



XBOX 360

A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL



ANO 3 | Nº 25 | R\$ 10,90
WWW.ROXBR.COM.BR

PROMOÇÃO DE 2 ANOS
CONCORRA A UM XBOX 360 KIT NACIONAL E TRÊS JOGOS:
• GEARS OF WAR 2
• BANJO-KAZOOIE
• LIPS

O clássico retorna com um visual surpreendente

Prince of Persia

Halo 3: ODST
Master Chief dá adeus

Tekken 6
Série estréia no Xbox

Testamos os melhores **MONITORES** para você jogar

DETONADO
Tales of Vesperia



- Mortal Kombat vs DC Universe • DiRT 2 • Left 4 Dead
- Midnight Club: Los Angeles • C&C: Red Alert 3
- Guitar Hero: World Tour • Call of Duty: World at War



9 771980 524107 25



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Tema: Simulação



Jump in.

PARA CANTAR SUA MÚSICA,
VOCÊ TEM QUE TER LIPS.



Apresentamos Lips™, o novo jogo de músicas superdivertido do Xbox 360®.
O conjunto inclui dois microfones interativos sem fio, 40 músicas incríveis e diversão ilimitada.
xbox.com/lips



 XBOX 360.

SUMÁRIO

Site da revista	6
Bastidores	7
Xbox minha vida	7
Curso de XNA	8
Acessórios	12
Cartas	14
Prince of Persia	16
Live Arcade	22
Especial: Quadrinhos	28
Entrevista: Peter Molyneux	34
Entrevista: Eduardo Hushof	38



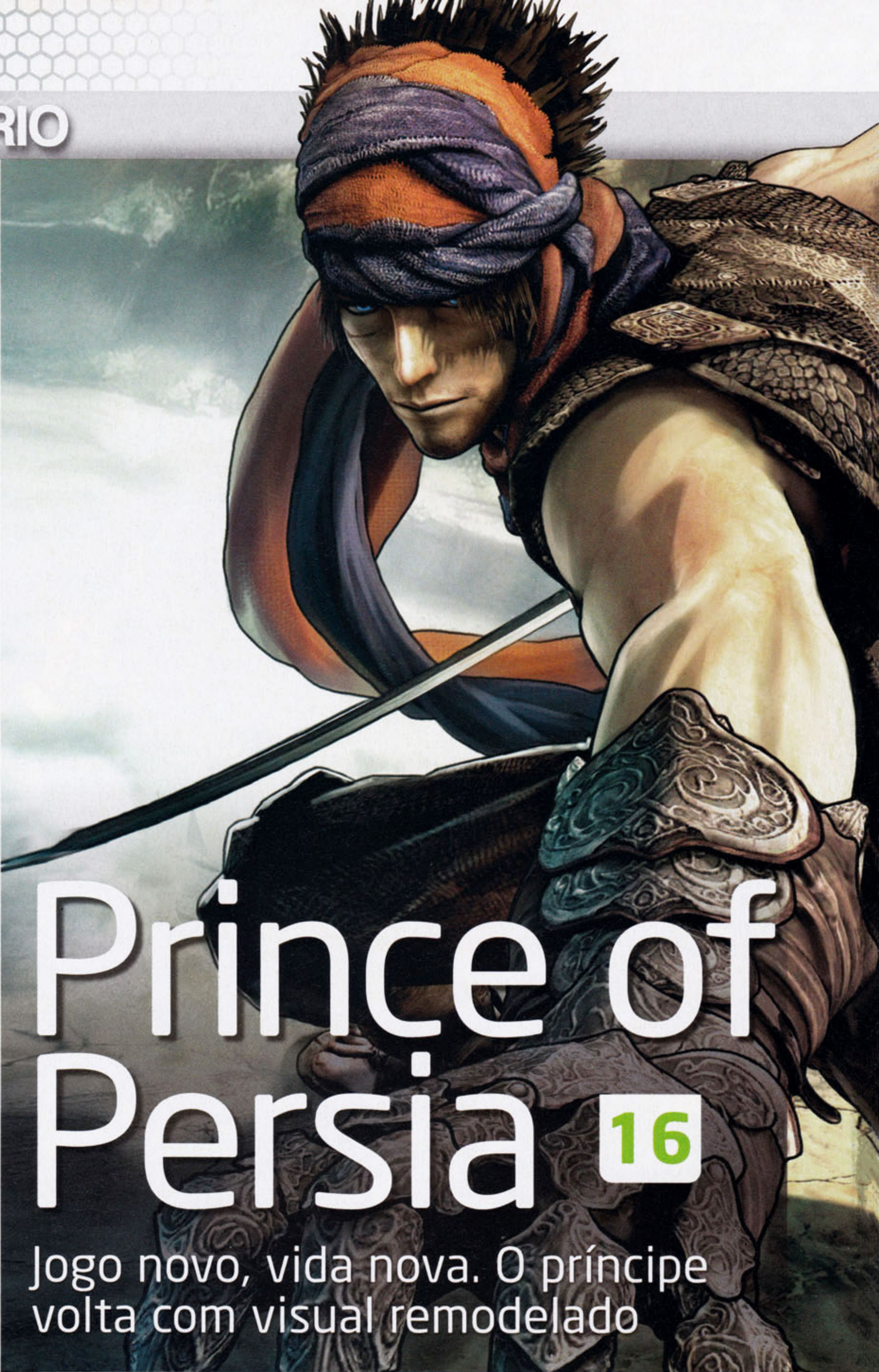
Por dentro da Rare **42**
Conheça mais sobre o estúdio

Teste: Nova Experiência Xbox	46
Halo 3: ODST	48
DiRT 2	52
Tekken 6	56
Guitar Hero World Tour	60
Call of Duty: World at War	64



Mortal Kombat VS DC Universe **68**
A porrada rola solta entre dois universos

C&C: Red Alert 3	69
Spider-Man: Web of Shadows	70
Tom Clancy's: EndWar	71
Midnight Club: Los Angeles	72
Left 4 Dead	74
Teste: Monitores de LCD	78
Detonado: Tales of Vesperia	82
Freeko	98



Prince of Persia **16**

Jogo novo, vida nova. O príncipe volta com visual remodelado

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



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



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



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



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

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

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo – SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br



Central de entretenimento

Uma central de entretenimento precisa ser amigável. Não adianta colocar uma geringonça toda cheia de rococó, daquelas que fazem até pão torrado, e não permitir que seu pai possa usá-la.

Não, não. Uma central de entretenimento deve ser fácil de manusear, com identificação visual clara, navegação intuitiva (se for preciso ler o manual, esquece) e funcionamento simplificado. Além de permitir compartilhar a experiência com os amigos. Online.

E isso nem é viagem minha. O tal centro de entretenimento online existe e chama-se Xbox 360. Sim, o aparelho já permitia conexão em rede com o computador para ver vídeos, fotos e ouvir músicas. Agora, com a "Nova Experiência Xbox", como foi batizada a atualização do sistema operacional do videogame, tudo o que já existia ficou melhor, mais fácil, muito mais atraente e, veja só, pode ser utilizado online em conjunto com seus amigos.

O esquema é show. Imagine que você saiu pra passear, tirou umas fotos com o celular e descarregou no computador. Mostrar foto no PC é uma meleca. A solução: você chama os amigos diretamente pelo console, cria um grupo e as fotos do passeio podem ser vistas por todos ao mesmo tempo. E papeando pelo headset, como se estivessem no mesmo ambiente. Para reforçar isso, cada um devidamente representado por um avatar, como o desta página, o "meu eu" digital.

É a socialização levada ao extremo. Isso é uma central de entretenimento de verdade.



Nelson Alves Jr.
nelson@europenet.com.br

XBOX 360

A Revista Oficial do XBOX no Brasil

EDITORA Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

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

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

Redator-chefe: Nelson Alves Jr.
Redação: Eduardo Trivella, Fábio Santana, Felipe Azevedo, Flávia Gasi, Humberto Martinez e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Bruno Ramalho
Assistente de Arte: Felipe Dal Gallo
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Alexandre Lobão, Fabrício Caleffi e Renato Bueno (texto)

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

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

Gerentes Comerciais:
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097 e
Maunício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi, Renata Kurosaki, Leandro Biotta, e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103

Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122
Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880, Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora)
fabiana@europenet.com.br; Anne Iris, Juliana Rolandi, Lilliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Guilherme Scalco e Rodrigo Tanikado

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

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignaglia
Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

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

Os artigos e reportagens localizados da revista **Oficial Xbox Magazine** são propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.



Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

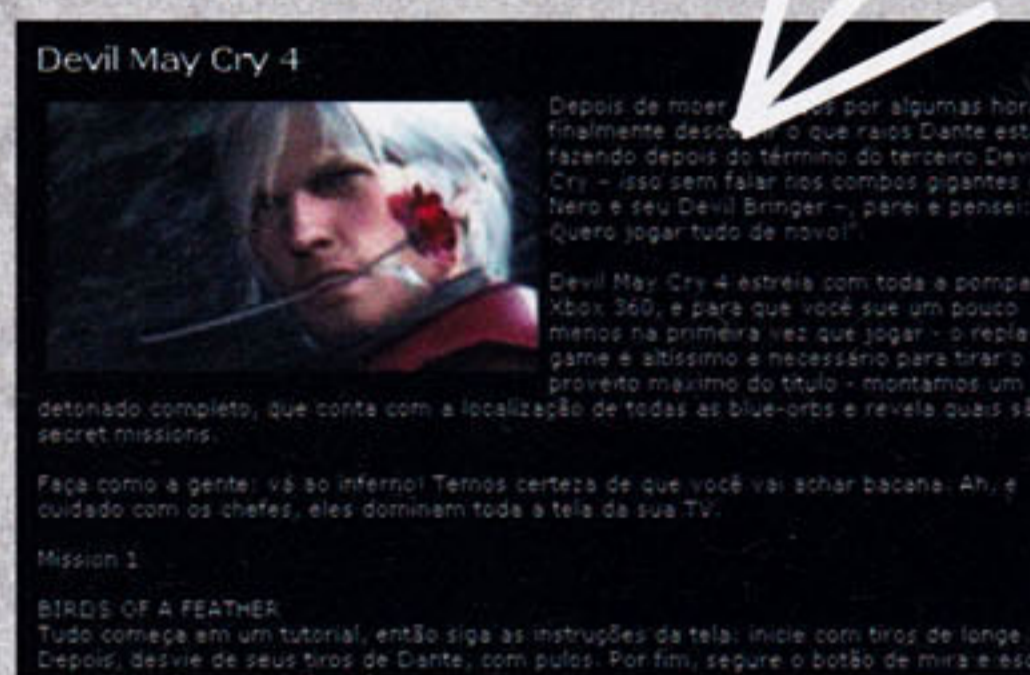
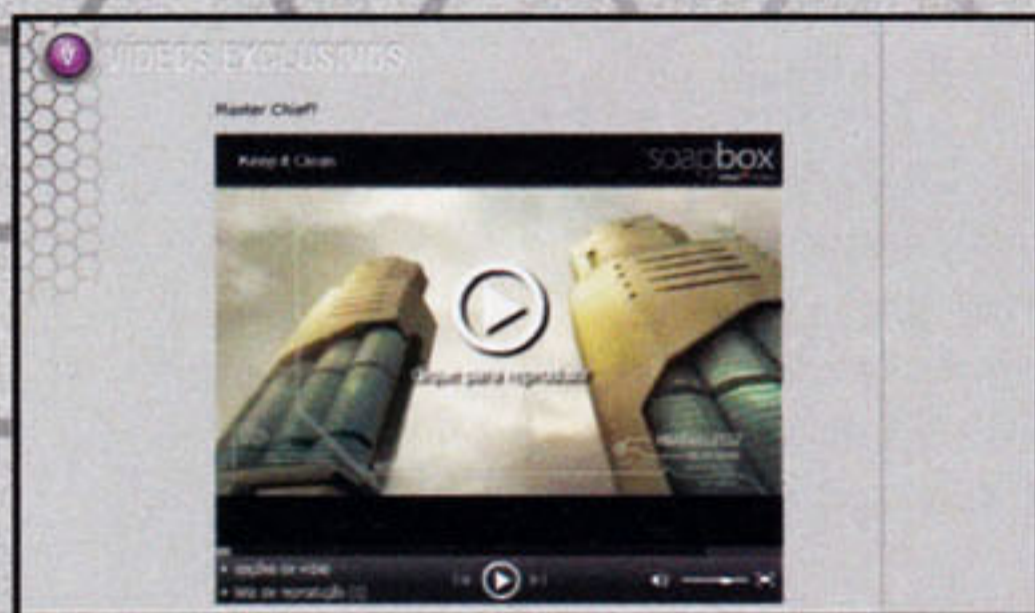
XBOX 360 GRAUS

ROX na net

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

VÍDEOS

Curioso sobre algum jogo comentado na revista? Então aproveite nossa seção de vídeos para assistir aos trailers mais recentes das produções.



DETONADOS

Perdeu algum detonado? Somos bonzinhos. Acesse o site e pegue, de graça, aquela dica que falta para você completar sua partida.

JOGO ONLINE

Curte Xbox de verdade? Então prove. Colocamos um jogo no site que funciona sem instalação e é gratuito. O esquema é simples: um quiz com 56 jogos de Xbox 360. Lá tem uma imagem de cada um deles e você precisa escrever os nomes corretos. Parece simples, mas o desafio é grande.



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

Manual das análises

Entenda nosso critério de avaliação

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

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

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

Entenda as notas

0 a 2
PÉSSIMO

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

2,5 a 4,5
RUIM

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

5 a 6,5
MEDIANO

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

7 a 8
BOM

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

8,5 a 9,5
EXCELENTE

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

10
OBRA-PRIMA

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



Resident Evil 5: o áudio é parte essencial dos sustos

Bastidores

Cochichos, verdades e rumores da indústria de jogos

CASTLEVANIA NO XBOX 360 Talvez ninguém tenha dito, mas a Konami anunciou a produção de um *Castlevania* para o Xbox 360. E é isso. Nada de imagens, nada de título ou cenas de jogo.

DECOLANDO NO JAPÃO? Falar que *Xbox 360* vende pouco no Japão já não surpreende. Entretanto, quando o danado some das lojas, aí é outro papo. Em outubro, quando o RPG *Tales of Vesperia* foi lançado, as vendas do aparelho superaram a do PS3.

DEMITIDO SEM JUSTA CAUSA O estúdio Avalanche mandou embora 77 funcionários envolvidos na produção de *Just Cause 2*. O jogo estava previsto para o final de 2008, mas desde as primeiras imagens divulgadas, nada mais foi dito sobre a produção. Agora com esse facção na equipe, pode esquecer de vê-lo tão cedo.

RIDDICK VAI VOLTAR O que era para ser um remake, agora é um jogo completo. *Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* traz história inédita, além do *Escape from Butcher Bay*, de Xbox, refeito visualmente e com multiplayer. A produção está a cargo da Starbreeze, a mesma do excelente *The Darkness*.

