

TODO MÊS, OS MAIS INCRÍVEIS JOGOS DO VIDEOGAME DA NOVA GERAÇÃO

XBOX 360

A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

Nº 1 • LANÇAMENTO

ANO 1 | Nº 1 | R\$ 9,90



REVIEWS

- Call of Duty 3
- Tony Hawk's Project 8
- Need for Speed Carbon
- Rainbow Six Vegas

GEARS OF WAR

O jogo que coloca o PS3 de joelhos. Review completo e entrevista com o produtor

Halo 3

Jogamos com exclusividade

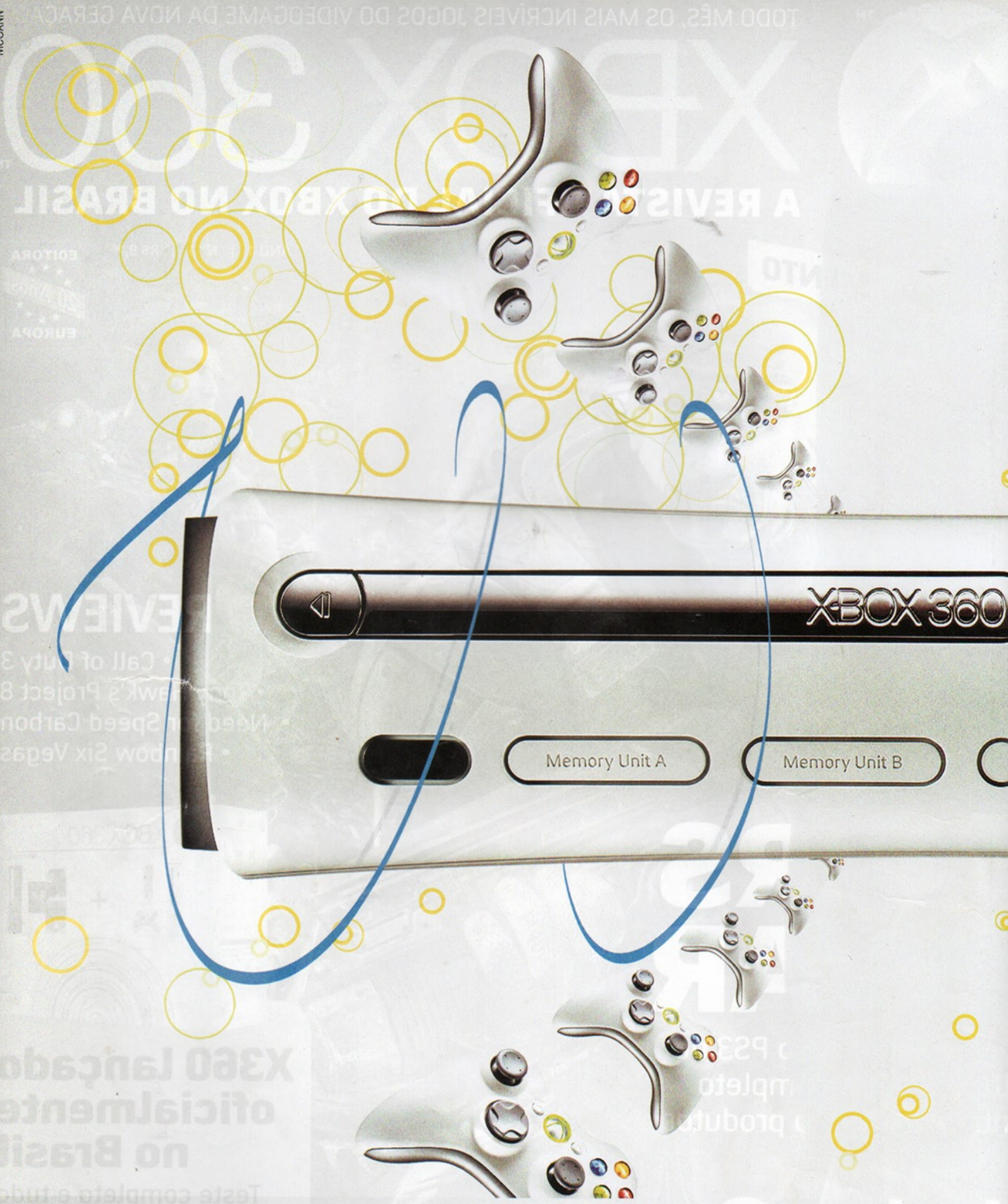
- Multi e single-player
- Avalanche de imagens inéditas
- Entrevista com a galera da Bungie



X360 lançado oficialmente no Brasil

Teste completo e tudo o que você precisa saber sobre essa novidade

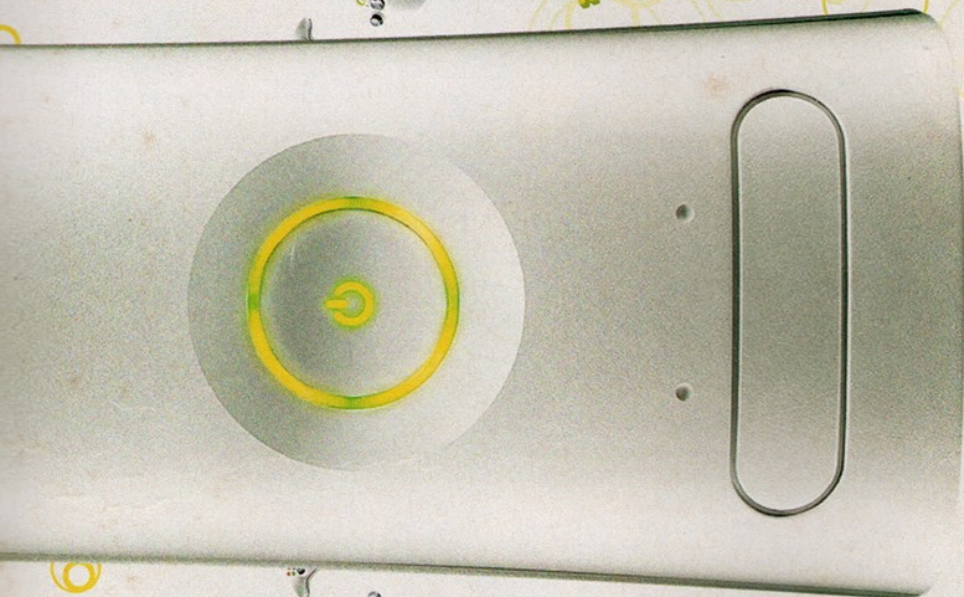




 **XBOX 360.** Jump in.

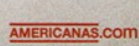
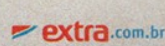
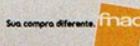
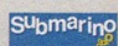
NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES

AGORA OFICIALMENTE
NO BRASIL.



www.xbox360.com.br

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



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@europenet.com.br

Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor Executivo: Paulo Basso Jr.
Editores Assistentes: Nelson Alves Jr. e Flávia Gasi
Redação: Gustavo Petró, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues

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

Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Julio Wecchi, Humberto Martinez e Eduardo Trivella

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

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

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

Executivos de Negócios: Ana Carolina Cortia, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Rafael Gherardi, Rodrigo Saccomini e Carla Lanez
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 - Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 9328-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 9023-8238 - GRP Midia
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
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata e Natália Azeredo

Desenvolvimento de Produtos
Tânia Marlia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Elaine, Tamar Bili e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 421 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.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
Fagnano 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 licença 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.

Para ler isso que não interessa, vire a página e divirta-se!

Jump in!

A idéia de lançar a **Revista Oficial do XBOX 360** surgiu no Chinese Theater, de Los Angeles, onde a Microsoft realizou a sua apresentação da E3 (a maior feira de games do planeta), em maio de 2006. Naquele dia, ninguém menos que Bill Gates subiu ao palco e sentenciou: "O Xbox 360 será lançado oficialmente no Brasil". E assim se fez.

A chegada de um videogame de forma legalizada e oficial ao Brasil é um marco importante que poderá impulsionar de forma significativa a indústria de games no País. A **Revista Oficial do XBOX 360** chega simultaneamente ao lançamento do console com a missão de manter você, prezado leitor, sempre por dentro de tudo o que envolve o universo do Xbox 360 em todos os cantos do planeta.

O lançamento acontece em parceria com a Microsoft do Brasil e com a Future Publishing, editora que publica as versões inglesa e norte-americana da **Revista Oficial do XBOX 360**. Assim, em toda edição, além das reportagens exclusivas produzidas pela equipe da Editora Europa, a revista irá trazer conteúdo exclusivo dos jornalistas da Inglaterra e dos Estados Unidos.

Para lançar a publicação junto ao console foi preciso montar uma força tarefa grande, que envolveu 12 talentos da Editora Europa que aparecem nesta página, mais a equipe da Microsoft Brasil. E já nesta primeira edição, você confere como a **Revista Oficial do XBOX 360** será sempre sua fonte de informação mais confiável sobre o Xbox 360. Só como exemplo, fomos o primeiro veículo do País a receber o Kit Oficial do Xbox no Brasil. Portanto, o console brasileiro número 1 está na nossa redação.

Uma nova era dos games começou, e você, como leitor da **Revista Oficial do XBOX 360** no Brasil, é parte mais importante desta comunidade. Escreva para a redação e participe. Afinal de contas, a revista é feita para você, que escolheu ser parte desta nova era.



Erick Melo



Felipe Azevedo



Flávia Gasi



Gustavo Petró



Humberto Martinez



José Junior



Nelson Alves Jr



Paulo Basso Jr.



Leandro Rodrigues



Eduardo Trivella



Júlio Wecchi



Welby Dantas



Luiz Siqueira

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



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



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@europenet.com.br



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



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

Poder ao seu Alcance



A ATI produz as mais poderosas placas gráficas do mundo, para você rodar todos os jogos com muito mais perfeição e realismo.



AGE OF EMPIRES III War of Chiefs



FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
FEAR
EXTRACTION POINT



Microsoft
Flight Simulator X



SCARFACE
THE WORLD IS YOURS

ati.amd.com/pt

AMD
Smarter Choice



AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners. ©2006 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. © 2006 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logotipo Microsoft Game Studios, Windows, o logotipo Windows, Ensemble Studios e Age of Empires são marcas comerciais ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. © 2006 Havok e Havok 3 são marcas registradas da Havok e Telekinesys Research Limited. Todos os outros produtos, nomes de empresas e logotipos são marcas comerciais ou marcas registradas de seus respectivos proprietários. © 2006 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, DirectX, o logotipo Microsoft Games Studio, Windows, o logotipo do Windows e Windows Vista são marcas comerciais ou registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Produzido sob licença da Boeing Management Company, 737, 747, MD-90, Jeppesen, McDonnell Douglas & Boeing são marcas da Boeing. © 2006 NAVTEQ Todos os direitos reservados. © 2006 Monolith Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado por Vivendi Universal Games, Inc., sob licença da Monolith Productions, Inc. Jogo interativo "Scarface: The World Is Yours" © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface é marca de titularidade com direitos autorais da Universal Studios. Licenciada por Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados.



TODO MÊS, OS MAIS INCRÍVEIS JOGOS DO VIDEOGAME DA NOVA GERAÇÃO

XBOX 360

A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL



PÁGINA **58**

GEARS OF WAR

Bem-vindo à nova geração: reportagem especial com tudo sobre o jogo mais esperado do ano

360 GRAUS

- 08** Cartas
- 09** Notícias
- 12** Bate-papo com Benjamin J. Heckendon
- 14** Bate-papo com os desenvolvedores de Halo 3
- 16** Bate-papo com **Jade Raymond**



PÁGINA **16**



Conheça os títulos que você vai jogar amanhã

- 18** Battlefield: Bad Company
- 22** Lost Planet
- 26** Turok



O novo game da série de guerra vai exigir muito dos jogadores

PÁGINA **18**

CARTAS

Seu espaço para opinar, tirar dúvidas, criticar e, de quebra, fazer uma moral com os amigos

Por Nelson Alves Jr. e Eduardo Trivella

Quando alguém ou algo muito esperado finalmente mostra as caras, todo mundo dá pulos de alegria. Com a **Revista Oficial do XBOX 360**, não foi diferente. Veja o que alguns nomes importantes da indústria de games do Brasil disseram sobre nossa estréia. Tem gente mandando os parabéns, desejando-nos boa sorte e até nos desafiando para algumas partidas. Na próxima edição, é a sua vez de soltar o verbo e trocar uma idéia com a redação. Mande suas cartas e e-mails para xbox360@europanel.com.br.

A Microsoft Brasil sabe da importância do mercado brasileiro de games e este é um momento especial para toda a indústria de jogos. Estamos orgulhosos por contar com uma publicação oficial focada em Xbox 360. A revista certamente atenderá a um público ávido por novidades e reviews a respeito dos melhores títulos que estarão disponíveis no mercado brasileiro.

Milton Beck

Diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft Brasil

Revista Oficial do XBOX 360 uma publicação que certamente veio para ficar e ajudar a engrandecer ainda mais a

Xbox 360: A nova era dos games no Brasil

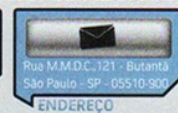
comunidade de gamers no Brasil. Boa sorte nesta nova empreitada, galera! Só não se esqueçam de ficar online de vez em quando para disputar algumas partidas com os amigos. Abraços a todos.

Fabio "Colobus" Figueiredo
Editor do site Gamertags
www.gamertags.com.br

A equipe do Portalxbox, assim como todos os seus usuários, parabenizam a chegada desta que é a melhor revista especializada em consoles da Microsoft do mundo. Estamos felizes de fazer parte desta nova era dos games no Brasil e não pouparemos esforços para ajudar no crescimento da comunidade Xbox.

Fale conosco

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



Muito bem-vinda, **Revista Oficial do XBOX 360**. E parabéns à Editora Europa. Grande abraço.
Equipe do site Portalxbox
www.portalxbox.com.br

Estamos muito felizes com o lançamento nacional da revista – representante de um momento de grande importância

A Vivendi Games parabeniza a Editora Europa pela iniciativa de criar uma revista voltada exclusivamente ao Xbox 360. Temos certeza de que os leitores, fãs do console da Microsoft, terão o mesmo conteúdo de qualidade e o mesmo trabalho sério e responsável que marca as outras publicações de vocês. Há anos acompanho os

“A revista oficial só pode ser equiparada, em importância, ao lançamento do Xbox 360”

para o nosso mercado. Com toda a certeza, a **Revista Oficial do XBOX 360** será um canal de alta qualidade e com um papel fundamental na formação da opinião do consumidor brasileiro, que entra em definitivo na nova geração de games.

Guilherme Franco

Diretor de Marketing e Vendas da EA Brasil

Fiquei muito feliz quando soube da chegada de uma revista oficial para o Xbox 360 no Brasil. É muito importante que o mercado nacional de games se desenvolva da forma como ele merece. Com a chegada oficial de um console de nova geração ao País, nada melhor do que um veículo assim para dar a voz adequada a ele. Parabéns pela iniciativa da Editora Europa e boa sorte a todos os envolvidos no projeto. Torço muito pelo sucesso de vocês, que só irá contribuir com o sucesso de todos os envolvidos nesse mercado. Uma imprensa especializada de respeito é fundamental para um mercado de respeito.

Renato Viliegas

Gerente de Jornalismo e Diretor do programa PlayZone - Play TV

títulos de informática e games da Europa e a nova revista certamente estará entre minhas leituras preferidas. Boa sorte e sucesso.

Gerson Souza

Gerente Brasil da Vivendi Games

A boa notícia do lançamento do Xbox 360 no Brasil não estaria completa sem a **Revista Oficial do XBOX 360**. Depois de seis gerações de consoles, nada mais justo do que comemorar esse marco que coloca nosso país no mapa mundial dos videogames. Muitos números de vida a vocês.

Fábio Pancheri

Editor do site UOL Jogos
www.uol.com.br/jogos

A notícia da chegada da **Revista Oficial do XBOX 360** ao Brasil só pode ser equiparada, em importância, com a chegada oficial do console por aqui. É sempre bom para o mercado quando uma nova publicação ganha as bancas – e fica melhor ainda quando sabemos que ela está nas mãos de uma equipe competente.

Pablo Miyazawa

Editor de Variedades da revista Rolling Stone Brasil




PASSAPORTE PARA AMSTERDÃ

O evento FIFA Interactive World Cup, realizado recentemente em São Paulo, definiu os quatro melhores jogadores do País que irão à Holanda para disputar a final mundial do torneio

Por Gustavo Petró



Buffo desbancou mais de 50 caras e ainda goleou na final

 O Brasil não pára de renovar os seus talentos da pelota virtual. Depois de alguns anos com os irmãos Carriço no domínio do pódio nos campeonatos de futebol da FIFA, agora é a hora de André Casagrande Buffo, de apenas 15 anos, mostrar que nosso país é bom com as bolas no pé até mesmo no videogame. Buffo foi o vencedor da etapa nacional do FIFA Interactive World Cup e, com mais três classificados, representará a amarelinha em Amsterdã, na Holanda, na grande final mundial do torneio, que será realizada no dia 9 de dezembro.

Para chegar lá, o cara teve que

passar pela etapa nacional da competição, que reuniu mais de 50 jogadores em São Paulo. As partidas aconteceram em um cinema digital da capital paulistana, com o Xbox 360 rodando em alta definição nas telonas e com som 5.1.

"Isso trouxe mais emoção para a disputa", afirma o vencedor, que ganhou a final por 5 a 1 com a Inglaterra, sua seleção favorita. "Descobri um esquema de jogo com a seleção inglesa que ninguém conseguiu me parar na competição. Espero poder usá-la em Amsterdã para conseguir o título", revela.

A busca pela taça, entretanto, não será nada fácil. Ao todo,

128 jogadores de todo o mundo lutarão no FIFA 07 do Xbox 360 para ganhar a gorda premiação de US\$ 20 mil e, de quebra, participar da entrega do troféu dos melhores jogadores de futebol do ano. Coisa fina. A cerimônia FIFA World Player Gala rolará em Zurique, na Suíça, no dia 18 de dezembro.

O guri, que venceu a etapa nacional do WCG e o PAN do México, tem a companhia de mais três classificados. Um deles é Thiago Coutinho, vice do FIFA Interactive World Cup do ano passado. "Este ano não quis deixar escapar. Vim aqui para me classificar", comemora.

Buffo e Coutinho serão

acompanhados pelos estudantes Eduardo Witsmiszyn, de 21 anos, e Felipe Toledo, de 19 anos, também semifinalistas da competição. Eles entraram na última hora e mostraram habilidade para representar o Brasil lá fora. Resta torcer para nossos representantes mostrarem quem manda no futebol. Pelo menos quando o assunto é videogame.





ESPECIAL

O Xbox 360 chega ao Brasil bem na época do Natal. Veja o que "pedir" ao Papai Noel

Por Nelson Alves Jr.

■ ■ ■ Seus parentes e amigos que se cuidem: ■ ■ ■ esta reportagem traz a lista completa de presentes ideais para você "encomendar" no Natal e deixar sua sala de jogos tinindo. Detalhe: o fim de ano será muito f%\$# para os amantes do Xbox 360. Afinal de contas, pelo segundo ano seguido, o console da Microsoft permanece – e de longe – como a mais insana opção do mercado para quem deseja se divertir com jogos inovadores e, claro, excelentes.

Como se não bastasse, as produtoras pegaram de vez o jeito de como sugar todo o potencial da máquina. A maior prova disso são os últimos lançamentos, como *Gears of War*, um exemplo bem claro de como será a "nova geração" dos games. Além disso, a Microsoft tem inovado constantemente a dashboard do aparelho com funções melhores e mais fáceis de serem usadas. Some a isso os sete presentes bem loucos que sugerimos a seguir e pronto: eis o melhor Natal que você pode pedir ao Papai Noel. Boas festas.

XBOX 360 BRASILEIRO

Os gringos receberam o aparelho no Natal passado. Agora, chegou a nossa vez de botar a mão nesta belezinha. Cara: um pacote Premium com três jogos encartados – *PGR3*, *PDZ* e *Kameo* – mais um controle remoto e uma faceplate é coisa de louco.

Neste Natal, o bom velhinho trará o Xbox 360 para os "bons" meninos e meninas brasileiros

BRASIL

CALL OF DUTY 3

Call of Duty 2 foi a estrela do Natal passado. Para as festas de 2006, a produtora arregaçou as mangas e criou o terceiro episódio da série. E se o 2 era bom, o 3 ficou de

arrepiar. O jogo é tão animal que você irá demorar, no mínimo, até o Ano Novo para terminar o modo solo. São sete dias sem descanso. Depois, é só alegria no multiplayer.



TELEVISÃO DE ALTA DEFINIÇÃO

Uma das opções de TV de alta definição de melhor custo-benefício do mercado – considerando que ela só não fritou ovo – é a TV/Monitor modelo 32LX2R, da LG. OK, ela custa cinco paus, mas vale cada centavo. Afinal, o aparelho

tem widescreen, 32 polegadas, 8 ms de tempo de resposta e ainda aceita HDMI. Só não aconselhamos ligar um PlayStation 3 nele, pois lemos na internet que pode ser fatal para o televisor. Uma boa dica para você pedir para a sua tia rica.

POUPANÇA PARA O HALO 3

Já que título de capitalização é um termo tão complicado, seja realista e crie ao menos um cofrinho inicial para você comprar *Halo 3* em 2007.

Precaução e caldo de galinha nunca fez mal a ninguém. Comece um pequeno pé-de-meia desde já para não se arrepender depois.

UM DESTES JOGOS

Fight Night Round 3, *TestDrive Unlimited*, *Oblivion*, *Burnout Revenge*, *Just Cause*, *LEGO Star Wars II*, *Tomb Raider Legend*, *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *Saints Row*, *Table Tennis* e *Dead Rising*.

Todos são excelentes. E nenhum deles chegou ao Brasil ainda. Mas, com um pouco de esforço extra, dá para importar. Melhor: peça àquele seu amigo em férias na Disney trazer ao menos um na mala.



GEARS OF WAR

O que mais impressiona em *Gears of War* é que não se trata de uma grande farsa. O jogo é realmente tudo aquilo que você tem visto. As imagens são imagens mesmo, e não artes camufladas. Os vídeos mostram cenas de jogo rodando de verdade no X360, e não num

megacomputador de bilhões de dólares maquiado para enganar. *GOW* é realmente a coisa mais linda que já vimos rodando no Xbox 360 e nos deixa orgulhosos só de imaginar o que está por vir para o videogame. Ah, sim, e está à venda no Brasil.



VIVA PIÑATA

Responda rápido: qual foi o último jogo totalmente em português que você comprou ou jogou? Não vale dizer nenhum título de computador, mané. Difícil lembrar, não é? Pois *Viva Piñata*, que já saiu do forno e está à venda no Brasil, é totalmente traduzido. Legendas, dublagens e o escambau. Para quem não domina muito a língua inglesa, não há presente melhor para pedir ao Papai Noel.

E FELIZ ANO NOVO!

É, nós sabemos que a Live ainda não está oficializada no Brasil. Acontece que nem tudo está perdido. Muito pelo contrário. Se você tem internet banda larga, demorou pra usar o serviço de jogos da Microsoft. A Live Silver, que permite cadastro gratuito, não exige mais que dez minutos para ser assinada. E se as demos gratuitas não são motivos suficientes, sabemos de algo que vai convencê-lo: downloads de filmes e seriados diretamente para o disco rígido do seu console. A princípio, o esquema conta com mais de mil horas de programação, pegadas diretamente pela Live. *CSI*, *Star Trek*, *South Park* e *Pimp My Ride* estão entre as séries confirmadas. Além disso, há filmes como *Missão Impossível 3* e *Superman Returns*. Claro, nesse caso você vai precisar

meter a mão no bolso. Seriados custam 240 Microsoft Points cada episódio (US\$ 3) e permanecem no seu HD pra sempre. Pelo menos até resolver apagá-los. No caso dos filmes, o funcionamento lembra o de uma locadora, só que sem necessidade de sair do sofá. Em alta definição, cada longa sai por 480 MP (US\$ 6). Em definição normal, o preço cai para 32 OMP (US\$ 4). Eles ficam gravados por duas semanas. No entanto, uma vez que comece a vê-lo, o aluguel termina após 24 horas.



Bate-papo

Entrevistas interativas com jogadores e celebridades da comunidade Xbox 360

Apresentando
Benjamin J. Heckendon

“EU FIZ UM XBOX 360 PORTÁTIL”

Veja como um gringo maluco transformou o seu Xbox 360 em um laptop

Por Equips da OXM (Inglaterra) e Gustavo Petró

O norte-americano Benjamin J. Heckendon queria ter um Xbox 360 diferente. Por isso, o cara resolveu modificar totalmente o seu videogame. Sem perder tempo, removeu os itens da máquina, inventou um novo sistema de refrigeração, incluiu uma tela, conectou um teclado e redesenhou o console. No fim das contas, Ben “deu à luz” um incrível Xbox 360 portátil com monitor de alta definição. Com características retrô, o aparelho ficou parecido com um laptop. Dá só uma olhada na façanha do cara:

Como você teve a idéia de realizar um projeto tão difícil como esse? Nós sofremos até para desacoplar o HD. A presilha do disco rígido é triste, não é? Eu acredito que ela foi feita dessa maneria para que o HD não caia durante o transporte, algum terremoto ou mesmo nas baladas feitas em sua casa (risos). Bom, eu não imaginava que esse projeto excederia a complexidade do meu Atari 800 Laptop, feito há muito tempo, mas descobri que estava enganado. Todos os aspectos foram muito além do que eu já havia feito. De qualquer forma, eu faço esses esquemas malucos por diversão.

Qual foi a parte mais difícil do projeto?

Sem dúvida alguma a refrigeração à água. Eu não achava espaço para colocar o bendito cooler lá dentro. Então, criei um radiador próprio e um reservatório de água.

Como você aprendeu a fazer tudo isso? Você é engenheiro, cientista ou técnico em eletrônica?

Que nada. Eu fuço em consoles desde os seis anos de idade. Sou experiente ao ponto de afirmar

“Eu digo às pessoas que é praticamente impossível fazer um projeto como esse”

que, embora o Xbox 360 seja o videogame mais avançado do momento, ele tem portas de conexão, saídas de vídeo e entradas iguais às do Atari 2600 – com a diferença de ter uns 200 graus a mais.

Fale sobre a tela de alta definição que você criou. Ela consome muita energia?

Eu usei uma segunda fonte de energia, um outro cabo que sai da fonte do Xbox 360. A fiação segue pelos cabos até chegar à tela. Normalmente, eu ligaria tudo na mesma PSU, mas como

o videogame consome muita eletricidade, fiz algo mais seguro.

Você não pensou em usar uma bateria?

Eu acho que a bateria de um notebook top de linha tem até capacidade para fazer o console funcionar por algum tempo, mas nada mais do que uma hora.

E o teclado com estilo retrô, como você criou?

Eu usei um velho teclado Gateway USB para as partes internas e peças de silicone.

Além disso, fiz as teclas de plástico com um cortador a laser. Depois, criei as teclas redondas, bem retrô, porque o 360 remete a círculo, a redondo. E eu adoro círculos.

Como as pessoas reagem quando vêem o portátil?

Ninguém acredita que o aparelho funciona, o que é bem divertido (risos). Eu digo às pessoas que é praticamente impossível fazer um projeto como esse, porque realmente é. Já recebi até encomendas para criar outros videogames, o que é

muito legal. Assim como estar na **Revista Oficial do XBOX 360.**

Alguém da Microsoft conversou com você sobre o seu feito?

Ninguém. Não recebi e-mails do Bill Gates nem de outras pessoas da Microsoft, veja só. Mas pelo menos a comunidade se manifestou.

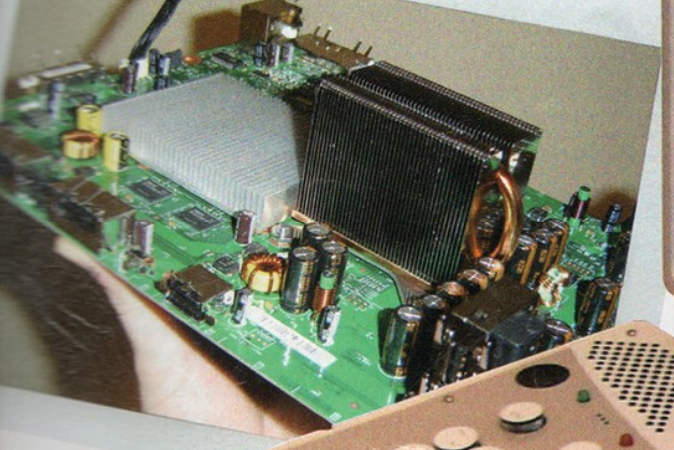
Quais outros mods você pretende criar?

Deixa eu ver... Bem, além do novo modelo de laptop para o Atari 800, quero fazer um outro do Xbox 360. Mas não quero um laptop, e sim um aparelho legal para colocar na sala de casa.

Que tal fazer uma nova fonte de energia para nós?

(Risos). Desculpe, mas não vai dar. Aquilo me assusta. Eu acredito, no entanto, que em breve serão lançadas versões menores da CPU e da GPU do Xbox 360. Espero que elas consumam menos eletricidade. Então, o problema de vocês estará resolvido.

Este espaço é seu
Se você fez algum projeto legal com seu Xbox 360, mande um e-mail para xbox@europenet.com.br





Bate-papo

Entrevistas interativas com jogadores e celebridades da comunidade Xbox 360

Apresentando
Equipe de desenvolvimento do *Halo 3*

SEGREDOS DE HALO 3

A estréia de *Halo* no Xbox 360 está prevista apenas para 2007, mas a Bungie não resistiu e liberou alguns detalhes sobre o jogo. Confira:

Por Gavin Ogden e Nelson Alves Jr.

Tiro rápido

Halo 3
JOGO?

N/A
GAMERSCORE?

N/A
ZONA?



A equipe da OXM – a revista oficial inglesa do Xbox 360 – visitou a produtora Bungie recentemente para testar o jogo *Halo 3*, que será lançado em 2007 e é um dos títulos mais esperados do momento. Na empresa, tudo rolou no maior clima de suspense (veja mais na pág. 30). Para você ter uma idéia, não contaram para os caras nem mesmo qual versão do jogo eles testaram. Mais tarde, porém, o repórter inglês Gavin Ogden conversou com Allen Murray, Brian Jarrard, Joseph Tung, Jaime Griesemer, Lars Bakken e Tyson Green, membros da equipe de desenvolvimento do *Halo 3*, e

conseguiu arrancar algumas informações sobre o jogo. Confira:

Qual versão do *Halo 3* a OXM testou durante sua visita à Bungie?

Brian Jarrard: Uma versão que nós chamamos de pré-alfa. Em alguma semana, lançaremos outra versão, a alfa integral, que será jogada por centenas de empregados da Microsoft. O objetivo é testar o funcionamento da rede e do filtro para multiplayer (matchmaking).

Há quem diga que *Halo 3* vai suportar mais de 50 jogadores online simultâneos no modo multiplayer. Isso é verdade?

Jaime Griesemer: Não: o limite

online será de 16 jogadores. Mais do que isso pode prejudicar a diversão.

Os games *Halo 1* e *2* foram feitos para consoles mais antigos. De que forma vocês adaptarão o terceiro jogo da série para o Xbox 360?

