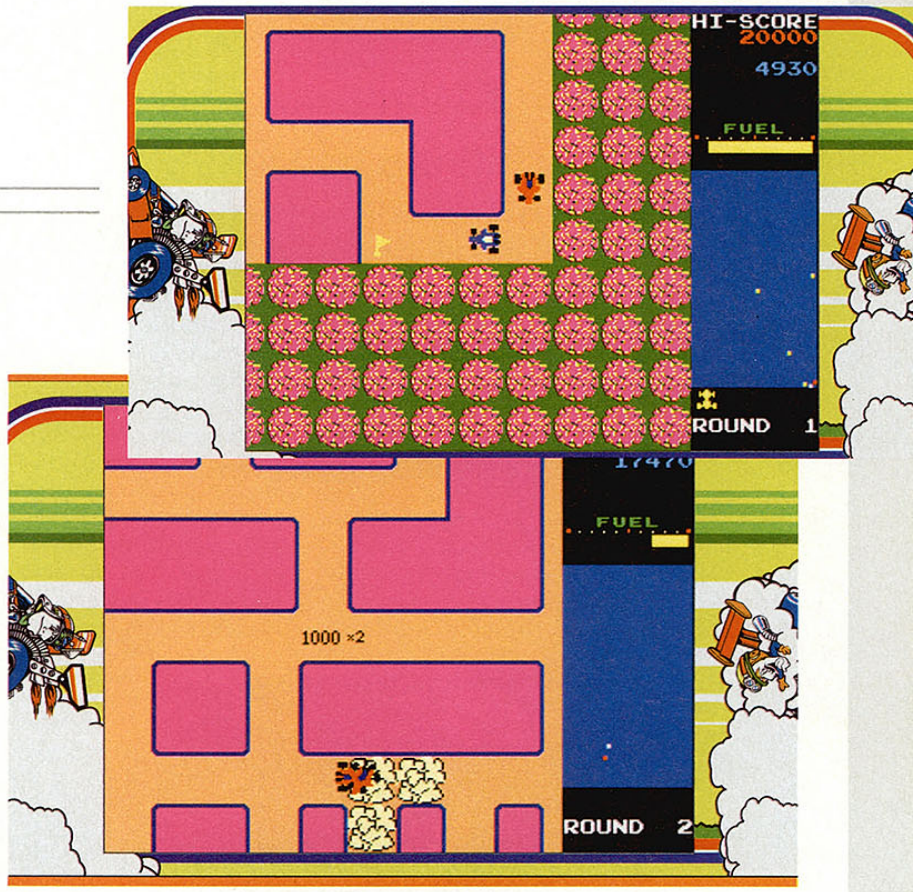
Vale pela nostalgia

PRODUTORA: NAMCO JOGADORES: 1-2 PREÇO: 400 MP

Adicione uns pneus em *Pac-Man*, troque os fantasmas por carros de corrida vermelhos e você terá *New Rally-X*, uma visão automotiva de um labirinto oitentista. Por isso, a gente quer dizer que você deve sair correndo e completar as fases sem acabar com a gasolina ou bater em uma pedra em um cenário colorido, com direito a um "BANG" grande na tela quando ocorre uma explosão.

Ao contrário de *Pac-Man*, no entanto, seu carro gira ou muda de direção quando você bate numa parede. O que poderia ser um alívio, acaba atrapalhando a vida. Ainda mais com os novos controles, que estão mais complicados do que nunca.

Como outros jogos arcade da Namco Live, o modo cooperativo nada mais é do que dois jogadores alterando turnos (está mais do que na hora de mudar, né?) e pronto. O que significa que seu *New Rally-X* possui pouco ou quase nenhum replay. Tédio garantido em pouco tempo. A não ser que o valor nostálgico realmente faça a diferença para você.