MAIS FÁCIL QUE XNA O XNA nasceu para facilitar a vida dos produtor independentes. Só que a Microsoft promete tornar tudo ainda mais fácil. Anunciado em 2007, o sistema Boku deve sair em 2009. A simplicidade é tanta, que você navega com auxílio do controle do Xbox 360.

STREET FIGHTER NO CINEMA Ok, nossa expectativa é baixíssima, mas temos a obrigação de informá-lo, certo? O site oficial do filme *Street Fighter: Legend of Chun-Li* está no ar. Quer ver? www.streetfighter-movie.gyao.jp. Tem pouca info, mas dá para saber como a atriz Kristin Kreuk fica vestida de Chun Li.

MIRROR'S EDGE 2 Sério mesmo. *Mirror's Edge* deve ser uma trilogia. O produtor Owen O'Brien diz que "a história contada agora é uma trilogia, três arcos do mesmo roteiro." Ao que parece, aliás, o segundo jogo deve vir com um editor de fases.

ALTAIR VAI NADAR E sim, a Ubisoft está criando *Assassin's Creed 2*. Durante uma entrevista sobre o novo *Prince of Persia*, o diretor David Wilkinson disse que o time "estava muito ocupado criando um Altair mais bonito. A última coisa que vi foi Altair nadando." Uau.

O SOM DE RESIDENT O produtor Masachika Kawata afirma que o tempo de desenvolvimento de áudio em *Resident Evil 5* foi "três ou quatro vezes maior que do episódio 4." A razão? Algumas partes são tão escuras que a única forma de identificar os inimigos é pelo som.

MAIS RESIDENT Certeza ninguém dá, mas parece que a demo de *Resident Evil 5* chega ainda em dezembro, exclusivamente para o Xbox 360. Fique de olho na Live.

Xbox 360

minha vida

Amélia Costa

Calma, calma. Eu ainda estou aqui, firme e forte. O que aconteceu foi simples: a revista estava tão bombada de informações que resolveram deixar minha coluna passar. Tudo bem para mim, me deu mais tempo de explorar a quantidade insana de games lançados. E nossa, tá insano mesmo, né? Se você é como eu, também está quase sem dormir há dias, tentando acabar com todos os jogos.

Fora isso, recebi um monte de e-mails interessantes e, como sempre, um me chamou especial atenção. Um cara chamado Henrique Hengler, deficiente físico, não possui a mão direita e, mesmo assim, é gamer desde a época do Atari. Ele anda meio preocupado com essa coisa de jogos e movimento, como acontece do Wii. Afinal, ele descobriu ali a sua barreira. Com o Xbox 360, ele dá um jeitinho e manda ver nos jogos, mas com o Wii, sem chance.

Olha só, Henrique, primeiramente, quero dizer que você é um cara f#d@! Ninguém tem que parar de jogar porque não tem uma mão ou seja lá o que for. Deficiências estão aí para serem superadas e você ganhou meu respeito eterno! Você é exemplo para todos.

Agora, vamos lá ao seu questionamento. Acho que sim, os games vão se tornar mais físicos. Porém, isto é só o meio de campo antes de você colocar um capacete e viver tudo no mundo virtual. E lá, vai importar ainda menos a sua condição. Não tenho como prever o futuro, mas acredito nisto de verdade. Por enquanto, fique com seu Xbox 360 e deixe o Wii pra lá - se bem que há muitos jogos que utilizam apenas um controle, nesse caso você pode mandar ver com a mão esquerda, né?

Mas o que eu queria dizer mesmo é o seguinte: todo mundo tem problemas e o seu pode ser complicado de lidar. Porém, há coisas ainda piores. Por exemplo: há o deficiente de língua, aquele cara que não sabe entrar na Live sem xingar a mãe de alguém. O deficiente de sexo, que acha que menina é burra quando se trata de games. O deficiente de amizades, que não consegue jogar um coop sem se mostrar. Há até o deficiente de cabeça, que acha que é o cara mais durão do mundo na hora de pegar o controle. Ainda bem que você não tem nenhuma dessas.

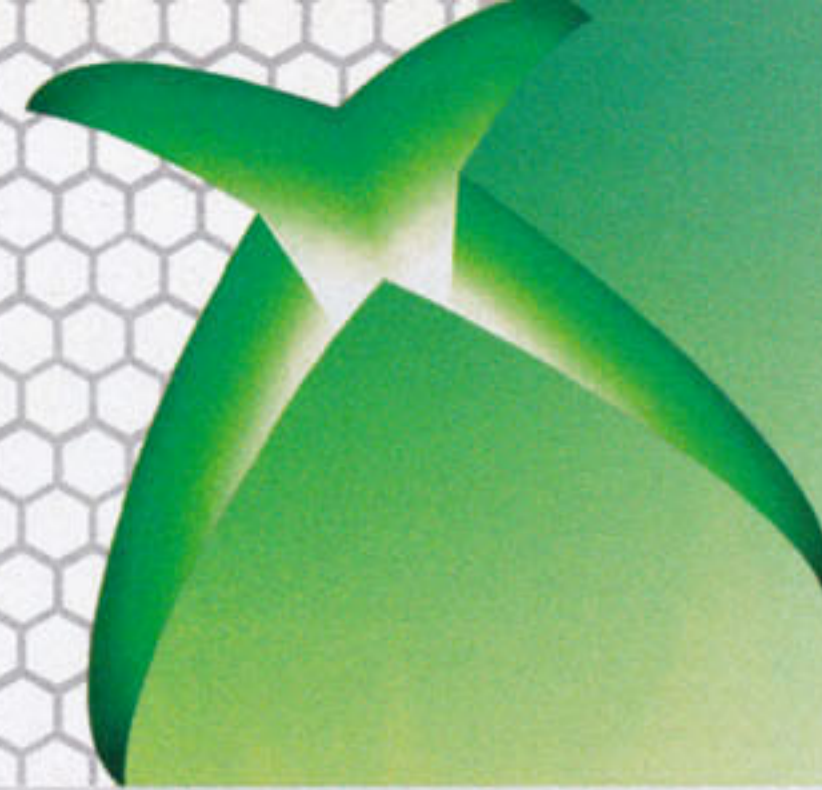
Agora, seria muito legal se você fizesse um e-mail bacana pra Microsoft, pedindo mais inclusão. Talvez você mude o mundo de muita gente parecida com você. Esta coluna, como deixo evidente, te apóia.

Um beijão pros jogadores bacanas da Live.

PS:
- Momento beijocas para: Francisco e sua filha, futura gamer; Isabela, namorada do Henrique; André Lopes (tou pensando em fazer um site de relacionamentos gamers, que acha?); Everson Moura (argh, *Moto GP07* é o fim, né?); Tomaz (arrasa no *Fallout*); Mathias (não conto nem sob tortura), Francisco e Hugo (e pra sua esposa também). É isso.

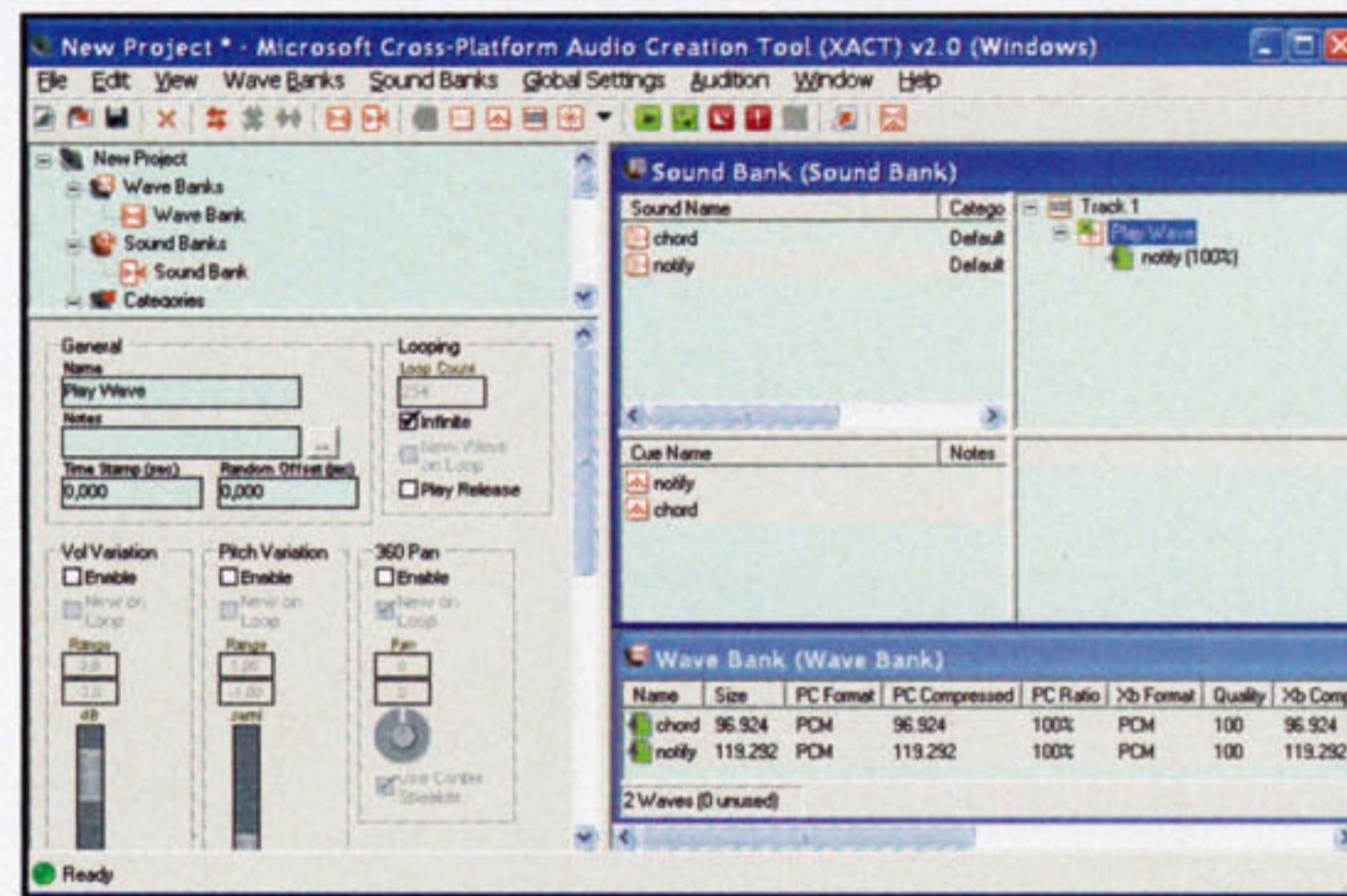


amelia@europapnet.com.br



Curso

XNA Incluindo sons em seu jogo



Agora que sabe o básico para o visual, é hora de dar vida ao projeto

Alexandre Lobão

Colegas gamers e desenvolvedores indie! Estamos na reta final do concurso ROX de minigames, mas ainda dá tempo de aprender sobre um ponto muitas vezes esquecido quando começamos a escrever nossos próprios jogos, mas que é essencial para a criação de algo bem polido: os sons, incluindo música e efeitos sonoros.

Para permitir que os mesmos sons sejam utilizados tanto no Windows quanto no Xbox 360, o XNA utiliza a ferramenta XACT, que você encontra no menu Iniciar / Programas / Microsoft XNA Game Studio 2.0 / Tools / Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT).

Para incluir sons em seu jogo, basta seguir os três passos a seguir:

Passo 1 - Criando o projeto de som no XACT: Um projeto XACT é composto por arquivos com a extensão WAV (não, nada de MP3 por aqui!), armazenados em um "Wave Bank", e os sons que efetivamente serão usados no jogo em um "Sound Bank". Para criar um projeto, execute o XACT e, na lista que aparece à esquerda, clique com o botão da direita sobre o item "Wave Banks", selecionando a opção "New Wave Bank". Faça o mesmo para criar um "Sound Bank" no projeto. A seguir, arraste os arquivos .WAV de seu Windows e solte-os sobre a janela do "Wave Bank", selecionando-os a seguir nesta janela e arrastando-os até a janela do "Sound Bank" para criar os sons associados aos arquivos WAV. Clique nos elementos das janelas do XACT e verifique que propriedades você pode

configurar para cada som – só isso já é material para todo um livro! Por exemplo, é possível indicar que um som fica em loop infinito para usá-lo como música de fundo. Salve seu projeto e continue.

Passo 2 - Incluir o projeto XACT no jogo: Para isso, basta clicar com o botão da direita no diretório "Content" de seu jogo e selecionar a opção "Add existing item", escolhendo na janela de diálogo que aparece o projeto XACT salvo no passo anterior.

Passo 3 – Tocando sons: Precisamos inicializar os objetos de gerenciamento de som do XNA para podermos habilitar o áudio em nossos jogos. Isso é feito com uma "receita de bolo", que será sempre igual para todos seus projetos: criar as variáveis adequadas e inicializá-las no

```
AudioEngine audioEngine;
WaveBank waveBank;
SoundBank soundBank;
protected override void Initialize()
{
    audioEngine = new
    AudioEngine(@"Content\MySounds.xgs");
    waveBank = new
    WaveBank(audioEngine,
    @"Content\Wave Bank.xwb");
    soundBank = new
    SoundBank(audioEngine,
    @"Content\Sound Bank.xsb");
}
```

A seguir, podemos tocar os sons de duas formas: Para um som longo (ou em loop), devemos declarar uma variável, carregar o som e, então, tocá-lo ou pará-lo quando quisermos,

conforme as linhas a seguir (nas quais o nome do som seria "notify"):

```
Cue myLoopingSound = null;
...
myLoopingSound =
soundBank.GetCue("notify");
myLoopingSound.Play();
...
myLoopingSound.Stop();
```

Agora, se quisermos tocar o som como um efeito sonoro (uma explosão ou um tiro), podemos fazê-lo diretamente a partir do objeto soundBank. Por exemplo, para tocar o som de nome "chord", basta executar a linha:

```
soundBank.PlayCue("chord");
```

Lembrando que, normalmente, esta linha estará dentro do método "Update" de seu jogo, junto ao comando que vai somar uma vida, verificar se houve alguma colisão entre objetos e iniciar uma explosão ou coisa semelhante.



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

Foto: divulgação

O prazo de envio dos jogos foi adiado até 15 de janeiro! Saiba mais detalhes e consulte as regras do concurso de minigames da ROX em www.sharpgames.net/ConcursoROX.

Promoção 2 anos da ROXI!

PRÊMIO

1 kit nacional +
Gears of War 2 +
Banjo-Kazooie:
Nuts & Bolts +
Lips!

Prove que é criativo e concorra a um kit nacional e um pacote com três jogos: Gears 2, Banjo e Lips. O esquema é simples: crie um xaveco que convença a redação a entregar o prêmio para você. A história não pode passar de cinco linhas. Uma dica: nem tente puxar nosso saco - queremos criatividade, não lambeção.