Jaime Griesemer: Faremos adaptações ao controle do Xbox 360, por exemplo, que é diferente. Vamos explorar os botões que ficam na lombada, que não existiam nos outros consoles. Partiremos da idéia de que esses botões representam suas mãos esquerda e direita. Dessa forma, quando o jogador quiser recarregar ou acionar uma segunda arma, bastará a ele pressionar o gatilho direito, o que é muito legal.

Lars Bakken: Além disso, o mapa Snowbound, uma das principais partes de *Halo 3*, é gigantesco sob o ponto de vista gráfico. Ao olhar para o horizonte, o jogador verá uma imensidão de detalhes. Com o Xbox 360, nossos artistas conseguiram evitar o limite dos mapas com um muro e criaram uma perspectiva mais avançada, cheia de metralhadoras automáticas espalhadas por uma área a perder de vista – e se você for até lá, por certo será morto.

Vocês ressuscitaram o Assault Rifle, arma que era muito usada em *Halo* e que em *Halo 2* simplesmente sumiu. Por quê?

Joseph Tung: No primeiro *Halo*, tínhamos duas armas com as quais o jogador poderia renascer: a Assault Rifle, que cuspiam balas sem ser efetiva, e uma pistola, que era inútil. Em *Halo 2*, trocamos as duas por uma arma mais poderosa, a SMG, a fim de causar mais impacto. O problema é que as pessoas começaram a usar uma arma de alta potência em cada mão com uma frequência grande, o que facilitou demais muitas tarefas. Então, na produção de *Halo 3*, resolvemos ressuscitar a Assault Rifle.

Jaime Griesemer: Decidimos que a arma principal não poderia ter nenhuma habilidade especial, como a precisão para acertar na cabeça. Escolhemos então uma arma simples sem nenhuma característica especial.

Tyson Green: Outro detalhe é que a arma principal deve ser parte fundamental do jogo como um todo. Para nós, a trinca de ouro no multiplayer de *Halo* é a arma

de granada, a Spike Grenade. Ela é diferente porque não causa um dano esférico, como as outras. A explosão vai muito além das causadas pelas granadas normais e arregaçam em uma única direção.

Halo 3 ganhará funções inéditas para o modo multiplayer?

Tyson Green: Criaremos mecanismos para facilitar a comunicação entre os jogadores. Os emblemas que aparecem sobre a cabeça dos companheiros de time em *Halo 1* e *2*, por exemplo, serão substituídos pelos Service Numbers, números gerados de acordo com o nome dos jogadores.

Halo 3 terá novos veículos?

Lars Bakken: Claro. Demos atenção especial aos veículos. Eles não serão usados somente para combates. O objetivo é integrá-los ao aspecto geral do jogo. O Mongoose, por exemplo, será voltado basicamente para quem precisa se locomover pelo campo de batalha. Trata-se de

controle sobre isso. E é aí que surge nossa primeira novidade em relação aos vetos que você poderá fazer: se mais de 50% dos jogadores forem contra um determinado mapa, o sistema simplesmente o trocará.

Vocês podem falar sobre outras novidades? Não se acanhem...

Jaime Griesemer: Bem, criamos os Saved Films, que são algo como um filme do que acabou de rolar. Logo, se houver um momento crucial na partida, será possível vivenciá-lo em câmera lenta. Quem quiser ir direto

para a ação poderá acelerar a seqüência. Já quem quiser ver a cena por outra perspectiva poderá escolher a visão de um pássaro ou mover a câmera e iniciar a ação novamente por outro ângulo.

Brian Jarrard: Um dos pontos altos é assistir ao Saved Films com seus amigos via Live, a comunidade online do Xbox. Pense nas maluquices que isso irá gerar. É uma ótima forma de rever seu jogo e analisar o que funciona ou não em suas estratégias.

Os momentos cruciais da partida poderão ser vivenciados em câmera lenta

principal, as granadas e os ataques mano-a-mano. Pensamos então numa arma que funcionasse bem tanto com granadas quanto com coronhadas. Chegamos à conclusão que a Assault Rifle era a melhor.

Quem acompanha a série sabe que em Halo 2 surgiram os Brutes, personagens cercados de mistérios. Como eles aparecerão em Halo 3?

Joseph Tung: *Halo 3* tratá mais explicações sobre os Brutes, sem dúvida. Podemos adiantar que eles têm conhecimento espacial e gostam de usar espadas presas às armas, o que os torna muito mais selvagens do que os Elite, outra raça que surgiu em *Halo 2*.

Jaime Griesemer: Os Brutes também irão lidar com um novo tipo

um veículo pequeno, uma espécie de quadriciclo capaz de dar saltos incríveis. Dois jogadores podem entrar nele, algo que chamamos de "riding brokeback".

Como serão as opções do matchmaking (equilíbrio de cruzamento de jogadores) no multiplayer de Halo 3?

Allen Murray: O que criamos para equilibrar o cruzamento de jogadores em *Halo 2* nunca havia sido feito antes. Queremos repetir isso em *Halo 3*. Bastará dar dois cliques no botão para enfrentar outras pessoas do mesmo nível técnico. A única reclamação em *Halo 2* era a falta de opções que os jogadores tinham quando o sistema fazia a filtragem dos participantes da sala. As pessoas querem maior



Material virá com capacete e 4 DVDs recheados de histórias

HALO 3 LEGENDARY EDITION
Edição de colecionador definitiva de *Halo 3*

■ ■ ■ Em novembro de 2004, *Halo 2* chegou às lojas numa edição limitada que vinha em embalagem de metal com um disco extra cheio de cenas de bastidores. Apesar de bacana, esse material bônus foi um pouco criticado, pois poderia ser melhor.

Para o *Halo 3*, os produtores do game prometem lançar materiais verdadeiramente de colecionadores, como o *Halo 3* Legendary Edition. Como mostram as imagens exclusivas do produto que aparecem aí em cima, o material virá dentro de um capacete bem louco, réplica exata do que os

soldados Spartan (personagens do jogo) usam.

Dentro dele, estarão quatro DVDs recheados de histórias. Além do jogo e do obrigatório "por trás das cenas", haverá um disco com comentários do diretor em todas as seqüências cinematográficas de *Halo 1* e *2*, divididos por capítulos. A trilha trará membros da Bungie conversando sobre a história da saga e o desenrolar da trama. "Haverá ainda material da série Red vs Blue e outras novidades produzidas pela comunidade de jogadores", conta Brian Jarrard, diretor da Bungie.

Bate-papo

Entrevistas interativas com jogadores e celebridades da comunidade Xbox 360

Apresentando
Jade Raymond

Por Gavin Ogden e
Nelson Alves Jr.

JADE RAYMOND

Trio
rápido

Assassin's
Creed

JOGO?

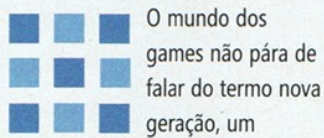
N/A

GAMERSCORE?

PRO

ZONA?

A bela produtora conta por que *Assassin's Creed* não é apenas um jogo da nova geração, mas sim uma cruzada para revolucionar um gênero...



O mundo dos games não pára de falar do termo nova geração, um conceito avançado de jogos que promete explorar todo o potencial dos consoles mais modernos, como o Xbox 360, e revolucionar o mercado. Entre os títulos do gênero que vêm por aí, destaca-se *Assassin's Creed*, que será lançado apenas no ano que vem, mas já é aguardado com muita expectativa.

Tudo porque sua produtora, Jade Raymond, tem feitos memoráveis em seu currículo, como projetos para o *The Sim Online*, o famoso game de relacionamentos da Electronic Arts, e a liderança do time responsável pela conceituada série *Prince of Persia*. Pelo que foi divulgado até agora, *Assassin's Creed* realmente tem tudo para ser um dos jogos mais bonitos e criativos da história. A seguir, veja o que Jade nos contou sobre o título:

É verdade que o jogo foi originalmente chamado de *Prince of Persia Assassins* e que ele seria parte do universo da série?

Muitos me fazem essa pergunta e eu não sei dizer de onde esse rumor surgiu. *Assassins* está em desenvolvimento pelo mesmo time de *Prince of Persia*, em Montreal, no Canadá, mas nunca foi visto como parte da série. Em vez de usarmos lendas árabes para a história, nós decidimos pegar inspiração de um livro chamado *Alamut*, do escritor esloveno Vladimir Bartol.

***Assassin's Creed* é mais focado no modo stealth, como no game *Splinter Cell*, ou mais na ação, como na série *Prince of Persia*?**

Nosso objetivo com esse título é apresentar uma jogabilidade digna da nova geração. Por esse motivo, nosso time criou a meta de chegar aonde nenhum jogo jamais conseguiu. Eu não o chamaria de um jogo de stealth porque o game é mais focado em um estilo de ação rápida. O único elemento de stealth

que existe é o social, quando se usa a multidão para se disfarçar. Achamos melhor evitar elementos tradicionais do gênero como se esconder nas sombras ou espiar pelos cantos.

Por que foi decidido que o game se passaria na época das Cruzadas?

No livro *Alamut*, os assassinos são um clã histórico que surgiu durante as Cruzadas. E em termos de jogabilidade e de estrutura de jogo, percebemos que esse período histórico funcionaria muito bem. Você tem todo o tipo de ruas estreitas, que são perfeitas para se misturar na multidão, e muitos detalhes arquitetônicos complexos que criam um design interessante. Tudo isso numa época dramática e repleta de guerras. É genial.

Até o momento, pouco se sabe sobre o personagem principal do jogo, a não ser o fato de que ele é um assassino. Mas corre o boato de que há muita ficção-científica em cima dele. O enredo fará revelações sobre a sua origem?

Bem, haverá uma grande revelação, mas não posso comentá-la agora. Mas adianto que não será algo futurista, mas sim ligado ao nosso tempo atual.

O jogo possui elementos de RPG que permitem melhorar as habilidades do assassino?

Sim. Um de nossos designers é um grande fã de RPG e nos ajudou muito nesse sentido. Além disso, faz parte do nosso objetivo ter um sistema satisfatório de evolução da história. Para você ter uma idéia, o personagem inicia o jogo como um assassino-mestre, com todas as suas habilidades completas. No final da primeira missão, porém, ele perde tudo o que tinha. Depois, o jogador passa o restante do game tentando aprender novamente as habilidades que permitirão o retorno ao seu clã. Ou seja: diversos elementos de RPG estão totalmente amarrados com a história de *Assassin's Creed*.

Pelas fotos divulgadas, os inimigos pulam sobre os telhados. Eles poderão, no entanto, escalar paredes para pegar o assassino?

Obviamente, os inimigos encontrados terão habilidades variadas. A vantagem de se criar uma engine do zero é a possibilidade de fazer o trabalho de modo mais inteligente do que anteriormente. Há até pouco tempo, você criava um personagem principal e só pensava na elaboração dos inimigos depois. Com o conceito de nova geração em mente, usamos um sistema de herança para que os inimigos possam realizar as mesmas ações do personagem principal. Trabalhamos muito em cima da inteligência artificial dos adversários para que eles possam seguir seus próprios caminhos e ter todas as habilidades existentes como padrão. Eles ficarão mais difíceis conforme o jogo avança. Queremos que a única limitação para a agilidade dos inimigos esteja no design das fases.

***Prince of Persia* tem a opção de voltar no tempo para corrigir certos erros. O que acontecerá em *Assassin's Creed* caso o personagem cometa um erro grave? A missão será reiniciada?**

É bastante incomum jogar com um personagem cuja profissão é ser um assassino. A série *Hitman*, que faz isso, por exemplo, é temperada com um senso de humor negro para quebrar o clima. Como vocês lidarão com isso considerando que as pessoas estão acostumadas a jogar com heróis bonzinhos?

Nosso personagem central é bem diferente do de *Hitman*. É bom deixar claro que nossa meta é criar um personagem positivo que será muito mais do que um herói. Ele não mata pessoas apenas porque é o seu trabalho, mas por diversos outros motivos. Durante o jogo, as pessoas perceberão que ele não é um cara amargurado, mas sim com pensamentos e sentimentos bastante distintos sobre o ato de matar, o que o faz sempre ter respeito por suas vítimas. Além disso, todas as pessoas assassinadas por ele são vilões. É quase como um Robin Hood, com a diferença de que ele é mais durão.

Sabemos que o assassino andar muito a cavalo. Isso implicará em alguma aventura ou trata-se de um simples elemento de seqüência entre uma cidade e outra do jogo? O esquema não funciona como se estivesse andando a cavalo em um

“Nosso objetivo é criar um jogo digno da nova geração”

Depende do tamanho do problema criado. Caso aconteça um tumulto no meio da multidão, por exemplo, haverá diversos meios para acalmar as pessoas. Já quando os guardas perseguem o assassino, há um sistema de visão que o impede de ser encontrado caso você saiba se esconder. É possível ainda se “camuflar” no meio da multidão, misturando-se para não ser visto. Bastará fazer isso para que os inimigos esqueçam do assassino. Por fim, caso o jogador crie um grande problema e entre numa luta, um novíssimo sistema entrará em ação. Só não posso falar como ele será.

caminho fixo ou algo parecido. O animal, além de ter um pouco de personalidade, possui reações que podem ajudar bastante o assassino em situações de batalha. Ele reage contra os inimigos ao seu redor, por exemplo. Durante o jogo, será possível lutar montado no cavalo, mas é necessário aprender alguns comandos para que o animal realize alguns movimentos, entre eles pular ou fazer acrobacias para alcançar locais mais altos. Existe bastante profundidade nas ações do cavalo. Tanto que tivemos um animador e um programador trabalhando por quase dois anos somente nele.



Battlefield: Bad Company

Honra dá lugar à ambição quando mercenários se aproveitam de guerras para fazer fortuna num futuro não muito distante

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

DISTRIBUIDORA: EA

PRODUTORA: DICE

JOGADORES: 1-4

LANÇAMENTO:
2007

XBOX LIVE: 2-24 PLAYERS

ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO:  50%

Por Nab Gil e Felipe Azevedo

A história sempre se repete. Todo mundo que pega um jogo novo na mão fica no veneno para testar o realismo das cenas. É aquela atenção máxima para reparar se os barris explodem de verdade, se as paredes podem ser demolidas, o quão interativo é o cenário do jogo e por aí vai.

Com a nova geração de games, o nível de exigência dos jogadores cresceu ainda mais. Por isso, títulos como *Battlefield: Bad Company* – que promete ter ambientes completamente destrutíveis – despertam tanta atenção da galera.


"A série *Battlefield* é conhecida por sua jogabilidade dinâmica, que permite aos jogadores usar os elementos disponíveis no cenário de

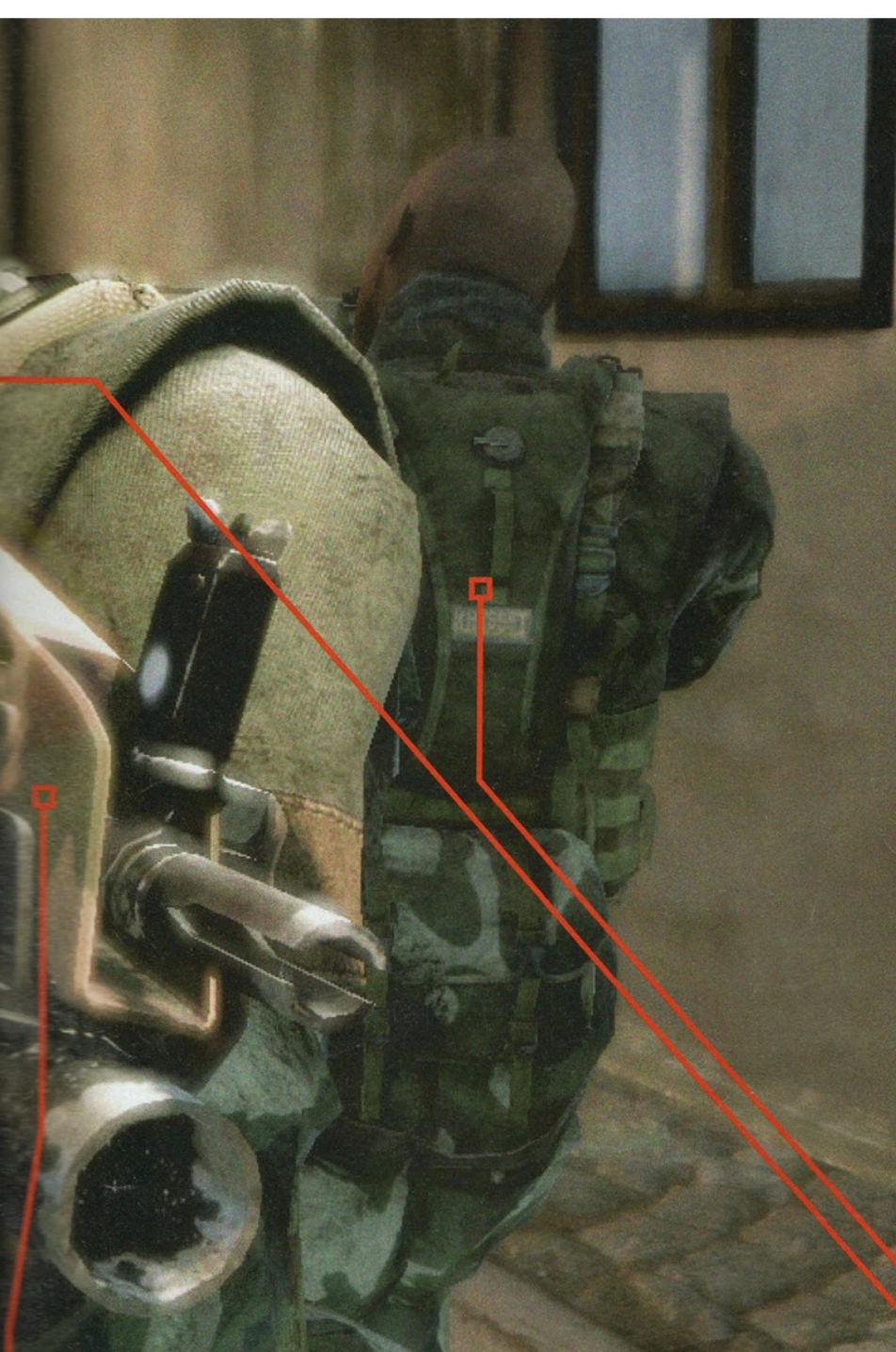
várias maneiras diferentes e criativas, difíceis de serem previstas", conta o produtor sênior Karl Magnus. "Ao adicionarmos destruição e deixarmos o ambiente do jogo totalmente interativo, expandimos essa idéia. Assim, os jogadores ficam livres para abusar da imaginação durante o cumprimento das missões", completa.

Não pense, porém, que *Battlefield: Bad Company* adota o mesmo esquema "destrua para ganhar pontos" de *Black*, o jogo de estréia da produtora Criterion – a mesma da série *Burnout* – no gênero de tiro em primeira pessoa. Nele, a interação com o ambiente não apenas serve para impressionar o jogador, como também é uma ferramenta essencial para sobreviver conforme você se arrisca em território inimigo.

Essa, no entanto, não é a única mudança na

série. *Bad Company* pode até ser considerado uma quase-seqüência de *Battlefield 2: Modern Combat* – um dos games mais jogados da Live –, mas tem como base uma engine nova, chamada Frosbite, criada para consoles da nova geração.

O desenvolvimento do jogo já dura mais de um ano, embora a DICE trabalhe na engine do título há muito mais tempo. É graças a ela, por sinal, que você poderá tirar vantagem do ambiente ao seu redor durante os inúmeros combates do jogo – por exemplo, ao descobrir um ponto perfeito para o uso de rifles de precisão na hora de detonar o segundo andar de uma construção em ruínas (veja box *Destruindo para Construir*). É uma mecânica bem diferente da encontrada em jogos como *Ghost Recon Advanced Warfighter*, mas que promete deixar a experiência de jogo 



DESTRUINDO PARA CONSTRUIR

Faça o seu próprio campo de batalha



O canto exposto do segundo andar desta simples construção presente no cenário...



...pode ser facilmente demolido ao ser atingido por um disparo certeiro...



...tornando-se, assim, um ponto perfeito para o uso de rifles de precisão!

EQUIPAMENTOS DE GUERRA

ARMAS DE VERDADE

A variedade nos armamentos sempre foi uma das características principais da série *Battlefield*. *Bad Company*, por sua vez, promete uma experiência ainda mais realista em relação ao uso de armas, pois forçará os jogadores a adotarem uma estratégia específica, que irá variar conforme o armamento escolhido.

PROTEÇÃO MANUFATURADA

Os locais por onde você passará já estarão parcialmente destruídos por causa de combates anteriores. Logo, você terá de se virar na hora de se proteger dos inimigos. Felizmente, graças à engine Frostbite, basta usar uma granada da maneira certa para criar um abrigo formado por peças de carro e escombros, por exemplo.

COOPERATIVIDADE CONSTANTE

Você será constantemente auxiliado por seus três companheiros de guerra, que não apenas proverão cobertura quando for necessário, mas também expressarão suas opiniões ao longo do jogo. Será que isso significa que *Bad Company* terá suporte à jogatina cooperativa em rede local e por meio da Live?

MULTIPLAYER? SEMPRE!

O modo solo adotado em *Battlefield: Bad Company* pode ser considerado um complemento do modo multiplayer, uma vez que esse último "sempre evoluirá junto à franquia", explica o produtor sênior da série, Karl Magnus. As partidas com 24 participantes simultâneos ainda existirão.

"Ambientes totalmente interativos não são a única grande mudança na série *Battlefield*. O novo jogo conta com uma engine novinha em folha chamada Frostbite"

Preview



"É fácil encontrar o local perfeito para o uso de rifles de precisão: basta destruir o 2º andar de uma construção em ruínas"



Quieto demais: na certa este cara vai aprontar



Quando o bicho pega, o jeito é se esconder no abrigo...



SENHOR DA GUERRA

Um bate-papo com Karl Magnus Troedsson, produtor sênior de *Battlefield: Bad Company*

O jogador terá algum tipo de controle sobre os outros três personagens existentes ou as ações deles serão totalmente independentes? A proposta de *Bad Company* não é fazer o jogador comandar membros de um esquadrão por meio de ordens. É verdade que as ações dos outros soldados são reativas e dependentes das ações do jogador, mas, tirando isso, eles são autônomos. Além disso, a personalidade de cada um e a forma com que eles reagem a problemas são diferentes.

O estilo hollywoodiano de dramatização em filmes de guerra serviu de inspiração para a criação de *Bad Company*? Os filmes *Três Reis* e *Heróis por Conta Própria* foram as duas principais fontes de inspiração para o desenvolvimento do game e a criação da história.

Mesmo com um enredo diferente dos jogos anteriores, *Bad Company* manterá a tradição da série em relação ao realismo? Nosso comprometimento com os jogos da franquia *Battlefield* sempre foi buscar realismo por meio da jogabilidade. Se uma opção não é boa o suficiente para divertir o jogador, então não importa o quão realista ela seja. Logo, o novo enredo não compromete a tradição da série de forma alguma.

Como vocês pretendem resolver o problema de escassez de espaço nos cenários? Com o poder dos novos consoles, sabemos que é possível criar ambientes e cenários interessantes seja qual for o local para onde o jogador decida avançar. Criar um design inteligente de cenário também é algo muito importante.

▶▶▶ ainda mais próxima dos conflitos reais.

Outra grande mudança é que o foco de *Bad Company* é diferente do mostrado nas versões anteriores da série. Nele, os combates armados em território eurasiático (área composta pela Europa e pela Ásia) são deixados de lado e dão lugar a uma história que gira em torno de quatro soldados renegados que, cansados de seguir ordens, decidem sair em busca dos seus próprios interesses. É verdade que a novidade pode chocar os fãs de longa data, mas é muito bem-vinda, segundo Magnus.

"Nossa ideia não é criar mais um game 'épico', com um exército de um homem só salvando o mundo de supervilões ou criaturas malignas vindas do espaço." Estaria Magnus se referindo a um cara de armadura verde chamado Master Chief, do *Halo*? Enfim... "Preferimos contar uma história envolvente sobre pessoas normais,



O que será que eles estão olhando?



...e aguardar o momento certo para fugir do inferno



O jipão é resistente e ainda serve para fugas rápidas

soldados sem futuro no exército que se aproveitam das guerras para conseguir o que querem ao invés de obedecerem cegamente às ordens de seus superiores".

Evidentemente, *Bad Company* tem no filme *Três Reis* (veja o quadro abaixo) uma de suas principais fontes de inspiração, mas como a DICE mantém os detalhes da história em segredo, o

jeito é esperar até uma data mais próxima do lançamento para descobrir novas informações.

Apesar da mudança no foco, os fanáticos pela série podem ficar tranquilos, pois a produtora não está engrossando o caldo apenas do modo single-player. As partidas multiplayer com 24 participantes simultâneos ainda existirão. A diferença, porém, é que desta vez você poderá

demolir edifícios para se livrar de campers (jogadores que ficam escondidos o tempo todo em um mesmo ponto). Além disso, a parede que limita o gênero de tiro em primeira pessoa pode cair. Com todas essas novidades, resta saber se a chegada de *Bad Company* será tão impactante quanto a queda do Muro de Berlim ou a demolição de um casarão velho.

TRÊS REIS

Lançado em 1999, o filme *Três Reis* conta a história de três soldados norte-americanos (interpretados pelos atores George Clooney, Mark Wahlberg e Ice Cube) que, durante a Guerra do Golfo, descobrem um mapa com a localização de um tesouro enterrado no deserto iraquiano. Para não voltar aos EUA com as mãos abanando, o trio decide encontrá-lo a qualquer custo.



Espia só o gráfico das cidades destruídas



EXCLUSIVO
 XBOX 360

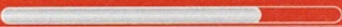
LOST PLANET: EXTREME CONDITION

DISTRIBUIDORA: Capcom

PRODUTORA: Capcom

JOGADORES: 1

XBOX LIVE: Multiplayer Deathmatch

ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO:  70%

LANÇAMENTO:
 JAN. 2007

Lost Planet

Espie a ficção-científica coberta de neve dos criadores de *Dead Rising*

Pelo que foi mostrado na versão demo, o jogo *Lost Planet* pode ser comparado a um daqueles arrasa-quarteirões de Hollywood. Grandioso, com muito confete e expectativa elevada. Não é para menos: tudo no game cheira a megalomania.

Construções imensas e bichos gigantesco ultrapassam — e muito — tudo o que já foi visto no Xbox 360 até agora. Claro, tais impressões poderiam ser falsas, já que a demo disponível na Live (a comunidade online do Xbox) era o que mais de concreto se tinha sobre o jogo até então. Acontece que a Capcom mostrou para a equipe inglesa da OXM cinco fases fresquinhas do jogo. E se você ficou impressionado com a demo, prepara-se, pois o treco está ficando bom demais.

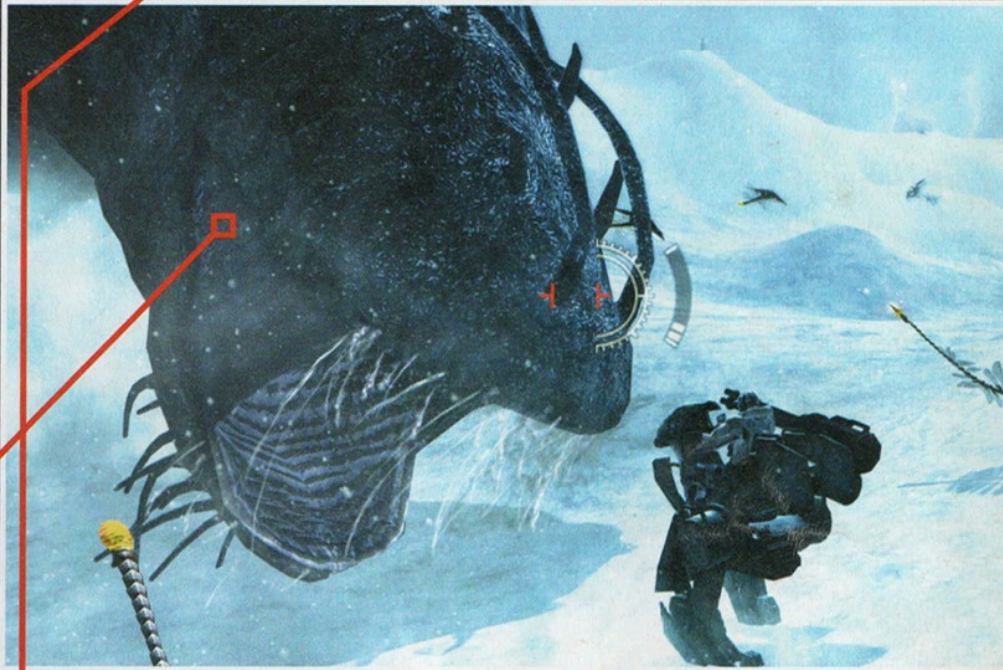
As missões surgem em forma de animações não-iterativas. O visual dos personagens, incluindo o da trupe liderada pelo protagonista Wayne, está acima da média. O mesmo pode ser dito sobre os Piratas Espaciais e os Akryds, as duas raças inimigas que surgem aos montes nas missões e que poderiam ser facilmente usadas como chefes de fase em outro jogo meia-boca. Ainda bem que a Capcom pensa grande e resolveu entupir os objetivos com tais oponentes.

Além de a nevasca que envolve o ambiente de *Lost Planet* servir para diferenciá-lo de outros títulos de ficção-científica, ela funciona como parte intrínseca da mecânica de jogo. Um detalhe que fica evidente durante os objetivos mais longos. O frio intenso consome a energia vital de

seu personagem. Caso o marcador zere, a morte torna-se iminente. Logo, o frio passa a ser um dos seus oponentes mais cruéis.

Você deve atuar no desespero em áreas que, normalmente, exigiriam cautela. Correr riscos para se dar bem. Cada gota de energia conquistada é um passo para longe da morte. E aqui surge uma boa sacada: a energia que você tanto precisa pra escapar da baixa temperatura ambiente vem dos inimigos mortos. Quanto maior o bicho, mais vitalidade você consegue, o que significa dizer que a motivação é justamente procurar por monstros imensos. Uma idéia bacana. Por certo, você se pegará a todo instante em situações de quase-suicídio, apenas para se manter na ativa. Um paradoxo e tanto.





PATRULHA NA NEVE

A Capcom desfila a sua criatividade

SOBRE AS ARMAS

O arsenal do jogo é de arrepiar. A sensação de destroçar hordas de Akrids gosmentos com o canhão do Mech ou assistir de camarote a uma megaexplosão da granada de fragmentação, como esta aqui, é indescritível.

80 TONELADAS DE MELECA GRUDENTA

Cara, o pessoal da Capcom sabe como criar batalhas monumentais contra chefes. Esta minhoca gigante deve ter uns 500 metros de comprimento. O tiroteio é, no mínimo, de babar.

ENLATADO NORTE-AMERICANO

Wayne, o protagonista do jogo, sofre de amnésia. Sem falar da raiva que ele sente constantemente por ter tido o pai assassinado por um imenso Akrid. Acrescente a isso um romance paralelo e sirva de bandeja uma história digna da Capcom.

MEU OUTRO MECH É COR-DE-ROSA

Um dos chefes mais esquisitos do jogo surge é um Mech com camuflagem cor-de-rosa. Difícil foi conter o riso. Apesar da aparência meio afeminada, os lança-granadas do gigante de metal garantem um respeito bem macho.