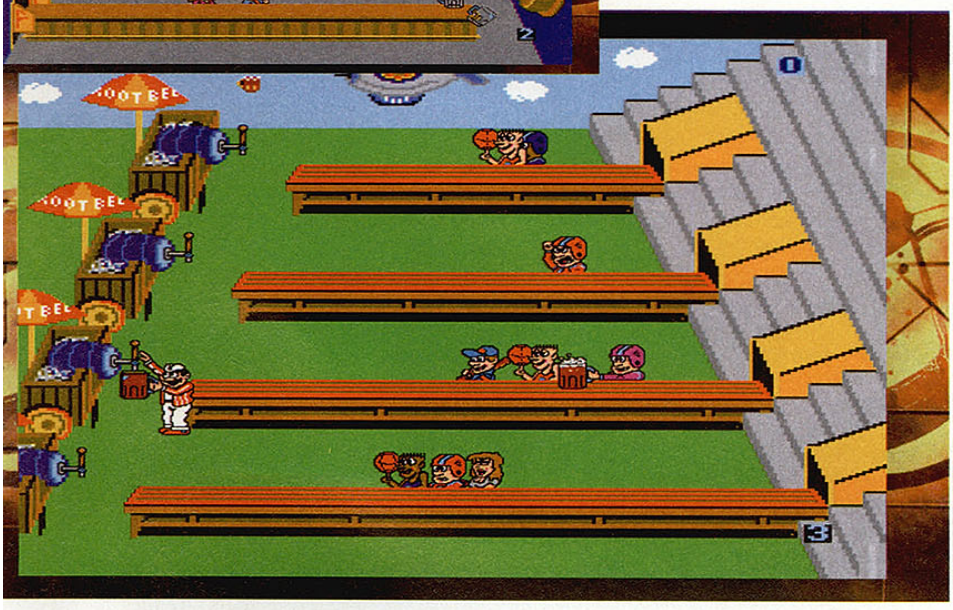


XBOX 360 Avaliação

Controles complicados e modo co-op falho

6,5





Root Beer Tapper

Mediano, nada de mais, nada de menos

PRODUTORA: DIGITAL ECLIPSE JOGADORES: 1-2 PREÇO: 400 MP

Mais um revival dos anos 80 que muita gente estava na expectativa. O resultado, por outro lado, não deve agradar a todos. Não é um jogo caro, então você pode até experimentá-lo, mas não espere ficar horas conectado e preso a *Root Beer Tapper*. Para começar, a jogabilidade é simplória e sem mudanças durante o jogo: só mova o personagem e aperte A para encher canecas de cerveja.

Lógico, com o passar da partida, o nível de dificuldade aumenta. Afinal, o título não é tão terrível assim, só falha na hora de mostrar novos desafios. O problema é que apenas aumentar a velocidade é algo que os gamers já estão cansados de ver.

Algumas adições são os minigames entre as fases e a possibilidade de se jogar com até duas pessoas. Porém, não tem nada de realmente novo. É um jogo que até sua mãe vai entender.

XBOX 360 Avaliação

Para passar o tempo entre um jogo bom e outro

6

OS MELHORES MULTIPLAYERS

Edição: Flávia Gasi

PRODUTORA: EPIC DISTRIBUIDORA: MICROSOFT ONLINE: 2 - 8 CO-OP: 2

Gears of War

Replay infinito na Live

O multiplayer é um dos trunfos de *Gears of Wars*. Além de o game não enjoar, isto é, você vai querer acabá-lo em todos os modos e dificuldades, *GoW* possui opções online com variedade para dar e vender.

Enquanto o desafio singleplayer requer muito cuidado e uma boa dose de furtividade, o multiplayer tem um ritmo diferente. Aqui não vale apenas aniquilar os inimigos, é preciso também ajudar os aliados durante as lutas.

Os jogadores têm ainda a chance de entrar no modo Execution para sentir o gostinho do sadismo. O funcionamento é simples: depois que seu inimigo está agozinando no chão, você se aproxima do moribundo e finaliza a briga de maneiras grotescas e bem sangrentas.

Outra adição na hora do confronto mano a mano é o modo Assassination, que tem uma função basicona: mate o líder do time oposto. Parece simples, mas a tarefa é desafiante. O tal líder é o único que pode escolher as armas. Aqui o importante é balancear entre uma ofensiva matadora e a proteção do seu líder nos momentos mais importantes. Saber como e quando partir para o ataque é crucial. O time precisa atuar entrosado nessa modalidade.

São pequenas as diferenças entre os modos citados e o bom e velho Deathmach, que continua como predileto na Live.

Acontece que nem mesmo um jogo como *Gears* consegue ser avaliado incólume. E existem alguns conhecidos problemas que fazem com que o multiplayer frustre às vezes. Algumas armas deixam os jogadores invencíveis durante a partida, mas também fazem com que travem depois de usá-los. Outros jogadores têm problemas em se conectar ao servidor e, por vezes, a comunicação por voz pode cruzar com a do oponente, aí os caras acabam conhecendo a estratégia do seu time. Em termos de balanceamento, por outro lado, as armas de alcance médio podem ser um pouco mais fracas que as demais.

Lógico, com algumas arrumações na casa, *GoW* pode ser simplesmente o jogo mais fantástico da Live. Ok, talvez ele já seja, mas mesmo assim queremos ver as correções. Daí, ele será simplesmente imbatível.



O bom de *Gears* é o equilíbrio entre as raças



O game não economiza em cenas bárbaras de sangue

XBOX 360 Avaliação

Genial, simples assim. Mas, Epic, corrija os bugs

9

PRODUTORA: HUMAN HEAD / 3D REALMS ONLINE DISTRIBUIDORA: 2k GAMES ONLINE: 2 - 8 CO-OP: NÃO HÁ

Prey

Um jogo de tiro que sabe o que faz

Criar um jogo do zero já é razão suficiente para aplausos. Ainda mais se considerarmos o gênero de tiro em primeira pessoa, que recebe títulos de baciada hoje em dia. Por isso, *Prey* já merece destaque. A produtora evitou a mesmice, fugiu do padrão e desenvolveu uma idéia original.