LEIA O REGULAMENTO

1. Os participantes devem enviar a carta ou e-mail com uma história que tente convencer a redação a entregar-lhe o prêmio. Para cartas, escreva por fora do envelope: Promoção 2 anos da **ROXI!** - **Revista Oficial do Xbox no Brasil** - Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900. Para e-mails, coloque "2 anos da **ROXI!**" no campo do assunto e envie para 2anos@europenet.com.br.
2. O prazo para o envio do material é dia 20 de janeiro de 2009 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios) ou a data de envio do e-mail, com prazo de 23h59 do dia 20 de janeiro de 2009.
3. A carta/e-mail da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
4. Você pode enviar quantas cartas/emails desejar.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os materiais que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade, originalidade e bom uso da Língua Portuguesa. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. Não é sorteio.
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais dos materiais enviados à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. As cartas e e-mails que chegarem à redação da **Revista Oficial do Xbox no Brasil** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Revista**

- Oficial do Xbox no Brasil** edição 28. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Revista Oficial do Xbox no Brasil** até 30 de maio de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio consiste em um Kit Nacional (contém um Xbox 360) e três jogos (*Gears of War 2*, *Lips* e *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts*) e será entregue aos vencedores até 30 (trinta) dias após o contato.
 11. Não é obrigatório comprar a **Revista Oficial do Xbox no Brasil** para participar da promoção.
 12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
- Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.



© 2008, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados. Epic, Epic Games, o logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix e o logo Crimson Omen são marcas comerciais, registradas ou não, da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos da América e em outros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360 e os logos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas da Microsoft.



Microsoft
game studios

Jump in.

GEARS OF WAR 2

A ESPERANÇA É A ÚLTIMA QUE MORRE

07.11.08

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Tema: Ação

Contém: Banalização da violência, Assassinato e Crueldade

XBOX 360

Top Gears

Você ama o Delta Squad, mas não rola tatuar a caveira do *Gears*? Relaxe. Há outros modos de demonstrar sua paixão

Edição: Fabrício Caleffi

Esperar por *Gears 2* foi uma tortura. Agora que você já o terminou dez vezes no Insane ainda quer mais? Não se preocupe, há uma porção de cacarecos bacanas de *GOW2* à venda para você mostrar essa paixão ao mundo. Aqui apresentamos alguns dos melhores que encontramos...



GLOBE SHOES

Quer mostrar seu amor por *Gears of War* sem ficar arrastando uma réplica da Lancer por aí e ter problemas com a polícia? Experimente estes tênis para skate feitos pela Globe, com um belo design em preto e decorado com o logo do jogo dos lados.

Preço: US\$80

Compre em: www.shopatron.com/index/537.0

QUADRINHOS

A Epic fechou um acordo com a DC Comics Wildstorm para publicar uma minissérie em seis partes contando a história exata do que aconteceu a Marcus e seu esquadrão entre o primeiro game e a seqüência recém-lançada. A primeira edição foi lançada agora em novembro.

Preço: US\$4

Compre em: www.forbidden-planet.co.uk



AGASALHO GEARS

Preço: US\$75

Compre em: www.play.com



CAMISETA GEARS

Preço: US\$18

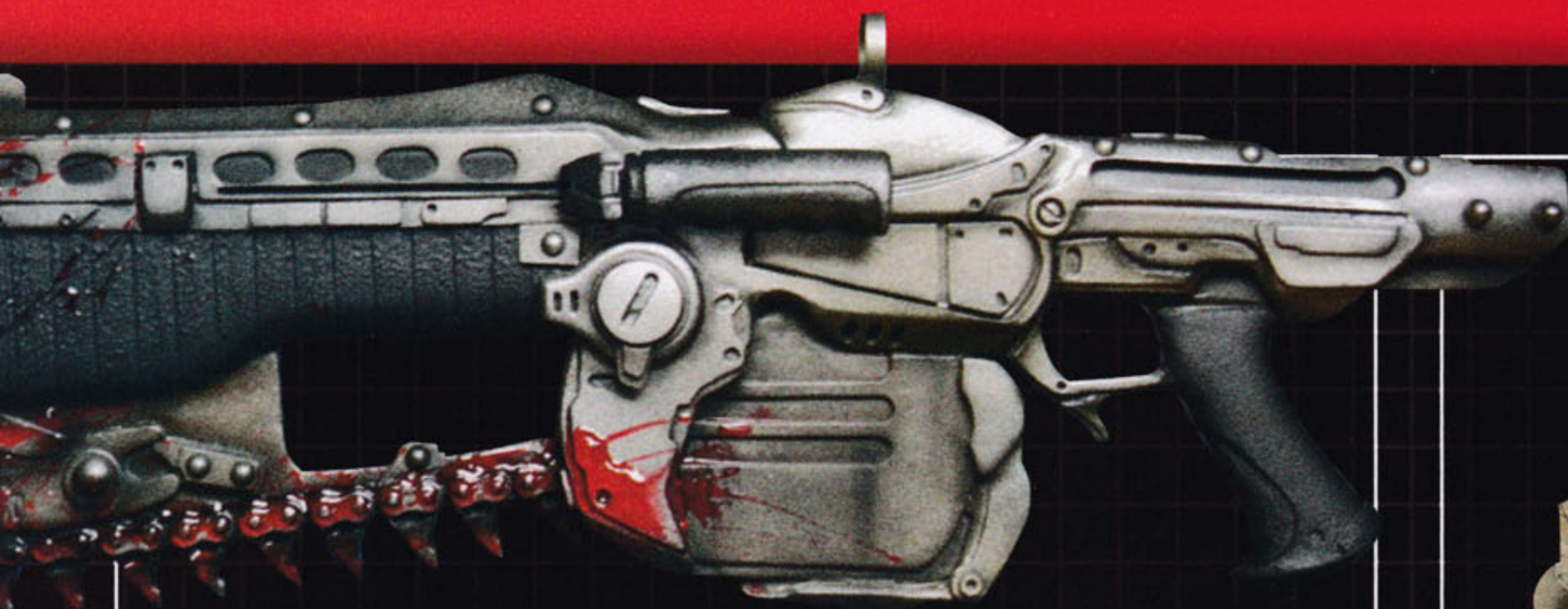
Compre em: www.play.com

CARTEIRA GEARS

Preço: US\$19,50

Compre em: www.play.com





RÉPLICA DA LANCER

A empresa norte-americana Triforce é especializada em fazer réplicas em escala real (1:1) de itens da maioria dos filmes e jogos de sucesso. Mas caso você já tenha sua réplica da Lancer, por quê não pegar um busto de um Soldado Locust em tamanho real?

Preço: Busto: US\$549,99

Réplica da Lancer: US\$949,99

Compre em:

www.projecttriforce.com



ESTÁTUAS

Estas belezinhas foram mostradas na Comic Com deste ano, em San Diego, EUA. Criadas pelos estúdios Mindzeze em versões de bronze e platina, as estátuas metálicas de Marcus, um Boomer e Dom Santiago têm 25 cm de altura e só foram fabricadas 2.000 unidades de cada.

Preço: US\$205 (a do Boomer custa US\$ 260)

Compre em: www.mindzeyestudios.bigcartel.com



EDIÇÃO DE COLECIONADOR LIMITADA

Bom, talvez você não tenha uns 'trocados' sobrando para comprar a réplica da Lancer, mas que tal a *Edição de Colecionador Limitada de Gears of War 2*, acompanhada de um artbook de capa dura com 48 páginas, um DVD contendo documentário sobre a produção, todos os trailers do game e um código para desbloquear na LIVE uma Lancer dourada, para se 'destacar' nas partidas online?

Preço: US\$89,95

Compre em: www.amazon.com



BONECO LOCUST VERSÃO LIMITADA

A empresa NECA já havia produzido os action-figures do primeiro game, e agora lançou uma coleção totalmente nova para a seqüência. No site da Amazon, uma versão exclusiva de um soldado Locust tomando um headshot está à venda. Uma pena eles não entregarem por aqui...

Preço: US\$19,99

Compre em: www.amazon.com



EM BREVE

Display em tamanho real de CliffyB.



Entre em contato com a **Revista Oficial do Xbox**



xbox@europenet.com.br



www.roxbr.com.br

CARTA DO MÊS - PATADA RESPONDE

Prefiro o troféu "Alfas de Ouro"

Sei que o espaço na revista é curto, mas gostaria de dar uma sugestão para vocês. Criar o "O OSCAR DO XBOX 360", premiando os melhores jogos do ano com o troféu "FLÁVIA GASI DE OURO".

André Simões

Mas a Flávia já é de ouro. Logo, a gente não poderia entregá-la para todos os vencedores, então é melhor continuar sem essa premiação mesmo.

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

Destravou, dançou

Quero comprar um Xbox 360 nacional, mas me disseram que estão banindo da Live até quem tem console travado. Gostaria de jogar sossegado sem me preocupar com banimento. Qual o critério usado para exclusão dos usuários do sistema?

Murici Henrique

Quem falou essa baboseira para você não sabe o que está dizendo. O negócio funciona da seguinte forma: videogame original não é banido. Ponto. O critério de exclusão é bastante simples: aparelho destravado viola o direito de uso da Live, portanto está sujeito a banimento a qualquer instante. Logo, Murici, se pretende comprar um videogame e usá-lo corretamente, sem jogo falsificado nem mutreta, pode jogar online sossegado.

Fã

Escrevo para dar os parabéns pela excelente publicação. Adoro a revista e acompanho desde o início, eis a prova!

Ayslan Aralui

Muito legal, Ayslan. A sua coleção, na verdade, está melhor que a nossa aqui na redação.

Amante de velocidade

Quero comprar um jogo de corrida. Já tenho o *PGR4*, mas não gostei. Minha dúvida é se pego o novo *Need for Speed*, o *Forza 2* ou o *Grid*. Qual desses me indicam?

Joao Victor Navia

Se você não gostou de PGR4, que é arcade, talvez prefira um simulador. Nesse caso, Forza 2 é o mais indicado. De toda forma, existem lojas que oferecem quiosque de teste, então vale a pena fazer uma visita para experimentar antes de abrir a carteira.

Efeito Massa

Quando teremos um jogo de Fórmula 1 para o Xbox 360?

Leandro Moretti.

Leandro, a licença da Fórmula 1 foi comprada pela Codemasters, então um título já deve estar em produção, só que não há data anunciada para o lançamento.

Culpa do Tio Sam

Caros, depois de muitas dúvidas sobre qual console de nova geração adquirir, optei pelo Xbox 360. Decisão tomada, exatos R\$ 2.000

juntados depois de muito esforço, entrei em uma loja online para adquirir meu videogame com o jogo *Fable 2*. Agora imaginem a minha desagradável surpresa ao constatar que o Kit Oficial saltou dos R\$ 1.899 para R\$2.399. Podem usar a taxa do dólar, impostos, crise mundial ou eleições americanas para justificar esse aumento, mas para mim, consumidor que optou por adquirir um produto oficial com garantia do fabricante, foi um belo de um soco no estômago. E não adiantou nada procurar em outras lojas, pois o aumento rolou em todos os lugares. Agora fiquei de mãos abanando, sem saber se compro um videogame importado (mais barato, porém sem as garantias do Kit Oficial), ou se espero abaixar novamente o preço (o que deve demorar muuuito a acontecer). De qualquer modo, agradeço a atenção de vocês.

Edgard Cortes Gama Junior

Edgar, compreendemos a sua revolta, mas a questão envolve mesmo a alta do dólar. O treco é vendido aqui oficialmente, mas ainda assim é importado e está sujeito a todos os altos e baixos da economia, infelizmente. Nossa sugestão? Segure um pouco o dinheiro, não deve demorar tanto para o preço voltar ao patamar normal.

Honestidade wins! Flawless victory!

Na semana que antecedeu o lançamento de *Gears of War 2* já tinha muita gente na minha lista de amigos jogando online a versão pirata do game. Isto por si só já é motivo de grande indignação, mas o que mais me revolta é o fato de essas mesmas pessoas caçoarem de você e ainda ser taxado de otário por comprar jogos originais. Exponho aqui a minha revolta contra a pirataria, pois dou um duro danado todo santo dia para comprar um jogo original e não me sinto menos esperto por isso.

Bruno Fortunato



Parece incrível, mas o Ayslan tem mais revistas que a gente. A nossa número 4 sumiu!

ERRATA

Diferentemente do que foi publicado na edição 23, página 12, em texto cujo título é "Mais Halo", a pontuação total das novas conquistas é de 750. Agradecimento ao leitor Rogério Tomé.





Nuts & Bolts chega ao Xbox 360 ao mesmo tempo em que o primeiro Banjo é lançado na Live

Depois da onda de banimento na Live, Bruno, volte a perguntar aos caras quem é o otário de verdade. Aquele ditado de "quem ri por último, ri melhor" funciona bem nesse caso. Você fez o certo, e quem está certo não precisa ficar se justificando, concorda? Os falsários que consomem jogos piratas não entendem que o mercado é destruído a passos largos por conta disso. Uma pena.

Melhor imagem

Vou comprar uma TV LCD Full HD, só que meu Xbox 360 não possui saída HDMI. Existe alguma diferença entre usar o cabo vídeo componente e o cabo VGA? Qual dos dois é o melhor para esta resolução?

Alexandre Trevisan

É mais uma questão de preferência, Alexandre. Na prática, a diferença é mínima, mas já que você perguntou, nós ficamos com o cabo VGA.

Transferência de conteúdo

Agora que a dashboard me permite gravar os jogos no disco rígido, pretendo comprar um modelo maior que o atual de 20GB. Aí a dúvida: como eu faria com meu gamerscore e todo o conteúdo que já possuo em meu atual HD?

Thiago Messias Luppi

Thiago, nesse caso você precisa de um kit de transferência de conteúdo, produzido pela própria Microsoft. Dê uma olhada neste endereço: <http://tinyurl.com/632jfu>.

Assinatura da Live

Minha dúvida é a seguinte: existe a Live, porém para eu acessá-la tenho que ter algum tipo de assinatura? Já li algo sobre usuário prata e ouro, o que isso significa? Como faço essa assinatura e qual é o valor?

Tiago Araujo Gomes

Tiago, antes de mais nada, saiba que a Live não é oficializada no Brasil. Dito isso, há duas assinaturas no sistema: a prata é gratuita e possui algumas limitações; a ouro permite disputas online e outras regalias por US\$ 50 anuais. Para conhecer melhor os detalhes, entre aqui para ler em detalhes as diferenças entre as contas: <http://tinyurl.com/235yu4>.

Sem joystick

É possível jogar *Guitar Hero World Tour* com o controle normal do Xbox 360 ou é obrigatório o uso dos instrumentos?

Renan Quintas

O joystick não funciona no GHWT, Renan. É obrigatório o uso dos instrumentos – assim como já rolava com *Rock Band*.

Consumista

Gostaria de saber se vocês possuem alguma loja online com produtos oficiais do Xbox 360 como camisetas, bolsas e bonés?

Newton Junior

Nem nós temos a tal loja como também não conhecemos nenhuma semelhante, Newton.