“Você é obrigado a correr sérios riscos caso queira sobreviver na nevasca”



Preview



▶▶▶ Outro ponto interessante está no arsenal disponível. A diversão de aniquilar insetos gosmentos aumenta de acordo com o tamanho da arma escolhida. Você só pode carregar duas ao mesmo tempo. Logo, deve julgar qual a ideal para cada situação.

Mesmo sendo indescritível a sensação de explodir os bichos com a escopeta, o rifle de precisão manteve o posto de favorito, com a tela sendo pintada de vermelho a cada balanço na cabeça das criaturas. Os Mechs também prometem bons momentos. Um dos modelos muda de forma, passando de bípede a um veículo de quatro rodas capaz de mover-se

agilmente na neve.

A câmera ainda apresenta alguns probleminhas estranhos. No controle do Mech, por exemplo, ela ficou toda confusa quando a máquina encostou na parede de uma caverna. Esquisitices que devem ser eliminadas até o lançamento da versão final.

Quem curte exploração pode se decepcionar, já que o jogo oferece pouco – para não dizer nada – nesse aspecto. E alguns jogadores podem até ficar

confusos, já que a sensação passada pelo imensos cenários é de grandeza quase infinita. Um truque com cores, apenas. Sua percepção espacial cresce por conta de tanto branco. Fica difícil sacar onde começam e terminam os limites de área.

Um dos pontos altos da produção é a reprodução de batalhas épicas contra chefes colossais e a destruição incessante vista nos games de tiros antigões. Os produtores devem ter notado que a nostalgia está em alta e resgataram a velha fórmula para um título de nova geração. Em janeiro, data do lançamento do game, veremos se eles estão certos. ▶▶▶



PRESENTES NO HABBO É FÁCIL

Francine: Isso é tuuudo. Obrigada!

-Jose-: No Habbo todo dia eles dão um presente. Grátis! :)

No Natal no Habbo Hotel é uma caixa de surpresas, ou melhor, de presentes. Todo dia você recebe um!
No Habbo você veste teu gorro natalino, monta tua ceia com peru, panetone e árvore de Natal. Presenteia os amigos e vai a uma festa diferente todo dia.
Não coma seu peru sozinho neste Natal. Divida-o com seus amigos no Habbo.
www.habbo.com.br

HABBO™
habbo.com.br

PROMOÇÃO XBOX

Cadastre-se até 25/12/06, acesse o link www.habbo.com.br/xboxnatal, responda à pergunta "Qual matéria desta edição que você mais gostou?" e ganhe um mobi de Natal. Válido apenas para um Habbo por pessoa.



EXCLUSIVO
XBOX 360


TUROK

DISTRIBUIDORA: Buena Vista Games

XBOX LIVE: não divulgado

PRODUTORA: Propaganda Games

JOGADORES: não divulgado

ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO:  50%

LANÇAMENTO:
2007

Turok

Viaje para um planeta alienígena dominado por dinossauros

Para ter certeza de que o novo *Turok* irá se sobressair em meio à enxurrada de games de tiro em primeira pessoa lançados para o X360, foi necessário uma volta às raízes.

Josh Holmes, vice-presidente da produtora Propaganda Games, esclarece: "Sejamos francos: a

série precisava de uma novo começo", confessa.

Depois do fracasso comercial e de crítica de *Turok: Evolution*, lançado em 2002, a franquia correu sério risco de sumir do mapa. Para evitar isso, a licença da série foi comprada pela Buena Vista Games, que passou ao estúdio Propaganda

personagem que chega ao fundo do poço e muda de casa para se reerguer sob os cuidados de outra equipe. Algo bem parecido com *Tomb Raider*, por sinal, com a diferença de que Lara Croft mantém-se sob a luz dos holofotes até hoje enquanto o caçador de dinossauros foi quase esquecido.

"Escolhemos as melhores idéias das HQs e dos games anteriores da série"

Games uma tarefa casca-grossa: criar um título para a nova geração que tenha o mesmo peso de *Turok the Dinosaur Hunter*, o episódio inicial da saga.

Em outras palavras, a empresa recebeu a bomba de deixar novamente popular a história do

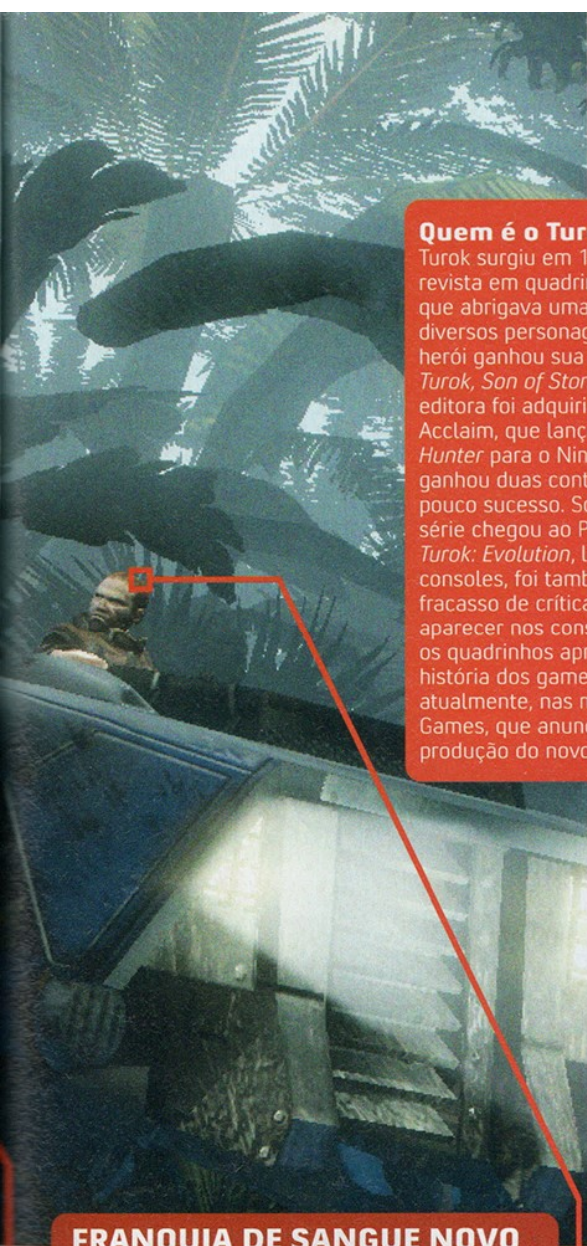
Para Holmes, porém, esse fato só beneficiou a criação do novo jogo. "Bolamos uma mitologia e uma trama totalmente inéditas. Para isso, filtramos as melhores idéias das HQs que originaram a história e dos games anteriores e as

Quem é o Turok

Turok surgiu em 1954 nas páginas da revista em quadrinhos *Four Color Comics*, que abrigava uma série de histórias de diversos personagens. Com o sucesso, o herói ganhou sua própria revista, chamada *Turok, Son of Stone*. Anos depois, sua editora foi adquirida pela produtora Acclaim, que lançou *Turok Dinosaur Hunter* para o Nintendo 64 – o jogo ganhou duas continuações exclusivas de pouco sucesso. Somente mais tarde, a série chegou ao PC. Em 2002, o game *Turok: Evolution*, lançado para todos os consoles, foi também um verdadeiro fracasso de crítica e de vendas. Depois de aparecer nos consoles, *Turok* voltou para os quadrinhos apresentando a mesma história dos games. O título está, atualmente, nas mãos da Buena Vista Games, que anunciou, no ano passado, a produção do novo *Turok* para o Xbox 360.



Às vezes, a sniper é a única forma de abrir caminho



Uma das chamas mais belas vistas num game

FRANQUIA DE SANGUE NOVO

Confira aqui os novos truques bolados pelo velho caçador de dinossauros:

TRANSPORTES DA FLORESTA

Infelizmente, não será possível cavalgar no lombo dos dinos ("essa opção não se encaixa à proposta do game", diz Holmes). Foi revelada, porém, a existência de bugues e helicópteros para abrir caminhos em meio à mata fechada.

TRABALHO EM EQUIPE

Apesar de não ser possível controlar ou dar ordens aos membros do seu esquadrão, a presença deles permitirá que diferentes táticas de combate sejam usadas contra os inimigos. E quem decidirá? A inteligência artificial.

ARMAS E MAIS ARMAS

Lança-chamas e granadas, rifles de assalto e plasma, metralhadoras... Falta saber se a clássica Cerebral Bore (que dispara projéteis que procuram atividade cerebral e perfuram o crânio da vítima) estará disponível no novo game.

UMA PITADA DE "UNREALISMO"

A Propaganda Games usará uma versão modificada da Unreal Engine 3 para criar a densa floresta do jogo – que, aliás, é bem superior à de *Far Cry* e promete brigar com a de *Haze*, o próximo FPS da Free Radical Design.

"Turok faz parte de um esquadrão de elite à caça de um fugitivo de guerra"



Mata fechada significa dinos famintos à espreita

Preview



AMEAÇA DE UM OLHO SÓ

Uma das novas imagens liberadas pela produtora de *Turok* mostra um enorme T-Rex com apenas um olho. Ao que tudo indica, *Turok* é o responsável por deixar a criatura nessa condição logo no início do jogo, o que faz com que ela passe a persegui-lo ao longo da aventura. Portanto, tenha certeza de que em algum momento você terá de escapar do animal a bordo de um bugue. Coincidência com *Jurassic Park*?



Os bichos atacam antes os membros feridos da equipe

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA: CAPÍTULO #02

Sozinho e sem munição suficiente, o que você faz para sobreviver à investida de um esquadrão inimigo? Usa um dino a seu favor, claro!



Um Tiranossauro Rex perambula calmamente pelo cenário, mas um disparo em sua perna...



...faz com que ele se vire por causa da dor, avistando o grupo inimigo que está logo atrás.



Pronto! Com o dinossauro dando cabo dos oponentes, você ganha tempo para se safar.



Os durões que o ajudam a sobreviver na selva fechada

▶▶▶ incluímos em um contexto zero-bala. Pensamos num tipo de game que todos nós jogaríamos", diz o vice-presidente da Propaganda.

O protagonista agora é um ex-agente secreto que integra um esquadrão de elite, cuja missão é localizar e capturar um criminoso de guerra. Não pense, porém, que o jogo segue a linha tática de *Rainbow Six* – na verdade, está mais para *Quake IV*, com cenários futuristas e trama de ficção científica. Armado até os dentes, o esquadrão deve caçar o vilão na superfície de um planeta geneticamente alterado.

Mas, como manda a tradição nos jogos que

envolvem intervenções militares no futuro, algo sai errado.

Durante a entrada na órbita do planeta, a nave que transporta os soldados é alvejada. Perdido em uma área inóspita e sem seus equipamentos, Turok se vê obrigado a cruzar a floresta local para encontrar seus companheiros e o fugitivo. Uma situação familiar para a maioria dos jogadores.

Aqui, no entanto, há uma grande diferença: a cadeia alimentar. Preocupar-se com ela é algo essencial, já que você não fica no topo da lista. Isso porque existem gigantescos dinossauros



O game oferece opções de ataques furtivos aos inimigos



“Os dinossauros finalmente voltaram às suas raízes pré-históricas”

carnívoros na sua cola. E saiba que eles voltaram às raízes pré-históricas, ou seja, são selvagens.

Embora haja indícios de que Turok será perseguido por um tipo específico de Tiranossauro Rex (veja box *Guia de Sobrevivência: Capítulo #02*), os animais pré-históricos serão uma ameaça constante. Holmes explica que o jogador deve ficar atento à presença dos dinos – mesmo ao enfrentar inimigos (aparentemente) humanos.

“As criaturas afetam o ambiente. Por exemplo: você pode estar encarando um grupo de oponentes e, de repente, surgir um animal. Então, a situação foge do controle, já que ficam você, seu esquadrão, os inimigos e um dinossauro no mesmo local”, explica. “Agora, pense no que aconteceria se outro bicho surgisse na confusão. Será que as duas criaturas se atacariam? Ou partiriam para cima do seu esquadrão? Quem sabe dos inimigos?”, arrisca.

Numa situação real, seria impossível responder a essas perguntas, mas no mundo dos games, os jogadores sempre podem manipular a situação em seu favor. Uma flecha (sim, o bom e velho arco-e-flecha está de volta) certa contra um dos animais pode forçá-lo a ser virar para os oponentes, atacando-os e dando tempo pra você fugir.

Mesmo que o cenário propicie ataques furtivos – graças às árvores e à alta vegetação – é estranho ver o arco e flecha como um item essencial de um militar como Turok. Logo, fica a dúvida: será que o misticismo visto nos games anteriores, dada a



As flechas são poderosas aliadas no fogo cruzado

origem indígena do protagonista, terá um papel importante de novo?

“O arco-e-flecha tem ligação com o treinamento de Turok e com sua herança nativa”, desconversa Holmes. De qualquer forma, a presença de três elementos-chave da franquia – arco-e-flecha, dinossauros e floresta – promete fazer do retorno de *Turok* uma mistura interessante entre o velho e o novo. Pelo menos é isso que todos os fãs da série esperam.

E O MULTIPLAYER?

Ainda não foram divulgadas informações sobre as modalidades multiplayer do novo game, mas as imagens que exibem Turok ao lado de outros soldados nos levam a crer na existência de um modo cooperativo. E se futurologia serve, dá pra imaginar opções de combate mais táticas do que o single-player, uma vez que o protagonista tem um esquadrão ao dispor.

Entenda a saga de Halo

Halo é um jogo de tiro em primeira pessoa que se tornou a marca registrada do Xbox. Desenvolvido pela Bungie em 2001 nos Estados Unidos, o game pegou os fãs do console – e a própria Microsoft – de supetão. O sucesso do título foi tão estrondoso que levou os produtores a criarem o *Halo 2*, em 2004. De lá para cá, o segundo episódio da saga mantém-se até hoje como o game mais jogado em partidas multiplayer.

A complexa história de ficção-científica de *Halo* já rendeu três livros à parte do mundo dos jogos. Tudo para esclarecer as idas e vindas do protagonista, conhecido por Master Chief, um soldado remanescente do projeto Spartan II. Tá boiando? É simples: um cientista terráqueo, no ano de 2517, começou a selecionar crianças geneticamente perfeitas para criar um supersoldado. Ao todo, 75 crianças foram levadas à força e

sem o consentimento dos pais para a experiência. Lá, sofreram desde mudanças na estrutura óssea, que se tornou mais resistente, até a ingestão de hormônios para crescimento muscular.

Os testes, no entanto, foram mal-sucedidos, já que apenas 33 cobaias sobreviveram. No início do primeiro *Halo*, poucos soldados Spartan restam, sendo Master Chief o principal deles. Tudo por causa do ataque em massa feito pelos Covenant, os inimigos do jogo.

O enredo ainda abrange histórias de cegueira religiosa, principalmente em *Halo 2*, quando uma terceira forma de vida, os Elites, surgem. Eles acreditam que *Halo*, o planeta em forma de anel onde o tiroteio rola, seja solo sagrado. Logo, dá-se início à guerra santa. O terceiro episódio, previsto para 2007, promete esclarecer detalhes de todas as raças envolvidas no conflito e também do projeto Spartan II. É esperar para ver.

EXCLUSIVO
XBOX 360





Confira em primeira mão um teste exclusivo com *Halo 3* – o jogo mais esperado do Xbox 360

DEV: BUNGIE STUDIOS PUB: MICROSOFT GAMES STUDIOS RELEASE: ABRIL DE 2007 PLAYERS: 2-16 (XBOX LIVE)

Por Equipe da OXM e Nelson Aves Jr.

Não é à toa que *Halo 3* é hoje o jogo mais esperado do Xbox 360. Afinal de contas, assim como o *Super Mario Bros* para a Nintendo e *Tomb Raider* para o Playstation, a saga criada pela desenvolvedora de games Bungie tornou-se uma verdadeira marca registrada do console da Microsoft.

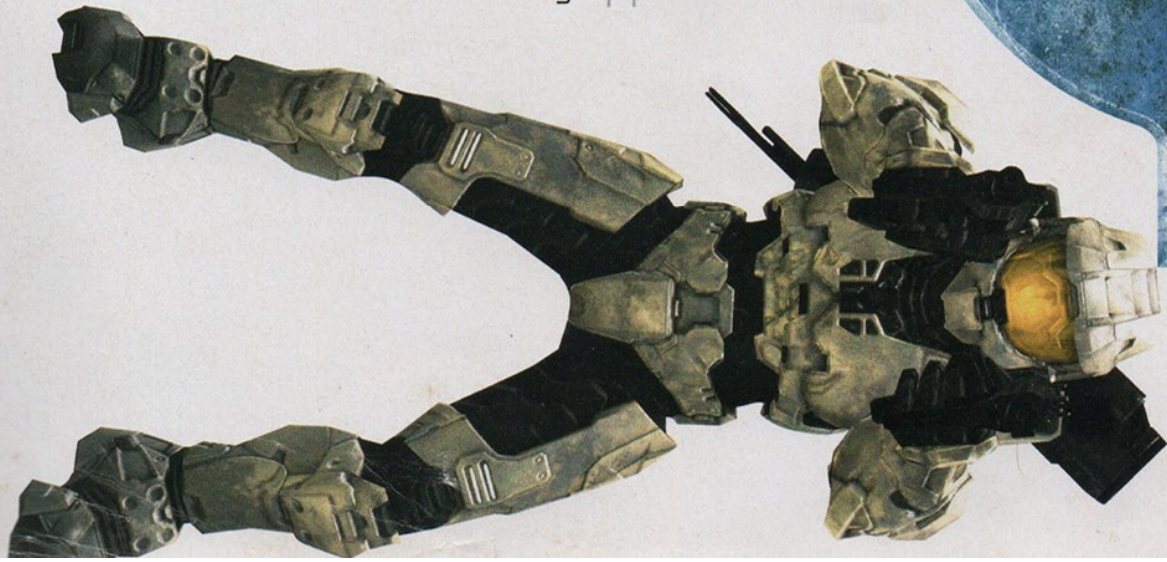
Para você ter uma idéia, o segundo game da série, *Halo 2*, de 2004, é jogado até hoje por mais de 300 mil maniacos. E há quem diga que esse número se tornará irrisório no início de 2007, quando *Halo 3* será lançado em todo o mundo, inclusive no Brasil.

Com esse histórico nas costas, imagine só o orgulho que a equipe da OXM, a revista inglesa oficial do Xbox 360, sentiu na pele quando foi convidada pela Bungie para testar uma prévia do jogo. Uma loucura.

Segundo eles, dentro da produtora tudo rolou com segurança máxima. Sob os olhares atentos de dois brutamontes que a Microsoft colocou na cola dos repórteres, os caras passaram um ia inteiro na nova sede da empresa, localizada em Kirkland, Seattle. Essa sede, por sinal, foi construída exclusivamente para abrigar o time que desenvolve o *Halo*. Tudo com o propósito de sugar a criatividade dos caras até o osso.

Na hora do vamos-ver, liberaram uma versão secreta da primeira fase do game para o pessoal testar. Segundo a galera, as impressões iniciais do jogo foram as melhores possíveis: com três mapas novinhos em folha, *Halo 3* promete trazer à tona toda a magnitude que se espera do Xbox 360.

Nas próximas páginas, você terá a oportunidade de conferir um pouco do que os caras viveriam na Bungie. Aqui, fica apenas um recado: depois de ler, prepare-se para roer as unhas de ansiedade enquanto o jogo não é lançado.



Snowbound

Mapa de tamanho médio, ideal para lutas mata-mata entre 6 e 8 jogadores



Novo rifle: O remodelo Assault Rifle está muito melhor do que o de *Halo*. Ganhou tanto em precisão quanto em alcance. Com essas características e com a arma que você volta depois de morrer, não há necessidade de localizar armamento maior no mapa.

Fusion Ovi: Repare bem. Você deve enxergar uma Shotgun explodindo aqui. Isso porque a arma estava sobre dois Fusion Coil dos Covenant, ou simplesmente barris explosivos. Lance uma granada na área para uma explosão cabulosa.

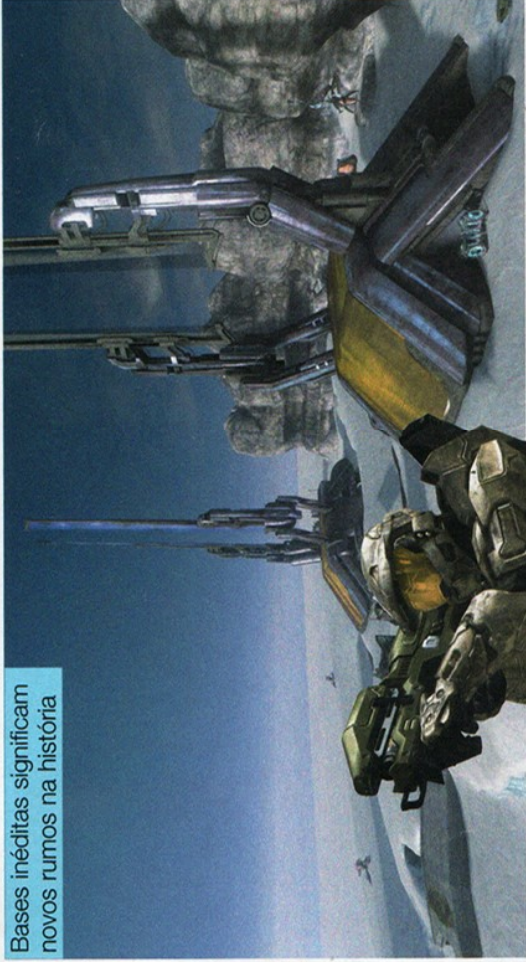
Forerunner: O pessoal da Bungie explicou que essa estrutura no meio do mapa pertence aos Forerunners. Ao menos no episódio três da série haverá, finalmente, a explicação que faltou em *Halo* a respeito de quem são os tais Forerunners.

Limites do cenário: Há uma parede ao redor do mapa com sensores de movimentos e metralhadoras. Apesar de o horizonte ser gigantesco, você não pode explorá-lo porque essas armas notarão sua presença e o farão em pedacinhos.

Sua base: A entrada de cada base fica encoberta por um porta energética que funciona de proteção contra granadas. Manja aqueles engraçadinhos que querem ganhar pontos facilmente, explodindo a entrada da base? Já era a mamata.



A base Covenant usa estrutura Forerunner



Bases inéditas significam novos rumos na história

Snowbound: esse é o nome do primeiro mapa de *Halo 3* testado por pessoas de fora da Bungie. Trata-se de uma área mediana, aberta e plana, que tem os Covenant, os grandes inimigos da saga, como tema. O lugar é perfeito para partidas estilo mata-mata, como as modalidades do jogo Slayer, Team Slayer e Oddball. Além disso, Snowbound mostrou a primeira inovação no sistema multiplayer de *Halo 3*: portas energéticas, que funcionam como escudo.

Bem no meio do mapa, há uma base Covenant imensa – construída sob uma estrutura Forerunner – com duas entradas de cada lado do cenário. As portas permitem a entrada e saída de qualquer jogador. Uma suave película esverdeada, no entanto, bloqueia o uso de todo tipo de munição.

Caso você esteja perseguindo um oponente

que tenha entrado na base e resolva atirar uma granada justo no momento em que ele tenha passado pela porta, o artefato vai rebater no escudo energético, voltar e explodir na sua fuça. As balas, por exemplo, não ricocheteariam, tampouco atravessam a proteção verde.

Em diversas ocasiões, o jogador se depara com um adversário o encarando do outro lado da porta. Nessa hora, a melhor tática é avançar rapidinho pela porta, jogar uma granada e voltar correndo. Depois da explosão, e já com a arma engatilhada, basta esperar o sujeito sair para arrebitá-lo com uma coronhada.

Até o lançamento do jogo, a escolha padrão das armas em cada mapa pode mudar. Durante o teste, porém, o Assault Rifle, arma que aparecia apenas no primeiro jogo da saga,

deu as caras. Além disso, dentro das bases havia duas Dual-Wieldable, uma SMG e uma Plasma Pistol.

Cada entrada da base é conectada por uma série de túneis escuros. É neles que se encontra a arma apropriada para combates de curto alcance: a Shotgun. Mas não se anime. Para chegar até ela, você deve passar por objetos que a Bungie nomeou como Fusion Coil – barris explosivos dos Covenant. Atrair neles é morte certa. O mesmo risco, por sinal, corre quem quiser apANHAR a desejada Sniper Rifle, já que ela também se encontra cercada de explosivos.

Eis as metralhas do limite de cenário



Arte conceitual da base Covenant



Highground

Perfeito para combates com objetivos em equipe, como Assault e Capture the Flag





Warthog: Com o portão aberto, dirija pelo corredor e aproveite o seu atirador posicionado na traseira do veículo para abrir caminho à bala. Enquanto isso, um outro companheiro efetua a invasão, pega a bandeira e sai correndo.

Aperte o botão: O melo mais fácil para vencer neste mapa é conseguir abrir o megaportão de aço. Quando estiver perto do muro, tente localizar o botão vermelho escondido. Pressione Y no joystick para que sua equipe entre na base – agora – escancarada.

Ghost: A nave Ghost, dos Covenant, retorna em *Halo 3*. Trata-se de um veículo essencial para se locomover pelo mapa de forma rápida, além do que você pode usá-lo para atropelar adversários pelo percurso. Tome apenas cuidado para não ser atingido.

Passagens secretas: Logo à direita do muro há um buraco aberto por uma explosão. É o local mais fácil para se infiltrar na base e acionar o botão que abre o portão. Ah, existe uma metralhadora nessa área pronta para dar cabo dos invasores como você.



Sacou o tamanho?
Calcule a zona que será



Warthog em ação
no multiplayer



Visão aérea do
portão central



Imagine o tamanho
da galeria de fotos



Ponto de partida
de Highground

Highground, o segundo mapa testado de *Halo 3*, é maior do que Snowbound. Por isso, funciona bem para todas as modalidades de combate do jogo, especialmente as Assault e Capture the Flag – já que traz um portão que exige tática para ser aberto, uma passagem secreta por dentro de um cano e um abrigo subterrâneo.

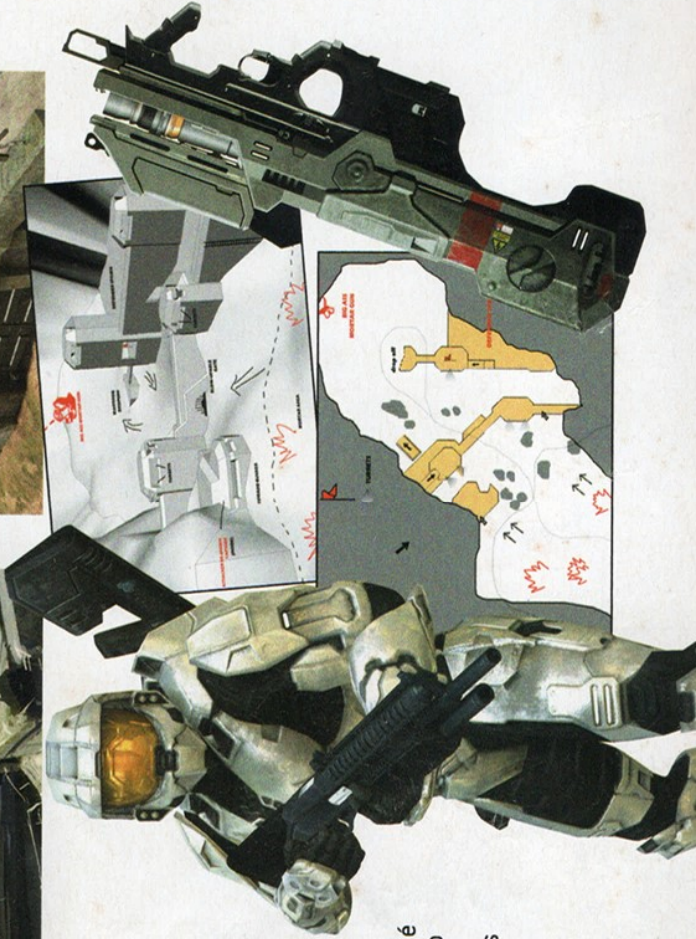
Foi nessa parte do teste que apareceu pela primeira vez uma arma inédita, chamada Brute Spiker (nome não definitivo). A danada lança espinhos fumegantes arrasadores. Outra novidade apresentada foi uma granada nos moldes do arsenal Brute – uma raça misteriosa que aparece em *Halo 2*. Chamada Spike Grenade, a filha da mãe gruda em qualquer superfície, o que significa que os inimigos podem ser surpreendidos por uma explosão vinda da parede ou do teto.

O objetivo da equipe de ataque é transpor a fortaleza protegida pelo portão. Na área em que seu

time aparece, há um veículo do tipo Warthog estacionado e um pequeno buraco no muro ao lado direito do morro. Uma arma Sniper Rifle aguarda por você no caminho de entrada e oferece a oportunidade perfeita para se esmeirar pelo escuro e fazer a rapa no time adversário que defende o muro. Há também uma arma Shotgun do lado de fora.

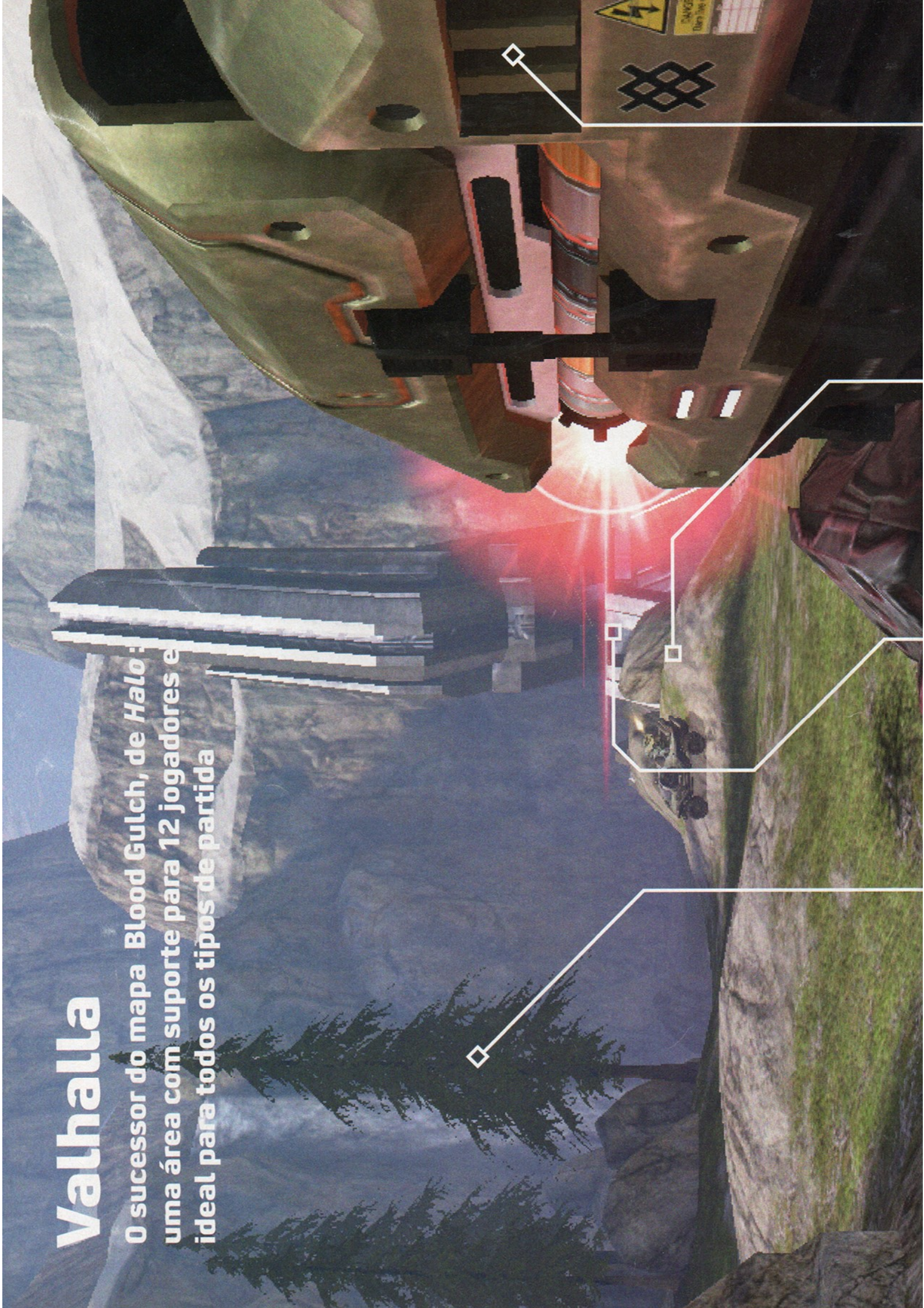
A missão de ataque é passar pelo muro e acionar o botão que abre o portão. Essa tática é fundamental na modalidade Capture the Flag, já que permite aos jogadores invadir a área inimiga com o Warthog.