Por esse pioneirismo, o título pagou um preço, claro: a versão multiplayer tinha um monte de falhas. Para compensar, também tinha uma tonelada de downloads gratuitos. E isso é algo que não se vê sempre.

Os pacotes de download vieram a calhar, pois revigoraram o game e deram uma sensação nova de replay. As expansões foram inúmeras e trouxeram adições como o aumento no número de avatares e de mapas.

O multiplayer é bem essencial e enraizado em modos clássicos: basicamente, você perambula por uma área repleta de portais e decide onde quer travar sua batalha: Deathmatch ou Team Deathmatch.

Um dos pontos altos é o combate verdadeiramente em 3D, em que o cenário pode funcionar como um aliado. Você tem a opção de atacar outros jogadores a qualquer momento e por qualquer lado. Afinal, assim como no jogo, as unidades podem passar por portais e aparecer até mesmo no teto, mudando toda a configuração da batalha. Sem falar das passagens magnéticas que permitem andar pelas paredes.

Juntamente com o cardápio de armas, apesar de todas serem manufaturadas com tecnologia alienígena, podem ser usadas como qualquer fã de jogos de tiro já está acostumado. Na verdade, se você pensar em termos de um FPS como *Quake* ou *Doom*, o único diferencial aqui é a tecnologia que permite andar nas paredes, os portais e a possibilidade de sair do corpo. Fora isso, você vai se sentir em casa, mesmo não tendo jogado *Prey* por completo.

No entanto, o maior problema do multiplayer do jogo é que pouca gente está conectada. Como já faz um tempo que o game foi lançado, as pessoas migraram para outras batalhas online. Por isso, a menos que você realmente esteja disposto a jogar, organizar um grupo e encher a paciência dos seus amigos, provavelmente você não vai passar da tela de loading.



Tiroteio rápido, mas com muita criatividade



Portais permitem sair em qualquer parte do mapa

XBOX 360 Avaliação

É otimo, mas já ficou no passado

6

PRODUTORA: UBISOFT DISTRIBUIDORA: UBISOFT ONLINE: 2 - 16 CO-OP: 2 - 4

Rainbow 6 Vegas

Para que Counter-Strike?

A mistura de combate técnico com tiroteio alucinado pode ser considerado uma avanço em todos os aspectos que fizeram de *Counter-Strike* o rei do online.

As modalidades são excelentes, baseadas em estratégia e com um número de mapas bastante razoável. Sem exagero, dá até dizer que fica pau a pau com *Gears* pelo título de melhor multiplayer da Live. O treco é bom demais. Considere ainda que a Ubisoft deve colocar mais cenários para download de tempos em tempos, garantindo a longevidade que o game tanto merece.


O caminho para a vitória é o entrosamento do time

No quesito firula, o jogo traz a tecnologia Game Face, que permite a você colocar o rosto que quiser no seu personagem, inclusive o seu próprio. O esquema funciona em conjunto com a câmera Live Vision, uma espécie de webcam para o X360. O processo de colocar sua imagem no jogo não é a coisa mais simples de se fazer, mas vale o esforço.



O mapa é um ótimo aliado para avançar no mapa

Apesar de todas as qualidades, vale lembrar que nas partidas online *Rainbow Six* apresenta problemas esporádicos na comunicação por voz.

XBOX 360 Avaliação

Medalha de ouro na Live, só isso

9

PRODUTORA: SEGA DISTRIBUIDORA: SEGA ONLINE: MMO CO-OP: 1 - 8

Phantasy Star Universe

Um quase MMO que dá pro gasto

Adoradores de RPG, não temam. A Live é espaço para qualquer tipo de jogo online e MMOs são muito bem-vindos.

Ok, talvez *PSU* não seja exatamente um RPG de massa, mas permite que grupos de seis pessoas possam adentrar cavernas, viver em um mundo de fantasia com (falando a verdade) ambientes muito mal renderizados.


O sistema de navegação é muito bem elaborado

Pelo menos a interface é bacana, até melhor que a do *Final Fantasy XI*. E mesmo com gráficos datados, esse RPG emana algum charme e, por enquanto, ainda é um dos poucos títulos do gênero disponíveis na Live.

XBOX 360 Avaliação

O game é passável e deve agradar aos fãs ávidos

6



Longe da perfeição, *PSU* diverte pelo multiplayer

PRODUTORA: RAVEN DISTRIBUIDORA: ACTIVISON ONLINE:2 - 4 CO-OP: SIM

Marvel Ultimate Alliance

Surpreendentemente bom

Todo mundo já estava esperando mais um fiasco. E, na verdade, o modo singleplayer de *Marvel Ultimate Alliance* é tedioso. Por outro lado, a coisa muda de figura quando o assunto é online. Deixe o modo Versus de lado e parta direto para o co-op, em que cada jogador assume o papel de um herói. É incrivelmente divertido.

Se por acaso você está procupado em não acelerar demais seu conhecimento da trama do game, então é melhor que você acabe o modo campanha antes de se conectar na Live.