Disco com defeito

Estava jogando *Halo 3* quando o videogame travou. Pesquisei na internet e me surpreendi com o resultado: o disco do jogo fica "grudado" no leitor de DVD. Felizmente, segundo os sites, o novo defeito não é fatal, apesar de irritante. Por isso, mando esse e-mail para saber como prosseguir e consertar o meu console. PS: Meu Xbox é travado, e tanto o *Halo 3* como todos os meus outros jogos são originais.

Fillipe Pinho di Stasio

Fillipe, como você mesmo relata, o problema não está no console, então não há o que ser consertado. O jeito é tentar trocar esse disco.

Leitor de DVD zoadado

Faz apenas dois meses que comprei meu Xbox 360 e o aparelho deu pau: depois que a bandeja fecha com jogo, fica uns 30 segundos lendo até mostrar a mensagem "disco não reconhecido".

Tentei com todos meus jogos, mas nenhum foi reconhecido (meu 360 não é desbloqueado). Procurei no Youtube e achei várias pessoas com o mesmo problema, mas sem nenhuma solução.

Strükenhayer Hohenzollern

Cara, com apenas 2 meses o seu console ainda está na garantia. O melhor a fazer é trocá-lo.

Nostálgico

Vi a matéria sobre o novo jogo de Banjo-Kazooie e, por uma nota na revista, fiquei sabendo que na Live será disponibilizado o primeiro jogo da série, que saiu para Nintendo 64. Existe alguma possibilidade de lançarem, também na Live, o *007 Goldeneye* – tendo em vista que também é da Rare e também foi lançado no Nintendo 64?

Pedro Souza

Não temos a menor idéia, Pedro. Até onde sabemos, *Goldeneye* também tem vínculos com a Nintendo, então imagine o nó que precisa ser desatado antes que a Rare sequer pense em relançar o jogo.

Sem noção

God of War 3 sairá no Xbox 360?

Lucas Butzke

Já respondemos isso trocentas vezes: não, *God of War 3* não sairá no Xbox 360.

Faltou o código

Comprei *Fable 2 Edição Limitada* em outubro aqui no Brasil. O problema é que a arma lendária *The Wreckager*, exclusiva da versão limitada, que deveria aparecer no pier de *Bloodstone*, não estava lá. O que devo fazer?

Caio Chaar

Segundo a *Microsoft Brasil* nos informou, houve um problema com algumas cópias do jogo, que foram para a loja sem o código. A empresa colocou um link para disponibilizar o código por e-mail. Entre em <http://tinyurl.com/6q3v74>. Neste site você precisa de logar com o seu *Windows Live ID* (o mesmo que você usa no *MSN*) para receber o código da arma por e-mail.



Para jogar o novo *Guitar Hero*, somente com os instrumentos

» Detalhes



Distribuidora: Ubisoft
 Produtora: Ubisoft
 Jogadores: 1
 Online: Coop
 Customização: Não há

Há quatro mundos distintos para você explorar

Prince of Persia

Nosso membro favorito da família real está de volta

O Príncipe reinou absoluto por muito tempo, até que resolveu experimentar novos caminhos, muitas viagens no tempo e alguns declínios. Quando (re)apareceu nesse novo visual, meio desenho animado, muita gente mordeu os lábios tentando

abafar o grito de "estragaram um dos meus jogos favoritos!" A situação se agrava nesta época do ano, com tantos bons lançamentos para chamar a sua atenção: um tiroteio na savana aqui, uma horda de Locust ali, uma invasão de zumbis e, pelo menos, uma centena de músicas para tocar na

guitarra de plástico. Esqueça tudo isto – ou melhor, não esqueça não, jogue tudo mesmo – e entenda uma coisa: o visual do novo *Prince of Persia* é ótimo, além do fato de o príncipe finalmente voltar a fazer o que ele realmente sabe: acrobacias e vários tipos de combate. Por isso, nem relute e coloque o danado na sua listinha de títulos a serem terminados. O rei dos jogos de plataforma retorna ao trono.

O retorno da série traz mudanças que vão além do visual, entretanto. A produtora escolheu retornar ao início da história para recontá-la. No caso do príncipe, estamos falando da mesma história vista no clássico de 1980, relançado na Live Arcade. A fórmula da obra é bem simples: há uma princesa, um vilão que pretende destruir o mundo, um herói galante e uma terra cheia de plataformas e quedas fatais.

Contar histórias

Aqui, o tal vilão é um pai cheio de mágoas e raiva que tenta salvar sua filha, a princesa, enquanto ela tenta consertar as pisadas na bola do pai.

A Ubisoft Montreal adicionou palácios árabes e um mundo muito mais aberto, com maravilhosos detalhes no cenário reforçados pelo filtro cel-shading. Sem falar em uma pitada extra de romance, em um amor que começa a



Neste jogo, o termo "uma mãozinha" é levado a sério

CURTO E GROSSO

O que é?

O regresso do príncipe às plataformas atuais.

Com o que parece?

Uma mistura de acrobata aventureiro com combates "mano a mano".

Para quem é indicado?

Todos os tipos de jogadores: o mundo merece experimentar.



 **XBOX 360**
RECOMENDADO!

Desta vez o príncipe
fala pelos cotovelos



surgir, mas que também não é tão doce a ponto de nausear.

Este não é, definitivamente, um jogo de serras-elétricas e nojeira. No lugar disso, há uma beleza constante, seja nos cenários panorâmicos que abraçam as quatro áreas principais do roteiro, seja nas habilidades acrobáticas que devem ser executadas com perfeição para levar príncipe e princesa a darem uma volta em penhascos, parapeitos e torres em espiral. Pior: muitas das áreas estão Corrompidas – isto é, só pise nelas caso pretenda se suicidar –, e você deve limpá-las se quiser seguir adiante e conseguir alcançar a próxima fase.

O legado de *Prince* é uma mistura de perfeição na hora de construir pixels e duelos de espadas suados. O original da década de 1980 teve que ser renovado também em termos da sua

Elika, na mecânica da partida, pode ser considerada o seu save point

dificuldade, que era bem insana, mas dava o tom do desafio. Da mesma forma, a trilogia de *Sands of Time* do primeiro Xbox completou o legado com perfeição, mas em 3D. O desafio da equipe da Ubisoft Montreal foi exatamente interpretar o visual e a dificuldade de modo balanceado, de modo a atrair audiências novas e agradar aos fãs antigos da franquia. Porém – e talvez esta tenha sido uma decisão da empresa –, este é o *Prince of Persia* mais fácil de todos. Dá a entender que a Ubisoft queria na verdade exibir uma de suas

obras-primas para todo o tipo de jogadores.

Estranhamente, a facilidade do jogo não tem nada a ver com Elika. De acordo com muitas das prévias escritas antes do lançamento do título, a companheira do príncipe seria o elo fraco do jogo. Afinal, sempre que você salta para a sua morte ou é atingido em combate, ela aparece para um resgate: recolhe seu corpo antes que caia ou bloqueia o golpe final do inimigo. Porém, como uma verdadeira dama, ela faz tudo isso sem parecer mãeziona em demasia.

Elika coloca você de volta à plataforma mais próxima e, se for para classificá-la sob o mote da mecânica, ela pode ser considerada seu save point. Levando em conta o tamanho do mundo, isto é bem mais saudável que voltar para o

FAMÍLIA CORROMPIDA

UM RAIO-X DAQUILO QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR EM POP

O CAÇADOR

Ele até parecia com o príncipe nos vídeos, mas não é nada disso. É um dos quatro personagens corrompidos que você deve enfrentar no jogo. Prepare-se para ações impressionantes.

A CONCUBINA

A melhor dos quatro, em nossa opinião, com muitos golpes diferenciados entre as lutas, ela é genial. Use muitos movimentos rápidos de aceleração do tempo durante o confronto.

O GUERREIRO

Este grande amontoado de pedras é o maior desafio dos quatro. O foco aqui é levá-lo para áreas abertas. Depois de conseguir posicioná-lo perto do penhasco, basta então empurrá-lo.

O ALQUIMISTA

Um exterior espinhoso significa que não é sábio se aproximar demais. Também, suas lutas acontecem em arenas Corrompidas – um passo em falso e será sugado pelo lodo. Pratique suas técnicas de esquiva!

Prince of Persia



Um dos pontos altos do jogo está na beleza dos cenários



Um dos extras do jogo permite trocar o visual da dupla



Apesar de muitos comandos, todos são intuitivos



As animações dão banho em muitos desenhos animados

início da fase, o que seria completamente entediante. Sem contar que você ainda pode cometer o mesmo erro de novo e pronto, acaba toda a sua vontade de jogar. Mas, crucialmente, e ao longo da partida, ela ajuda tanto que você se sente um pouco censurado, como se ela dissesse: "Não faça isso de novo". É, rola uma certa vergonha toda vez que você pisa na bola e morre.

O relacionamento dos dois não é linear, lembra um pouco o de Alyx Vance e Gordon Freeman em *Half-Life 2*, com momentos de tensão e risos. Além disso, muito do falatório romântico ajuda você a entender um pouco mais suas habilidades e como colocá-las em prática durante o jogo.

Teste de fé

Como você sabe, há pelejas em *Prince of Persia*, mas a maioria delas só se resolve ao colocar a

cabeça para funcionar. Quer dizer, quase 80% do título se resume em aprender como fazer o caminho de forma correta e entender como e onde atacar seus oponentes. Para tanto, vale de tudo: paredes podem ser escaladas (você pode até andar sobre elas, oras!), o cenário pode virar seu aliado e Erika ainda ajuda na hora de uns pulos duplos.

Uma das coisas mais interessantes, porém, é que só no meio do jogo é que você vai começar a entender como tudo é bem simples. Os episódios anteriores continham um sem fim de paredes que podiam levar até novos ambientes, com mais cenários a ser explorados em cada um e tal. Aqui, tudo

parece mais fluido e com mundos gigantesco que os antigos, unidos com perfeição e sem exigir um trilhão de quedas antes de achar os caminhos corretos. Basicamente, você pode correr de um mapa para o próximo sem parar, e isso dá uma sensação de liberdade bem maior que em qualquer outro *POP*.

Depois de passar por tudo uma vez, você ainda vai querer resolver todos os quebra-cabeças de novo, pois assim que limpa as áreas Corrompidas, surgem orbes colecionáveis chamadas "Light Seeds". Muitas ficam em lugares acessíveis e bem fáceis, mas outras exigem destreza nos botões. Porém, além de destravar alguns extras bem bacanas, elas dão uma razão para ficar saltitando pelos cenários novamente. É nesse momento que você

Você sabia?

PELE FRESCA

Alguns dos destraváveis dão novas peles ao Príncipe e à Erika. Muitos são óbvios, mas há outros que se baseiam em clássicos da Ubisoft, como *Beyond Good and Evil*.

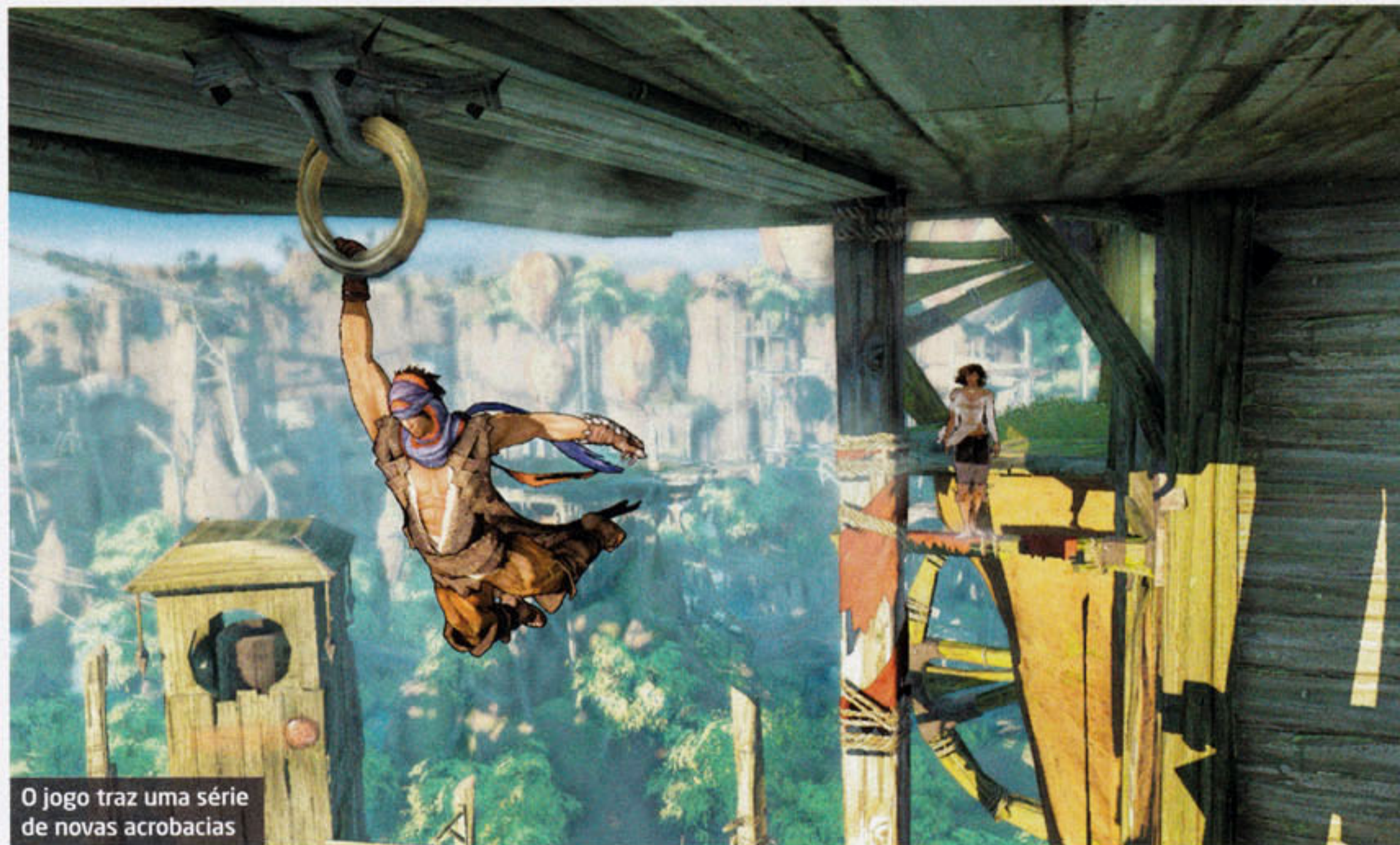
APA



Apesar da aparência medonha, os enigmas são memoráveis



Você precisa encontrar as bolinhas azuis para prosseguir



O jogo traz uma série de novas acrobacias

vai se impressionar com os detalhes e o esmero da produção. Por exemplo, deixe o príncipe parado em um peitoril por um tempo e a câmera roda para ajudar você a encontrar uma saída.