Existem duas formas de escalar o muro. A primeira é pelo abrigo subterrâneo localizado ao lado esquerdo do mapa. A segunda é pela direita, numa parte cheia de escombros que podem ser usados como degraus. Antes de chegar perto da entrada, é necessário destruir a metralhadora de defesa. Depois, basta correr para a parte traseira do mapa, do lado de fora da sala de controle, e pegar a bandeira.



Valhalla

O sucessor do mapa Blood Gulch, de Halo: uma área com suporte para 12 jogadores e ideal para todos os tipos de partida



Beleza natural. Este foi o mapa mais bonito entre todos que testamos. A área da floresta e das cachoeiras nos fez parar para apreciar o cenário mesmo sob chumbo grosso. No entanto, a Bungie avisa que haverá melhoras gráficas.

Canhão humano: Cada base possui uma central de lançamento chamada Man Cannon. Isso é uma mão na roda, pois são melhores do que os teletransportes. Afinal você pode ver a ação rolando e preparar-se enquanto é arremessado.

Procure cobertura: Trata-se de uma versão melhorada do que se vê em Blood Gulch, de *Halo*. O centro da área possui inúmeras coberturas, o que facilita muito a vida de quem procura proteção no meio do tiroteio. Fundamental para salvar a pele.

BFG: Podemos dizer que o Spartan Laser simplesmente nos extasiou com seu poder de fogo. Ao fixar a mira no alvo, a arma carrega o laser que será disparado. Depois disso, segure por alguns instantes e assista à destruição.

E só está em estágio alfa, hein!



O mais ágil dos veículos terrestres: Mongoose



De longe, Valhalla é o mapa do *Halo 3* mais legal que a Bungie liberou para teste. A semelhança com o mapa Blood Gulch, de *Halo*, surge assim que você roda o jogo: nele, há duas bases em cada ponta do cenário e um terreno aberto bem no meio, criado com veículos, snipers e estratégias de equipe em mente.

A versão testada incluía o veículo Warthog e uma surpresa da produtora: o Mongoose, uma espécie de quadriciclo para dois jogadores, pequeno, ágil e que, por obra do destino, foi excluído de *Halo 2*. Por causa da alta velocidade e da agilidade que possui, o Mongoose é um alvo quase impossível de ser acertado. Dá para afirmar que o veículo é essencial para se mover em ambientes abertos com segurança e velocidade e item obrigatório nos combates em equipe da modalidade Capture the Flag. Mesmo porque o

passageiro pode atirar livremente enquanto o companheiro o pilota.

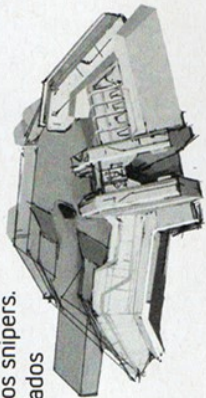
Valhalla também serviu para apresentar a segunda arma inédita de *Halo 3*: o Spartan Laser. Pense nela como uma sniper dez vezes mais potente. Basicamente, serve para explodir veículos, já que seu poder assemelha-se ao de um lançador de foguetes. Ao pressionar o botão RT, a arma aciona um feixe de laser que você usa como mira. Alguns segundos depois de carregada, o treco solta um supertiro de laser que dizima tudo o que estiver próximo de onde você apontou.

A arma fica posicionada bem no centro do mapa, o que significa que os segundos iniciais do combate se transformam numa corrida desesperada para tentar chegar a ela antes que os inimigos a apanhem. Há também uma metralhadora no centro do mapa, algo bem útil para tomar posse, ainda mais se os oponentes

estiverem motorizados.

Outra novidade exibida em Valhalla é o Man Cannon, ou canhão-humano. Cada base conta com um. Eles são muito, mas muito poderosos como base de lançamento. Ao usá-lo, você é arremessado para o meio do cenário – justamente onde o couro está comendo – de forma extremamente rápida. São bem melhores do que os antigos teletransportes dos outros jogos da trilogia, já que você consegue enxergar o que rola antes mesmo de chegar ao chão.

Vale destacar também que nas laterais de Valhalla há dois pontos perfeitos para os snipers. Clãs bem treinados vão se deliciar neste mapa.



Baionetas! O mano-a-mano será bacana

Valhalla (continuação)

Primeiros detalhes da campanha solo são demonstrados durante o teste





Man Cannon: O que você vê na imagem é um minúsculo Spartan sendo arremessado no ar. É um jeito pouco convencional de voar, mas deixá-lo bem alerta enquanto tenta acertar o sujeito em pleno voo.

Dano quádruplo: Claro que o Mongoose pode ser um veículo bastante versátil. No entanto, seu fraco poder de fogo o deixa numa situação complicada. Ainda mais segurando uma bandeira. Nesse caso, você vira um elefante numa loja de cristais.

Detalhes: Algumas imagens parecem o *Halo 3* rodando na engine de *Halo 2*. Não se deixe enganar. Os detalhes em movimento são demais e o tamanho dos cenários é assustador. Além disso, os itens iluminação, sombra e poeira são muito superiores.

ATV: O primeiro novo veículo demonstrado foi o Mongoose. Rápido e capaz de levar dois soldados, mostrou-se eficaz para quem deseja escapulir com a bandeira adversária ou vasculhar o mapa agilmente. Tome cuidado para não ser pego pelo laser.

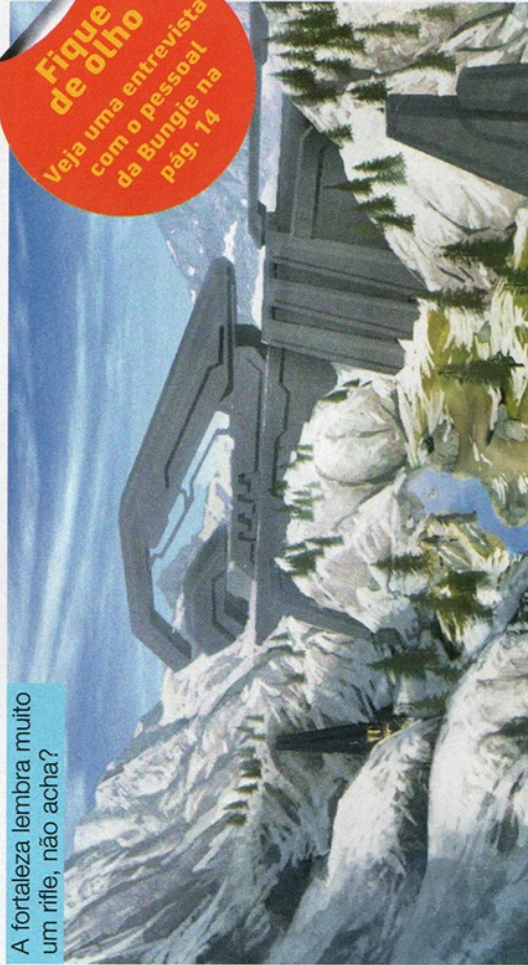
Antes de liberar uma parte do *Halo 3* para teste, a Bungie deixou bem claro à equipe da *DXM* inglesa que não responderia perguntas sobre o modo solo do jogo. Para a surpresa dos repórteres, porém, a produtora exibiu um "Saved Film" – um pedaço do game salvo por uma ferramenta inédita que fará parte de *Halo 3* (leia mais na entrevista da página 12) – do modo single-player gravado poucas horas antes do teste.

Com apenas dez segundos, o vídeo começa com Master Chief, o protagonista da série, usando uma metralhadora montada na traseira de um veículo Warthog absurdamente detalhado. De repente, a visão muda para uma construção que lembra um armazém industrial. A área está cravejada de Covenant a pé, em veículos e

em naves. Segundo a galera da revista inglesa, foi possível ouvir instruções passadas por Cortana – um dos personagens de *Halo* – a Master Chief a respeito da aniquilação que estava por vir. Enquanto isso, o tema do jogo tocava ao fundo. Eis então que um Covenant surgiu lançando bombas de plasma enquanto uma nave inimiga soltava o seu poder de fogo contra o protagonista.

O ataque, porém, não parou por aí. Do nada, um exército Spartan pintou na tela e chocou todos os presentes. Afinal, isso significa que, pela primeira vez na série, Master Chief deve ter o suporte de outros soldados como ele. De relance, o vídeo mostrou um desses caras,

A fortaleza lembra muito um rifle, não acha?



Não sei bem vocês, mas bateu uma...



... vontade de jogar Halo 2 de novo

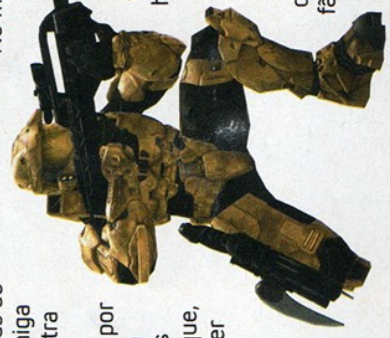


Fique de olho
Veja uma entrevista com o pessoal da Bungie na pag. 14

controlado pela inteligência artificial, assumir o comando de um veículo desconhecido e partir para a briga. Esse novo transporte, por sinal, comporta apenas um soldado e anda tão rápido quanto um Ghost, um dos veículos mais velozes da saga.

No meio dessa bagunça, os inúmeros níveis do cenário exibiam metralhadoras por todos os lados nas mãos tanto de Spartans quanto de humanos. O detalhe é que todos atiravam contra todos, feito malucos, e ao mesmo tempo.

Com uma confusão desse porte rolando, qualquer fã de videogame poderia



esperar por muitas quedas de processamento, ainda mais num jogo que se encontra tão prematuro no desenvolvimento. Mas o fato é que a ação rolou macia, macia. Tudo porque o jogo usa uma versão melhorada da engine de *Halo 2* para suportar tantos detalhes, fato confirmado pela Bungie. E os produtores garantiram que ainda há muito mais a ser ganho em qualidade e que a diferença visual entre *Halo 3* e o antecessor será gritante. Depois do teste realizado, não dá mesmo para esperar outra coisa.

Os detalhes do Warthog impressionam



Fotos: Nelson Alves Jr.

Gi

**Enfim o Xbox 360
chega oficialmente
ao Brasil e abre uma
nova era aos jogos
eletrônicos no País**

Por Nelson Alves Jr.

ganante por natureza

Exatos 207 dias separaram o discurso de Bill Gates na E3 2006, quando foi anunciado o lançamento do Xbox 360 no Brasil, e 1º de dezembro, data em que o console chegou oficialmente por essas bandas.

Foram quase oito meses de expectativa para que o mercado nacional voltasse a ter um videogame vendido de forma legal. Claro, descontando o período de três anos sem ver uma grande empresa sequer nas lojas. Para quem não lembra, a Gradiente foi a última remanescente, quando desencanaou de representar a Nintendo em 2003. De lá para cá, só na base da importação, com aparelhos sem garantia e dependendo de assistências técnicas fundo de quintal.

Bem, a palhaçada terminou. Ao menos no que depender dos esforços feitos pela Microsoft. O X360 chegou ao Brasil num preço adequado, considerando a insanidade de taxas sobre o produto: R\$ 2.999. Trata-se de uma versão criada exclusivamente para os brazucas. O pacote traz o console Premium, com disco rígido de 20 GB, joystick sem fio, controle remoto universal, três jogos (*Project Gotham Racing 3*, *Perfect Dark Zero* e *Kameo*) e uma faceplate, além de o leitor de DVD ser região 4, prontinho para rodar os filmes lançados aqui.

E o que seria de um bom lançamento sem jogos, não é? Logo de cara, a Microsoft anunciou oito títulos a serem lançados junto ao console brasileiro, sendo três deles lançamentos quase que simultâneos com o restante do mundo: *Gears of War*, *Dead or Alive Xtreme 2* e *Viva Piñata*. *Viva Piñata* (leia mais na página 46), para você ter uma idéia, tem até legendas e dublagem em português.

Os preços não poderiam ser mais competitivos: R\$ 99 para catálogos (como *Dead or Alive 4*) e R\$ 159, lançamentos. Para se ter idéia de como o valor está atrativo, basta fazer uma conversão do que se cobra nos EUA: um peso-pesado como *GoW*, por exemplo, custa US\$ 59,99. Como US\$ 1 vale cerca de R\$ 2,20 e você terá de pagar uma taxa de importação de 60% sobre o valor do produto, o preço ficnal ficará em quase R\$ 200. Logo, vale mais a pena comprar um jogo nacional do que importar. "Conseguimos vencer o mercado negro no México. Faremos o mesmo no

Brasil", sentencia Daniel Cervantes, Diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft para a América Latina, durante a festa de lançamento da máquina em território nacional.

Há um detalhe a se considerar: pela primeira vez o Brasil tem um videogame legalizado com sua produtora instalada no país. Todas as outras vezes as empresas eram terceirizadas.

A boa notícia se completou quando a **Revista Oficial do XBOX 360** no Brasil recebeu a primeira unidade do console nacional. Com exclusividade, a redação testou a máquina mostrando as (poucas, mas boas) diferenças com o modelo gringo. Confira.



O primeiro Xbox 360 do Brasil chega à nossa redação



Itens avulsos e seus preços no Brasil:

Joystick sem fio: R\$ 219

Joystick com fio: R\$ 169

Controle remoto: R\$ 129

Kit Plat & Charge: R\$ 129

Unidade de memória 64 MB: R\$ 149

O que você precisa saber

Um passo a passo para quem pretende comprar o Kit Oficial do Xbox 360 e ainda não sabe patavinas sobre a máquina

1- Controle remoto

Traz todas as funções necessárias para usar o leitor de DVD. Uma ótima pedida para quem ainda não tem um DVD Player em casa ou pretende adquirir um segundo para outro cômodo. Detalhe: o X360 do Brasil reproduz filmes zona 4, isto é, em português.

2- Joystick sem fio

Nova geração também nos joysticks. Nada de fios. O funcionamento básico é com pilhas pequenas. Como opção, há um kit com bateria recarregável vendido à parte por R\$ 129. Claro, sobra a alternativa de usar pilhas recarregáveis.

3- Faceplate

O único console que permite personalização é o X360. Além do visual da dashboard (o sistema operacional da máquina), dá para mudar a frente, chamada faceplate. Normalmente é vendida à parte, mas no Brasil você ganha uma na faixa.

4- Disco rígido

Funciona como o disco rígido de um computador, só que otimizado para o videogame. Ou seja, você pode usá-lo para salvar o progresso nos jogos e para armazenar os conteúdos da Live, como vídeos e demos. Oferece 20 GB de espaço.

5- Pacote com jogos

Project Gotham Racing 3, *Perfect Dark Zero* e *Kameo*. Três jogos que fazem parte da primeira leva de lançamentos do console norte-americano. Ainda assim, são quase R\$ 300 de economia, já que eles vêm embutidos no pacote sem custo adicional.

Garantia

Deve ser levada – e muito – em conta. Como todo aparelho eletrônico, um videogame pode ter problemas. Eis a diferença entre algo nacional e importado. Enquanto o do camelô fica à mercê da sorte, o daqui só precisa ser levado à assistência.

Jogos brazucas



Dead or Alive 4



DoA Extreme 2



Gears of War



Ninety Nine Nights



Viva Piñata



Como funcionam os acessórios sem fio?

Por conexão wi-fi. Vale ressaltar, porém, que o padrão de comunicação usada na tecnologia pertence à Microsoft. Logo, acessórios de terceiros só funcionarão caso sejam fabricados sob autorização da empresa. Não confunda, esse sensor é do controle remoto.

Preciso de cartões de memória?

Pela praticidade de levar seus saves para jogar onde quiser, sim. O console permite utilizar dois deles ao mesmo tempo, encaixados nos slots indicados na foto. Cada um armazena 64 MB. Lembre-se de que com o disco rígido também é possível gravar seus saves.

Para que serve este botãozinho?

Para sincronizar os joysticks sem fio. Simples: você aperta este botão do console e depois outro menor que fica na lombada superior do joystick. Rapidinho – coisa de três ou quatro segundos – o videogame reconhece o controle. Até quatro joysticks funcionam simultaneamente.

E o que tem neste buraco aqui do lado?

Duas entradas USB. Funcionam para conectar acessórios com fio, como o controle ou a câmera Live Vision (ainda não disponível no Brail), e também os aparelhos eletrônicos compatíveis com USB, incluindo tocadores de MP3. Há uma terceira entrada USB na traseira.

Posso ouvir músicas em MP3 no console?

MP3 é apenas um dos conteúdos que você pode usar no X360. Uma das opções mais bacanas, aliás, é justamente personalizar a trilha sonora dos jogos com suas músicas prediletas. Também podem ser vistas fotos diretamente pelo aparelho a partir da conexão da máquina fotográfica em uma das três portas USB. Se desejar, pode copiar as fotos da câmera para seu HD. São 20 GB de espaço no total, algo próximo ao que caberia em 30 CDs.

Que mídia o X360 usa?

DVD. Apesar de a Microsoft ser o carro-chefe do HDDVD, o disco em alta definição que compete com o Blu-Ray da Sony, a empresa preferiu manter o padrão atual das mídias: o bom e velho DVD. A razão disso é evitar altos custos na criação dos jogos, o que poderia afastar as produtoras. O leitor de DVD do console nacional vem pronto para ler os filmes do Brasil, que são da região 4.

Posso usar qualquer televisor para jogar?

Sim. O cabo de áudio e vídeo que acompanha o aparelho permite conectá-lo tanto numa TV convencional quanto em um modelo compatível com alta definição. A base do cabo tem uma chave seletora que muda o sinal de vídeo entre composto e componente. É bom saber, porém, que todos os jogos do console têm melhora considerável no visual quando rodados num televisor adequado, compatível com sinal de 720 linhas progressivas, o chamado 720p.

Muito mais que um videogame

O Xbox 360 toca MP3, roda DVDs brasileiros, vídeos e exhibe fotos digitais

Um único aparelho para jogar, ver filmes, verificar as fotos ou mesmo escutar músicas, seja diretamente do CD ou em formato MP3. Utopia ou item futurista? Nem um nem outro. Uma realidade que responde por Xbox 360.

Quem comprar hoje o console supondo tratar-se exclusivamente de uma máquina para jogar, pode deixar de aproveitar recursos interessantes não só para o dono do console, mas para a família inteira.

Para começar, a mídia utilizada é o DVD. São nesses discos que todos os jogos são gravados. Agora, se o bichinho lê DVDs de jogos, o que o impediria de rodar filmes? Nada. Eis a primeira função extra que você pode utilizar na sua sala. O X360 nacional está otimizado para aceitar os filmes lançados no Brasil, que são da região 4. Com um detalhe: o controle remoto que acompanha o aparelho serve justamente para que você manuseie o filme como bem entender. Pense nisso tudo como um aparelho de DVD, igualzinho ao que você já utiliza e que, graças à convergência digital, já

pode aposentar. Logo, um trambolho a menos na estante da sala.

Como você reparou, o console possui três entradas USB, iguaizinhas às do PC. A primeira função das entradas é a de conectar os controles com fios e recarregar as baterias dos controles sem fio. Acontece que tem outra funcionalidade: conectar players de música MP3 e máquinas fotográficas. O bacana é que tudo rola de forma descomplicada e intuitiva.

Funciona da mesma forma que você acessaria suas fotos no PC. Ligue o cabo USB e, pelo menu do sistema do aparelho, as imagens surgem. A visualização pode ser feita uma a uma ou em forma de slide. Só que ver foto na televisão sem som é broxante, convenhamos. Aí entra a função de tocar músicas MP3s. Vale iPod (formato de arquivo AAC) ou qualquer outro modelo de leitor de música. Inclusive o portátil PSP, da Sony. O X360 lê sua lista de canções, organiza por nome ou por álbum e reproduz a que for escolhida. Se preferir, pode transferir todos os arquivos do player portátil para o disco rígido do videogame.

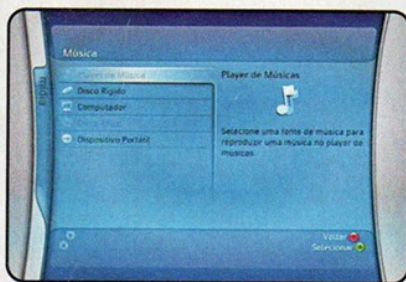
Preste atenção em outro detalhe na embalagem do console. Há um cabo de rede Ethernet. Com ele seu aparelho pode ser conectado ao computador da casa, ampliando o leque de opções multimídia citadas acima. Totalmente compatível com o Windows XP, o X360 enxerga o PC e permite que pastas compartilhadas sejam vistas na televisão, no conforto do sofá. Essa mágica tecnológica se dá graças a um programa da Microsoft chamado Windows Media Connect, distribuído gratuitamente pela empresa no site www.microsoft.com/windows/windowsmedia/devices/wmconnect. O processo de instalação é simples e explicado em minúcias no próprio site. Uma vez instalado, seu videogame passa a acessar não apenas músicas e fotos do computador, mas também vídeos – desde que no formato WMV (Windows Media Video). Filmagens ou mesmo arquivos gravados da internet passam a funcionar no console. Lembre que todas essas funções são do aparelho, certificadas pela própria Microsoft. Não tem nenhuma gambiarra ou mutreta. Uma mão na roda.

Fotos



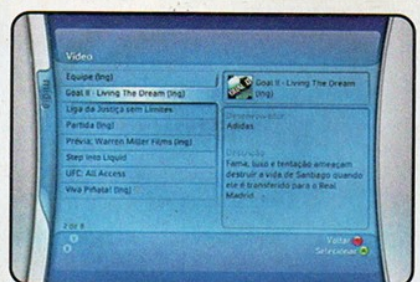
Francamente, olhar fotos digitais na tela do PC é uma meleca entediante. O X360 permite que você conecte a máquina fotográfica ou acesse as imagens via rede diretamente do computador. Aí dá para ver tudo na televisão, com direito a slideshow.

Músicas



Reprodução fácil e rápida de músicas em MP3 ou AAC, formato do iPod. Basta conectar seu aparelho a uma das três portas USB para que o console reconheça suas canções. Dá para ver as fotos com as músicas que você quiser ou ainda escutá-las enquanto joga.

Vídeos



Há uma baciada de vídeos disponíveis para baixar gratuitamente na Live, a rede de jogos da Microsoft. Trailers de jogos e filmes, seriados, entrevistas com produtores... Caso prefira, compartilhe suas gravações do PC em formato WMV para reproduzir no console.

Azulão: a faceplate do kit nacional vem na faixa



XBOX 360

Perguntas mais frequentes do 360

Quanto custa o X360 nacional?

O pacote Premium, com console, HD de 20 GB, controle remoto, joystick sem fio e três jogos sai por R\$ 2.999.

Tem garantia?

Sim, um ano.

Preciso comprar algum cabo adicional?

Nenhum. O cabo de vídeo que vem na caixa permite ligar o console em TVs comuns e modelos com suporte a alta definição.

Minha TV é bem velha. Posso usá-la numa boa para jogar?

Claro. Contudo, todos os jogos do Xbox 360 são projetados para rodar em alta definição. Para aproveitar isso, é preciso investir numa televisão compatível, de preferência com suporte a 720 p.

720 o quê?

720p. O "p" é do termo em inglês progressive, mas pode falar progressivo. Em termos gerais, uma televisão convencional mostra uma imagem em linhas ímpares e pares, lidas sequencialmente na tela. No sistema progressivo, a imagem é mostrada inteira, de uma só vez. Como resultado, maior definição. O número 720 refere-se as 720 linhas que o televisor mostra.

Há resoluções maiores que isso?

Sim, inclusive o X360 aceita até 1080i com linhas entrelaçadas, que traz resolução alta, porém mostradas com as linhas ímpares e pares, e 1.080 p.

Os jogos norte-americanos funcionam no console brasileiro?

Sim, sem restrições.

Já tenho o console gringo, posso comprar jogos nacionais?

Com certeza. Até que haja alguma medida contrária, a trava regional de jogos é feita via software. Nesse caso, o aparelho nacional é compatível com o norte-americano. Logo, títulos gringos rodam normalmente por aqui.

Tenho muitos DVDs importados, posso assisti-los no console?

Não. O leitor de DVD do aparelho é região 4, a qual o Brasil pertence.

O disco rígido do videogame funciona no computador?

Não. O HD do Xbox 360 foi projetado para funcionar apenas nele.

Qual a voltagem da fonte de alimentação do videogame?

127 V.

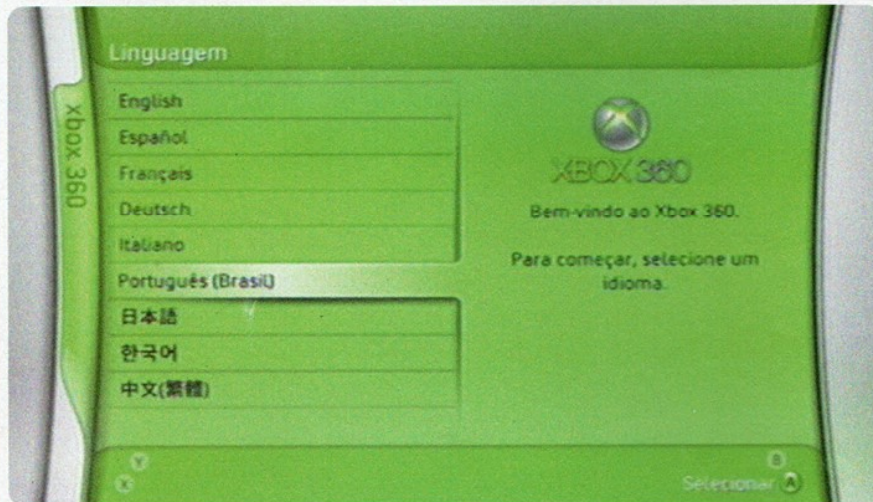
Preciso de um estabilizador?

Fica a seu critério usar um estabilizador, assim como um no-break ou um filtro de linha. Todo aparelho eletrônico pede cuidados adicionais e o videogame não foge à regra.

Os manuais estão em que língua?

Todos, incluindo jogos e console, estão em português do Brasil.

Videogame em português, finalmente!



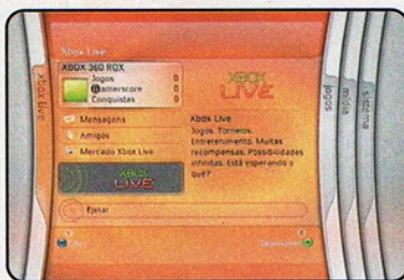
O sistema operacional do console é chamado de "dashboard". É aqui que você tem acesso a todas as funções da máquina, como a escolha de idioma que, nesse caso, inclui o nosso querido português

O que vem por aí

Fotos, músicas e filmes já são uma realidade. O que dá é para melhorar o serviço. Em alguns meses, quando o novo Windows Vista chegar, a conexão de rede do aparelho terá um avanço imenso. Tudo porque no inédito sistema operacional da Microsoft, projetado para PCs, há uma novidade de nome Windows Media Center. Tudo o que Connect faz, o Media Center faz melhor. Visualização de imagens ganha em

agilidade, a organização das músicas fica mais eficiente e simplificada, além do fato que dá para gravar programas de canais específicos da internet, incluindo MTV e Central Comedy, para citar apenas dois, diretamente no HD do videogame. Assim o controle remoto que vem no pacote nacional passa a ter nova funcionalidade. Além do DVD, ele controla todo o Media Center, incluindo o acesso aos programas que você tenha gravado. Convecido de que o bichão é um faz-tudo?

Sistema



Esta é a tela principal de quando o console é ligado. Chama a atenção o sistema de personalização. Você pode mudar tudo: da imagem do jogador (aquela verdinha no alto) aos temas de fundo. Há vários arquivos para personalização que vêm de brinde no HD.

Papel de parede



Um exemplo do que é possível fazer com as fotos que você enxerga no videogame. Tem uma predileta? Coloque-a como tema de fundo. Basta apertar o botão X quando a imagem está selecionada e pronto, ela vira sua dashboard padrão.

Rolou até festa no apê

A chegada do console teve uma baita festa em São Paulo, com direito a gente famosa testando a máquina até gastar os dedos

Muita badalação na festa de lançamento do Xbox 360 no Brasil



Fotos: Nelson Alves Jr.

Clima de E3 no Brasil não é todo dia que se vê, convenhamos. Pois foi mais ou menos isso que a Microsoft preparou para a festa em que anunciou o lançamento do X360

no Brasil. Num bar chique em São Paulo, a empresa montou um estande lotado de TVs de alta definição com os jogos à venda no país. Todos disponíveis para teste. A idéia, claro, era atijar a galera que lotou o evento.

EUA, nada demais uma aparição relâmpago do Junior, não? Se bem que a Sandy teria nos agradado mais. Daí, a balada seguiu madrugada a adentro. Mais E3, impossível.



Os apresentadores da Play TV entraram na onda

Paredes enfeitadas com o verde do console e pufes para acomodar os jogadores reforçavam o ambiente de feira internacional. E como pede um desses eventos, teve até telão pipocando trailers e imagens acompanhando as apresentações feitas por Milton Beck, Diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft Brasil, acompanhado de Daniel Cervantes, Diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft para a América Latina.

A pitada final foi a presença de incontáveis celebridades desfilando pelo local com o joystick do aparelho. De cantores a apresentadores de televisão, passando por VJs da MTV. Oras, se até a Cristina Aguilera deu uma força no lançamento dos



Todos os jogos nacionais estavam presentes

Fotos: Divulgação

Fotos: Divulgação

Halo 3 legendado?

Milton Beck, diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft Brasil, diz que brasileiro terá boa surpresa em 2007



Há planos de gravar os jogos no Brasil ou não?

A chance existe, é real, mas não a curto prazo. Para conseguir fabricar os jogos no Brasil é preciso que a base instalada cresça e justifique a fabricação por aqui.

A decisão para que um jogo seja localizado é tomada de que forma?

Depende da demanda e do volume de vendas.

E jogos de outras distribuidoras, como o Fifa, da EA, recebem influência da Microsoft?

Não. Nós podemos fornecer os dados de base instalada, mas a decisão entre localizar ou não cabe à dona da franquia.