XBOX 360 Avaliação

Co-op sólido neste game de aventura. Diversão à vista

8


Fraco no single, mas muito divertido se jogado online

OS MELHORES MULTIPLAYERS

PRODUTORA: TREYARCH DISTRIBUIDORA: ACTIVISON ONLINE: 2 -24 CO-OP: NÃO HÁ

Call of Duty 3

Leve a guerra a outro nível

Pode ter certeza de uma coisa: você agradecerá aos céus depois que experimentar esta pérola na Live.

Se você curtiu o jogo, vai amar o modo online. Além de gráficos de arrasar, alguns mapas suportam até 24 jogadores ao mesmo tempo. Isso significa ação frenética. Muito frenética.

Você também pode dirigir todo o tipo de veículo, que faz com que os combates fiquem mais estilosos, mas, talvez, também parecido demais com *Battlefield 2*.

Os modos são tão variados que você vai jogar horas e horas antes de ficar entediado. E o melhor: aqui você tem realmente a sensação de estar em um time. Para conseguir abocanhar uma vitória, é preciso estar atento aos colegas o tempo todo e pensar em uma estratégia coletiva.


Atuar em equipe é essencial para a vitória


Veículos online. Alguma semelhança com *Battlefield*?

XBOX 360 Avaliação

Tão bom que pode até ser melhor que o singleplayer

8

PRODUTORA: NEVERSOFT DISTRIBUIDORA: ACTIVISON ONLINE: 2 -8 CO-OP: SIM

Tony Hawk's Project 8

Fórmula simples e cativante

Um dos grandes jogos da Live, *Project 8* quase não sofre com o maldito lag que assola alguns games. Como o mundo online foi desmantelado em níveis individuais, você pode explorar as pistas preferidas e manter-se próximos aos jogadores de habilidades parecidas com a sua. O próprio servidor já altera os níveis no meio da jogatina, então não há necessidades para parar de jogar e reiniciar a partida. Uma solução simples que poderia ser seguida.

A Live ainda conta com estatísticas e ranking, que ajudam a impulsionar até o modo singleplayer. Vá para a rede e descubra um monte de dicas e modos diferentes de jogar. Por exemplo, dá para saber quem conseguiu o maior grind. Adicione o cara e peça dicas na cara dura. Depois tente superá-lo.

Aqui tudo é simples e aumenta o valor de replay do jogo, exatamente a proposta da Live desde seu nascimento.

XBOX 360 Avaliação

Bom e muito bem feito, mas onde está todo mundo?

8


O esquema é tentar descolar dicas dos melhores skatistas

PRODUTORA: MONOLITH ONLINE DISTRIBUIDORA: VIVENDI ONLINE: 2 -12 CO-OP: NÃO HÁ

F.E.A.R.

Ação como no singleplayer

O multiplayer traz todos os aspectos do singleplayer, sejam erros ou acertos. O combate é rápido e visceral – uma escolha errada de armas significa morte – e realmente bonificam os bons jogadores de tiro. A vasta seleção de armas é outro aspecto positivo.

No entanto, comparado a *Halo 2* ou *Call of Duty 3*, o game perde feio quando o assunto é variedade de ambientes. Você ficará entediado de jogar no mesmo cenário rapidinho. O que pode salvar esses momentos chatos é um elemento de jogo que permite passar a ação em câmera lenta; assim tudo ganha cara de filme hollywoodiano e até um gás para começar uma nova partida.

De resto, fica a impressão de que algo poderia ter sido feito para deixá-lo melhor.


Fraco no single, mas muito divertido se jogado online


Não espere uma grande variedade de cenários

XBOX 360 Avaliação

Combate industrial com um toque de câmera lenta

7

PRODUTORA: YUKE'S ONLINE DISTRIBUIDORA: THQ ONLINE: 2 - 4 CO-OP: SIM

WWE Smackdown vs RAW 2006

Figuras estranhas no ringue

O ponto alto de games de luta é exatamente o combate contra alguém de verdade do outro lado da tela. Aqui, os produtores capricharam: são incontáveis variações nos modos. E mais: você pode criar seu próprio lutador, o que explica todas as figuras estranhas que habitam a Live em *Smackdown*. Não é um jogo balanceado, mas quem se importa com isso?


Lugar de mulher não é na cozinha!

XBOX 360 Avaliação
Para quem quer mais pancadaria pura
7

PRODUTORA: LEFT FIELD DISTRIBUIDORA: ACTIVISION ONLINE: 2 - 16 CO-OP: NÃO HÁ

World Series of Poker

Não vá mostrar as cartas

Com a mesma tecnologia de customização de rostos de *Raibow Six*, o game permite que você crie um novo jogador com a face de quem bem entender. Apesar dos ambientes bem renderizados, este jogo de pôquer tem um concorrente sério na Live: o game *UNO* que, diga-se, é mais barato.

Se você é daqueles que gostam de apostar, talvez deva dar uma conferida, afinal são tantos elementos e tipos de torneios que fazem o título quase valer a pena.