Trabalho quadruplicado

Quatro mundos. Quatro almas Corrompidas. Em *POP*, depois de limpar completamente a área, você não tem que passar pela obrigatória luta contra o chefe da fase. Uma jogada genial da Ubisoft. Uma pressionada simples no **LT** e você começa um diálogo com Elika, cuja dinâmica varia de acordo com o estágio está na história – ela enche a tela com explicações dos passados dos personagens. Enquanto isso, os vilões não aguardam você em uma arena, mas seus modos de atacar o príncipe dependem da sua essência. Por exemplo, o Caçador vai criar emboscadas em alguns pontos cruciais da Citadel, lutando ou deixando você em cavernas quase impossíveis de sair. Todos os quatro chefes tem momentos de pura inspiração e que levam você a realizar mano a mano a outra parcela de *Persia*: o combate.

CAPACIDADE ALTA DE PULOS

Os quatro mundos do jogo são anexados e interligados por meio de caminhos que podem ser facilmente executados juntos. Cada universo, no entanto, precisa de pelo menos duas das placas de poder para ser concluído plenamente, só que a ordem da jogatina cabe a você. Para entendê-los melhor, converse sempre com Elika.



Tomb Raider nos mostrou nos anos mais recentes como um jogo de terceira pessoa pode apresentar problemas nas lutas. *Prince of Persia* se aproxima da pancadaria de forma bem antiga e funcional: como no clássico dos anos 80, fazendo com que cada luta se torne tão importante quanto uma briga de chefe. É bem melhor, mas também significa que você vai sofrer 15 horas até com o menos importante dos oponentes. Agora, as lutas contra os Corruptos rolam geralmente em

uma plataforma circular que, quando ativada, pode dar sério trabalho. Por mais que você possa se unir a Elika para criar combos, não espere descobrir o que você precisa fazer em cada luta logo de cara.

Ainda mais porque a Inteligência Artificial ficou bem refinada. Se atacar demais com a espada, os inimigos começam a bloquear. Por isso, a melhor estratégia é juntar todos os golpes do príncipe e misturá-los em combos: pule, bloqueie, ataque, crie novas habilidades com Elika e ainda arrisque



A maioria dos enigmas exige a ação dos dois personagens

DISSECANDO ELIKA

QUATRO EXTRAS PARA AJUDAR A PASSEAR ENTRE OS MUNDOS

Assim que tiver recolhido o suficiente de "Light Seeds", volte para o templo central para desbloquear um novo poder para Erika. Fazendo isso, a habilidade fica ativa para uso e não tem como não gostar de um mega-salto a distância.



Elike sempre ajuda nos momentos de perigo



1º O PASSO
Aperte **Y** para realizar um salto, que permite a visão completa da próxima fase a centenas de metros do chão.

3º O VOÔ
A etapa é divertida e permite voar pelos níveis. O problema é a percepção da profundidade, um pouco falha.

2º AS MÃOS
Depois, use os punhos de Erika para pular entre as plataformas, e não seus pés.

4º A RESPIRAÇÃO
Você tem os seus pés colantes *a la* Homem-Aranha para levá-lo à próxima fase. Não se esqueça de evitar obstáculos.

UM BOM BATE-PAPO...



Quando estiver perto da Erika aperte **RT** ou **LT** para dar início a uma curta conversa entre vocês dois. O conteúdo é dinâmico e se adapta dependendo de onde você está no mundo e dos eventos que tenham ocorrido até o momento. Em áreas escuras, ela lhe trará presságios, em áreas alegres, simplesmente bate um papo.

alguns manuseios de espada. E se você acha que a cura de Erika ajuda demais e deixa o game bobo, esqueça. Toda vez que você morre, vem uma animação muito curta e você já é jogado de novo para a arena. Sem ter o usual tempo para pensar que vem com uma tela de loading ou com um reiniciar de partida. Foco é muito importante.

Na verdade, a parte realmente chata dos duelos são os eventos de tempo que podem ser ativados com uma gama determinada de ataques. Isto é, você deve acertar os botões certos e rapidamente, e quanto mais você tiver destreza, melhor. Porém, muitos dos botões aparecem na tela e você ainda não teve tempo de pensar no comando anterior. Quer dizer, pode ser chato a beça. Você, basicamente, deve decorar a seqüência. Por mais que isto seja condizente com a natureza de *Prince of Persia*, tira o brilho do que poderia ser um sistema de batalhas perfeito.

A medida entre voar e lutar foi realizada com perfeição. O jogo tem diversos pontos positivos

como a direção de arte, que é absolutamente magnífica. A música é envolvente na medida exata e os personagens, até os Corruptos, são amáveis. Pode não ser um jogo que vai mudar a sua vida, pode não ser um nove redondo, mas é um oito fantástico. O visual e a sensação de imersão no jogo era o que faltava ao príncipe da nova geração. Já não falta mais. Abram alas!

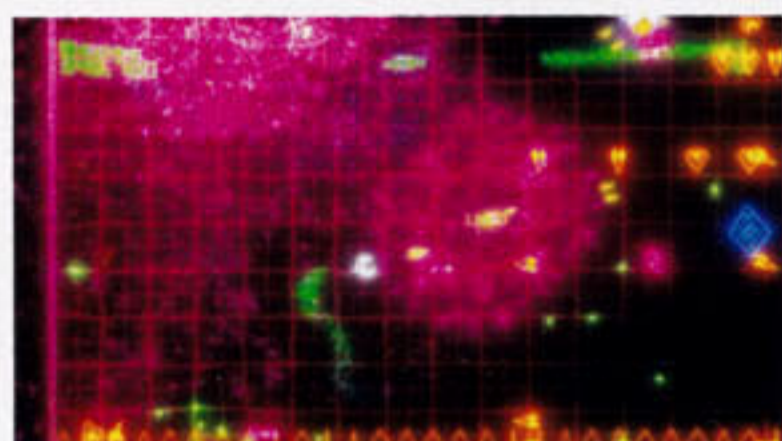
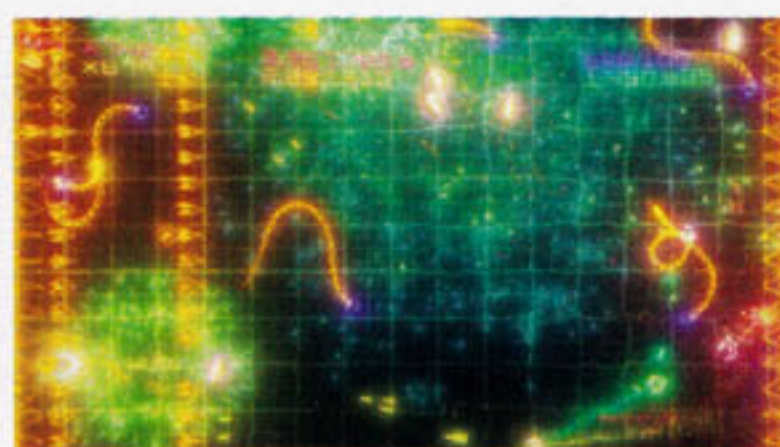
XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✔ Visual caiu como uma luva
- ✔ Mais de 15 horas de príncipe
- ✔ Jogabilidade incrível
- ✘ Os eventos de tempo são meio chatos
- ✘ Um tanto fácil demais

O PLACAR

Um verdadeiro príncipe entre as plataformas

8



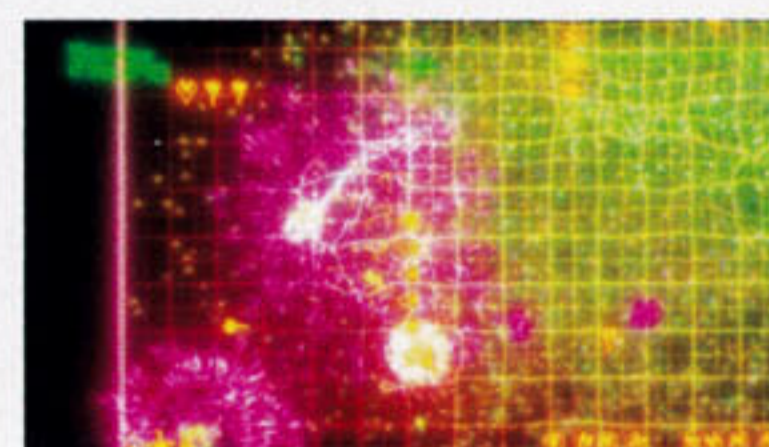
21 GAMES DA LIVE ARCADE QUE VOCÊ PRECISA JOGAR



Não sabe o que escolher na Live Arcade? Esta é a nossa lista dos jogos que você pode comprar de olhos fechados

Edição: Flávia Gasi

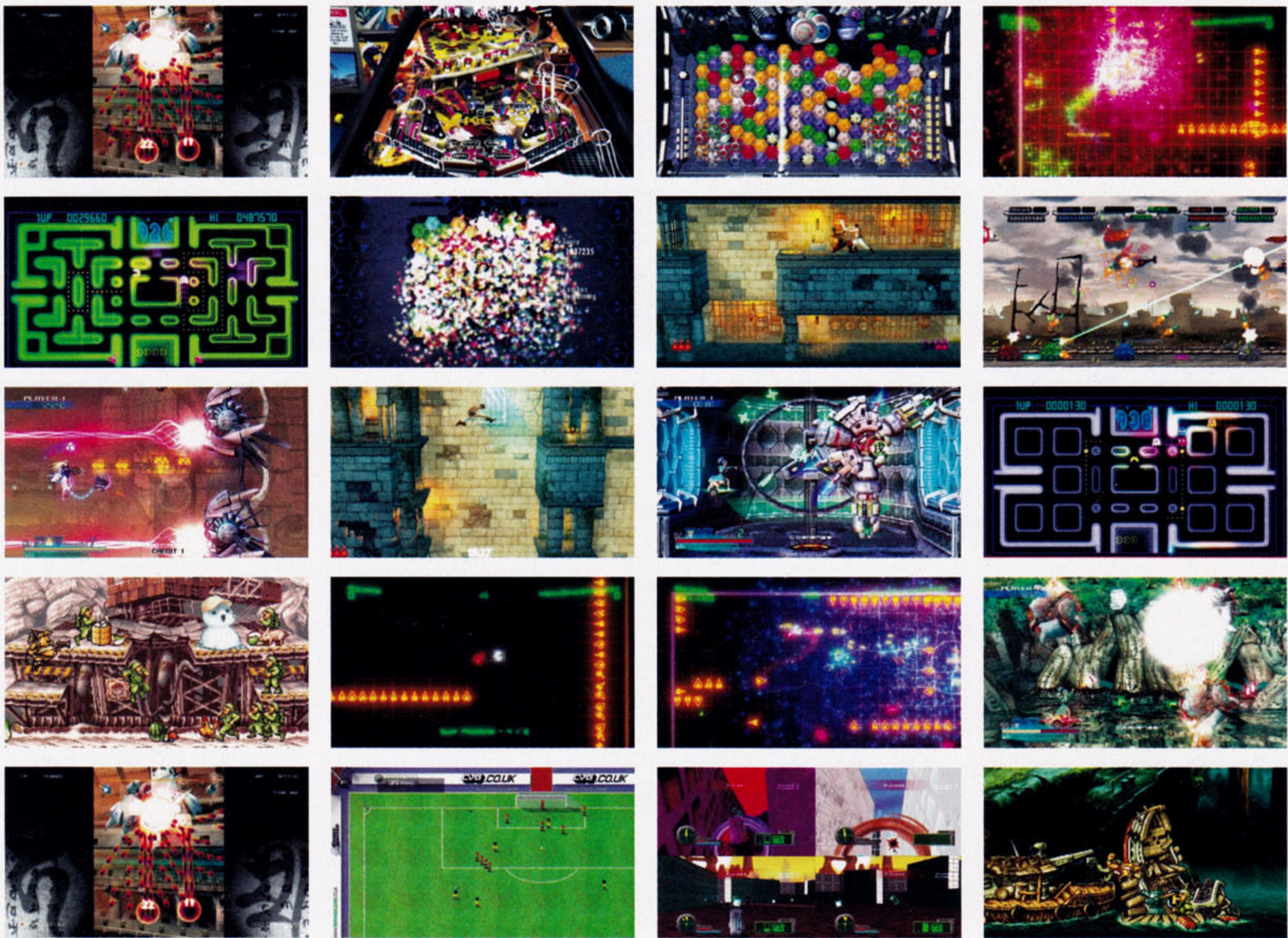
Nossa, cresceu, não é? Por alguns meses depois do lançamento do Xbox 360, a Live Arcade quase não existia. Estava lá, mas vazia e solitária. Quer dizer, tinha um *Geometry Wars* e nada muito além disso. E, por alguns meses, as coisas ficaram na mesma. Nada era lançado de novo, nem mesmo algumas versões de jogos



clássicos. Ou seja, um belo vazio. Mas depois de um começo pálido, e desde a invenção da Live Arcade Wednesdays (lançamentos programados, desde o começo de 2006), o negócio começou a inchar. Claro, ocasionalmente, o aumento era marcado por alguns jogos retrô que ganharam uma versão brega e só. Agora, já são mais de 150 títulos disponíveis na Live, que incluem de tudo, clássicos geniais e remakes terríveis. Por isso, nem sempre é simples saber o que comprar e o que tem, realmente, qualidade.

Por conta da quantidade de produções ainda crescente, nós resolvemos ajudá-lo a escolher aquilo que vale a pena ter na coleção – até porque dinheiro não cresce no mato. Na opinião da ROX, estes são os 21 melhores jogos para comprar online no mercado. Todos são essenciais. E não custam muito, apenas alguns dos seus Microsoft Points. Portanto, dê uma olhada na lista e se encontrar algo que não está no hard drive do seu console, basta corrigir o erro com a nossa sugestão.





1/ STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX

O jogo de luta supremo, o divisor de águas no arcade, e que marcou uma geração. De volta. Em alta definição. É o sonho saudosista realizado com louvores. Há um punhado de lutadores, uma penca de cenários e a possibilidade de jogar contras (essa é velha, hein?) online ou na mesma tela.

CINCO JÓIAS ESCONDIDAS

Os clássicos da XBLA que ninguém jogou...

BOOM BOOM ROCKET

Uma mistura de ação, ritmo e fogos de artifício dos criadores de *Geometry Wars*. As remixagens de canções clássicas deram ao jogo uma atmosfera ímpar.



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Depois de muitos atrasos, ele finalmente chegou. Como teve um lançamento tímido, ninguém se incomodou em ver. Uma pena.



ECCO THE DOLPHIN

Um dos melhores jogos do Mega Drive. Infelizmente, a geração mais nova não entendeu porque é legal jogar com um golfinho e resolver quebra-cabeças.



MARATHON: DURANDAL

Feito pela Bungie (de *Halo*), é o caminho para a dominação total por meio de muitos tiros. Agora com um modo coop online, é uma peça rara que quase ninguém viu.