Se a demanda dita a localização dos jogos, Halo 3 chega legendado em 2007?

Ninguém duvida de que há uma forte demanda de Halo. É a marca mais importante da Microsoft. Tenho certeza de que o consumidor brasileiro terá uma ótima surpresa.

Alguma produtora demonstrou interesse em vir para o País, agora que o console está aqui?

O lançamento oficial gera uma cadeia de reações. Por isso um lançamento é importante, pois cria espaço em várias frentes. Pode ter certeza de que teremos muitas outras empresas vindo para o Brasil.

“Pode ter certeza de que muitas outras empresas virão para o Brasil”

A definição dos preços também está aberta?

Sim. Os preços que passamos referem-se a jogos que a Microsoft distribui. As third (os terceiros) têm liberdade de colocar o valor que acharem mais adequado.

E alguma empresa virá para o Brasil?

Sim.

Pode dizer qual?

Não (rindo).

Guerra contra os piratas

É o que garante Daniel Cervantes, diretor de jogos da MS América Latina



Qual a expectativa da Microsoft agora que o console chegou oficialmente?

De que o Brasil, em três anos, seja o maior mercado de jogos da América Latina. Hoje, o posto é do México por causa da relação comercial livre com os EUA. Porém, o Brasil, em breve, passará a frente. A economia brasileira é maior. Para se ter idéia, no México o X360 possui 50% do mercado. O mesmo deve ocorrer no Brasil.

Sobre o México, como a empresa mudou o quadro por lá em relação aos jogos piratas?

Antes é preciso entender a pirataria. Há três tipos de consumidores: os que compram piratas, os que mesclam entre original e pirata e os adeptos de originais. Entrando oficialmente num mercado, a tendência é atrair os indecisos pelo simples fato de que agora elas têm tal opção. Acreditamos que quando o valor agregado e os benefícios são suficientes, as pessoas desistem da pirataria.

E o Brasil tem esse mesmo potencial?

Sem dúvida alguma, sim.

Sobre o preço dos jogos. Vocês conseguiram chegar a um valor abaixo dos importados. Como?

Está abaixo até do que planejávamos. A MS sabe que não pode vender originais, que competem

num mercado tomado por piratas, com preços irrealistas. Ganhamos menos para vender mais.

Em outros países os acessórios custam menos do que os jogos. Qual a razão de no Brasil isso ter sido invertido?

Basicamente, por causa dos impostos. A taxa para acessórios é diferente da dos jogos.

Como convencer o brasileiro a pagar três mil reais num mesmo produto vendido pela metade do valor no mercado paralelo?

Mostrando a ele as vantagens. A garantia é o item de maior valor.

Caso o console não venda bem, corre-se o risco de a distribuição parar?

De forma alguma. Trabalhamos a longo prazo. Os jogos serão lançados independentemente de quantos consoles forem vendidos. A empresa entra na região para vencer. É um lançamento oficial, não uma importação legal de meia dúzia de caixas.

“O Brasil será o maior mercado de jogos da América Latina em três anos”



Microsoft
game studios

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.

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

VIVA PIÑATA

EXCLUSIVO

 XBOX 360

Saiba tudo sobre um dos jogos mais divertidos e irreverentes do Xbox 360

Por Gustavo Petró

No México, os Natais e festas infantis têm a mesma tradição: enquanto os pais ficam em casa, com sombreiro e tequila na mão, as crianças se reúnem para quebrar a tradicional piñata. Explica-se: a piñata é um

bichinho feito de barro, papel e cola, que esconde doces, frutas e presentes. A brincadeira ainda envolve vedar os olhos antes de acertar o alvo em cheio. Depois de quebrá-lo, é só correr para dividir tudo com os amigos.

É com esse astral alegre de fantasia que foi criado *Viva Piñata*, game que pode ser considerado, no mínimo, diferente e que deve divertir toda a família no Xbox 360. O objetivo é criar um mundo perfeito para as piñatas. Afinal, elas merecem.

Oba! Quem não quer piñatas gigantes?







▶▶▶ Criando um jardim

Viva Piñata, produzido pela Rare, a mesma produtora de Perfect Dark Zero, leva os jogadores a um mundo de fantasia onde as piñatas têm vida. Lá, elas precisam de cuidados especiais para ter uma vida longa e saudável. Não pense, entretanto, que você comandará os bichinhos. Na verdade, o jogador controla uma mão virtual e deve criar um jardim que atenda a todas as necessidades dos pequenos animais.

É necessário colocar grama, flores, casinhas, árvores, lagos, plantas e até buracos no terreno, já que há espécies que gostam de ficar na lama. Quanto mais bonito ficar o jardim, mais as piñatas se sentirão atraídas a morar no local e viver em sociedade. Até 60 espécies de piñatas podem visitar

ou mesmo habitar o local construído. Cada uma delas é atraída por uma característica diferente do cenário.

No decorrer do game, novos itens são habilitados. Alguns deles permitem a construção de residências personalizadas e locais para que as piñatas possam fazer suas baladas.

A manutenção do jardim também é essencial. Alguns personagens são bastante desastrados e acabam por destruir itens construídos, o que atrapalha a harmonia dos outros habitantes. Por isso, ter controle sobre tudo o que acontece é o mais importante dentro do jogo.

Além das piñatas boazinhas, existem algumas espécies malvadas que podem aparecer para incomodar e destruir tudo o que é belo. Isso

inclui construções e até mesmo os animais do bem. As perversinhas não estão nem aí para a felicidade do outro: chegam pisando nas flores e assustando quem está dormindo, entre outras travessuras. Desse modo, elas comprometem a vida pacata do jardim.

Como ocorre em The Sims, o famoso jogo de relacionamento da Electronic Arts, Viva Piñata não tem um final. O jogador passa a maior parte do tempo a observar o humor e as vontades de cada piñata para que ela fique feliz dentro do ambiente.

No Brasil, o jogo será vendido com dublagem e legendas em português. Este trabalho é feito pelo estúdio de localização da Microsoft na Irlanda. Aqui está mais



Sem medo de ser feliz: feitas de papel, elas gostam de surfar



As vezes, as criaturinhas arrumam belas confusões

um atrativo: os personagens e os menus falam nossa língua. Isso é ótimo para que famílias inteiras possam passar um bom tempo com o controle do Xbox 360 nas mãos.

Jogo infantil?

Os gráficos estão entre os grandes destaques de *Viva Piñata*. Todos os personagens, inclusive os inimigos e os cenários, parecem ser feitos de papel, criando um ar de fantasia. O nível de detalhamento é incrível: os pedacinhos de papel de cada piñata balançam conforme os movimentos dos bichinhos ou do vento. As cores são vibrantes e agradam ao olhar, sendo que os efeitos de luz embelezam ainda mais o ambiente. Esse estilo visual, porém, não significa que o jogo seja feito exclusivamente para as crianças.

LANÇAMENTO DE PIÑATAS

No dia 2 de dezembro, o píer da praia de Santa Monica, na Califórnia, Estados Unidos, serviu como palco para o lançamento do jogo *Viva Piñata*. Durante toda a tarde de sábado, milhares de pessoas levaram suas famílias para se divertir com o game que podia ser jogado em diversos quiosques. No píer, havia diversas piñatas para quebrar e uma

réplica com mais de dez metros de altura do personagem Horstachio, que enfeitava o local. As celebridades que apareceram por lá ensinaram os visitantes a fazer a dança de *Viva Piñata*.

O grande destaque foi o lançamento da série de televisão com os bichinhos, que hoje é veiculada pela FOX. Uma festa de arramba para ninguém botar defeito.



Dentes brancos e hálito puro, tudo que uma piñata precisa para ser feliz



O ursinho Fizzlybear é grande demais para alguns jardins



SÉRIE ANIMADA

Viva Piñata se tornou uma série de TV e pode ser assistida todo o sábado, às dez da manhã, no canal FOX. O desenho em computação gráfica com o visual no estilo do jogo conta a história de seis piñatas: Hudson Horstachio,

Fergy Fudgehog, Paulie Pretztail, Franklin Fizzlybear, Les Galagoogoo e Ella Elephanilla que moram na ilha desses animais e vivem grandes aventuras. A série complementa os acontecimentos do jogo e é uma boa diversão para os fãs.



O game ainda permite que se possa observar, no melhor exemplo dos programas de TV a cabo sobre vida animal, o comportamento social das piñatas que vivem no jardim. As de mesma espécie adoram realizar atividades juntas, o que não impede que elas conversem com outros animais. Algumas espécies como a Moozipan, por exemplo, produzem leite, item essencial para a sobrevivência dos animais no jardim.

Depois de conseguir lotar o cenário de piñatas, é possível dar nome a elas. Essa identificação personalizada faz com que elas apresentem características de comportamento particulares. Elas ainda podem ter acessórios e roupas para ficarem mais bonitas e atraentes para outras piñatas.

Além do controle ambiental do jardim, o jogador deve ter cuidado com o temperamento dos seus moradores. Quando não são piñatas encrenqueiras que aparecem para incomodar, algumas espécies que não se dão bem com outras podem arrumar confusão. Uma solução para evitar esse tipo de problema é deixar os encrenqueiros mais afastados.



CONHEÇA ALGUMAS PIÑATAS

Horstachio

Esta piñata galopante é um dos maiores e mais fortes animais do game.

Elephanilla

Uma piñata peso-pesado muito divertida. Esteja preparado, pois ela come demais e causa danos no jardim.

Moozipan

O fornecimento de leite das piñatas está garantido. Tenha algumas por perto para que ninguém morra de fome.

Parrybo

Uma piñata bonita, repleta de cores fortes e vibrantes. O problema é que ela adora cantar e gritar.

Buzzlegum

A piñata abelhuda é querida por todos do jardim por produzir um delicioso mel, mas ela tem um ferrão terrível.

Mousemallow

Como todo bom rato, ele é um dos primeiros a aparecer no seu jardim. Suas orelhas enormes o ajudam a se proteger dos pisões das piñatas maiores.

Fudgehog

Apesar de parecer malvado, o Fudgehog é uma das piñatas mais populares em todos os jardins do game, além de ser uma companhia agradável.

Pretztail

O Pretztail é uma piñata misteriosa. Ele adora roubar os doces de outras piñatas pois consegue andar durante a noite sem ser notado. Ter um no jardim é bom. Mas só um.

Sparrowmint

O Sparrowmint adora qualquer tipo de jardim. Basta ter apenas um pouco de grama para ele ficar feliz. Esse camarada será um dos seus primeiros visitantes.

Fizzlybear

Quem não gosta de um ursinho fofinho e todo do bem? O Fizzlybear é um piñata desse tipo, mas o seu tamanho desproporcional pode prejudicar a vida de quem tem um jardim pequeno.

Whirlm

Estão presentes nos jardins desde o início de sua construção e ajudam a atrair outras piñatas. Mas sua superpopulação pode ser um problema. É tipo praga urbana mesmo. E o pior de tudo é que não é muito fácil vendê-los.

Twingersnap

Que tal duas piñatas em uma só? O Twingersnap é bastante ranzinza quando não está satisfeito com sua casa e pode incomodar seus vizinhos. Portanto, cuide bem dele, pois do contrário você terá muita dor de cabeça.



Observe as piñatas como se fosse na TV a cabo



Algumas espécies adoram realizar atividades juntas

Desafio online

Depois de criar um local bonito e organizado para cuidar das piñatas, você pode inseri-lo no Xbox Live para que outros jogadores o usem. A idéia da produtora é criar uma verdadeira ilha virtual de piñatas, onde as criaturas possam viajar de um jardim para o outro. O jogador pode receber espécies que não apareceram no seu game, bem como as piñatas revoltadas com a vida. O divertido disso é que elas podem ser expulsas de um jardim, pular a cerca de outro jogador online e acabar por comprometer o trabalho bem-feito de um pobre gamer.

Criar piñatas no ambiente online, por sinal, pode ser bastante lucrativo. Depois que elas já se acostumaram com o cenário em que vivem e foram devidamente nomeadas e

personalizadas, elas podem ser vendidas por um bom preço. Os compradores podem ser amigos feitos na própria Live ou jogadores que estão online no momento. Esse método também ajuda a controlar o crescimento populacional no jardim, que tende a ficar muito cheio de bichos de maneira que atrapalhe o desenvolvimento e a felicidade das singelas piñatas.

Por tudo isso, *Viva Piñata* é um game diferente, criado para que toda a família se reúna em frente à televisão para construir um ambiente saudável para os bichinhos virtuais e que fará com que todos disputem a tapa o controle do Xbox 360. Apesar do caráter mais ingênuo, o novo jogo deve agradar a todos que curtem *The Sims* e franquias similares.

Isso é: muita gente.



SITE ESPECIAL

No site www.vivapinata.com, os fãs do game têm acesso há muitas informações sobre os personagens e ainda podem se esbaldar com minigames. É possível se divertir com o musical *Viva DanceOFF*, achar os objetos desvendando as

pistas em *Hint Hunt* ou desenhar em *Franklin's Art Studio*.

Os fãs mais velhos, por sua vez, podem entrar no fórum para trocar umas idéias ou aprender como cuidar dos seus filhos no ambiente online. O site serve de ponto de partida para o jogo.





© 2006 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studios, Rare, o logo Rare, Viva Pinata, Xbox, os jogos 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.



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 doces, 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.



Microsoft
game studios

A promotional poster for the video game Gears of War. The background is a dark, fiery, and war-torn cityscape with a large skull in the upper center. In the foreground, three soldiers in heavy, dark armor are shown. The central soldier is the most prominent, holding a large, futuristic assault rifle. To his left and right, other soldiers are visible, also in similar armor. The overall atmosphere is gritty and intense, with a color palette dominated by dark greys, blacks, and bright oranges and yellows from the fire and explosions.

GEARS OF WAR

A nova geração dos jogos finalmente chegou

EXCLUSIVO

XBOX 360

RECOMENDADO

XBOX 360

GEARS OF WAR

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

PUBLICADORA: EPIC

JOGADORES: 1-2 CO-OP,
2-6 VERSUS

ONLINE: 2-2 CO-OP,
2-8 VERSUS

CUSTOMIZAÇÃO: INTERFACE
DOS JOGADORES, ONLINE

OS DETALHES



Por OXM Spiff e
Flávia Gasi

O planeta Sera, palco da batalha de *Gears of War*, não é muito diferente da Terra, a não ser por duas grandes exceções: ele é vazio por dentro e abriga uma raça de lagartos homicidas: os Locusts.

Apesar disso, pode-se dizer que a vida por lá era bem

Para os homens, restou uma única esperança de sobrevivência: encontrar e destruir a rede de túneis que percorre o planeta e é usada como base pela força inimiga.

Esse é o enredo de fundo de *Gears of War*, o game mais badalado lançado pela Microsoft em 2006 e sério candidato ao título de jogo mais importante da nova geração.

Os próximos jogos terão que suar a camisa para chegar à altura de *GOW*

EXTRAS

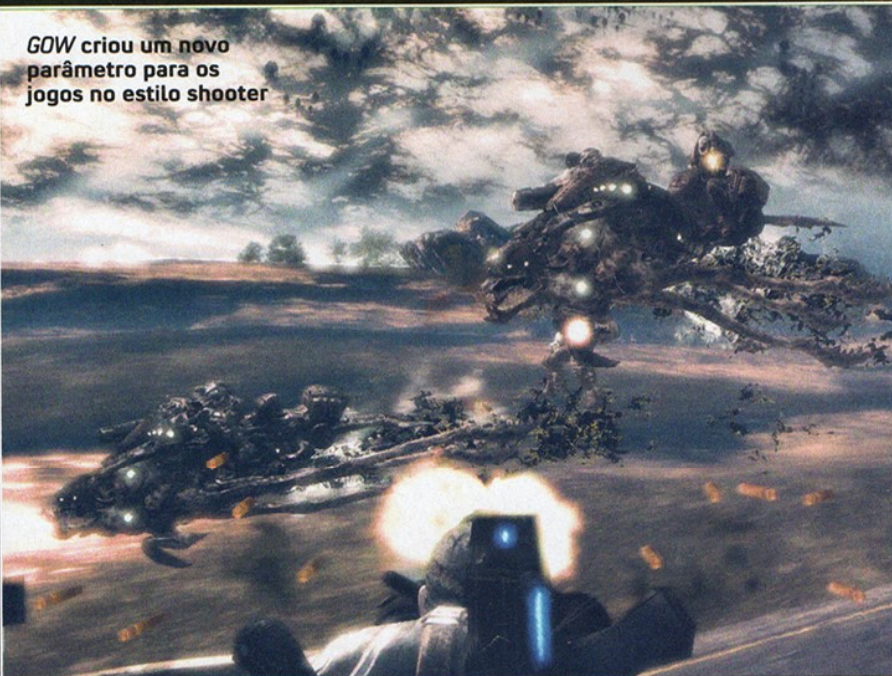
Quando um soldado morre, ele deixa para trás seu colar de identificação. Se você coletar um terço, dois ou todos os colares, ganha GPs extras.

tranquila até pouco tempo atrás. Note bem o verbo: era. Afinal de contas, em um dia aparentemente comum, as temíveis criaturas subterrâneas resolveram invadir a superfície do planeta. Depois disso, advinhe só o que aconteceu? Sera transformou-se em um cenário de destruição e morte simplesmente apocalíptico.

Sua participação na história começa quando entra em ação Marcus Fenix, um soldado aprisionado sem motivo pelas forças militares durante os primeiros 14 anos da batalha contra os lagartos. Na pele dele, seu objetivo é organizar um esquadrão, enfrentar os Locusts e, claro, salvar Sera.

O único problema

GOW criou um novo parâmetro para os jogos no estilo shooter



Ação! O melhor trabalho de câmeras já visto

O eficaz trabalho de câmera de *Gears of War* adiciona tensão e promove diferentes sensações de jogo. Confira:



TERCEIRA PESSOA: Esta câmera permite que se crie um vínculo com o personagem e é ideal para os momentos em que é necessário se camuflar e mandar ver nas balas.



PRIMEIRA PESSOA: Segure o botão "Left" para obter uma visão em primeira pessoa. A mira automática ficará mais fácil de ser controlada pelos fãs do estilo shooter.



VISÃO DE GUERRA: Quando o personagem corre agachado (dash), a visão centraliza e ganha o efeito de câmera de mão, com direito até a turbulência. Tudo bem realístico.



ANIMAÇÃO: O trabalho da engine e as visões de câmera enfatizam a ação e o drama das cenas. O passo lento do General RAAM's chegando perto de sua presa é aterrorizante.

O jogo pode ser totalmente detonado em cooperação



▶▶▶ É que, para curtir todos os detalhes desse incrível jogo, é necessário rodá-lo em uma HDTV. E se você não tem uma TV desse tipo, saiba que vale a pena comprar uma só por causa de *Gears of War*. Senão

Penhore o seu carro, gaste a mesada

inteira do ano que vem, faça um empréstimo no banco, trabalhe como atendente de loja no Natal. Não importa: você precisa de alta definição. *Gears of War* merece e você também. Afinal, o jogo é lustroso, bellissimo e veio para mostrar o que significa a expressão nova geração.

Quer mais? Pois tem. Além do rostinho bonito, *GOW* é recheado de inovações, ação e atmosfera intrigante. Dá para dizer até que o termo invenção serve para definir quase todos os aspectos do jogo, que foi desenvolvido pelos mesmos engenheiros da *Unreal Engine 3* com o propósito de criar novos parâmetros ao estilo shooter (atirador em primeira pessoa) dos videogames.

Com todo esse cartaz, *GOW* assusta pela velocidade, pela qualidade gráfica e pelo número quase nulo de bugs. O sistema de co-op (no qual você pode jogar com um amigo) do game, por exemplo, é pra lá de inteligente e permite a entrada (e saída) de um segundo jogador a qualquer momento. Os cenários, por sua vez, vão das ruínas da cidade devastada pelos lagartos até os confins de prédios e túneis recheados de estruturas majestosas, como templos, mansões e grandes estufas.

E olha que a originalidade não pára por aí: com uma avançada inteligência artificial, o game pode ser completamente detonado em cooperação. O melhor de tudo é que, apesar de todas essas novidades, *GOW* tem uma premissa bem simples: ao jogador, resta lutar como um soldado ou morrer como um rato chorão. Por isso, talvez, o jogo seja tão divertido.

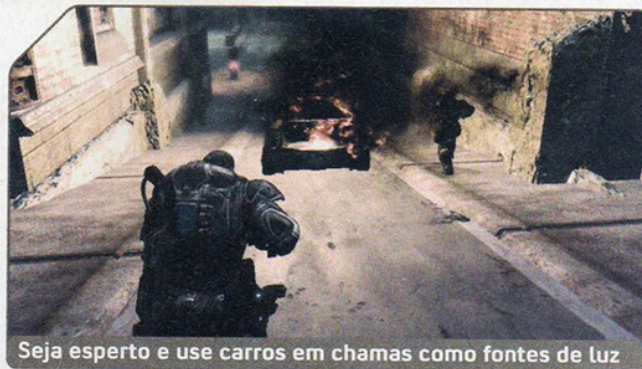
Tenha medo do escuro

Use as luzes em sua vantagem, especialmente à noite

Os tipos mais assustadores de Locusts são os Kryll, espécies de morcegos que atacam aos bandos na escuridão. Essas piranhas de asas podem acabar com você em segundos. Fique perto da luz quando estiver em espaços abertos à noite.



Atire vasilhas de gás para ganhar pequenas ilhas de luz



Seja esperto e use carros em chamas como fontes de luz



Ligue os postes de luz para assustar os temíveis Kryll



Dispare para afastar os malditos fotossensíveis Kryll

Bate-papo com CliffyB



CliffyB é o gamertag (apelido na comunidade Xbox) de ninguém menos do que Cliff Bleszinski, produtor de *Gears of War* e criador da *Unreal Engine 3*, uma das mais famosas da história dos games. Veja o que ele tem a dizer sobre *Gears of War*.

O que as vozes na sua cabeça falam sobre um jogo como o *Gears of War*?

As vozes dizem: é divertido pra c&%#lho. As vozes na minha cabeça, por sinal, nunca param. Elas não me deixam dormir nenhuma noite.

Mas as vozes jogam *GOW* em modo co-op com você?

Ah, sim. Elas jogam em co-op e tomam banho de banheira comigo. Brincamos de estourar as bolhas.

Se alguém entrar na Live e encontrar CliffyB jogando *GOW*, como ele deve saudá-lo?

"Você é um p&#a mentiroso!" Já troquei de apelido umas oito vezes e, por isso, tenho um gamescore superbaixo. Tão baixo que fico com vergonha de dizer qual é. Além disso, eu não quero que as pessoas saibam que os games de X360 que mais estou jogando são *Cloning Clyde*, *Zuma* e *Hexic*.

Os Locusts de *Gears of War* são vingativos, feios e homicidas. Por acaso a inspiração para criá-los veio de ex-namoradas?

O suficiente para algumas ficarem mais bravas ainda comigo.

Você já está cansado de responder se haverá um *Gears of War 2*?

Não. Sempre fico feliz em responder que não sei se haverá uma seqüência. Afinal, a melhor maneira de arruinar uma potencial trilogia é dizendo: "Sim, haverá uma trilogia com certeza". Por isso, fico no aguardo, sem nunca afirmar que vai ser um único sucesso ou uma trilogia.

Quem vence: Marcus Fenix, de *Gears of War*, Master Chief, de *Halo*, ou um beco escuro?

Acho que os becoss vencem.

Ok, que tal trocarmos então os becoss pelo *Pikachu*. Quem vence?

Acho que Marcus Chief e Master Fenix se jogam em cima do *Pikachu* e ele começa a berrar: "Pika! Pika", enquanto é aberto em dois.

Como os leitores da *XBOX 360 Revista Oficial* podem se tornar um Cliff Bleszinski?

Fazendo mechas loiras.

TUDO QUE VOCÊ QUERIA E NEM SABIA

Gears of War pode ser classificado como um verdadeiro estudo de reengenharia. O que significa isso? Simples: pegue a ação de um jogo de tiro comum, apague tudo e a refeça do começo. O lema dos produtores deve ter sido: "Transforme um fusca azul-calcinha em uma Ferrari vermelho-sangue". E, acreditem, eles conseguiram.

A maior prova disso é a incrível jogabilidade do game. *Gears of War* é tão intuitivo que, sem perceber, você começará a distribuir porradas mais rápido do que imagina. Cada botão do controle tem multifunções, o que pode parecer complicado no papel, mas na hora da ação, flui da

maneira mais simples possível.

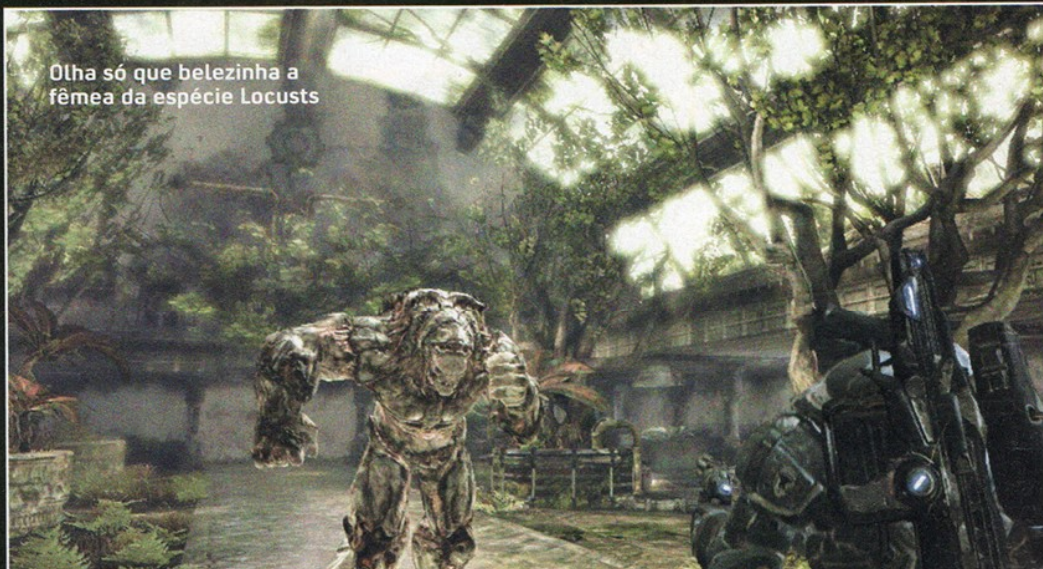
Outro lance legal do game é o sistema de saves automáticos, que quase nunca deixa o jogador muito para trás caso ele se depare com o famoso "game over" — embora isso não ocorra com muita frequência no modo mais fácil e em co-op, ao contrário dos modos mais avançados. Essas características, por sinal, fazem com que *GOW* seja apreciado por todos os tipos de jogadores, sem discriminação de coordenação motora ou falta de experiência em shooters.

Independentemente do modo de jogo escolhido, quem roda o game percebe que alguns truques, como a arte da camuflagem, são usados muitas vezes durante a batalha. Esse tipo de recurso foi

Y AMIGO

Se você segurar o botão Y quando estiver deitado (e em certos locais adequados), a sua visão de câmera deve se virar para pontos importantes, como a pessoa que está falando ou dicas para derrotar o chefe. Nunca é essencial, mas pode ser muito útil.

Olha só que belezinha a fêmea da espécie Locusts



Hardcore

Uma lista das missões mais casca-grossa

20 GP



SÓ NO PESÃO: Não perdoe e mate até cem inimigos na base da botinada. Ouch!

30 GP



PELA HONRA DOS MORTOS: Recupere todos os colares de identificação.

30 GP



ANOTOU A PLACA DO CAMINHÃO? Destrua um Berserker no modo Hardcore.

30 GP



SÓ NA PARCERIA: Complete todas as ações em co-op como Dominic Santiago.

50 GP



ASSASSINO MASTER: É hora de exterminar 10 mil pessoas no modo Versus.

Lição de etiqueta

Não basta matar: tem que humilhar

O grande lance de *GOW* não é apenas sair por aí, estilo Rambo, atirando pra tudo que é lado. O jogo permite a você assassinar com estilo. Não se espante se os oponentes ajoelharem para pedir misericórdia.



EXECUÇÃO: Chegue perto de um jogador de bruços para realizar vários tipos de golpes repugnantes. Dá até para arrancar o topo da cabeça do cara. É bem sinistro, mas muito divertido.



BOTINADA: Se um jogador cair com a cara no chão e estiver aguardando o renascimento do seu time, você pode botinar a cabeça do malandro no chão, como se estivesse esmagando baratas desesperadas.



O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA: Um dos golpes mais humilhantes é o ataque da serra elétrica, no qual você pode cortar o inimigo brutalmente pela metade. Acompanha efeitos de câmera.

INIMIGO OCULTO

Além dos locais clássicos para se esconder, como carros, blocos de concreto e pilares, *GOW* conta com mais alguns truques: seu oponente pode estar atrás do sofá. Mesmo que ele não apareça, você pode atirar até que ele fique exposto e ainda apreciar o visual do sofá sendo detonado.

Você tem que tomar algumas decisões técnicas em segundos

usado pelos desenvolvedores para gerar um ritmo de jogo mais trabalhado, como o de *Ghost Recon*, outro famoso game do Xbox. A única diferença é que, em *Gears of War*, a ação é mais rápida. Muito mais rápida. Você pula e mergulha entre ilhas cobertas e tem que tomar decisões táticas em segundos. Raramente, as escolhas feitas

durante o jogo são absolutamente certas ou erradas, mas elas sempre influenciam no andamento do game.

CRIATURAS ESTRANHAS

Não é só você, entretanto, que pára para pensar em *GOW*. Os Locusts, inimigos da história, também sabem usar vários truques, como se camuflar, aparecer do nada, pular quando você adormece, atacar em

flanco e trabalhar em equipe.

Entre os lagartos, há diversos oponentes. Os Boomers, por exemplo, adoram lançar granadas, enquanto os guardas Theron de elite atacam com seus Torquebows devastadores. A matança ainda passa por monstros que parecem mais insetos do que lagartos, vivem em túneis e disparam foguetes.

Mais adiante no jogo, você vai encontrar outros dois tipos de monstros: os Berserkers e os Wretches. Os primeiros são fêmeas cegas e hostis, enquanto os outros são os sobrinhos chatos



De frente com o General RAAM's: cara de bonzinho a dele, não?



Guardas Theron se defendem do ataque



O tanque é bonito, mas lento demais



Eis um pequeno e folgado Wretches



As batalhas sangrentas de GOW fazem muitos marmanjos trêmerem

Batalhas calorosas e pessoais

O multiplayer pode fazer seu dia feliz. Ou acabar com ele

Além do excelente modo de co-op (no qual você pode dividir a experiência inteira do jogo com um amigo), *Gears of War* vem com dez mapas e três modos de Versus: Warzone (team deathmatch), Execution (acabe com o líder inimigo) e Resurrection (ganhe pontos pelo estilo da matança). O multiplayer é rápido, os mapas são bem balanceados e os golpes humilhantes tornam a experiência bem pessoal.

Quando um companheiro de equipe estiver caído na batalha de times, ele

deve ficar pressionando o botão A para manter o coração batendo. Qualquer amigo pode salvá-lo, mas se um oponente achá-lo primeiro, ele pode escolher entre uma das opções desse saboroso menu: decapitar, serrar o fulano ao meio ou chutar sua cabeça contra o concreto. Tudo isso enquanto o coitado grita e anuncia a humilhação alheia via microfone. Encara ou não?