Gosta de pôquer? Então pense em UNO primeiro

XBOX 360 Avaliação
Na Live vale até blefar
5

PRODUTORA: VOLITION INC DISTRIBUIDORA: THQ
ONLINE: 2 - 12 CO-OP: SIM

Saints Row

Senso de humor é crucial

***Saints Row* recebeu alguns** patches logo nos primeiros meses após o lançamento. Isso resolveu alguns bugs, mas não todos. Ainda assim, a experiência online é bastante estável. O grande truno é usar de diversão e uma boa dose de humor para aumentar a população na Live. O modo online compensa o fato de ser curto no single. Deve arrancar algumas risadas. Até porque barbarizar em equipe não tem preço. Experimente.


Zoar na cidade ao lado dos amigos é impagável

XBOX 360 Avaliação
Ok, é divertido, mas não é tudo isso
7

PRODUTORA: KONAMI DISTRIBUIDORA: KONAMI
ONLINE: 2 - 8 CO-OP: NÃO HÁ

Winning Eleven: PES 2007

Online tem mais sabor

Se o visual está longe do que o X360 pode oferecer, ao menos a experiência de jogar *WE* online compensa qualquer falha da Konami. Ainda não é a perfeição completa, mas o game finalmente se parece com aquilo que você quer de uma pelada em rede. Alguns extras ficaram de fora, como a possibilidade de salvar e enviar replays de gols. Mesmo assim, ainda é o melhor game do gênero disponível na Live. Para saber mais, confira os detalhes na página 50 desta edição.


O visual é feio, mas a diversão compensa tudo

XBOX 360 Avaliação
No final das contas, um sucesso na Live
7

PRODUTORA: EDEN ONLINE DISTRIBUIDORA: ATARI
ONLINE: INFINITOS JOGADORES CO-OP: NÃO HÁ

Test Drive Unlimited

O primeiro MMO de corrida

O grande diferencial do jogo é o fato de ter sido projetado com base na experiência multiplayer. Se você estiver conectado na Live, outros jogadores aparecem na sua tela, mesmo quando você está na partida singleplayer. A integração com a Live é magnífica. A qualquer instante você desafia outros jogadores, com direito a criar pistas do zero em tempo real. O único problema é a dificuldade de encontrar os amigos.


A melhor experiência online num jogo de corrida

XBOX 360 Avaliação
Ótimo para dirigir, difícil para disputar
8

PRODUTORA: UBISOFT DISTRIBUIDORA: UBISOFT
ONLINE: 6 CO-OP: DESAFIOS

Splinter Cell Double Agent

Tão diferente quanto pode ser

Diversão garantida. Você escolhe entre duas facções: Mercenários e Espiões, com direito a estratégia e armamentos específicos. Enquanto os espiões devem roubar informações, os mercenários precisam protegê-las. O trunfo do jogo está no equilíbrio das forças. Enquanto os espiões enxergam em terceira pessoa e não usam armas (só acessórios de espionagem), os mercenários vêem tudo em primeira pessoa e têm poder de fogo pesado.


Equilíbrio é o ponto forte das partidas

XBOX 360 Avaliação
Espionagem única e diversidade online
8

[TOP 10]

Gostou de um jogo e quer dar a sua avaliação? Mande uma breve análise com sua nota. Aqui quem manda é você

Você manda! Escreva comentários e notas para: xbox@europanet.com.br



NOSSA NOTA: 7/10
SUA NOTA: 9/10

TOP SPIN 2



Vitor360: O jogo não é do tipo que tenta se destacar. Na verdade, ele acaba no seu console por possuir elementos básicos que conseguem ser bem divertidos. Ainda mais na parte gráfica e na jogabilidade, que são ótimas. Sem falar no multiplayer que quando se começa, é quase impossível de largar.





NOSSA NOTA: 8/10
SUA NOTA: 9/10

LOST PLANET



Marcio: O jogo, os gráficos e tudo mais que vem no pacote são sensacionais!!! No entanto, achei que a movimentação deixou um pouco a desejar. O tempo de resposta dos controles é mais ágil do que a velocidade de movimentaçao do personagem. Seria melhor se o cara andasse e virasse mais rápido! Mas de resto, achei excelente.



RAINBOW SIX VEGAS

AJlevenhagen: Desde a sensação de "já vi isso antes" da primeira fase aos arredores de Las Vegas, tudo é magnífico: roupas, personagens, ambientes, absolutamente tudo. Ao contrário do que possa parecer, a ação tática não torna o game travado. Trata-se do melhor *Rainbow Six* já feito. Altamente recomendado.

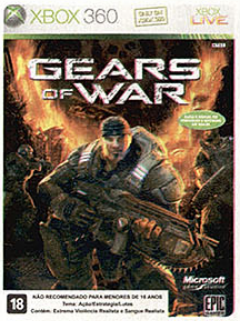




NOSSA NOTA: 8/10
SUA NOTA: 9/10

GEARS OF WAR

Daniel: O que posso dizer sobre *Gears of War*? Em duas palavras: simplesmente perfeito. A trama é envolvente, sem falar dos gráficos espetaculares e do som, que o faz chorar. Sem dúvida é o melhor jogo do Xbox 360 até agora e, também, um dos melhores da história. Compre sem medo!