SPACE GIRAFFE

Este jogo não faz o menor sentido, e foi sua controvérsia que gerou todo o interesse. Para muitos, ainda é um enigma. Ou você ama ou odeia.



2/ OMEGA FIVE

Um tipo de jogo de tiro (daqueles "atire em tudo que se mexe"), que oferece um desafio fácil até mesmo para quem é amador nos jogos de aventura em 2D. Além de ser divertido, *Omega Five* contém armas criativas, personagens estupidamente engraçados e uma variedade surpreendente de fases alienígenas. É bom para começar a acionar as turbinas.



3/ HEXIC HD

Este veio gratuito para todos os consoles comprados durante o lançamento e absorveu nossas horas. Vagaroso, dolorosamente vagaroso e quase rápido, a rotação de itens na tela passa de algo simples e lento para uma obra-prima de tática. Depois que você jogar por alguns meses...



4/ HEAVY WEAPON: ATOMIC TANK

Parece fácil: tudo que o jogador deve fazer é sentar em um tanque e movê-lo para a direita e esquerda, enquanto coleta armas no cenário. As primeiras fases são difíceis como cortar manteiga com seu sabre de luz, mas depois disto, a ação chega a níveis apocalípticos.



5/ PINBALL FX

Que arcade fica completo sem uma máquina de Pinball ao lado, quase sem ser usada? *Pinball FX* alterou detalhes em dois pontos cruciais: física decente da bolinha e mesas criativas. A ideia de ter que pagar por downloads de mesas extras não é bacana, mas o pacote inicial já garante horas de diversão.



6/ DOOM

Sim, "O" *Doom*. O mesmo *Doom* de 15 anos atrás, quando você nem tinha idade para ler jornal, e o povo já dizia que o jogo o transformaria em um serial killer psicótico. Hoje em dia, o jogo é somente um velho tiroteio em 3D, mas com atmosfera pesada e muitos sustos. O jogo ainda vem com um modo multiplayer, apesar de, atualmente, parecer um tanto mal-feito.

DOOM é um velho tiroteio em 3D, mas com uma atmosfera pesada



7/ SONIC THE HEDGEHOG

É estranho que um título tão antigo chame mais a atenção que o remake de *Sonic* lançado para o Xbox 360 em 2006. Este é o original, um fenômeno cultural da década de 1990, com alguns save points extras para ajudar a geração mais nova a completá-lo. Assim que terminar este, baixe *Sonic 2*. Ainda amamos a SEGA.

Um fenômeno cultural dos anos 1990, com alguns saves points extras



9/ BOMBERMAN LIVE

O clássico. A lenda. O homem com dedos marrons de tanto mexer com fósforos. *Bomberman Live* é tudo isto. Fases, customizações, itens e multiplayer. Tudo está aqui e tudo funciona perfeitamente até hoje. Se tivesse menus menos esquisitos poderia até ser um dos nossos cinco melhores jogos.



13/ PRINCE OF PERSIA

Ah, algumas produtoras escutam seus fãs. Todo mundo pedia por um remake com novo estilo visual, mas com a jogabilidade antiga. E foi exatamente isto que a Ubisoft fez com *Prince of Persia*. É classudo, maravilhoso e funciona para qualquer geração.



8/ TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

O game original para Arcade de 1989 explodiu na Live, atingindo um espaço entre a nostalgia e uma sólida mecânica de jogo. Ele não é um título brega, mas um grande desafio que ainda conseguiu embutir um modo coop online e nos deixou genuinamente felizes de sermos assinantes ouro.



10/ METAL SLUG 3

Uma das melhores franquias da indústria, você sempre sabe como será *Metal Slug*. Você está em uma zona de guerra. Ou em um tanque. Ou submarino. E você está sempre, sempre, sempre a poucos segundos da morte. O problema: é bem difícil. Talvez você não passe das duas primeiras fases, mas vale a pena.

14/ N+

Você joga um pouco e se vicia. Joga mais um pouco, ama ainda mais. Depois, começa a ficar muito complicado e você começa a achar que, na verdade, se trata de um instrumento de tortura mental. Como um auto-abuso genial. Acabá-lo é um sinal de grandeza... e paciência de um santo.

Todo mundo pedia um remake do Prince clássico, e a Ubisoft atendeu

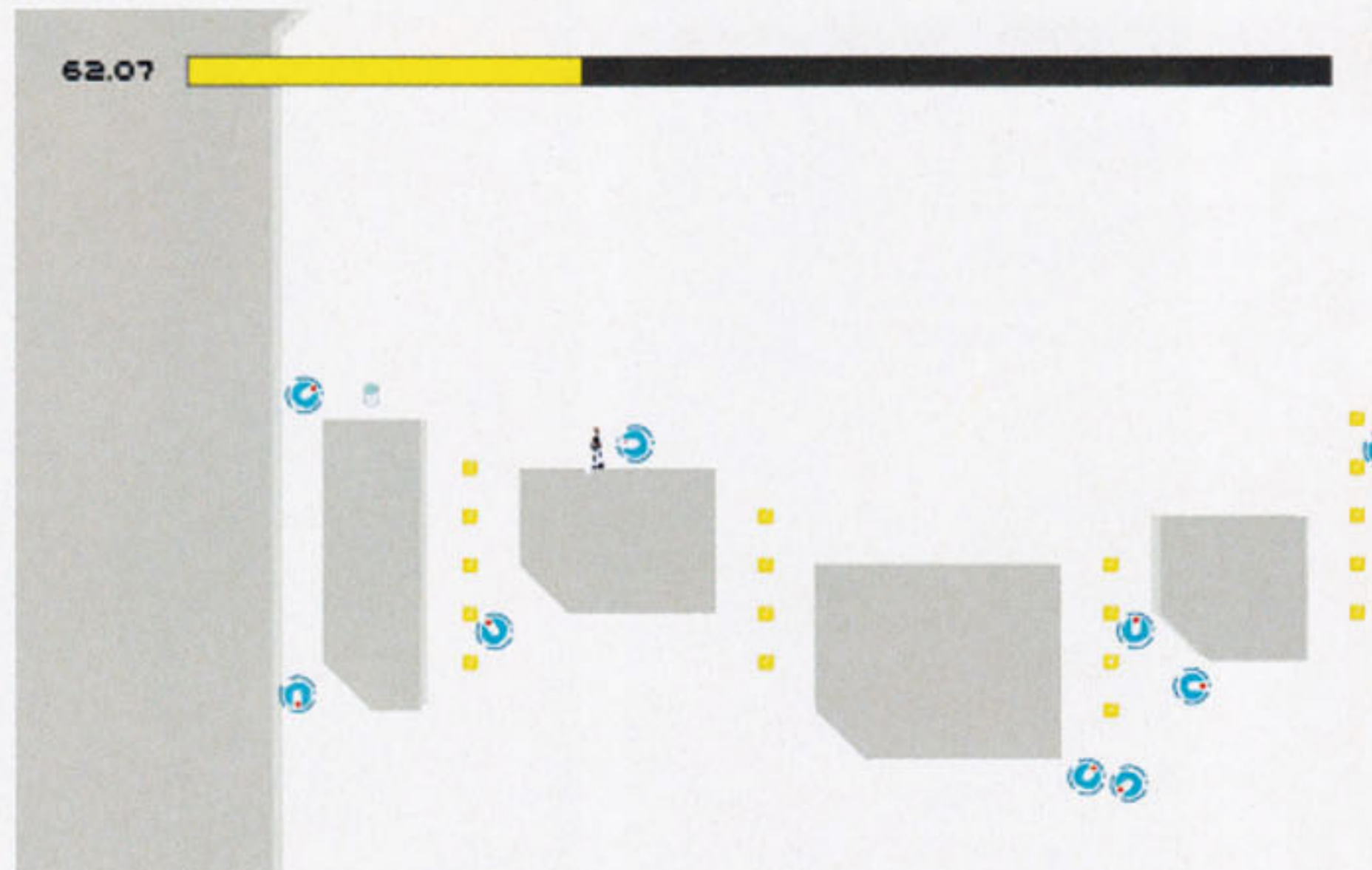
11/ SOUL CALIBUR

Esqueça os movimentos super-complexos e as novelas pessoais de cada personagem dos mais recentes *Soul Caliburs*, este é o primeirão. Como deveria ser, o melhor. Ainda for melhorado para rodar na mais altíssima resolução (1080p) para os amantes de beleza.



12/ EVERY EXTEND EXTRA EXTREME

E4 é uma guinada estranha para os jogos de tiro. A idéia é de se explodir e levar outros com você. O lance é se posicionar direito para conseguir as reações em cadeia que valem muitos pontos. Além do visual, as explosões criam a música e o tremores no controle. Genial.



CINCO MAIORES CAÇA-NÍQUEIS

As maiores tranqueiras que você deve evitar

ROOT BEER TAPPER

O que era isso? Um teste de tecnologia? Uma idéia tosca de bar que resolveram levar adiante, sem querer? De qualquer maneira, é absurdo e vergonhoso.



GOLDEN AXE

O pobre game da SEGA resolveu ganhar proporções que nunca teve. Bem, o jogo nem era tudo isso, pra começo de conversa. Não vale o quanto pesa.



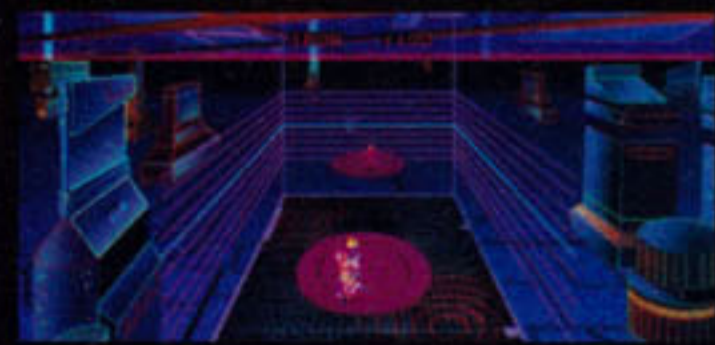
XEVIOUS

Não importa quão bom ele foi, agora não é. Para que gastar seus preciosos pontos aqui quando tem tanta coisa boa de verdade esperando por você?



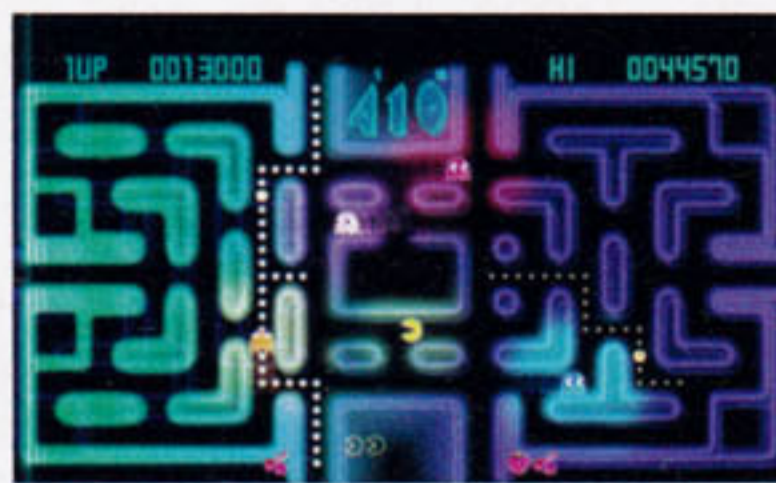
DISCS OF TRON

As coisas deveriam tem um limite de validade. Por exemplo, coisas de 1988 só funcionam quando são completamente refeitas, ou em 1988, como é o caso de Tron.



TOTEMBALL

Um embuste, distribuído de graça, para forçar as pessoas a comprar a Live Vision Camera. Se você gosta de ficar de braços pra cima por muitas horas, vá em frente.

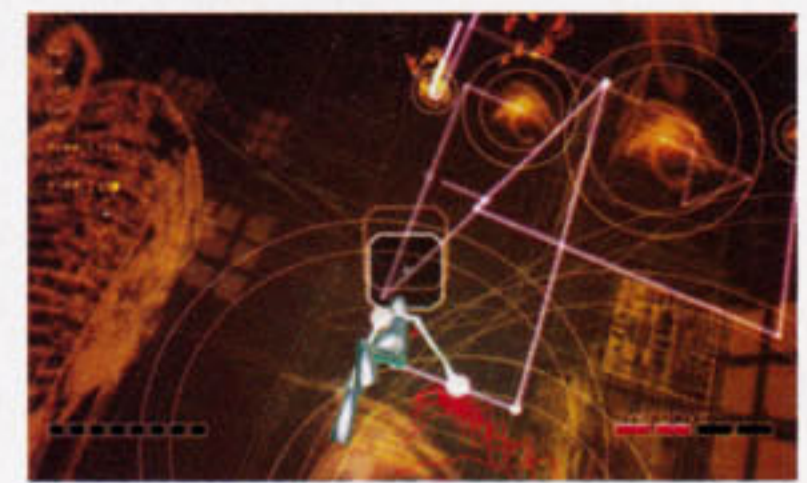


15/ PAC-MAN: CE

Outro choque – é chocante que a produtora tenha pego um game antigo, clássico, e conseguido melhorá-lo. Depois de pegar umas dicas de visual com *Geometry Wars*, *Pac Man: CE* reinventou seu estilo com brilhantes modos inéditos e deu vida nova ao labirinto na Live Arcade. Você só vai entender quando jogar.

16/ STREETS OF RAGE 2

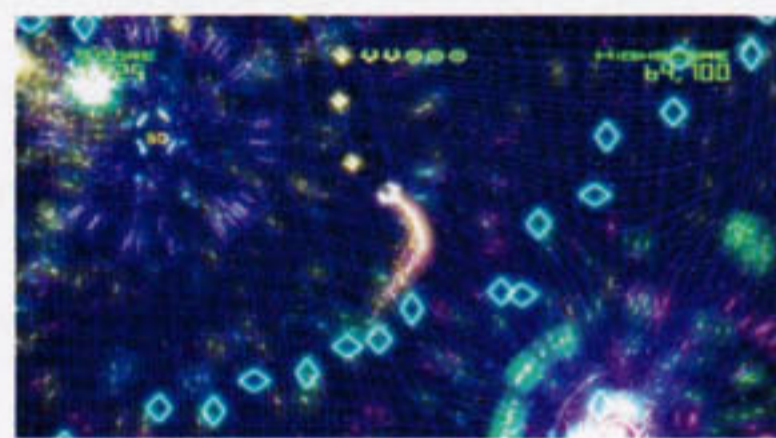
Espanto! É o melhor game de luta da SEGA, mas com a possibilidade de ser jogado online! Se você tiver sorte e uma boa conexão de internet, este é a melhor experiência arcade na XLBA. Com a mesma música de volta! É tão bom ouvi-la. Bem-vindo de volta, a gente estava te esperando.