Muitos dos mapas Versus contêm armas compartilhadas (Longshots e Boomshots geralmente colocadas entre

os pontos de início de cada time). Por causa da política da Microsoft, não é possível montar um grupo de amigos para uma partida com ranking. Infelizmente, é correr atrás do prejuízo (e das armas) com um bando de desconhecidos mesmo. Isso, porém, é um preço pequeno para se pagar pela experiência de multijogador de *GOW*. Você ainda poderá baixar novos mapas quando a loja online do Xbox 360 entrar no ar, em 2007. Já tem gente querendo acelerar o tempo.



Armas de destruição máxima: use esta dispo

Em *Gears of War*, você pode carregar duas armas, granadas e uma pistola ao mesmo tempo, mudando de armas

VIDA EM UM BOTÃO

Se você não explodiu em mil pedaços, foi cortado ao meio com uma serra elétrica ou tomou um tiro na cabeça, acredite: tudo tem salvação. Apenas pressione o botão A repetidamente para fazer o seu coração continuar batendo e torça para que um amigo encontre sua posição. Ou então, bom... já sabe: explosão, tiros, botinadas e toda aquela coisa, digamos... gostosa.



O Assault Rifle tem potência média, mas alta exatidão



Use a serra elétrica para um efeito mais sangrento



É este é o tipo de arma que faz ou não um shooter ser bom



O disparador esquerdo define a trajetória. O direito lança



Aproveite a proximidade para enfiar uma granada no inimigo



As pistolas do batalhão atiram rápido, mas são fraquinhas



Esse rifle é mortal se a mira é a cabeça. Atire nos capacetes



Mire corretamente para ganhar dois níveis de zoom



Segure o disparador esquerdo para formar uma trajetória



Parece que o lagartinho está meio estressado

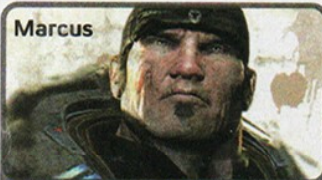
que infestam a sua tela sem misericórdia. Para piorar, os Beserkers orientam-se por som e cheiro, fazendo com que a proximidade e certos movimentos do jogador sejam fatais.

Aí está, por sinal, outro exemplo da inteligência de *Gears of War*: ao construir táticas de luta com base em seu tipo de inimigo, você perceberá mudanças de jogabilidade criadas para deixar o game mais interessante.

Vale ressaltar ainda que, na hora do pega para capar, *GOW* tem limites

Irmãos de guerra

Marcus



Basicamente: você. Passou os últimos 14 anos trancado injustamente numa cela. Boa notícia: você não está mais preso. Má: estão enviando-o para o inferno.

Dom



O cara que o tira da prisão e é seu braço direito no esquadrão Delta. É de confiança, racional e franco atirador. No modo co-op, o segundo jogador assume o papel de Dom.

Hoffman



Este cara o odeia e não quer um "traidor" no seu comando. Mas também, o mundo está acabando e ele não pode negar o fato de que você é bom no que faz.

Kim



O tenente do esquadrão Delta é um homem de poucas palavras. Se ele der uma ordem, obedeça, pois ela pode salvar a sua vida. Confie em Kim nas trincheiras.

ção enorme de armamentos para acabar com insetinhos

as encontrar. Para isso, aperte o botão D e use direita e esquerda para alternar entre os armamentos.



O modo Melee é perigoso, mas satisfaz a vontade de sangue



Não use esta arma quando os Grubs estiverem perto demais...



...a não ser que você acerte a cabeça, pois ela é poderosa



As Locust são parecidas com as Magnum do jogo *Half-Life*



O Locust Boomer é uma arma de curto alcance destruidora



As granadas se dividem em bombas para destruir geral



Espera a hora exata para disparar um tiro certo



Pinte um alvo com a Laser e mantenha fixa a sua vista...



...depois, solte o botão e veja os inimigos serem destruídos

O game mistura de modo envolvente diferentes ambientes, inimigos e missões

artificiais. Essas imposições partem de um preceito essencial dos jogos da nova geração: o realismo. Isso, porém, não prejudica em nada o jogo.

EMOCIONAL E BRUTO

De maneira resumida, dá para afirmar que *Gears of War* apresenta motivações e

personagens emocionais, mas também é bruto (isso sim!). Além disso, as cenas do jogo são bem sincronizadas e narradas, com seqüências magníficas de ação dignas de qualquer filme de cinema.

Fora isso, os modos online do jogo são guiados pelo generoso co-op. Nele, você pode jogar com um amigo do começo ao fim,

compartilhando derrotas e glórias. Em certos momentos, o game ainda oferece a opção de rotas separadas, onde cada um pode limpar um caminho. Na real, essa opção é até melhor. Afinal, os cenários mudam consideravelmente; então fica difícil jogar em modo "replay" pelos mesmos caminhos e com os mesmos inimigos.

Por todas essas características inovadoras, *Gears of War* é, ao menos por enquanto, o jogo mais importante da próxima geração. Afinal, o game conseguiu alcançar a façanha de reescrever o gênero de tiro com tanto sucesso que esse tipo de definição deveria até ser substituído daqui para frente.



Anya

Você só vai dar uma bela olhada nesta loira no começo do jogo. Depois, nunca mais. No entanto, ela o acompanha pelo game e passa os updates necessários para sobreviver.



Baird

Obtuso, sarcástico e cheio de desdém... Como não amar esse cara? Mais do que ser mala, ele tem um poderio de devastação incrível. E ainda é o cara do suporte técnico.



Cole

Talvez o sucesso tenha subido à cabeça deste ex-astro do esporte, porque ele não parece bater bem das idéias. É muito corajoso, mas às vezes parece maluco de verdade.

XBOX 360 Avaliação

- Visual estonteante
- Gráficos sensacionais
- Modo co-op inédito
- Revitaliza o gênero de tiro
- Parte de veículos decepcionante

Mostra o que é estar no topo da nova geração

9

Sua área de interesse está



Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaniacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



A PC Master apresenta reportagens sobre sistemas operacionais, softwares, segurança, testes de hardware, comparativos e tudo que o usuário avançado precisa saber para manter-se sempre atualizado.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas



Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Animation Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar de games baseados em animes ou animes baseados em games.



PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.



A VideoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

ou acesse o site www.europeanet.com.br



RS VEGAS

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

PRODUTORA:
UBISOFT MONTREAL

JOGADORES: 1-4

ONLINE: 2-14 JOGADORES

CUSTOMIZAÇÃO: EDIÇÃO
DE PERSONAGENS

RECOMENDADO

XBOX 360

Rainbow Six Vegas

Um multiplayer sensacional na cidade da jogatina

Por Paul Curthoys
e Flávia Gasi

Depois do fiasco de *Rainbow Six Lockdown*, lançado em 2005 para o Xbox e diversos outros consoles, a produtora Clancy resolveu investir pesado para se reabilitar em *Rainbow Six Vegas*, o novo título da série. De prima, pode-se dizer que os caras conseguiram. Afinal, o jogo tem tudo para agradar aos fãs do estilo multiplayer. Com um pouco de sorte, dá para presumir até que a ação de 16 jogadores vai virar sucesso na Live do Xbox 360.

Embora as modalidades do game ofereçam somente variações tradicionais, como deathmatch e CTF, os mapas são viciantes e propõem uma jogabilidade intensa. Para vencer, você terá de se

esconder, agachar e se esgueirar muito enquanto espera a hora certa de surpreender o inimigo.

O mapa da Universidade de Las Vegas que foi incluído ao jogo proporciona uma centenas de "momentos Kodak",

Se você prefere brincar em um sistema multijogador sério, vai ficar feliz em saber que Persistent Elite Creation (ou seja: A única coisa boa do *Lockdown*) voltou. E o melhor: foi ajustada. Agora, você pode usar a câmera Live Vision pra

Você tem que se esconder, agachar e se esgueirar para surpreender o inimigo

especialmente caso você resolva se defender nos lugares corretos. Para uma ação mais casual, vá direto ao co-op entre quatro jogadores, que permite a você atacar as missões single-player. Ou então escolha o divertido Terrorist Hunt, que certamente o deixará saudosos dos velhos tempos.

tirar fotos de si mesmo e colocar dentro do game. É demais. Lógico que a imagem não é perfeita, mas é bem bacana e garante boas risadas. O ajuste aparece enquanto você passa de nível e de rank com seu personagem. Ao chegar a Vegas, inclusive, você pode destravar mais opções de aparência e equipamentos.



Nem todas as fases são baseadas em grandes cassinos. Existem surpresas

No modo single-player, por sua vez, a jogabilidade depende da sua capacidade de usar as circunstâncias a seu favor. Afinal, não há nem um pouco de justiça de números entre você e os terroristas de Irena Morales.

O jogo começa em uma pequena cidade na fronteira com o México com o seu esquadrão perseguindo Morales e seu bando. É melhor não entrar em detalhes para não estragar a aventura. Mas dá para adiantar que a história tem muitas reviravoltas e é bem interessante. No final, você acaba numa fria em Vegas.

De qualquer maneira, as missões iniciais são bem fáceis. Mesmo sendo de treinamento, são longas – você vai se sentir aliviado quando chegar a Vegas, onde a diversão realmente começa com uma intensa seqüência no Strip. O sistema de cobertura é muito bem planejado e o obriga a se esconder atrás de paredes ou bordas. Funciona suave e intuitivamente, permite-lhe atirar sem mirar ou oferece apoio para tiros e lançamentos de granadas.

Se você acha que tudo isso se parece muito com *Gears of Wars* (veja mais na página 58), está quase certo, mesmo porque os dois jogos são focados em trabalho de equipe e cobertura. Isso não significa, entretanto, que eles sejam idênticos. A abordagem de *Vegas* é muito mais fina e tática, enquanto a de *Gears* é mais visceral. Basicamente, *Rainbow* é mais pausado e ritmado, enquanto *Gears* é totalmente frenético e alucinante.

Vegas também usa muito o lance de quebrar portas e limpar salas, como toda a série *Rainbow*. Durante o jogo, você pode entrar por portas múltiplas



Chegar muito perto de um terrorista não está em nossa lista de dicas



Conte com o elemento surpresa: não adianta sair atirando à la Rambo



Você pode atirar nas máquinas para esparramar moedas



Lembre-se de que você tem mais armas além da sua metralhadora

▶▶ depois de inventar um plano com sua snake cam. Fazer rapel pelos prédios e entrar pelas janelas – os novos movimentos exagerados de Vegas – também são opções bem divertidas (e perfeitas para fugir quando se está numa sala cheia de capangas).

Outra novidade do game é que a inteligência artificial (capacidade de percepção do jogo automática) dos inimigos foi melhorada. Os terroristas aprimoraram-se depois de *Lockdown* e agora aprenderam a atirar diretamente. Como se não bastasse,

têm boa cobertura e até mesmo o flanqueiam aqui e lá. O que eles não fazem é caçá-lo. Você pode abusar da confiança de um modo até estúpido porque eles nunca notam sua presença óbvia. Somente no último nível há um ataque de granadas rolantes que o obrigam a se mexer.

Todas essas características fazem de Vegas um jogo de tiro de padrão tático e realismo peculiar. Como o foco pesado do game é em equipamentos e táticas, nos perguntamos por que a milícia envia três caras para lutar contra uns 3 mil terroristas, no que parece ser uma invasão em grande escala aos EUA? Ou por que o nível de energia (health system) segue o modelo do *Gears* de se esconder, recuperar o fôlego e esperar magicamente que o ferimento enorme se cure?

Felizmente, essas reclamações não tiram a diversão do título. Em compensação, a maneira de salvar em Vegas é quase insuportável. O sistema de checkpoints faz com que você só possa salvar o game algumas vezes durante a ação. Ou seja: é bem comum



ter que jogar fases inteiras novamente. Por isso, fica aqui um apelo: ei, pessoal do desenvolvimento, essa é a próxima geração. Deixe-nos explorar fases suculentas em vez de nos forçar a jogar diversas vezes a mesma coisa porque estamos entalados num nível estúpido.

Com isso fora de nosso controle, resta afirmar que o glamour de Vegas ao menos persiste a esses assuntos mesquinhos. Ao rodá-lo, você vai entrar e detonar muitos cassinos (é incrível ver como você pode destruir tudo), invadir salas de serviço e explorar esgotos e locais de construção. E o que é melhor: sempre com boas batalhas. Definitivamente, é muito bom ver a série *Rainbow Six* de novo em forma.

XBOX 360 Avaliação

- Multiplayer excelente ✓
- Campanha solo cheia de ações táticas ✓
- Coloca *Rainbow Six* de volta ao mapa ✓
- Single-player desbalanceado ✗
- Falta inteligência artificial no seu esquadrão ✗

Viva Las Vegas. O melhor RS já feito

8,5



NFS CARBON

DISTRIBUIDORA: EA
 PRODUTORA:
 BLACK BOX
 JOGADORES: 1-2
 ONLINE: 2-4
 CUSTOMIZAÇÃO: CARROS

OS DETALHES

Olhe bem onde estão os outros carros. Assim você pode acertá-los

Need For Speed Carbon

As corridas de grupo e os percursos tortuosos chegam à franquia da EA

Por OXM e Flávia Gasi

A fórmula de *Need For Speed Carbon* é a mesma do último jogo da série, o *Underground*. Ou seja, corridas ilegais. Com essa receita, o novo título do famoso game de velocidade da Electronic Arts aposta em disputas que desafiam a morte e os reflexos dos pilotos.

Além do enredo, *Carbon* conta com diversas outras características vistas em *Underground*. Entre elas, destacam-se cidades enormes para vaguear e a chance de escolher a próxima corrida.

O modo de carreira rende boas horas de diversão, principalmente com a segunda mudança aplicada à série: corridas de grupo. Depois de algumas partidas solo, você encontra um cara chamado Neville, que se torna seu Blocker. Basicamente, ele tem a

missão de causar distrações e bloquear rivais. Fora isso, Neville também pode contratar alguns Scouts, que passam pelo caminho antes de você e retornam com dicas.

O time de pilotos é a grande aposta da EA para o novo título, mas também é a única diferença entre *Carbon* e *Underground*. Além

de *Juiced*. Além disso, a inteligência artificial (decisão automática) dos Blockers não é aquela maravilha.

Outra novidade do jogo, a possibilidade de deslizar em desfiladeiros, é divertida apenas no papel. Na hora do vamos-ver, fica a impressão de que faltou aos produtores

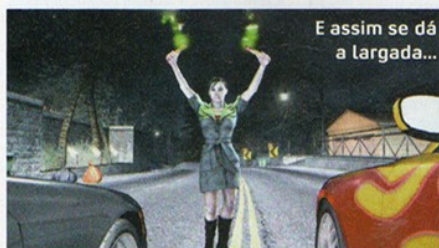
A possibilidade de reunir um time de pilotos é a grande aposta do título

disso, pilotar ao lado de um Blocker ou um Scout é bem divertido, mas não é essencial para vencer a corrida.

Assim, o que deveria ser a peça principal do novo *NFS* parece um extra secundário. Sem contar que isso não é nada original, já que a produtora THQ já tinha criado uma corrida de grupos no game

dar uma lapidada final no sistema.

Por outro lado, *Carbon* tem todos os ingredientes necessários para fazer um bom título de corrida: um monte de opções de tuning, muitas deslizadas, música eletrônica no último, mensagens por celular, carros licenciados, garagens, rank de reputação e centenas de possibilidades de colisão. As animações também ficaram bem-feitas e contam com a participação da gata Emmanuelle Vaugier (que participou do filme *Jogos Mortais II*).



E assim se dá a largada...



Babe: essa é Emmanuelle Vaugier



Fica pequeno quando os policiais aparecem



Jogar em 1ª pessoa faz tudo acelerar

XBOX 360 Avaliação

- ✔ Cidade repleta de coisas para ver e fazer
- ✔ Corridas em time que fortalecem o título
- ✔ História envolvente e bem animada
- ✘ Muito similar a outros jogos do gênero
- ✘ Os eventos Drift são péssimos

Corrida urbana sem novidades

6

NFS CARBON

TH PROJECT 8

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION

PRODUTORA:
NEVERSOFT

JOGADORES: 1-2

ONLINE: 2-8 JOGADORES,
DESAFIO DE PLACAR,
DESAFIO DE COMBOCUSTOMIZAÇÃO:
EDIÇÃO DO SKATISTA

RECOMENDADO

XBOX 360

BS BOARDSLIDE
BS 50-50 + BS BOARDSLIDE

2.0 x 1,472

Tony Hawk's Project 8

O grande skatista está de volta, agora com truques novos na manga

Por OXM e Flávia Gasi

Depois de 15 minutos, dá para perceber que *Tony Hawk's Project 8*, o novo game do famoso skatista norte-americano, deixou para trás os seus antecessores. No entanto, todos os movimentos básicos e conhecidos do jogo estão no novo título: giros, grinds, reverts e por aí vai.

Se tudo isso parece grego para você,

Você não precisa ter jogado os títulos anteriores para entender o jogo

não se preocupe. Existem desafios suficientes espalhados pelo mundo de *Project 8* no modo iniciante. Você não precisa ter jogado os títulos anteriores para entender a dinâmica do jogo.

Já para os conhecedores da saga, a grande novidade é o sistema Nail the Trick. Com ele, basta ao jogador clicar nos botões analógicos para que o game exiba uma visão mais lenta do seu pé com o

skate, onde as manobras são dissecadas.

Antes de se acostumar, os gamers que já passaram pelos sete *Tony Hawks* anteriores podem achar tudo muito bizarro e non-sense. Mas não se engane: você vai agradecer por esse modo. Afinal, ele traz missões pouco casuais e exige manobras precisas e difíceis.

Para quem gosta de jogar online, *Tony Hawk's Project 8* ganhou as opções de torneios, multijogador (para até oito

jogabilidade manteve-se simples no quesito exploração. O visual é bom, mas o frame-rate deixa a desejar.

Essa é a primeira vez, inclusive, que *Tony Hawk* não tem um andamento liso e perfeito, o que é uma pena. Geralmente a franquia acerta em cheio na finalização de movimentos e texturas, mas dessa vez a Neversoft não soube aproveitar todo o processamento poderoso do Xbox 360. Os personagens, por exemplo, podiam ter um pouco mais de definição.

No final das contas, isso não importa muito. O game é enorme, cheio de manobras que queremos ver e o novo sistema (Nail the Trick) encoraja o jogador a testar manobras diferentes, se arriscar e não ficar no mesmo combo já conhecido e treinado nos outros jogos da série.

skatistas) e rank oficial, entre outros extras. Basta acessar o Xbox Live e brincar.

Pela frente, os jogadores encontrarão fases interligadas em uma cidade enorme e impressionante. Algumas áreas permanecem inacessíveis até você completar um número requerido de desafios – certos policiais bombadões estarão à sua espera se você tentar cruzar essas áreas antes do tempo.

Com um sistema estável, a cidade foi quebrada em pequenas partes. Assim, a



XBOX 360 Avaliação

Cidade vasta e bem-feita Novo sistema encorajador As fases são ótimas para o Xbox Live Sistema estável com opções online Não é toda a "novidade" prometida

Genialidade antiga, modo clássico comprometido

8

A volta do modo clássico

Apesar de não aparecer no menu, o Classic Mode foi inserido em *Tony Hawk's Project 8*. Para ativá-lo, basta falar com uma pessoa andando na rua. Aí, você tem dois minutos para realizar alguma tarefa. Na verdade, pode-se dizer que o modo clássico virou um extra do modo carreira. Lógico que isso não é motivo de comemoração, mas ao menos ele está lá.





SONIC THE HEDGEHOG

DISTRIBUIDORA: SEGA
 PRODUTORA: SONIC TEAM
 JOGADORES: 1-2
 ONLINE: NÃO
 CUSTOMIZAÇÃO: NÃO

OS DETALHES

Sonic The Hedgehog

O velho mascote da Sega faz um retorno nada triunfal

Por OXM e Flávia Gasi

Para começar, a história está errada. A expectativa dos velhos fãs de Sonic era a de que o novo game da série, *Sonic The Hedgehog*, investisse no básico, ou seja: nas aventuras do veloz espinhoso azul. Equivocadamente, porém, os produtores resolveram apostar em personagens antigos da saga, como Tails, Shadow, Blaze e até um carinha novo, chamado Silver, e deixaram Sonic um pouco de lado.

Sério mesmo, as melhores fases do game são as que você não joga como o personagem principal. Parece que o Sonic é rápido demais para o mundo 3D – ele se esborracha no cenário, cai pelas bordas na hora dos combates e chega até a irritar.

Quando se controla Silver, porém, a sensação é outra. Além de se mover de

modo mais consciente, o que previne quedas desnecessárias, os seus poderes telecinéticos são interessantes e melhoram a jogabilidade. Outra boa novidade é a feminina e gata (no sentido literal) Blaze, que ingressou a série no jogo *Sonic Rush*, feita para o videogame portátil DS. Seus ataques são mais sensíveis e não fazem

(ao pior estilo *Sonic Adventure*, que saiu para o console Dreamcast há anos).

A versão multijogador, por sua vez, está restrita aos modo offline e de batalha, já que *The Hedgehog* não cabe em uma versão deathmatch em que 32 jogadores se encontram. Por essa mesma razão, não há muitos extras para o Xbox Live.

O Sonic da nova geração se atrapalha em fases terríveis e é entediante

dela uma máquina mortal de fazer loops.

Além da discrepância entre os personagens, *Sonic The Hedgehog* tem um enredo mal-sucedido. Nos dois primeiros níveis do jogo, Sonic e Silver ganham fases de treinamento como base, nos quais o jogador deve terminar missões obtusas para personagens humanos, com o objetivo de conseguir uma grana e aprender novas habilidades. Oras: um jogo de Sonic não precisa de treinamento, ou de lojas. O pior é que as missões são acompanhadas por muitas telas de loading

Mas enfim, apesar da ausência de lapidação, *Sonic The Hedgehog* pelo menos pode ser apontado como o maior, mais rápido e mais belo jogo de Sonic já feito. Falta a Sega acertar as arestas da velocidade no universo 3D, pois ninguém quer ficar parado em fases de treinamento que não têm o mínimo ritmo. Mais do que isso, ninguém acha bacana passar menos do que cinco minutos sem morrer. E, para encerrar, ninguém aceita mais rodar games que não trazem nada de novo em relação a todos os outros lançamentos da Sega nos últimos cinco anos. O que a gente realmente quer é ver um novo jogo do Sonic em 2D para o Xbox Live Arcade. Esse é o sonho.



Os estágios de corrida anunciam mortes prematuras



O visual agrada, mas morrer o tempo todo dá muita raiva



Não há nada de novo em relação a outras versões



História bem inovadora: o rapto de uma princesa!

XBOX 360 Avaliação

- Levels bonitos e bons personagens
- Batalhas de chefe consistentes
- Os levels de Silver
- Missões de treinamento horríveis
- Inúmeras mortes acidentais

Rápido e bonito, mas dolorosamente ineficaz

6

SONIC

OS DETALHES

BIONICLE HEROES

DISTRIBUIDORA: EIDOS
 PRODUTORA: TRAVELLER'S TALES
 JOGADORES: 1
 ONLINE: N/A
 CUSTOMIZAÇÃO: N/A



Há muitos monstros, mas todos eles são limitados

Bionicle Heroes

Heróis fraquinhos não sustentam o novo game da série Lego



Os Bionicles possuem habilidades e velocidades diferenciadas

pode se transformar em seis tipos de robôs. Caso você consiga jogar por muito tempo, mais para frente dá para desbloquear novos robôs, sendo que cada um deles apresenta velocidade, arma e habilidade singulares.

A interface de jogo é praticamente a mesma já vista nos outros jogos da série Lego. Quer dizer, parece que não houve muito tempo para lapidar o game. Em termos de roteiro, o jogo é inteiramente silencioso e sem falas. Portanto, fica complicado entender o que acontece durante o percurso.

A ação, pelo menos, é bacana. Cada área do game conta com três fases, nas quais o protagonista segue à caça dos chefes para recuperar suas cabeças. Para chegar ao final, é necessário coletar todas as peças de Lego disponíveis. Uma aventura que no papel parece legal, mas que no fundo é bem entediante.

Por OXM Grill e Flávia Gasl

Bionicles são modelos robóticos baseados em lendas Maoris (índios neo-zelandeses) que batalham até a morte contra os robôs Piraka. São artigos muito conhecidos nos Estados Unidos, principalmente pela criançada. Nunca ouviu falar disso aqui no Brasil? Não esquite. *Bionicle Heroes*, o novo game da série Lego, parece ter sido feito apenas apra agradar aos norte-americanos e é bem fraquinho.

Na história, o jogador encarna o protagonista e salvador dos Bionicles, que



As máquinas douradas limpam o caminho para você

BIONICLE HEROES

XBOX 360 Avaliação

- Jogabilidade viciante ao estilo Lego ✔
- Ação extensa ✔
- História confusa e perdida ✘
- Vago e sem inovações ✘
- Lego Star Wars II* é bem melhor ✘

Falta originalidade e missões interessantes

5

Parece mágica.
Tudo numa revista só.

ESPECIAL VIAJE
Mais

Orlando

Férias na
Disney

www.europenet.com.br • Nº 2 • R\$ 11,90

Guia completo para você aproveitar ao máximo os parques mais divertidos do mundo, entre outras atrações

Universal
Roteiro com o que há de melhor no maior parque dedicado ao cinema

Especial
As 10 melhores atrações da Disney World e da Universal

Reino Mágico e a turma do Mickey: as crianças nunca vão esquecer essa aventura

Compras • Restaurantes • Hotéis • Baladas

EDITORA EUROPA

EDITORA EUROPA

TUDO SOBRE
• Busch Gardens
• Discovery Cove
• SeaWorld

Nas Bancas!

Lançamento regional. Se preferir, compre pelo 0800 55 76 67 ou no site www.europenet.com.br
Horário de atendimento telefônico: segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

PHANTASY STAR

DISTRIBUIDORA: SEGA
 PRODUTORA: SEGA
 JOGADORES: 1
 ONLINE: 1-6 JOGADORES
 POR TIME, + de 500 EM
 CADA SALA DO GAME
 CUSTOMIZAÇÃO:
 PERSONAGEM, ARMAS,
 MY ROOM

Phantasy Star Universe

Sega retoma seu clássico na era da rede online

ALMEJE AS ESTRELAS

Viagens espaciais explicadas



A Guardian Colony tem quatro andares de lojas, salas de encontro e acessos à vizinhança do sistema Gnarl



Da colônia, você pode mirar em três planetas: Parum, repleto de florestas; Maotoop, que é rochoso; e Neudaiz.



Cada ambiente é gerado de forma randômica e fica mais complicado conforme você avança no game.



A variedade de chefes inclui um dragão de duas cabeças. Conseguir acabar com eles exige muita paciência.



Por OXM e Flávia Gasi

Phantasy Star Universe é o retorno da amada franquia da Sega, que fez sucesso lá nos tempos do videogame Mega Drive. A parte online do novo jogo feito para Xbox 360 envolve missões em grupos de seis aventureiros que devem enfrentar desafios estilosos. Quem quiser também pode passear em cidades épicas lotadas de outros jogadores e começar a sua própria gangue, recrutar gente ou só bater papo.

De qualquer forma, o grande trunfo deste game são mesmo os times pequenos. Afinal, eles deixam a disputa

bem mais pessoal do que as que ocorrem em outros MMO (Massive Multiplayer Online), como *World of Warcraft* – que permite grupos de até 40 pessoas.

PSU, no entanto, tem seus defeitos. O jogo peca, por exemplo, no visual, que parece ter sido feito para PS2. Apenas no modo online a coisa muda de figura, já que a direção de arte ficou bonita e bem diversificada, fazendo com que cada cenário ganhasse um toque pessoal.

O que faz o game ser realmente viciante, porém, é o sistema de criação de personagens. A customização permite que você escolha entre quatro rostos de todas as raças: Human (humanos), Newman (orelhudos que têm mais habilidades mentais do que físicas), Beats (essencial para quem quer combates mano-a-mano e de força bruta) e Casts (robôs que têm muito manejo com armas). Quanto mais poderoso você fica, mais habilidades são oferecidas. As armas também podem ser customizadas e vão de sabres de luz até metralhadoras.

Fora do multiplayer, *Phantasy Star Universe* traz uma campanha de RPG offline. Nesse enredo, o jogador assume o papel de Ethan Waber, um moleque de 17 anos que deve enfrentar forças alienígenas invasoras de seu planeta natal.

A experiência solo é composta por cenários cheios de NPCs (seres controlados pela inteligência artificial). Vale a pena se você não tem nenhuma prática em MMOs, afinal, a história pinta um pano de fundo e serve como um tutorial para o modo online.

Em resumo, dá para dizer que *PSU* está longe de ser inovador, mas é bem divertido jogá-lo. Conectado ou não.

XBOX 360 Avaliação

- Experiência online massiva ✔
- Solo game cheio de animações ✔
- Direção de arte e trilha sensacionais ✔
- Não usa toda a capacidade do 360 ✘
- Não é aberto como outros MMOs ✘

Vale a pena, mas ainda não é nova geração



Atuar em equipe é o grande atrativo do jogo

Marvel Ultimate Alliance

Quase todos os heróis

Por OXM e Flávia Gasi

O jogo *Marvel Ultimate Alliance* resgata toda a trajetória da editora Marvel, ao ponto de ressuscitar heróis que só os mais fanáticos conhecem. Já ouviu falar na Ms. Marvel, Moon Knight e Dragon Man, por exemplo? Pois é, pode ir vasculhar na sua pilha de quadrinhos que essa trupe toda está lá.

No game, você controla um quarteto de heróis que deve exterminar a malévola organização The Masters of Evil (Os Mestres do Mal), liderada pelo Doutor Doom. A união dos canalhas tem como objetivo criar o malvadão-mor.

Depois de destruir todos os personagens jogáveis, você poderá lutar com todo o time do Quarteto Fantástico, X-Men, Vingadores e Novos

Vingadores, além de todos os Ultimates, que são a versão revigorada dos heróis antigos. Cada herói adiciona um poder diferente ao grupo. Dá até pra fazer misturas malucas.

Por ser um RPG, cada jogador pode mudar de nível e, com isso, adicionar poderes extras, usar roupas (conseguidas com supervilões mortos) e destravar variações de uniforme. De certa forma, você pode criar seu próprio supertime invencível.

O ponto baixo do título vai para os diálogos e para o trabalho de dublagem. Além disso, missões variadas seria um item bem-vindo. Nem mesmo os superpoderes salvam a jogatina do marasmo.

MARVEL U. A.

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION
PRODUTORA: RAVEN
JOGADORES: 1
ONLINE: CO-OP, ARCADE
CUSTOMIZAÇÃO: CRIAR TIMES DE SUPER-HERÓIS

OS DETALHES

XBOX 360 Avaliação

- ✓ Ação por muitas horas
- ✓ Montes de extras destraváveis
- ✓ Todos seus personagens favoritos
- ✗ Jogabilidade entediante
- ✗ História e diálogos chatos demais

Não é um super-herói e nem um vilão. É médio

7

Superman Returns

O maior herói da DC merecia algo melhor, muito melhor do que isso

Por OXM e Flávia Gasi

Assim como o recente filme estrelado pelo homem de aço, o novo jogo da Electronic Arts, *Superman Returns*, deve receber críticas duras por parte dos fãs do herói. A diferença é que, nos consoles, isso deve acontecer em maior volume. E com razão.