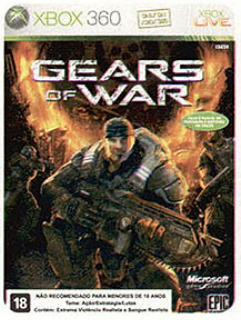




NOSSA NOTA: ?/10
SUA NOTA: 10/10

GEARS OF WAR

Madmaxgame: Nunca vi nada igual em termos de gráficos. Ainda hoje, depois de horas de jogatina, me pego surpreso como da primeira vez que o game foi colocado no meu console. Às vezes, não acredito que o X360 possa rodar *GoW* tão suavemente. Para quem ainda está em dúvida, pode comprar de olho fechado.

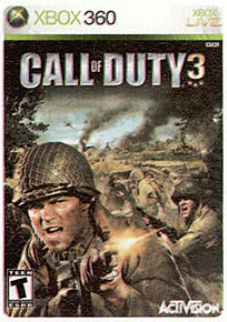




NOSSA NOTA: 9/10
SUA NOTA: 10/10

CALL OF DUTY 3

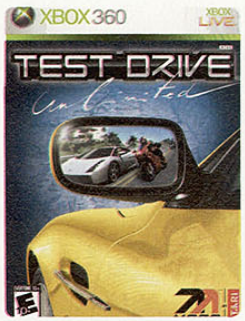
Jefferson: Eu nunca fui muito chegado a jogos de guerra e de tiro, mas quando vi as imagens deste jogo, quis comprar na hora. Joguei por horas, direto, e achei uma obra-prima. Certamente um dos melhores jogos de tiro de todos os tempos. Isso vindo de alguém que nem gostava do gênero.





TEST DRIVE UNLIMITED

Rui: O jogo é muito bom, os carros parecem saltar fora da televisão. É indescritível. Aconselho a todos que curtem um bom jogo de corrida, até porque o esquema de partidas online é sensacional. No meio de uma partida solo, você enxerga outros competidores reais circulando pelo mapa. Daí pode chamar qualquer um para o racha.

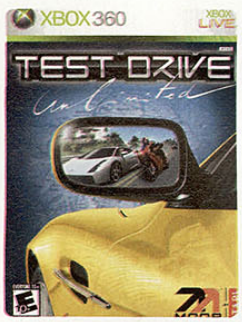




TEST DRIVE UNLIMITED



Lost snake 8: Além de disputar partidas e correr feito um louco, você atua como mercador, afinal é possível comprar e vender os carros pela Xbox Live. Se você se especializar, dá para fazer um bom dinheiro com isso.







NOSSA NOTA: 8/10
SUA NOTA: 9/10

FIFA 07

Rafael: A nova engine do game realmente é muito boa. Amei o barulho da torcida e toda a emoção que ela passa. Acontece que os dribles fazem muita falta ao jogo, afinal eles são uma das prioridades no esporte.