17/ REZ HD

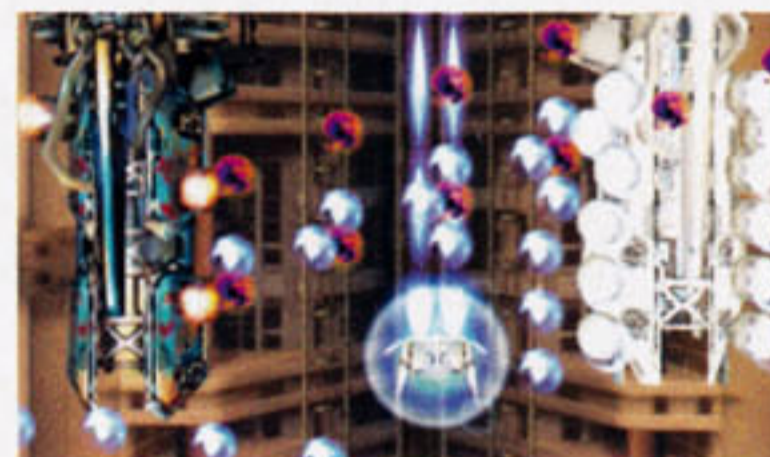
Uma visita ao maravilhoso mundo do jogo de tiro musical do Dreamcast. O upgrade HD concede um visual incrível e único – os cenários surreais aparecem do nada enquanto toda a tela pulsa com o ritmo da música. Aumente o volume e imagine que seu Xbox 360 é um Dreamcast 2. Funcionou com a gente. Brilhante.

Pac Man: CE reinventou seu estilo com brilhantes modos inéditos e deu vida nova ao labirinto na Live



19/ IKARUGA

Metade shooter, metade quebra-cabeças, o desafio de *Ikaruga* não é apenas sobreviver – mas sobreviver com estilo. Inimigos em branco e preto levam tiros no multiplayer, com fases geniais e chefes com as melhores pistolas da história. O único defeito do jogo é ter uma jogatina online que pode ficar muito lenta (por conta de problemas técnicos). Jogue com alguém no mesmo console.



20/ LUMINES LIVE!

O jogo de PSP era original por seus gráficos, seu estilo e sua música, e tudo isso foi multiplicado por dez vezes na experiência de Xbox 360. Com uma massiva diversificação de design entre as fases, ótimas músicas, numerosos modos e jogatina competitiva, seu único problema é o preço – mas agora até isso foi alterado. Ele está na sessão de clássicos da Live por apenas 800 pontos.

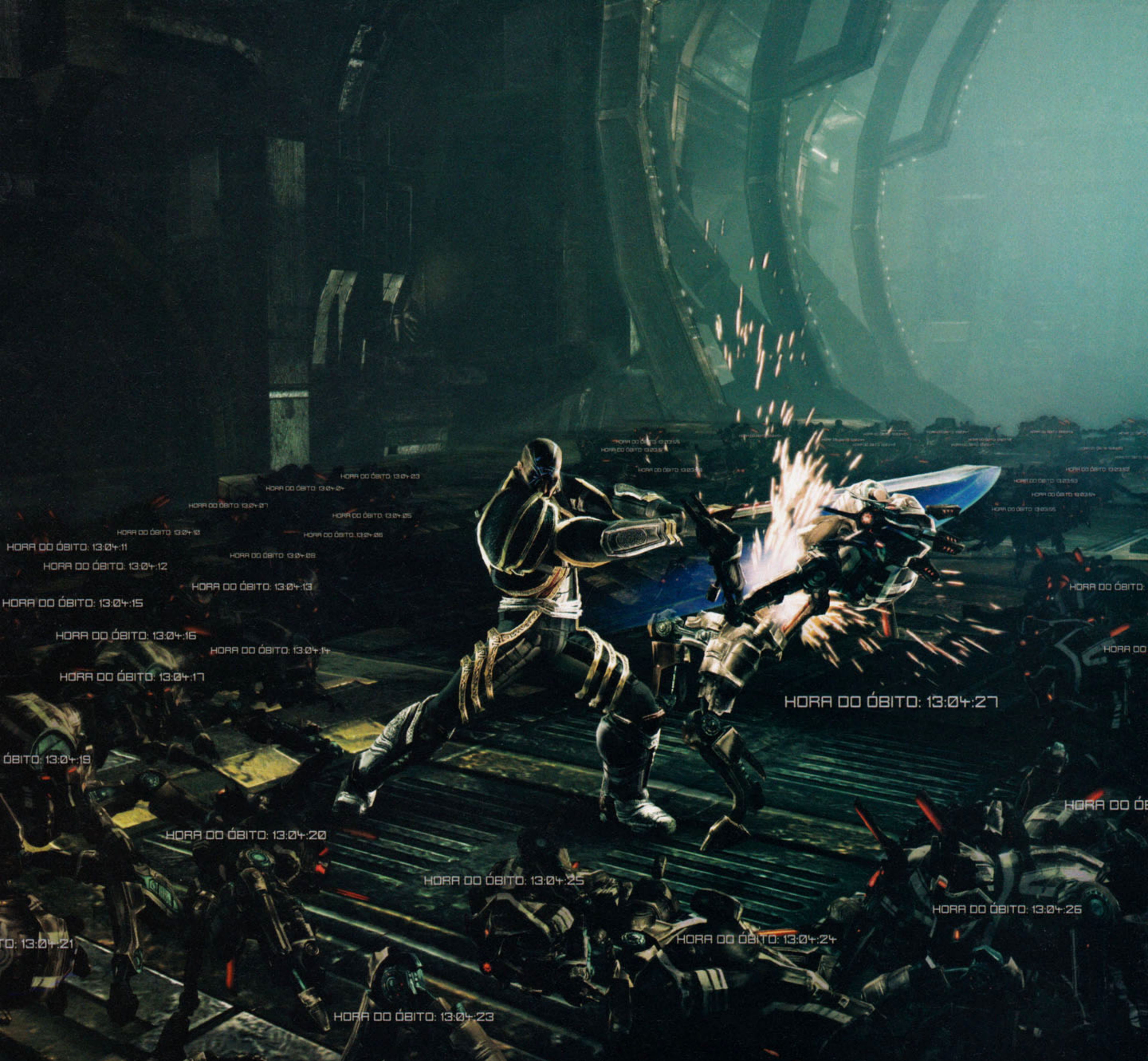
18/ GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

O primeiro game da XLBA era também, até recentemente, o melhor. Uma escalada sem fim no grau de dificuldade aumenta na tela até que mesmo os melhores jogadores serão mortos por quadrados roxos. E, talvez, por isso mesmo, você não consiga parar de jogar. Nem mesmo a morte deixa *GW* chato.



21/ GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

Não achávamos que seria possível fazer um game melhor que o primeiro, mas foi exatamente isto que aconteceu. Com mais tipos de jogo, multiplayer local e uma ação que é ainda mais frenética que *GW*, ele se transformou em algo genuinamente esplêndido. E por 800 MP. A barganha do século. Não tem como cansar de jogar.



HORA DO ÓBITO: 13:04:27

CUIDADO AO COMBATER OS MONSTROS, PARA QUE NÃO SE TORNE UM.

-FRIEDRICH NIETZSCHE

TOO HUMAN

Microsoft
game studios



Too Human é uma marca comercial da Silicon Knights, Inc. Todos os direitos reservados.
©2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Jump in.



ESPECIAL

Vigilantes fantasiados, gigantes criados a partir de raios gama, mutações esquisitas e super-heróis cobertos de tecido justinho; todos saem das páginas de seus HQs e chegam ao universo dos videogames. A ROX orgulhosamente apresenta...



A INCRÍVEL INVASÃO DOS QUA





DRINHOS



Edição: Flávia Gasi

A lenda da Marvel, Stan Lee, sintetizou como o mundo dos quadrinhos se alterou nos últimos anos: "Quando comecei a escrever, eu só torcia para que alguém comprasse os gibis. Eu precisava do meu emprego pra pagar as contas. Quem iria imaginar que os videogames poderiam contar a mesma história, com visual incrível e um roteiro adaptado... e ver multidões como esta viajando o mundo para ver de perto os lançamentos! Esse tipo de coisa era impensável".

Não duvide, histórias em quadrinhos são um negócio gigantesco. Eles injetaram raios radioativos em Hollywood desde que o filme dos X-Men se tornou um tremendo sucesso em 2000, o que liderou uma penca de lançamentos de super-heróis, culminando no último filme do Batman, *Dark Night* - o qual superou as expectativas logo na sua noite de estréia. As respostas da crítica e público foram, em sua maioria, positivas. E o que uma vez foi considerado nerd, agora é a crista da onda (se me permitem a gíria antiga). A combinação de games e quadrinhos





não é de difícil associação. Porém, enquanto os números financeiros são impressionantes – como a venda de *Iron Man* da Sega, que alcançou cifras de dois milhões só nos Estados Unidos e Reino Unido – a crítica não têm sido tão boazinha (lembre-se da nota 4 que o mesmo jogo recebeu aqui na ROX). E se você entrar no site Metacritic (www.metacritic.com) e fizer uma pesquisa, vai perceber que a balburdia é geral. A não ser por poucos títulos isolados, os jogos adaptados dos quadrinhos falharam totalmente em capturar a essência dos projetos originais.

Poder latente

Ótimo. Agora você entende que os jogos de quadrinhos chegaram para ficar, mas como criar uma simbiose que celebre os dois meios? Falamos com gente dos dois lados desta indústria crescente para revelar seus pensamentos e ideais. Primeiramente, vale apresentar o roteirista de *Spider-Man: Web of Shadows* e escritor da Marvel, Brian Reed. "Os grandes eventos dos quadrinhos sempre inspiraram os videogames. Planetas que precisam ser salvos, vilões com poderes incríveis

e heróis que são os únicos que podem salvar o dia da ameaça – tudo isso já estava presente nas histórias em quadrinhos (e nos mitos heróicos antes delas) bem antes dos jogos chegarem à cena", explica. "O que é bacana sobre um herói famoso de quadrinhos é que mesmo as pessoas que não conhecem a história do cara em detalhes, sabem o suficiente sobre ele para encarná-lo em um jogo. Por exemplo, você pode nunca ter lido uma história inteira do Homem-Aranha, mas se sentir intrigado o suficiente para jogar um game com o cara como protagonista." Keron Grant, o artista que faz as capas do Aranha, concorda que ter um herói de peso é bem melhor que fazer um título sobre um Zé Mané qualquer equipado de uma arma. "Temos que usar nossa imaginação para explorar os sonhos que nunca perdemos, desde meninos. Acredito que seja uma transição de gerações. Antes, usávamos os quadrinhos para sonhar e, agora, temos os videogames para preencher o vazio".

Escolha seu poder

A aplicação de super-poderes pode elevar a mecânica da partida, que seria somente uma reprise de algo já feito, não fosse uma batelada de novas possibilidades. *Crackdown* é um



O Homem de Gelo na visão do game design



Jogos do Homem-Aranha saem aos borbotões



Web of Shadows é a mais recente versão do Aranha



Hellboy: bem adaptado no cinema, porcamente nos jogos



Wolverine também já deu as caras nos videogames



Crackdown: exemplo de como um super-herói deve ser



MELHORES QUADRINHOS

De Watchmen a Alias, eles representam tudo que há de bom nas HQs...



WATCHMEN

Melhor em... história
Os quadrinhos que mudaram toda a cara da indústria: os super-heróis são imperfeitos e vivem em um mundo que não os quer. Pior ainda: estão sendo caçados.



CIVIL WAR

Melhor em... ação
O governo decide que os heróis não devem ter mais identidade secreta e isto culmina em uma das maiores guerras entre super-heróis. Uma de suas consequências é a morte do Capitão América.



ALIAS


Melhor em... arte
Mark Bagley e Michael Gaydos passeiam entre um visual mais tradicional e um bem mais negro, enquanto a ex-super-heroína Jessica Jones lida com os aspectos mais sujos do universo da Marvel.

Marvel: Ultimate Alliance é uma das melhores opções para os fãs



exemplo perfeito: o ambiente da cidade futurística de Pacific City se torna um parque de diversões assim que você adquire a habilidade de pular prédios altos e arremessar carros em os inimigos, com seu policial todo cheio de poderes. É uma experiência completamente libertadora que também deve ser utilizada no próximo game da Free Radical, *Prototype*, em que você é um experimento científico falho e pode detonar a cidade de Nova York. O que os dois títulos não têm, por outro lado, é aquele personagem que você já conhece.

Spider-Man 3 tinha uma enorme e bem-prodizada Manhattan, mas cheia de missões entediadas de "procure e destrua". Nos mesmos passos, *Superman Returns* fazia o filho de Krypton voar pela cidade, e só. A produtora-sênior da Sega, Katrin Darolle afirma que o tempo de desenvolvimento curto, por conta do lançamento do filme, é um fator importante. "Jogos e filmes têm ciclos de produção muito diferentes, e muitas vezes prova-se ser muito difícil ter o que precisamos para fazer um produto de qualidade". Isso não significa que o povo de jogos seja um bando de preguiçosos que não consegue fazer nada rápido. O lance é que a profundidade pode ficar comprometida, como afirma Darolle: "Temos que compreender os personagens por inteiro, não somente seus poderes. Temos que saber sobre a sua psique. Qual é a história? Quais são seus objetivos, medos e sonhos..."

O produtor de *Hulk*, Charlie Harris, 

GAMARADAS EM GAMES

Os melhores jogos de super-heróis do Xbox 360...



THE DARKNESS

O assassino Jackie Estacado recebe poderes demoníacos enquanto luta contra seus chefes mafiosos, que decidem matar a todos que ele ama. É do mal. E é legal.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

A fantasia molhada dos mais fanáticos: os magníficos heróis da Marvel unidos contra um bando de super-vilões em um RPG de ação surpreendentemente decente.



CRACKDOWN

A Realtime Worlds nos mostrou como uma cidade enorme e um cara que pode saltar prédios podem ser uma das melhores coisas do mundo. Explore, atire carros e seja feliz.