A partida começa com um meteoro em rota de colisão com Metrópolis, a cidade mais azarada do mundo. Na verdade, trata-se de um tutorial para você se

acostumar com os comandos centrais. Além disso, você começa o game com o pé direito: é imortal, invulnerável e pode voar super-rápido – voar, inclusive, é uma das melhores coisas do jogo. Uma das poucas. Nesse caso, sua única preocupação é com a barra de fôlego (stamina).

Depois de aprender alguns dos poderes disponíveis, como visão de calor para queimar os inimigos e sopro gelado para deixá-los paralisados, o herói é levado a uma arena de gladiadores para treinar ataques mano-a-mano. Lá, ele muda o uniforme azul para um acinzentado estranho e começa a lutar contra alienígenas.

Seus poderes começam fraquinhos, mas conforme você avança na aventura, novas habilidades são adquiridas. No bojo, o game segue à risca a história que rola no filme, sem se aprofundar e tampouco trazer nada de novo. Falta, inclusive, vida na cidade. Você, o homem de aço, é ignorado pelas pessoas. Que decepção.

Pronto. Era isso que você precisava saber. Além dos chefes, toda a ação envolve socar muitos robôs e lagartos gigantes. E só.

SUPERMAN RETURNS

DISTRIBUIDORA: EA
PRODUTORA: EA
JOGADORES: 1
ONLINE: N/A
CUSTOMIZAÇÃO: N/A

OS DETALHES

XBOX 360 Avaliação

- ✓ Cidade enorme e bem construída
- ✓ Voar. Voar sempre é bom
- ✓ Algumas novas idéias
- ✗ Combates sem-graça e genéricos
- ✗ Missões repetitivas e irritantes

Sem nenhum superpoder

6





Call of Duty 3

Cheio de moral, o game promete ser o melhor jogo de tiro do Xbox 360

Por OXM UK e Flávia Gasi

As devastações da guerra pedem passagem. A visão é de corpos de amigos caídos por toda parte, abarrotados de furos e sangue. A paisagem luxuosa foi reduzida a tocos de árvore despedaçados. Os destroços são

levados pela água, tornando-se armadilhas lamacentas. Entre o nazista ali na frente e você, não há nada além de arame farpado e inimizade. Ele está cortando o arame. E gostaria de cortar você também.

Essa é a tônica de *Call of Duty 3*, jogo que retrata as batalhas de Falaise e Chambois – uma luta pela libertação de Paris durante a Segunda Grande Guerra.

No game, o jogador encarna quatro soldados: um polonês, um canadense, um norte-americano e um inglês. O objetivo é destruir as forças alemãs, assim como ocorre nos dois primeiros títulos da série.

Call of Duty 3, porém, é bem diferente de seus antecessores. Na parte gráfica, por exemplo, a produtora Treyarch aumentou a resolução de textura em todos os modelos,



RECOMENDADO
XBOX 360

deixando-os consistentes. Em termos simplistas, o mundo parece e comporta-se melhor. A batalha é muito mais visceral. Os personagens se assemelham à realidade e as novas explosões são espetaculares. A configuração padrão de tela, entretanto, é um pouco escura. Algo que pode ser ajustado no controle de brilho.

O combate, por sua vez, é basicamente o mesmo, o que significa que você tem permissão para atirar, jogar granadas ou detonar centenas de inimigos. Se for atingido, deve ficar imóvel em lugar seguro até recuperar a energia.

Para os fãs da série, não há novidade em se afirmar que o grau normal de dificuldade já é bem complicado. Portanto, prepare-se para morrer muito. O que ajuda é saber que os checkpoints são

PORRADA NELE, CARA!



Você acabou de colocar um explosivo para enfraquecer a defesa alemã e ajudar no ataque polonês. Mas de repente, surge um nazista



A arma do sujeito emperra e ele pula em você, te empurrando para o paraqueto. O cara rosna, enfurecido. Lembra um cão louco



Ao pressionar os gatilhos de forma alternada, você deixa o nazi confuso, afastando-o de cima do seu cangote. É hora do contra-ataque



Um rápido clique de botão, indicado na tela, e você dá o empurrão final no infeliz, que cai como um saco de estreme beiral abaixo

CALL OF DUTY 3

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION
PRODUTORA: TREYARCH
JOGADORES: 1-4
ONLINE: 2-24 JOGADORES,
DEATHMATCH, TDM, CTF
CUSTOMIZAÇÃO: N/A

OS DETALHES



A batalha ficou muito mais visceral, os personagens se assemelham à realidade e as explosões são incríveis



Pobrezinhos. Ao menos morreram felizes, não?

A M2 é uma das maiores armas disponíveis no jogo



TEST DRIVE

Você pode aproveitar o modo multiplayer com até 24 jogadores usando veículos de combate. Tentamos com o System Link (rede local) e funcionou bem. São dez mapas, que contam com cenários variados, passam de um local bombardeado a um depósito de combustível em uma cidade tradicional. Há muitos modos, que incluem Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag e War. O sistema para subir de nível também é show, pois premia os jogadores de classes especializadas e faz suas habilidades aumentarem.



há de melhor e de pior no jogo. Primeiro: os tais momentos acontecem em pontos definidos do modo campanha e consistem em seu personagem saindo na mão contra soldados alemães. A Treyarch parece ter um desejo maluco de transformar *CoD* em filme. E não em qualquer filme, mas um bem espetaculoso, em que os soldados executam seus inimigos sem dó enquanto falam frases de efeito, com sotaques estereotipados. E depois ainda zombam das mortes, com um sorriso na cara.

Já a missão Single Roaming se passa em uma pequena cidade francesa e é ótima – o

problema é que, sendo em primeira pessoa, ela aponta todos os defeitos da câmera em terceira pessoa. Nesse modo, pode-se reparar como a movimentação está dura e irreal. As ações em batalha refletem isso: os *CoD* mais antigos fazem você se sentir vulnerável. É como se pudesse ser ferido mortalmente a qualquer hora.

Além disso, as ações de batalha, como a de plantar explosivos, são controladas por uma série de minigames que consistem em apertar botões no momento certo para executar o esquema corretamente. Algumas armas também funcionam com

CERTEIRO

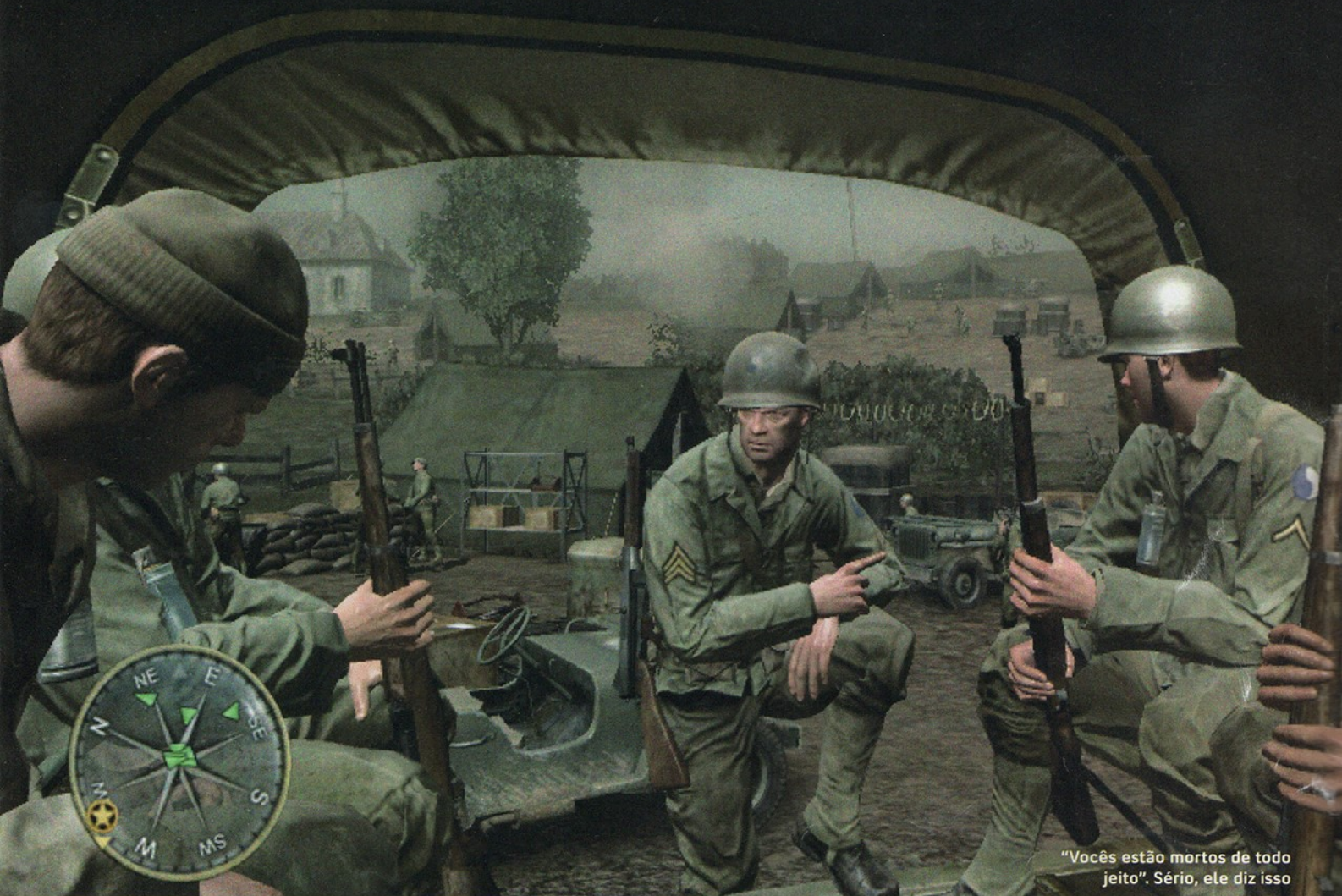
Como no jogo anterior, a mira automática é apurada. Se você fizer o zoom perto de um alvo, a mira vai pular para a cabeça dele – o que é muito útil.

▶▶ bem posicionados e evitam que o jogador enfrente toda a missão de novo após morrer.

Call of Duty 3 também promove novos momentos de combate corpo a corpo, que foram batizados de Battle Actions. A partir desse novo modo, dá para definir tudo que

Apesar de lineares, as fases dos tanques são muito divertidas





um sistema parecido, o que é extremamente irritante. Afinal, é mais bacana uma boa imersão no jogo do que situações de precisão absoluta.

De qualquer forma, a Treyarch merece aplausos pela decisão de limitar a campanha solo de *Call of Duty 3* a uma

área reduzida da Normandia. Isso significa compreender melhor a trama, adquirir um maior senso de história e perceber com maior clareza a interligação dos eventos.

Por outro lado, a escolha diminuiu a variedade de ambientes, que agora se resumem entre a zona rural francesa, um

animações e cenas entre as batalhas não podem ser puladas e os minijogos nos prendem onde não deviam. Porém, há ainda o modo multiplayer. Nele, há veículos bacanas e dá para notar claramente que a Treyarch aprimorou a coisa toda. Mesmo que a mudança seja sutil, ainda assim é ótima.

A produtora reduziu a área do jogo a um pequeno trecho da Normandia



complexo industrial e a cidade. Todos os cenários, porém, são construídos com um realismo comovedor. As casas parecem que são realmente habitadas. Lógico que é um detalhe visto em outros jogos, mas merece ser destacado por estar presente também em *CoD*.

Se o jogo fosse avaliado somente pelo modo single-player, a nota máxima seria oito. Afinal, o combate ainda é brilhante e parece melhor do que nunca, mas as

XBOX 360 Avaliação

- Combate insano
- Atenção dobrada ao multiplayer
- Mais bonito que o anterior
- Falas clichês e tom hollywoodiano
- Mini-games irritantes

A guerra nunca acaba, mas pode ficar melhor

9

CALL OF DUTY 3

F.E.A.R.

DISTRIBUIDORA:
VIVENDI UNIVERSALPRODUTORA:
MONOLITH/DAY 1

JOGADORES: 1

ONLINE: 2-24 JOGADORES,
DEATHMATCH, TDM, CTF
E MAIS!

CUSTOMIZAÇÃO: N/A

RECOMENDADO

XBOX 360

F.E.A.R.

Com M.E.D.O? Não fique. É só uma ameaça aterrorizante do mundo dos mortos...

Por OXM UK e Flávia Gasi

Depois de jogar *F.E.A.R.*, você vai notar que há poucas coisas na vida tão assustadoras quanto uma menininha de cabelos pretos – embora talvez você já saiba disso, caso tenha assistido à adaptação cinematográfica de *Silent Hill* ou gosta de filmes de terror, como *O Chamado*. Nesse game, fica bem claro que uma garotinha pode causar tensão. Muita tensão.

Antes de o colocar frente a frente com ela, porém, o jogo começa com você encarnado no papel de um agente especial da unidade First Encounter Recon Assault (sim, *F.E.A.R.*). Sua tarefa é capturar o psicótico canibal Paxton Fettel, que controla as mentes de um exército de clones e participou de um misterioso assassinato em massa de crianças. Como pode perceber, aqui o papo é adulto e medonho. Se tem estômago fraco, vai parar na primeira animação.

O problema é que todo esse terror não faz, necessariamente, parte da mecânica de jogo. As situações foram encaixadas mais como um pano de fundo para narrar o desenrolar da história. Na verdade, quando o caldo engrossa e chega a hora de apertar os botões, tudo passa a ser um tiroeiro desenfreado em primeira pessoa, com direito a sustos e algumas aparições fantasmagóricas.

Para aproveitar melhor a atmosfera do game, apague a luz, aumente o volume e se concentre. Assim, os barulhos e aparições da menina medonha não vão passar em branco. Pelo contrário, farão seu coração pular pela boca. Se você não fizer nada disso, não vai conseguir sentir que está em perigo, a não ser quando o exército de clones mal-encarados surge do nada.

E bem, eles vão fazer isso. E muito. *F.E.A.R.* apresenta uma inteligência artificial incrível, muito acima da média: os inimigos são rápidos, se escondem, informam sua posição no rádio e podem acabar cercando seu soldado antes que você perceba. Além disso, o exército tem acesso às mesmas armas que você e pode jogar granadas para ludibriar sua chegada. Lembra uma partida multiplayer, com a diferença que você está jogando sozinho.

Por conta disso, o modo de história depende de habilidade e rapidez. Certamente a visão de câmera em slow motion (como se fosse uma câmera lenta) permite que você se mova e atire com mais velocidade que os oponentes. Se

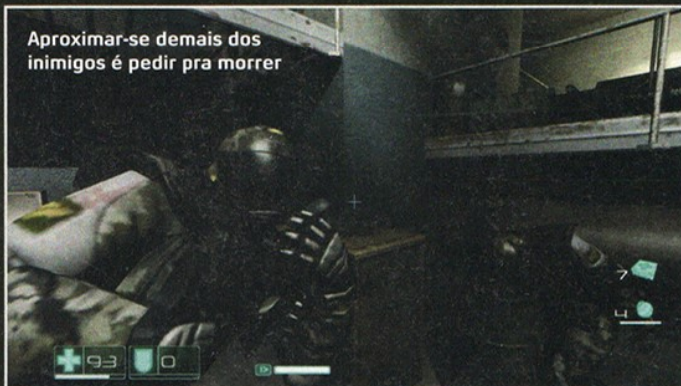
Geralmente há pedaços de corpos espalhados pela cena



Os caras são espertos o bastante para se esconder



Aproximar-se demais dos inimigos é pedir pra morrer



O game não economiza no sangue. Por isso, haja estômago



Se você já jogou *Max Payne* ou gostou do bullet time de *Matrix*, vai se sentir em casa: além de ajudar a se safar de boas enrascadas, a câmera lenta é acompanhada de efeitos visuais para lá de caprichados. É de encher os olhos.

Apesar da boa inteligência e do visual empolgante, *F.E.A.R.* tem falhas. Os inimigos não são variados, e sim os mesmos clones de sempre, que não devem chegar a dez tipos de diversidade. O desafio aqui está nas armas que eles empunham, mas não na pluralidade das suas tropas, o que é uma pena.

Se você deve tomar cuidado com o poderio de armas dos soldados, a recíproca é verdadeira. Houve um esforço para introduzir um tipo de ação vista

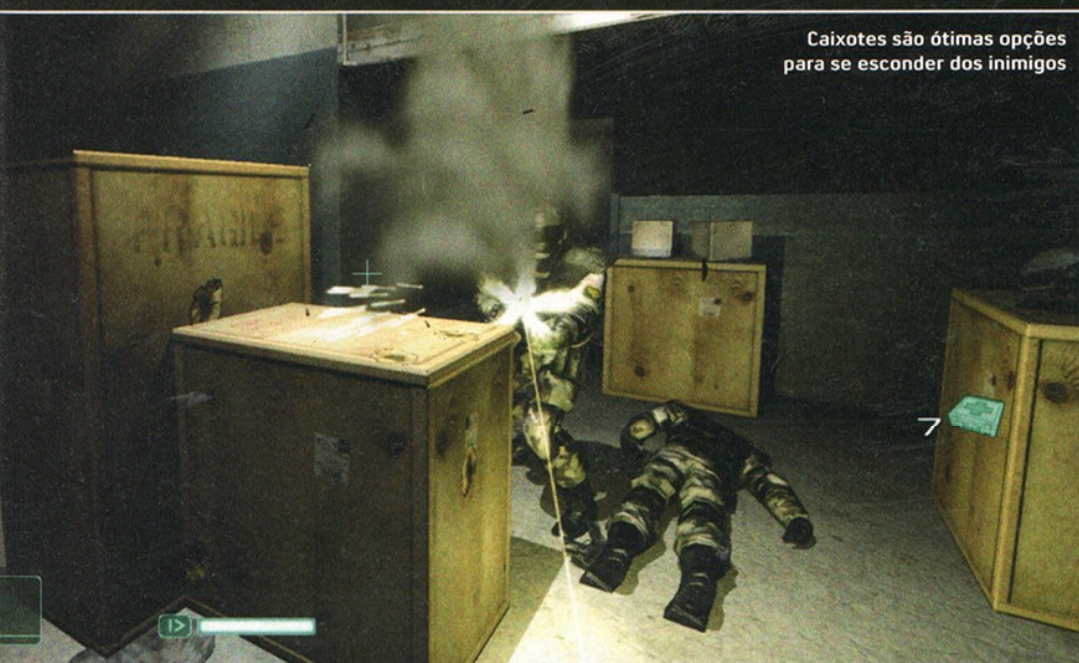
peso próprio. Por isso, as Repeating Cannon, que são enormes e trabalhosas de carregar, não devem ser usadas a esmo. O ritmo da batalha

A inteligência artificial é incrível, muito acima da média dos FPS

apenas em filmes, como o uso de armas de duas mãos. O melhor, porém, é ficar nas metralhadoras e rifles. Cada arma tem

também é impresso na forma que a história é narrada: não há cenas que precisam de grandes tempos de carregamento. Mas se por um lado isso é legal, por outro comprova um pouco de falta de profundidade do enredo. Talvez essa ausência de densidade seja um problema geral do game, que não consegue apresentar variação de cenários e inimigos. Mas que mesmo assim a menina de cabelos pretos dá medo, ah, isso dá.

Caixotes são ótimas opções para se esconder dos inimigos



XBOX 360 Avaliação

- ✓ Ótima inteligência artificial
- ✓ Modo de câmera lenta muito bom
- ✓ Armas excelentes e balanceadas
- ✗ Inimigos e cenários repetitivos
- ✗ Trama ocorre devagar

Excelente tiroteio, que se repete sem folga

8

F.E.A.R.

ARREGACE NO MULTIPLAYER

DICAS

CALL OF DUTY 3

Confira nosso guia de dicas para vencer a guerra multiplayer



Armas

Granadas

Existem dois tipos de granadas: de explosão e de fumaça. A primeira é ideal para causar uma bagunça na linha de defesa inimiga. Basta jogar uma bomba no meio dos soldados e observar a destruição.

O maior problema é que os adversários também possuem esse tipo de armamento. Se uma granada aparece do seu lado, você tem duas opções, correr e fugir da explosão, ou então pegar a granada e rapidamente jogar de volta, na direção do seu lançador. Mas essa não é uma tarefa fácil, já que o tempo para fazer tudo isso é muito curto.

Já a granada de fumaça conta com uma função mais estratégica. Se você pretende entrar em um lugar sem ser localizado ou escapar de um local cercado de inimigos, essa é a sua melhor opção. Sem falar que o visual é incrível.

Machine Guns

Com um grande poder de fogo, a machine gun tem um disparo rápido e muita munição. Ideal para acabar com um grupo grande de inimigos ou então explorar ambientes fechados. No entanto, toda essa agilidade tem um preço: a machine gun não é boa na precisão.

Rifles

São o oposto das Machine Guns, ou seja, lentas e com pouca capacidade de munição. Na medida para combate de longo alcance, já que sua precisão é incrível. Ao encontrar um prédio com vários inimigos nas janelas, essa é a sua melhor opção.

Pistols

As primas pobres dos Rifles. Também possuem disparos lentos e pouca munição. Além disso, só são eficazes no combate de curta distância. O melhor a fazer é usá-la só em último caso e, de preferência, assim que abater um inimigo com uma arma melhor, pegar a dele.

Trench Guns

Uma espingarda modificada conta com um poder de fogo incrível. Seus disparos são rápidos e a precisão é surpreendente. Não aparece a todo instante, mas sempre que você encontrar uma delas, não deixe de pegar.

Rocket Launchers

A arma mais poderosa do jogo e, por isso mesmo, aparece raramente. Em geral, surge em locais onde o seu objetivo é acabar com veículo inimigo.

Aqui, você encontra o guia essencial para melhorar o seu desempenho nos melhores jogos do Xbox 360. Todos os meses, essa

seção trata dicas e segredos para turbinar o seu Gamerscore. Então, já sabe: travou em algum trecho ou perdeu um item secreto, corra para cá.

Guia do modo multiplayer

1 – Comunicação é fundamental

Em uma batalha multiplayer, é fundamental a comunicação. Em *Call of Duty 3*, isso é imprescindível, já que existem várias classes de soldados, e cada uma executa diferentes serviços. Combine com os seus parceiros a melhor direção, a posição de cada um e até quem vai fazer o trabalho de recuperação do grupo, cuidando dos ferimentos.

2 – Estude bem os mapas

Os mapas do modo online são enormes, com dezenas de armas e veículos. A melhor maneira de se dar bem é conhecer a localização de tudo. Explore bem o cenário, busque rotas alternativas e localize as armas.

3 – Com veículos é muito mais divertido

Essa é a primeira versão de *Call of Duty* em que é possível usar veículos no modo online. Isso trouxe uma infinidade de novas estratégias. As duas opções mais simples são: deixar um tanque de guerra escondido só para destruir a linha de ataque inimiga ou então investir contra seus oponentes abertamente, enquanto a sua tropa segue por um caminho alternativo.

Sistema de classes

Rifleman

Ideais para combates de curta ou média distância. São lentos, mas contam com granadas de fumaça que facilitam o trabalho.

Light Assault

Têm muita velocidade para o mano-a-mano, mas costumam ser alvos fáceis. Têm um tipo de granada que adere a qualquer superfície, ideal para jogar em tanques de guerra.



Comunicação é fundamental: converse para ter certeza de que o time cobre todas as áreas

Heavy Assault

Carregam armas mais pesadas e com um poder de fogo impressionante. Conseguem instalar minas.

Medic

São os mais frágeis, mas têm papel fundamental: além de recuperar amigos abatidos, podem reparar equipamentos como tanques de guerra.

Scout

Conseguem vasculhar áreas e cumprir objetivos sem chamar a atenção de ninguém. Podem desarmar "surpresas" preparadas pelos inimigos, como minas.

Support

Para quem gosta de atirar para todos os lados, não há melhor escolha do que essa. Eles contam com uma supermetralhadora, que tem alto poder de fogo. Ela não é muito precisa, mas depois que você a usar, não deve sobrar muita

gente para comprovar isso.

Anti-Armor

Armados de bazucas, são capazes de acabar com todo veículo que pintar na sua frente. A estratégia fica de lado, mas quem gosta de muita destruição vai adorar. Vale lembrar que a munição para essa turma é escassa.

CÓDIGO

Destrua todas missões e todas as imagens extras. Entre com o código na tela de seleção de missões. Segure o botão "Back" e aperte →,→,←,←,×,×.

ACHIEVEMENTS

BIG AIR

O que fazer: Encontre uma rampa grande e de um grande salto com um veículo.

Pontos: 25

Dificuldade: * * * * *

HOT POTATO

O que fazer: Pegue e lance de volta cinco granadas lançadas pelos inimigos.

Pontos: 25

Dificuldade: * * * * *

WON THE WAR

O que fazer: Termine todas as missões do modo principal, em qualquer dificuldade.



Conheça as armas do jogo e saiba como e quando usá-las

SPLINTER CELL CELL

Este multiplayer disponível na Live permite que você jogue de duas formas:

Splinter Cell Double Agent é um dos melhores jogos para o multiplayer na Live. Mercenários fortemente armados precisam proteger quatro terminais de computador contra a ação de espíões. As partidas suportam até seis jogadores simultâneos, com times compostos por três pessoas de cada lado. Os espíões são ágeis e têm a habilidade de se manter nas sombras, porém perdem em força física e armamento para os mercenários. Acompanhe as melhores estratégias para cada equipe.

Espião

O multiplayer começa com oito mapas. O esquema é decorar as passagens de cada um, onde fica o ponto de renascimento dos mercenários e as rotas de fugas mais rápidas. Pense nos cenários como uma amontoado de áreas com múltiplas saídas e entradas. Conhecer bem onde cada um está é o segredo para vitória. Mova-se e evite hesitação. Caso contrário, é morte certa.



Faça corridas de teste para saber quanto tempo demora para chegar do ponto A ao B



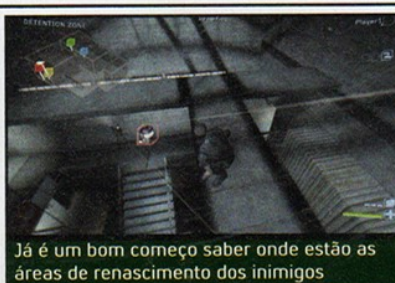
Conquistas fáceis

RECRUIT

O que fazer: Complete a missão Onyx 1
Pontos: 10 GP
Dificuldade: ★ ★ ★ ★ ★

Operative

O que fazer: Complete a missão Onyx 2
Pontos: 15 GP
Dificuldade: ★ ★ ★ ★ ★



Já é um bom começo saber onde estão as áreas de renascimento dos inimigos

Esconde-esconde

Por mais que você se esconda, a verdade é que não existe área segura no multiplayer. Parta do pressuposto de que os inimigos são humanos e, como você, conhecem cada centímetro do mapa. Logo, só há um instante em que é possível ficar imóvel: quando encontrar um dos terminais para roubar as informações. Mesmo assim, fique esperto. Dê preferência para locais altos por duas razões principais: você pode pular sobre um adversário em patrulha e as granadas vindas do chão tendem a rebater e não explodir na sua fuça.

Roubando informações

O objetivo aqui é realizar downloads, que podem ser feitos em qualquer um dos quatro terminais. Independentemente do modo de jogo, sempre haverá ao menos um mercenário patrulhando, então preste atenção ao redor enquanto rouba os dados.

Pulo falso

Boa estratégia para desnortear o inimigo. Você está num piso superior a de um mercenário que acabou de enxergá-lo. Finja que vai contra-atacar dando um pulo no mesmo lugar. São altas as chances de que o sujeito se assuste e tente escapar do seu falso ataque. Aproveite o vacilo e corra para outro esconderijo.

Óculos

Enxergar no escuro é uma das melhores habilidades dos seus óculos. Porém, recomenda-se limitar seu uso ao mínimo possível. Isso porque cada vez que você o aciona, um alerta pisca no radar dos

mercenários. Apesar de não entregar exatamente sua localização, a dica facilita por dar pistas de que área do mapa você está. O esquema é só dar um tapinha no controle digital, rápido o bastante para você ver o que precisa e, em seguida, desligá-los.

Seleção de armas

Quer viver? Então crie bons reflexos, principalmente no uso de armas e equipamentos. O Jammer, por exemplo, funciona melhor como distração. Experimente acionar um numa área fora da visão do inimigo, como um duto de ar. Como o acessório emite um alarme no radar dos oponentes, eles certamente terão de averiguar para descobrir se o sinal é verdadeiro ou falso. Para isso, os caras lançarão granadas. A idéia é justamente essa. Fazê-los perder tempo enquanto você acesso os terminais. A granada de fumaça é outra boa opção de disfarce, principalmente em fugas. Correndo, lance uma para o chão e, logo após a explosão, dê a volta, circundando o inimigo até o ponto inicial da fuga. Enquanto o sujeito se perde na escuridão, você volta de mansinho para hackear o terminal.

Despistando a atenção

Desligue o máximo de lâmpadas que puder em volta de um terminal e aproveite para baixar informações por alguns segundos. Não precisa pegar tudo de uma vez. Procure outro computador e deixe seu inimigo vasculhando a área escura, tentando achar alguém que não está mais lá.



Apagar as luzes de áreas que você não vai entrar é útil para despistar os adversários

DOUBLE AGENT

como mercenário ou espião. Veja aqui as dicas para se dar bem no jogo

Mercenário

Bem equipados, os mercenários têm como objetivo de vida deter os espões, antes de obterem as informações dos terminais. Simples.

Patrulha

Da mesma forma que os espões, o primeiro passo é conhecer minuciosamente os mapas. Logo, passe um tempo atuando no terreno inimigo, e controle um dos espões para descobrir onde estão os acessos secretos usados pelos caras. Feito isso, hora de jogar com o mercenário novamente. Retorne a todos os pontos de fuga que descobriu para sacar qual o melhor método de interceptá-los pelo chão ou escadas. Isso porque, diferentemente dos espões, você não pode fazer todos aqueles movimentos acrobáticos.

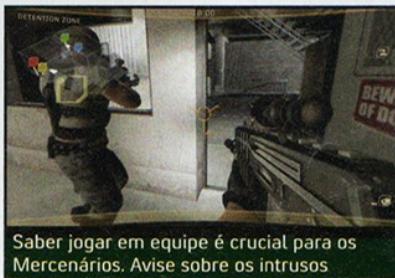


Perdeu seu alvo de vista? A granada pode ajudá-lo a encerrar o serviço

Atue em equipe

Espões são rápidos. Você, não. Isso, porém, não significa que eles podem escapar facilmente. Sua equipe precisa aprender a se comunicar eficientemente, uma estratégia básica em disputas multiplayer. Nesse caso, mesmo que seu conhecimento do mapa seja pífio, torna-se possível pedir auxílio a um de seus colegas mais experientes. Mantenha também atenção constante no mapa. Caso surja o menor sinal de um intruso, sua equipe pode apertar o cerco em uma área específica. Outro detalhe importante: seu rifle, apesar de ter munição ilimitada, exige troca dos

pentos com balas. Um processo que leva exatos quatro segundos. Numa perseguição, tempo bastante para perder de vista o invasor. Nesse caso, enquanto a recarga é feita, mantenha seus comparsas avisados sobre a direção que o alvo está indo.



Saber jogar em equipe é crucial para os Mercenários. Avise sobre os intrusos

Porrada

Caso fique cara a cara com um espião, nem pense duas vezes: acerte uma bordoadada no sujeito (pressione o analógico esquerdo). Isso é bastante eficiente em espaços menores. Áreas abertas, por outro lado, prejudicam contatos físicos. O esquema, então, é mirar e mandar chumbo mesmo.