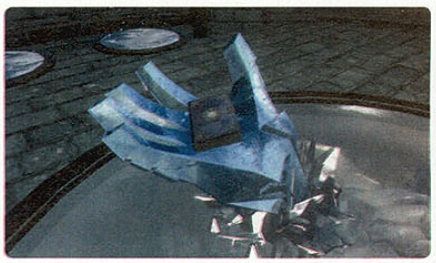


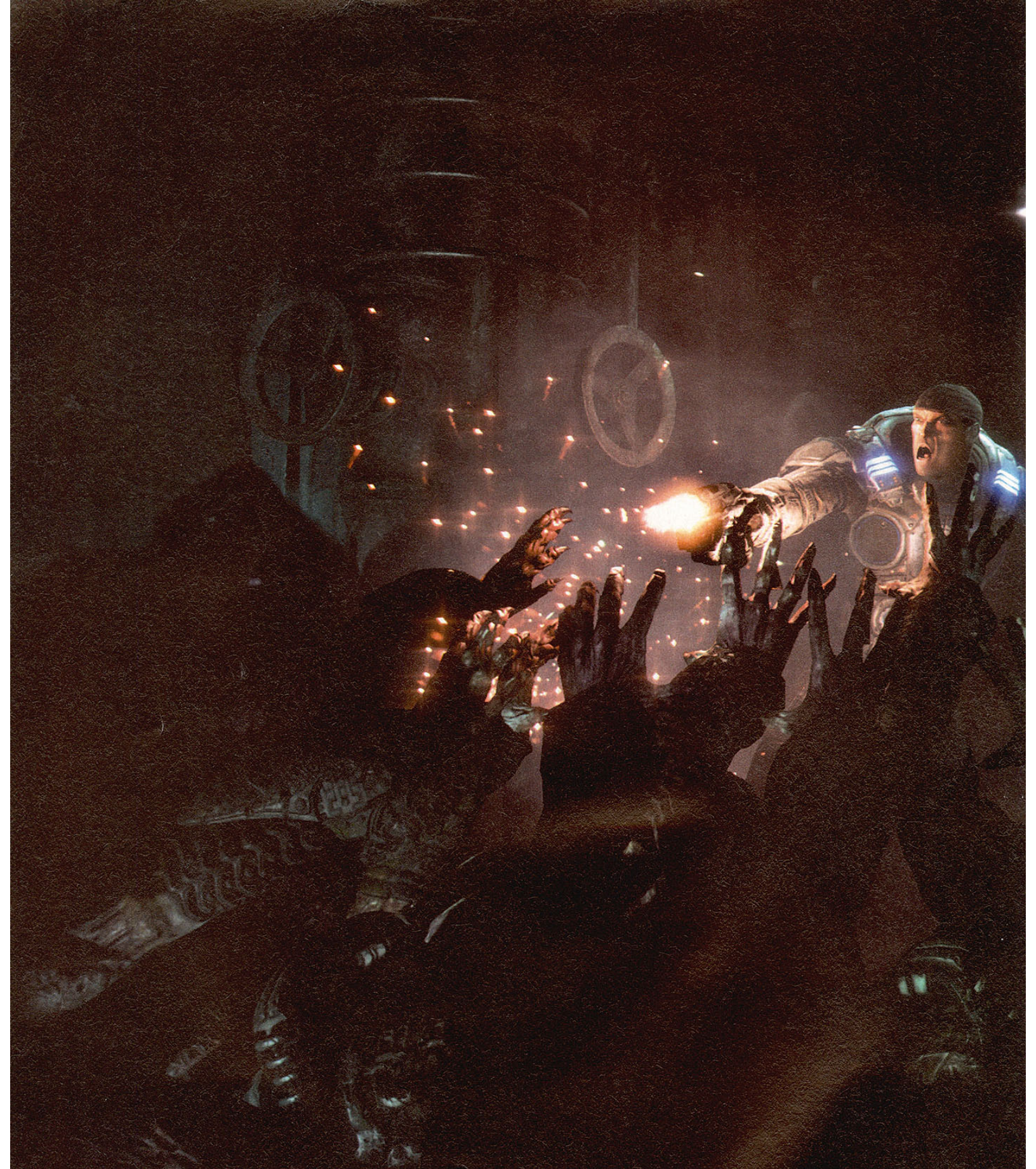


NOSSA NOTA: 9/10
SUA NOTA: 10/10

OBLIVION

Manoel: Sou novo no jogo, mas estou fascinado. Game maravilhoso!!! Possui um dos maiores cenários que eu já vi, cheio de missões, milhões de coisas para fazer, vasculhar e encontrar. Demora para caramba até você engrenar de tanto detalhe que tem para observar e entender.





EXCLUSIVO
Xbox 360

Gears of War e the Crimson Omem são marcas ou marcas registradas da Epic Games nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. © 2006 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studios, Xbox e Xbox 360, são marcas ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.

Jump in.


www.xbox360.com.br
NÃO É À TOA QUE OS PESADELOS ACONTECEM NO ESCURO.
A humanidade não pode contar mais com ninguém. Não tem mais para onde correr. O planeta está sendo destruído. Seus habitantes estão encurralados na última área segura que ainda existe. A horda Locust surgiu e não pára de atacar. Não pára de matar. O governo precisa de qualquer ajuda disponível.
Os doentes, os feridos, os presos. Um prisioneiro chamado Marcus Fênix, uma vez deixado para morrer, é agora a última esperança para a humanidade. Ele consegue encontrar conforto em um único fato: a raça humana ainda não foi extinta. Ainda.
O jogo mais esperado da nova geração.
GEARS OF WAR
XBOX 360

PLACAR

Porque vida social é para gente normal

Sua mulher anda dizendo pra você procurar ajuda? Seu marido choraminga que foi trocado pelo joystick? Seus amigos sugerem que você freqüente o "Jogadores Anônimos"? Então aqui é seu lugar. Mostre a todos quão produtivo tem sido seu tempo em frente à televisão. Pelo menos nós sofremos da mesma incompreensão e sabemos valorizar as suas tão suadas conquistas.

GAMERTAG: GigaSoneca



Gamerscore: 2930
Zona: Pro
Títulos jogados: 16

O cara ainda é criança no placar, mas como ele quase implorou para ter o gamertag publicado, a gente resolveu dar uma colher de chá.



Favorito: *Lost Planet*



Favorito: *Fifa 07*

GAMERTAG: Fretau



Gamerscore: 5915
Zona: Recreation
Títulos jogados: 59

O cara curte tanto o X360 que até montou um site dedicado ao console. Trata-se de uma comunidade de fã para fã. Confere lá: xbox360brasil.com.

GAMERTAG: Thighosan



Gamerscore: 6145
Zona: Recreation
Títulos jogados: 48

Outro que quase ajoelhou no milho para ver a gamertag publicada. Pelo menos tem a desculpa de apresentar um placar melhorzinho.