Evite problemas

Uma vez no chão, o espião pode ser exterminado com dois toques no botão A. Esse movimento serve para agarrar o infeliz e finalizar o ataque com uma cabeçada. No entanto, além de lento, o processo pode ser perigoso, já que um segundo espião pode surpreendê-lo pelas costas. Logo, saque sua arma e termine o serviço com um tiro.

Drones

Pense numa câmera que voa. É mais ou menos isso, com a diferença que essa pode matar. Os Drones são controlados a distância e conseguem vasculhar locais inacessíveis a você. Há um porém. Quando acionado, seu personagem fica vulnerável. Por conta disso, recomendamos usá-lo logo no início do combate.

Uma das melhores utilidades é enviá-los por túneis ou pontos



elevados do cenário, justamente por onde os espões atuam com maior intensidade. Outro esqueminha bacana é manter o Drone posicionado na ponta de uma entrada enquanto você fica posicionado na outra.

Visão estática

O EMF permite a você perceber o pulso de ondas eletromagnéticas. Coisa fina, mas com um problema: só funciona enquanto você está parado. Mova-se e terá de esperar o treco recarregar novamente antes de voltar à ativa. Em áreas muito escuras, ative o apetrecho rapidamente, apenas para ter uma visão geral da cena. Por fim, use-o quando um espião lançar uma bomba de fumaça. Será possível enxergar o fujão numa boa.



A visão EMF é ótima para achar fujões, mas demora um tempo para recarregar



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.

Para isso, basta usar um cartão de crédito internacional (já que a Live ainda não chegou ao Brasil) e adquirir uma espécie de dinheiro virtual chamado Microsoft Points. Veja aqui o que você pode comprar por lá:



XBOX LIVE ARCADE GAMES

100
Microsoft
Points =
US\$ 1,25



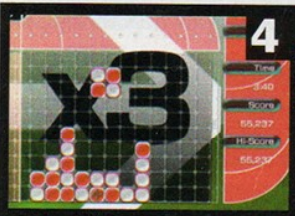
1 GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED
Publ: Bizarre Creation
Desenv: Bizarre Creation
Jogadores: 1 Custo: 800 MP
Sucesso absoluto da Live, *Retro Evolved* é imperdível para quem gosta de jogos de tiro. Nossa nota: 9/10



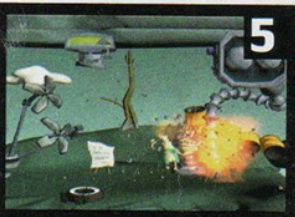
2 DOOM
Publ: Activision
Desenv: Nerve
Jogadores: 1 Custo: 800 MP
Quem não jogou não pode deixar de testar a primeira versão de *Doom*. Nossa nota: 9/10



3 STREET FIGHTER II: HF
Publ: Capcom
Desenv: Capcom
Jogadores: 1 a 2 Custo: 800 MP
Se você tem fome de alguma coisa nostálgica e não sabe bem o que é, este é o jogo. Nossa nota: 9/10



4 LUMINES LIVE
Publ: Q
Desenv: Q
Jogadores: 1 a 2 Custo: 1.200 MP
Viciante do começo ao fim, *Lumines* vai acabar rapidinho com a sua vida social. Nossa nota: 7/10



5 CLONING CLYDE
Publ: NinjaBee
Desenv: Kenworthy
Ent. Jogadores: 1-4 Custo: 800 MP
Com o charme de games antigos, *Cloning* exemplifica os melhores quebra-cabeças. Nossa nota: 8/10



XBOX 360 TEMAS DE JOGOS

Existe um tema para quase todos os jogos de Xbox 360, mas apenas o material top entra neste guia. Nossos cinco temas favoritos são:



Se liga!!!

Dá para jogar online, mas sem suporte

A Microsoft do Brasil não dá suporte à Live nacional. Os jogadores que assinarem o serviço por aqui só poderão obter suporte pelo telefone da empresa nos EUA. Para fazer o cadastro, é necessário informar um endereço no exterior (pode ser o de um amigo ou parente).



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

X06 HALO WARS Preço: 80 MP

2

LEGO SW II PACK 2 Preço: 80 MP

3

COD 3 FLAGS Preço: 80 MP

4

STREET FIGHTER II Preço: 100 MP

5

HALO 3 PACK Preço: 50 MP

XBOX 360 EXTRAS

The Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II

Conteúdo: Northern Badlands Map Pack 2 Preço: 350 MP

O QUE É?

O segundo pacote de mapas para *BFMEII* conta com três cenários: Forochel, Grey Mountains e Cam Dum. Cada um deles pode ser jogado no modo Skirmish solo ou em qualquer uma das opções presentes no multiplayer. Vale a pena conferir.

VALE O QUANTO PESA?

Para fãs do jogo, sim. No entanto, vale esclarecer que os mapas sofrem dos mesmos problemas do pacote anterior, chamado Aragorn Map Pack. O maior contraponto é a falta de opções táticas, por conta do excesso de simplicidade do design. De toda forma, custa metade do preço, o que é um belo desconto.



Saints Row

Conteúdo: Funky Fresh Pack Preço: 100 MP

O QUE É?

O pacote oferece uma montanha de novas roupas e tatuagens, num total de 69 itens. Uma vez destravados, é preciso caçá-los pelas diversas lojas espalhadas pelo mapa e encontrar cada um deles. Apesar de o jogo não conter armas inéditas, só o visual dos aspirantes

a gângsteres já são suficientes pra aumentar a diversão.

VALE O QUANTO PESA?

As tais "skins" (alterações visuais) podem não ser o conteúdo mais criativo, mas caem como uma luva na proposta de *SR*. Só aqui você pode combinar um capacete de samurai com um smoking.



Ultimate Mortal Kombat 3

Ainda falta muito feijão com arroz

DESENVOLVEDORA: DIGITAL ECLIPSE PLAYERS: 1-8 PREÇO: 800 MP

Nos anos 90, a guerra entre *Street Fighter*, da Capcom, e *Mortal Kombat*, da Midway, estava mais acirrada do que nunca. *Ultimate Mortal Kombat 3* foi o penúltimo game da série criado em 2D. Muitos lutadores e um torneio de oito jogadores transformaram *Ultimate* em um dos melhores jogos da série.

Diferentemente de *Street Fighter II*, no entanto, o game perdeu a força com o passar dos anos. Mesmo com gráficos bacanas, não há como negar a pouca variedade nos ataques dos personagens. Assim como faltam aqueles combos insanos, tão amados em títulos de luta.

Os fanáticos pela série podem até curtir o *hype* e ter momentos de diversão, mas para todos que almejam a perfeição na porrada, Ryu e companhia ainda reinam absolutos.

XBOX 360 Avaliação

Nem mesmo a nostalgia pode esconder as falhas

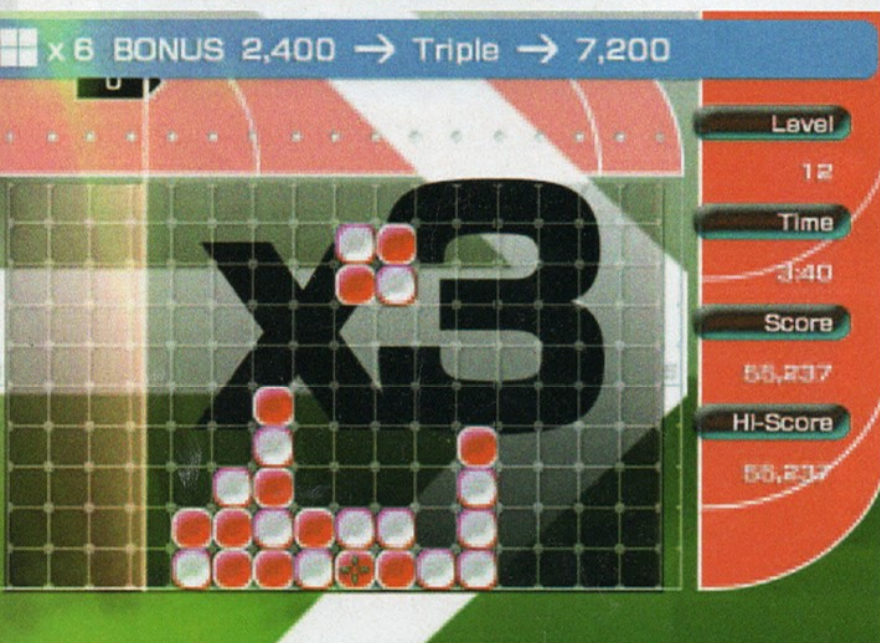
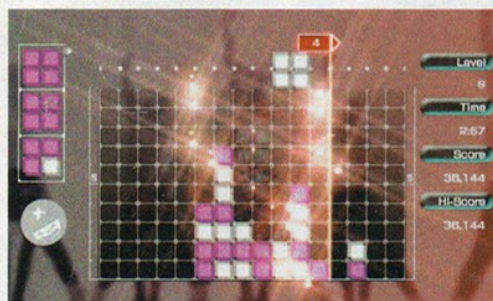
6



Lumines Live

Que fique avisado: esse game tem tudo pra fazer você esquecer que tem vida!

DESENVOLVEDORA: Q ENTERTAINMENT INC PLAYERS: 1-2 PREÇO: 1.200 MP



Vamos eliminar o óbvio: *Lumines* é bom e contém aquela pitada do *puzzle* clássico: ele vicia.

A premissa – limpar blocos em grades, por meio de arranjos de retângulos coloridos – pode soar complicada no papel. Na ação, a história é outra. Além de fácil de jogar, você fica vidrado em conseguir combos e aumentar o placar. Com apenas duas cores, a organização exige habilidade para ativar blocos múltiplos e cada vez maiores.

Lumines conta com diversos modos de jogo. Soa maravilhoso, mas aqui mora o problema. Missões, puzzles e versus CPU são oferecidos como demo. Para ter o pacote completo, é necessário comprar cada parte individualmente. Na boa: seria melhor pagar mais caro para ter o jogo inteiro de uma vez do que gastar dinheiro picado por modos parciais.

XBOX 360 Avaliação

Jogabilidade perfeita em um pacote incompleto

7

A dica que você procura está aqui

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 22 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Testamos 10 jogos de PS 3 na feira de games em Tóquio: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm Lair e muito mais...
- ▶ No Guia Completo Detonado: Lego Star Wars II



Edição 21 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: God of War 2 - o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos
- ▶ No Guia Completo Detonado: Dead Rising detonado no X360



Edição 20 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Command Conquer 3 Tiberium Wars - tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia
- ▶ No Guia Completo Detonado: Winning Eleven 10 nos mínimos detalhes



Edição 19 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Tudo sobre o Metal Gear Solid Portable Ops (PSP)
- ▶ Tony Hawk's Project 8 (PS3/X360/PS2/XB/PSP)
- ▶ No Guia Completo Detonado: Rogue Trooper (PS2/XB/PC) e Urban Chaos (PS2/XB)



Edição 18 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Assassin's Creed (PS3), Gears of War (X360), Super Mario Galaxy (Wii), Spore (PC)
- ▶ No Guia Completo Detonado: New Super Mario Bros (DS) e X-Men: The Official Game (X360/PS2/XB/GC/PC)

Só para quem é gamemaniaco!



R\$ 14,90

Especial The Sims 2

- ▶ A revista oficial brasileira The Sims 2 com tudo sobre The Sims: bichos de estimação, dicionário de Simlish...

CÓD. 22031

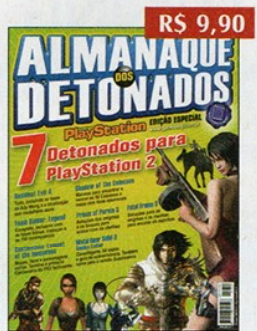


R\$ 14,90

Multiplayer Games

- ▶ São 4 jogos completos no CD-ROM: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer Online e Live for Speed (demo)

CÓD. 60015



R\$ 9,90

Almanaque Detonados

- ▶ São 7 detonados para PS2: Resident Evil; Tomb Raider; Legend; Castlevania; Lament of the Innocence e muito mais

CÓD. 36008



R\$ 14,90

Kit Game Master

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

CÓD. 36006



R\$ 19,90

Guia Ragnarök

- ▶ Guia oficial do Ragnarök com 154 páginas para você descobrir os segredos dos transcorridos

Para comprar
ligue para
(11) 3038-5050
ou **0800 55 76 67**
e informe a
OFERTA 133

Horário de atendimento:
segunda a sexta, das 8h às 20h.
Sábados, das 9h às 15h

Acesse:
www.gameblog.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 133

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

*Fretes para postagem simples de revista- 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,25. Prazo de entrega: de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão: Amex Credicard Diners Visa Mastercard

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com 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 com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

CEP: _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (____) _____

Celular: _____ RG _____ CPF _____

[TOP 10]

Gostou de um jogo e quer dar a sua opinião? Mande uma breve análise com sua nota. Na estréia da coluna, veja o que os gringos nos enviaram

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



F.E.A.R.



Darren Hodgson: "F.E.A.R. para Xbox 360 é bom pra ca****o!!! Ainda não encontrei alguém que nao achou sensacional a mistura de porrada e terror. É tão bom quanto o de PC. Controles perfeitos, o framerate ficou lindão e os gráficos são tão bons – senão melhores – do que os da versão original."

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



PROJECT GOTHAM RACING 3



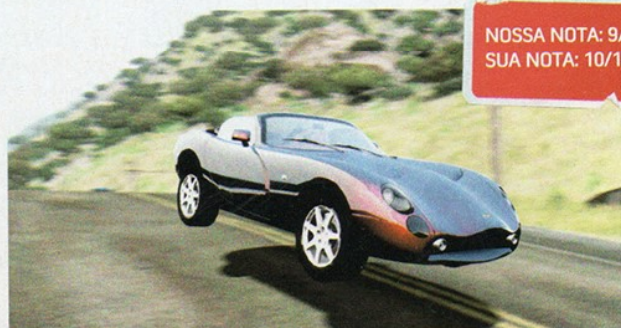
Blobbyart: "A melhor série de corrida voltou e ficou linda pra caramba! Dá até para ficar apenas na frente da TV, admirando os carros. Só tem um problema: acaba. Baixe os pacotes de Style e Cadillac para prolongar o jogo!"

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



Test Drive Unlimited

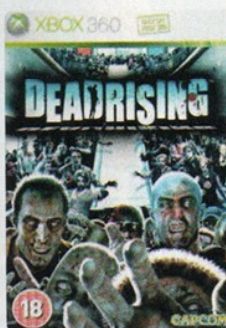
Vrossi46: "PQP! Pela demo pensei que não pudesse ser tão grande, mas o trecho é gigantesco! Que outro jogo de corrida oferece tanta variedade e idéias tão originais? Tipo, passear livremente, entrar em lojas especializadas para comprar máquinas animais, roupas e até casa! Muito louco!"



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

DEAD RISING

Canarywondergod: "Fiquei sem fôlego com o valor de replay do game. Gostaria de ficar matando zumbis a noite toda. Totalmente viciante. Adoro a katana (espécie de espada), mas também é espetacular esmigalhar a cara de um morto-vivo com uma panela quente e ouvir o chiado da carne fritando."

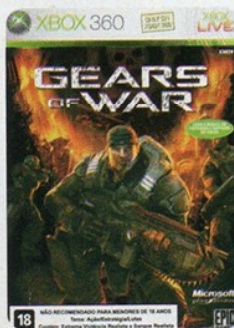


NOSSA NOTA: 9/10
SUA NOTA: 10/10

GEARS OF WAR



DCE: "Gears of War é surpreendente. Eu realmente acredito que a Epic Games tenha acertado no modo online. O modo Co-op apavora na Live. Na boa, é o melhor shooter para ser jogado em equipe do Xbox 360. Não consigo parar de jogar um instante sequer."

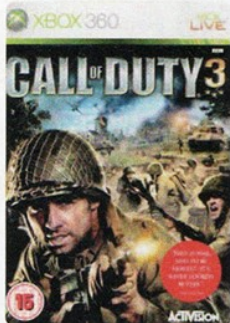


NOSSA NOTA: 9/10
SUA NOTA: 10/10

CALL OF DUTY 3



Wanglerabbit: "Vocês repararam nas texturas do game? As batalhas são muito mais viscerais e desafiadoras por causa da inteligência dos inimigos. A jogabilidade é bem louca. Parece que você está correndo dentro de uma cena de cinema! Jogar com os alemães é divertido também. Pena que não há russos."



VIVA PIÑATA



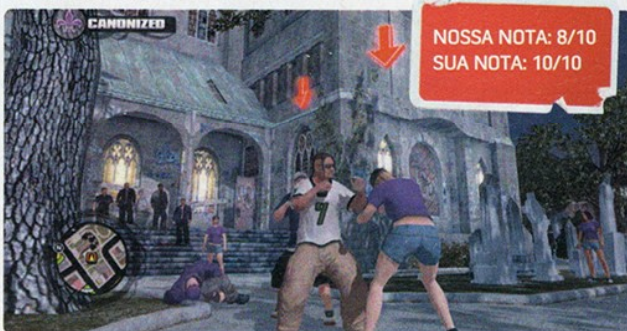
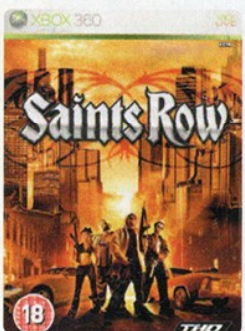
Destroyer666: "Curti a interatividade dos cenários com os animais, ou melhor, com as piñatas. É incrível ver como a inteligência artificial mostra o humor dos personagens, que pode mudar com alguns cuidados e melhorar o que você faz no jardim. Quando os monstros aparecem, então, tudo fica bastante confuso. Muito legal."



SAINTS ROW



Ghosty05: "Este jogo é animalesco! Os gráficos e luzes são estonteantes, sem falar do detalhamento das customizações de carros e personagens. Os times do FBI e da SWAT são bem divertidos, especialmente quando você joga usando a M16. Tem tanta coisa para fazer que eu nem sei por onde começar."



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

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Sybec: "Joguei a versão de Xbox depois de detonar a do X360.

Os jogos não tinham como ser mais diferentes. Compre as duas versões, pois ambas são animais!"



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

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



01casey: "Sinto-me compelido a ligar o Xbox 360 mais uma vez e entrar no portal para outro mundo.

O portal fica aberto por meses e consome todo o meu tempo. Jogue *Oblivion* para se perder em outra realidade."



Hardware Reviews

Confira os últimos lançamentos mundiais de acessórios para o Xbox 360



FACEPLATE CROMADA PARA Xbox 360



Acredite: uma frente cromada tem tudo para deixar o seu Xbox 360 ainda mais bonito na sala. Com o reflexo emitido por esse acessório aí do lado, dá até para fazer a barba apenas olhando para o console. Instalar o faceplate, no entanto, pode ser um problema. Encaixar o acessório é uma tarefa trabalhosa, que envolve soltar alguns cliques e deslizar outros.

O processo exige muita paciência e o uso de algumas

ferramentas especiais. Além, é claro, de muito cuidado, já que a garantia do videogame é invalidada caso você remova o adesivo lateral da peça. Ou seja: se o Xbox 360 explodir por algum outro motivo, ele nunca mais será consertado de graça. Uma boa dica para evitar problemas é comprar a peça completa de cromo que envolve todo o aparelho.

NOTA: * * * * *

FACEPLATE CROMADA PARA O CONTROLLER

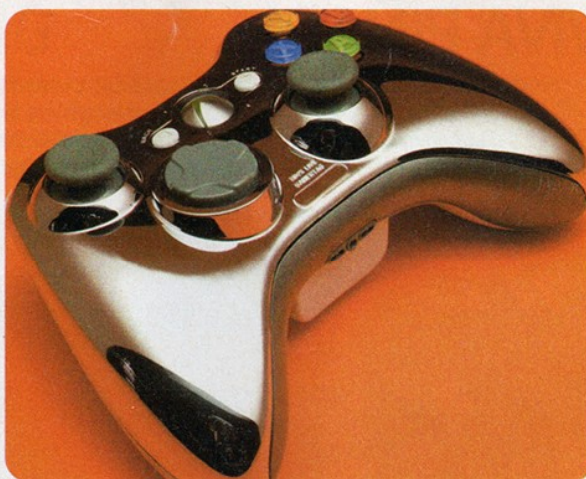


Uma capa cromada para o controle ficará perfeita caso você instale uma faceplate com as mesmas características em seu console. Assim como a peça "gêmea", porém, não é nada fácil fazer a instalação do periférico.

Primeiro, você precisará usar uma ferramenta especial, a Torx-8, para retirar os parafusos próprios da Microsoft. Depois, terá que desmontar o controle mantendo todos os conectores ligados.

Existe um guia rudimentar que acompanha o produto, mas ele não vale nada por conta da extrema dificuldade de se retirar o direcional digital, já que ele fica preso em dois locais diferentes. Por fim, é necessário remover todos os botões e encaixá-los com precisão na nova capa. Isso pode levar mais do que 30 minutos e, pior, invalidar a garantia.

NOTA: * * * * *



SUPOORTE VERTICAL COM SISTEMA DE REFRIGERAÇÃO



O poderoso Xbox 360 pode gerar muito calor. Por isso, alguns fabricantes de hardware estão criando soluções de refrigeração. Algumas idéias, porém, são mal-pensadas, como esse suporte vertical que aparece aí do lado.

O grande problema é que os ventiladores posicionados na base da unidade são lentos e não promovem a quantidade de ar suficiente para resfriar o console. Como se não bastasse, o

acessório é muito barulhento, ao contrário do que os seus fabricantes propagam. Quando conectado ao videogame, o que se escuta é uma turbina de avião pronta pra decolar – um ruído estupidamente alto e sem sentido.

Para não dizer que tudo está errado, há um slot para colocar o controle remoto do aparelho, que é um extra interessante. E só.

NOTA: * * * * *

[RECOMENDADO]
XBOX 360



XBOX LIVE VISION CAMERA

Bonita como uma pintura. Talvez seja por isso que essa câmera foi batizada de Vision. Embora simples, o acessório é incrivelmente atraente. Sua interface mistura metal com a cor branca, enquanto sua altura e peso correspondem a uma pilha pequena. O pacote do periférico contempla um headset com fio, dois jogos da Xbox Live Arcade e um mês de assinatura da Xbox Live Gold (que, nos Estados Unidos, custa US\$ 50).

Configurar a câmera é uma tarefa simples. Ela é conectada a uma das portas USB do console – em alguns casos, o periférico não liga sozinho, o que exige algumas novas tentativas. Uma vez funcionando, o aparelho apresenta um anel luminoso verde e o sistema do videogame (chamado dashboard) mostra uma imagem do que a câmera foca no momento.

Em seguida, basta ao usuário ir até a opção Hardware Settings, acessar o menu da Vision e modificar o seu

funcionamento. Na maioria das vezes, para facilitar a vida do fã do X360, as configurações padrão de fábrica são mais do que suficientes.

A câmera de 1.3 megapixels fornece uma resolução de 1.280 x 1.024 pixels, no formato de tela padrão, o 4:3. Conecte-a ao PC com Windows XP para que o computador a reconheça como uma webcam. Útil e multitarefa.

Como se não bastasse, ela captura filmes na resolução de 540 x 480 em 30 frames constantes. Para economizar energia, o acessório se desliga automaticamente quando o jogo na tela não exige o seu uso.

Outra característica legal do periférico é que ele é duro na queda – agüenta tombos, pancadas e torções sem ser danificado. Só não abuse, claro.

E como nem tudo são flores, enquanto o hardware da câmera facilita ao máximo o uso com suas funções intuitivas, a parte do software deixa a desejar. A opção para tirar fotos fica

escondida no meio da área de perfil da dashboard. É possível aplicar filtros nas imagens e visualizá-las com zoom, porém, não há opção para cortá-las e editá-las. Outro ponto negativo é que o sistema não permite armazenar nem as suas fotos, nem as enviadas por seus amigos na seção Messages no disco rígido do console – o sistema as apaga automaticamente, sem o avisar.

Em compensação, o pacote básico da Vision vem com as versões completas dos jogos *UNO* e *Totemball*. Só que eles não vêm na caixa, mas sim disponíveis para download na Live. *UNO* é uma conversão razoável de um bom jogo de cartas que não deve agradar a todos. *Totemball*, por sua vez, segue o estilo dos games do EyeToy (a câmera similar do PlayStation 2), no qual você tem que balançar as mãos para jogar. Apesar do visual inovador, não é muito divertido e cansa após um tempo.

De resto, a câmera Vision tem um bom funcionamento. Vale a pena.

NOTA: * * * * *

Não perca tempo. A maior e melhor pesquisa sobre TVs já está nas bancas

EDITORIA EUROPA

EDIÇÃO EXTRA VideoSom

Televisores

Brasil R\$ 12,99 • Europa €4,99 • www.europanet.com.br

Plasma ▶ **LCD**

Projeção ▶ **Tubo**

Guia completo com 101 aparelhos. Saiba tudo aqui antes de comprar

Plasma X LCD
Descubra aqui qual a melhor opção para o seu caso

Rendimento Máximo
Dicas para você aproveitar ao máximo os recursos da sua TV

Futuro
Conheça as tecnologias que vão revolucionar as TVs no futuro

HDTV
Respostas para tirar todas as suas dúvidas

E MAIS Tudo sobre cabos para escolher a conexão certa

JÁ NAS BANCAS!

Lançamento regional. Se preferir, compre pelo 0800 55 76 67 ou no site www.europanet.com.br
Horário de atendimento telefônico: segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h.



O HERÓI ARACNÍDEO COMO VOCÊ NUNCA VIU

MULHER-GATO CONFIRA O GUARDA-ROUPO DA SENSUAL VILÃ DOS QUADRINHOS

REVISTA

MUNDO SUPER HERÓIS

Guia completo
HOMEM-ARANHA

- Quadrinhos
- Seriado de TV
- Desenhos Animados

28 páginas, incluindo um bizarro seriado japonês, os quadrinhos indianos e outras curiosidades

GRÁTIS!
Mini-pôster do Aranha

AULA DE HQ
Renato Guedes revela como se tornar um homem desenhista de quadrinhos

HERÓIS GAYS
Sim, eles existem. Combatem o crime e o preconceito

FANTASMA
Ele inaugurou o uso de máscaras nos quadrinhos. Saiba aqui sua história

Colossus: sim, ele é

EDITORA EUROPA



JÁ NAS BANCAS.

SE PREFERIR, COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67 OU NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR
HORÁRIO DE ATENDIMENTO TELEFÔNICO: DE SEGUNDA A SEXTA, DAS 8H ÀS 20H. AOS SÁBADOS, DAS 9H ÀS 15H.

PLACAR

Porque vida social é para gente normal

Por Nelson Alves Jr.

Seus pais acham que você não dorme nem come direito? Sua namorada reclama que foi trocada por um joystick? Seus amigos sugerem que você frequente o "Jogadores Anônimos"? Então aqui é seu lugar. Mostre a todos o quão produtivo tem sido o seu tempo gasto em frente à televisão. Pelo menos nós sofremos da

mesma incompreensão e sabemos valorizar as suas tão suadas conquistas. Veja bem, nós valorizamos, mas não temos a mesma competência que você. Para evidenciar nossa ruindade, resolvemos escancarar o placar de alguns membros da redação. Que medo. Mande os seus recordes para cá e nos detone.

GAMERTAG: siqueira



Nome: Luiz Siqueira
Gamerscore: 2352
Zona: Pro
Títulos jogados: 24

A gente deveria tirar um barato com o Luizão, mas temos dois motivos pra deixar quieto: primeiro que é ele nosso chefe, segundo que tem alguns caras aqui bem piores que ele.



Favorito: Lumines Live!



Favorito: Lego Star Wars 2

GAMERTAG: BRShadow



Nome: Leandro Rodrigues
Gamerscore: 765
Zona: Pro
Títulos jogados: 14

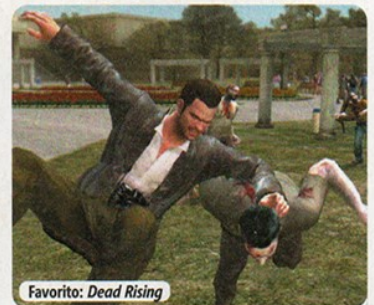
Na boa, o cara merece um desconto. Dos 14 jogos que ele testou, só mesmo o *Lego Star Wars II* foi levado a sério. Foram 660 pontos ganhos dos mil disponíveis.

GAMERTAG: TruckahBR



Nome: Felipe Azevedo
Gamerscore: 1915
Zona: Pro
Títulos jogados: 25

O Felipe escreve pra c#\$%#o, mas não leva muito a sério o esquema das conquistas. Nem por isso, porém, vamos perder a chance de envergonhá-lo. Vê se melhora, mané.



Favorito: Dead Rising



Favorito: Fight Night Round 3

GAMERTAG: DARTHMAULBR



Nome: Nelson Alves Jr.
Gamerscore: 5790
Zona: Recreação
Títulos jogados: 77

A pior média de pontuação do mundo. Só conseguiu 100% de conquistas em dois jogos: *Fight Night Round 3* e *Cloning Clyde*. Deu um novo significado à palavra ridículo.

Se liga na parada. A ideia da seção *Recordes* é servir de vitrine para a pontuação dos leitores. Coisa de doente para doente, de coração. Portanto, 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.

Personalize seu Xbox 360 e aproveite ao máximo seu console com as soluções da Nyko.



Intercooler

Reduz a temperatura interna operacional aumentando a durabilidade do aparelho.
Novo modelo 2007.



Game Face

Você cria e imprime como quiser.



Face Plate

Vários modelos para você escolher.



Power Kit

Bateria para controle e cabo para carregar.



Intelligent Remote 360

Controle programável para XBOX 360 e TV.



JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

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

**Uau!
É Natal!**

Assim como você, temos facilidade com o videogame.

Aproveite nossas ofertas em jogos e consoles. Acesse www.submarino.com.br.



X-Box 360 - Kit Oficial Microsoft

- Acompanha 3 jogos
- Controle sem fio
- Gráficos incríveis

R\$ 2.999,00 à vista

3x **R\$ 999,67**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*



Nintendo DS Lite Branco

- Ainda mais portátil
- Melhor resolução
- Melhor jogabilidade

R\$ 695,00 à vista

12x **R\$ 57,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*



PSP PlayStation Portátil - Sony

- Roda filmes e toca MP3
- Visor de LCD de 4,3"
- Grande variedade de jogos

R\$ 899,00 à vista

12x **R\$ 74,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*



PlayStation 2 Slim Sony

- Super slim
- Roda DVDs (região 1)
- A maior variedade de jogos

R\$ 659,00 à vista

12x **R\$ 54,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*



COMPRE PELO TELEFONE

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

Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/12/2006 a 31/12/2006 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 com taxa de 1,99% ao mês, válido nas compras com parcela mínima de R\$ 20,00, somente pelo telefone. Parcelas incluem TAC e IOF. Sujeito à análise de crédito. **Taxas: impostos por minuto + R\$ 0,04 (tel. fixo) ou R\$ 0,45 (tel. móvel).





Digitalizada por: Guardião

Editada por: Guardião

Doador por: André Luiz Vieira

 contato@retroscans.org

Revista digitalizada e distribuída gratuitamente.

Não venda ou alugue esta revista.

<http://retroscans.org>