Favorito: *DoA4*



Favorito: *PGR3*

GAMERTAG: Sandrox 360



Gamerscore: 10728
Zona: Pro
Títulos jogados: 56

O gamertag é do Sandro, mas quem usa de verdade e dá um boost nela é o irmão Rodrigo, que, diga-se, tem uma outra gamertag abandonada com míseros 80 pontinhos.

Se liga aqui. A idéia da seção Recordes é servir de vitrine para a pontuação dos leitores. Coisa de doente para doente, de coração. Mande seus recordes por carta, e-mail ou pelo www.gameblog.com.br.

Vale tanto o Gamerscore quanto algum placar insano de um jogo específico. É obrigatório o envio do seu gamertag, afinal iremos conferir para evitar mutreta.

Coloque em prática todas as dicas que você aprendeu nesta revista.

Os produtos oficiais XBox 360 estão no Submarino.



XBox 360 - Microsoft

- Kit oficial com 3 jogos: Kameo, Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3
- Controle sem fio
- Gráficos incríveis

R$ 2.999,00 à vista

12x R$ **249,92** sem juros

ou em até 24x R$ 164,46
com juros de 1,99% a.m.*



Acessório XBox 360 Controle Sem Fio - Microsoft

- Jogue sem fios com alto desempenho
- Tecnologia sem fio de 2,4 GHz com alcance de 9 metros
- Controle de vibração ajustável para maior durabilidade das pilhas

R$ 219,00 à vista

12x R$ **18,25** sem juros

ou em até 24x R$ 12,23
com juros de 1,99% a.m.*



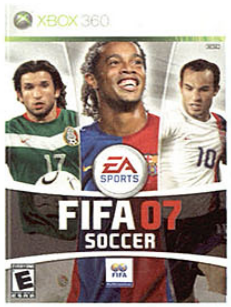
Jogo XBox 360 Need for Speed Carbon Electronic Arts

- Personalize o carro dos seus sonhos
- Novos modos de jogo Canyon Duel e Drift
- Desafie outros jogadores de todo o mundo para corridas on-line

R$ 199,99 à vista

12x R$ **16,67** sem juros

ou em até 24x R$ 11,21
com juros de 1,99% a.m.*



Jogo XBox 360 Fifa Soccer 07 Electronic Arts

- FIFA 07 apresenta 27 ligas de 20 países
- Pela primeira vez com todos os times da Série A do Brasileirão
- Mais de 510 times

R$ 199,99 à vista

12x R$ **16,67** sem juros

ou em até 24x R$ 11,21
com juros de 1,99% a.m.*



COMPRE PELO TELEFONE
São Paulo: (11) 2199 8888 Outras Localidades: 0300 789 4000**

Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/02/2007 a 28/02/2007 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. *Financiamento em até 24x: (1) com taxa de 1,99% ao mês, válido somente com Cartão Submarino Aura; ou (2) pelo financiamento direto, com taxa de 2,99% ao mês e valor mínimo de R$ 950,00, somente pelo televendas. Parcelas incluem TAC e IOF. Aprovação sujeita à análise de crédito. Jogo XBox 360 Fifa Soccer 07 - Electronic Arts. Valor total financiado: R$ 269,04. Jogo XBox 360 Need for Speed Carbon - Electronic Arts. Valor total financiado: R$ 269,04. Acessório XBox 360 Controle Sem Fio - Microsoft. Valor total financiado: R$ 293,52. XBox 360 - Kit Oficial - Microsoft. Valor total financiado: R$ 3.947,04. **Taxas: impostos por minuto + R$ 0,04 (tel. fixo) ou R$ 0,45 (tel.móvel).

CAIXA DE SOM XPS 5.170





Qualidade, design e som 5.1 para seu videogame!

- **Kit com 6 caixas de som potência total de 70 Watts RMS e 140 Watts de pico.**
- **Design elegante** baseado nas bem sucedidas **Hercules XPS 2.140**: com caixas satélites finas e prateadas, **XPS 5.170** vai ao encontro dos modernos ambientes multimídia domésticos.
- **Alto-falantes de alumínio de 1.5 polegadas nas caixas (tecnologia HAT*)** para um som claro e envolvente. Podem ser fixadas na parede com base reclinável com giro de 90°.
- **Subwoofer em caixas de madeira de 25 Watts RMS** (com controle de graves).
- Alto-falante de 5" para graves ultra-poderosos.
- Permite liberar o som de uma fonte stereo, como um MP3 Player nos 5 satélites.
- Controle de Volume, saída amplificada para fones de ouvido na caixa direita.

**Hercules Aluminium Transduction: blindagem magnética usada em equipamentos Hi-Fi.*

RETRO AVENGERS

Conheça também os modelos XPS 2.140 e 2.160

Hercules

PC PARA DESKTOP E LAPTOP | DVD PLAYER | TV | MAC | MP3 PLAYER

JP Tech
Produtos Inteligentes

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - 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: Bruno Sousa

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

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