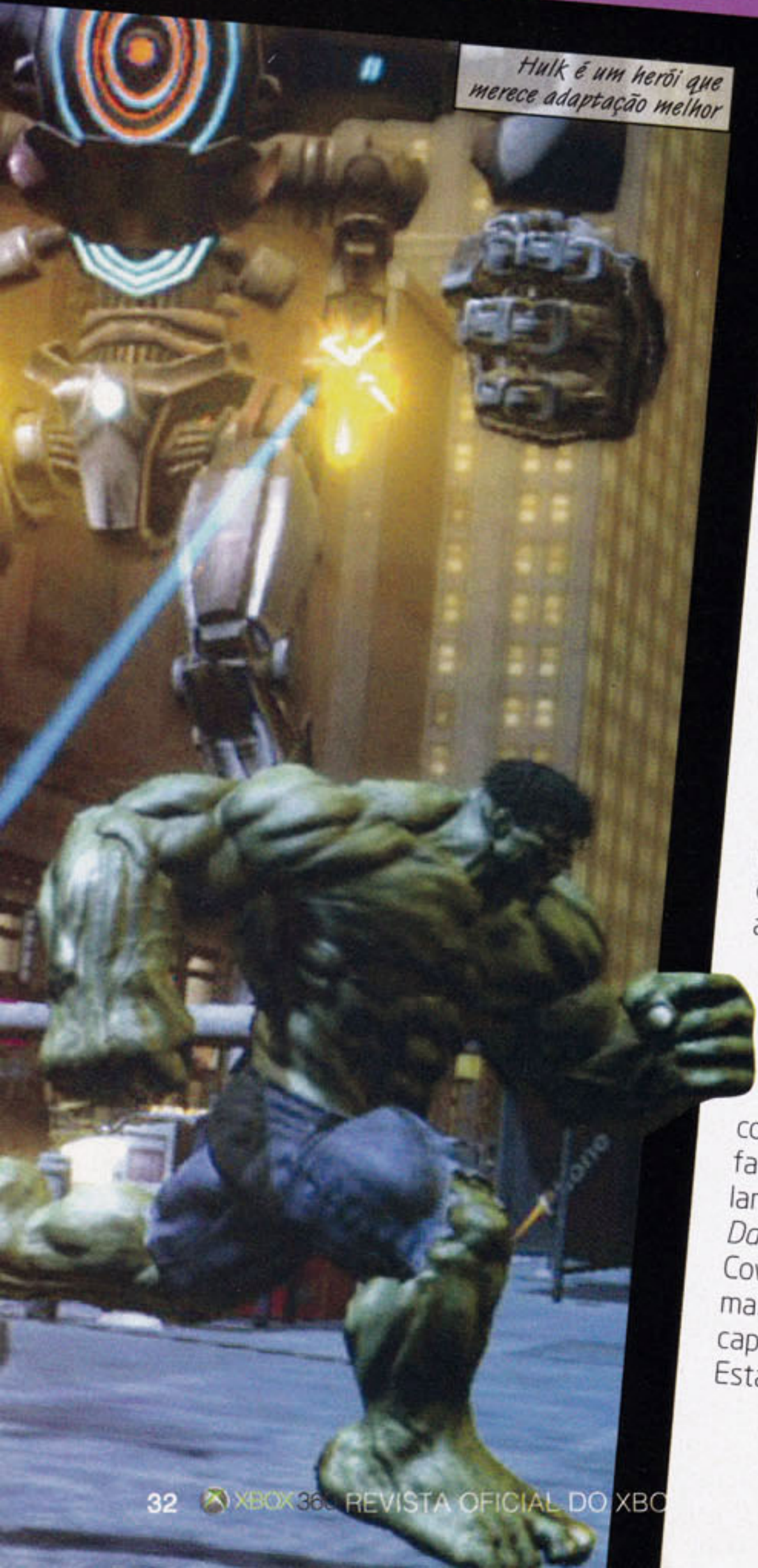
Controle a Jessica Alba no jogo do Quarteto Fantástico



Os heróis da DC estão no novo Mortal Kombat



Uma das primeiras adaptações foi com as Tartarugas Ninja



Hulk é um herói que merece adaptação melhor

concorda: "Os quadrinhos nos provêm com material que pode funcionar para ambos os mercados. Um dos nossos maiores desafios é atender às expectativas dos fãs de HQs. Eles conhecem os personagens e as histórias tão bem que é muito importante que a equipe de produção saiba o máximo sobre eles." E esta não é uma tarefa simples. Os desenvolvedores têm narrativas ricas para entender – o próprio Homem-Aranha já espalha suas teias por mais de 46 anos. Os fãs também não se prendem por uma mecânica repetitiva. Eles estão lá para ver a identidade cívica de Peter Parker lutar para definir ações que vão alterar seu curso de vida. Também é por este fato que os roteiristas querem escrever sobre estes heróis. "O truque para fazer um Homem-Aranha mais sombrio é lembrar todas os roteiros de 'poder e responsabilidade' e se calçar nisto. O Aranha não é um personagem sombrio por excelência, como o Batman, por exemplo, mas ele já esteve em situações bem complicadas, então trabalhe com isto. Como um cara todo espertinho se liga a uma cidade que ficou maluca?"

O outro lado

Os jogos de super-heróis que misturam diálogo provocativo e uma mecânica bem construída são poucos, mas com resultados fantásticos. Um dos melhores exemplos é um lançamento do ano passado, o jogo de tiro *The Darkness*. Baseado em um protagonista da Top Cow e roteirizado por um de seus escritores mais fiéis, Paul Jenkins, o jogo consegue capturar a conto de morte e redenção de Jackie Estacado por meio de doze horas de aventura,

com todas as guinadas de narrativa e impacto de um filme de suspense de Hollywood. De acordo com Reed, neste caso foi usado somente um arco de histórias: "Você pode tentar colocar um conto monstruoso em dez horas de jogatina. Porém, ainda tem um começo, um meio e um fim. Mas se você pensar em termos de mecânica, é melhor ter um roteiro mais curto, capaz de direcionar toda a luta do jogo."

Bons ventos

Na edição 24 da ROX, na prévia do novo jogo do homem morcego, *Batman: Arkham Asylum*, ficou claro tratar-se de um produto com potencial. A razão é simples: manter-se fiel à fórmula do personagem. O foco do jogo é focar-se, de modo atual, em tudo o que diz respeito ao Batman. Isto é, concentrar-se não somente em ambientes totalmente sombrios, mas enriquecer o título com uma narrativa coerente e vilões saídos das páginas dos quadrinhos. Esta não é a única influência que o universo da HQs trouxe para o de jogos. Muitos podem aplaudir o visual único de *Braid*, jogo da Live Arcade, e os gráficos cartunizados de *Team Fortress 2*. A interpretação artística dos quadrinhos salta em diversos novos títulos, como *Grand Theft Auto IV* e *Gears of War 2*. Como se nota, nem precisa procurar demais. Porém, há diversos passos a serem dados para transformar uma página desenhada em uma inteiração 3D perfeita. Melhor: há muito material inexplorado. Imagine um jogo de *Sin City* ou de *300*, com aquele visual único. Keron Grant



Eis um cara que deveria ganhar um jogo solo: Venom



A nosso ver, os filmes do Aranha ainda são melhores

afirma que esta mescla "é a próxima evolução no que diz respeito ao game design desse gênero. Antes, nos perguntávamos o quão real poderíamos criar um personagem ou um cenário. Com os filmes e quadrinhos, isto mudou. O objetivo não é necessariamente ser realista, mas artístico, em várias formas de expressão."

Brian Reed ainda vai mais a fundo no assunto: "Demorou muito tempo para que as duas indústrias refinassem seus processos", pondera. "Os jogos baseados em HQs não vão ficar mais escassos. Eles devem se alimentar os gêneros mais populares da indústria. Claro, ainda estamos falando de caras mascarados que têm de salvar o mundo. Porém, há muito mais do que isto para ser considerado. Clássicos como *Liberty Meadows* e *Transmetropolitan* são favoritos da crítica, mas não bestsellers. Mas estão aí". Já o produtor de *Iron Man* não acredita que todo personagem pode se tornar jogo: "Alguns deles são mais essencialmente inerentes aos jogos do que outros. Por exemplo, o *Homem de Ferro* pode voar e atirar mísseis... estas habilidades são bem mais facilmente transformadas em mecânica". Brian Reed concorda, mas prefere levar a discussão a outro nível: "Sim, um jogo do *Homem-Aranha* é mais fácil de produzir, mas ainda queria jogar um *American Splendor*." Pelo visto, o mercado só começou.

LONGAS IDÉIAS

Três super-heróis que mal podemos esperar para jogar...

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Nossa capa da edição 24. O jogo cava a mitologia de *Dark Knight* e prega medo, em vez de mostrar inimigos falantes e bobinhos.

Escrito por Paul Dini, produtor de

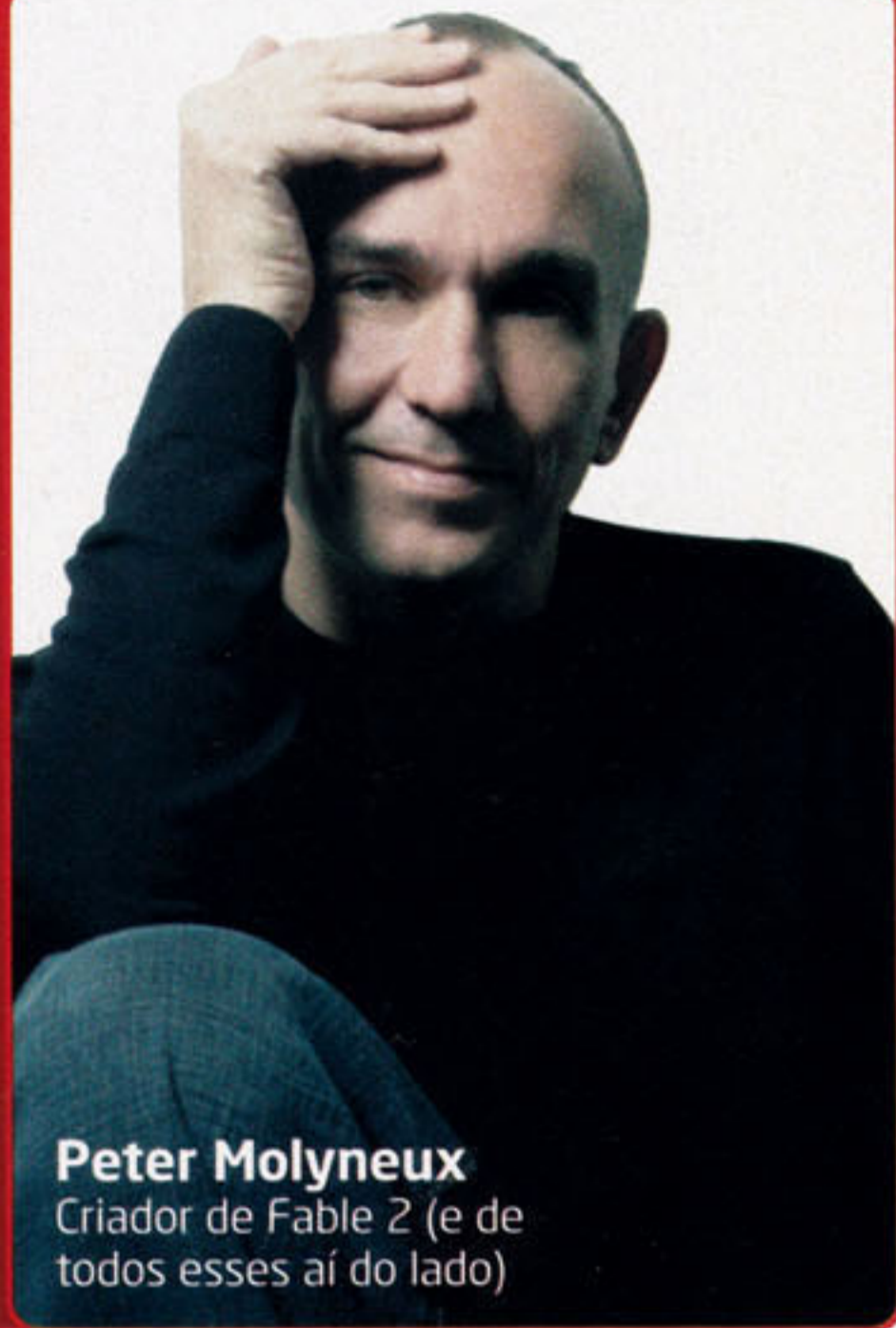
Batman: The Animated Series, o título deve ser um sucesso de arrasar a mente e o corpo, psicológico e fisiológico.

THE WATCHMEN

Colocar as 400 páginas da obra de Alan Moore em dez horas de game pode ser um pesadelo. Por isso mesmo, a Warner Bros. optou por lançar o jogo de forma episódica e tratar com respeito o material do escritor mais famoso de quadrinhos.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Será que o Aranha consegue voltar para Nova York sem produzir mais um fiasco de game? A produtora acredita que sim e pretende fazer isto com novos movimentos aéreos, uma simbiose bizarra e Wolverine de personagem convidado. Na dúvida, confira a análise na página 70 desta edição.



ROX ENTREVISTA:

Peter

O criador de *Fable 2* fala sobre concorrentes, críticos e trapaças com dentes pretos

Edição: Fabrício Caleffi

Peter Molyneux é o desenvolvedor de jogos mais conhecido do Reino Unido, um dos mais conhecidos do mundo, sem dúvida. Isso se deve tanto aos seus games quanto ao seu lendário entusiasmo em promovê-los. Um dos raros casos em que não há roteiro predefinido por um assessor de imprensa, e por isso Molyneux costuma falar o que pensa. Sentamos com ele para ver se a magia ainda continua lá...

ROX: Então, você concluiu *Fable 2*...

Você sabe, a graça é que a coisa nunca realmente acabou para mim. Daqui eu vou direto para o aeroporto e voar para Las Vegas, Los Angeles, San Francisco, Nova York, Redmond, Paris, Singapura, Hong Kong, Tóquio, Sydney, Wellington e de volta para casa. Então não concluí tudo, ainda. Só falar disso já me deixa aterrorizado! Mas sento agora e olho para *Fable 2*, e eu o joguei uma centena de vezes, e estou incrivelmente orgulhoso desta vez. Estou orgulhoso sobre o que conseguimos e de quanta singularidade há ali. E estou orgulhoso





Molyneux foi cuidadoso para não exagerar na expectativa

Molyneux

do fato de que nós não cometemos os mesmos erros de *Fable* – tentando colocar tudo o que era possível no game só porque era possível, sem pensar em algo equilibrado, dosado. Sabe, estou imensamente orgulhoso do que fizemos. A história está incrível.

Então você completou seu objetivo?

Creio que sim. Eu diria que pode me avaliar por este jogo. Se você não achar *Fable 2* legal, então eu não deveria ser um desenvolvedor.

Várias críticas feitas a *Fable* foram sobre o fato de que ele não se equiparava ao que você estava prometendo.

Exatamente, isso está corretíssimo. Eu usei minha – serei bem duro comigo mesmo – ... usei minha reputação. Eu não fiz isso por ser algum guru de Relações Públicas, eu fiz isso porque quando falo com vocês [jornalistas], sou uma criança exibindo meus brinquedos no Natal. Esse sou eu. Não consigo controlar minha empolgação e dizer: “você tem isso e isso e isso.” E falei muito a vocês e coloquei o game aqui (levanta a mão no ar), e quando você o viu, ele realmente estava aqui (abaixa a mão). Então ele decaiu de onde estava, e claro que vocês escreverão o que? Mas agora, em *Fable 2*, eu coloquei o game aqui (levanta a mão novamente), mas acho que ele está aqui (levanta mais ainda a mão). Então quando você escrever sobre o jogo, espero que diga: “Este é

muito mais do que eu esperava.” Este é o meu plano secreto.

Você tomou uma decisão consciente de não superestimar *Fable 2*, então?

Com certeza. Na verdade, eu disse ao mundo que escrevi uma carta que dizia: “Olhem, eu sinto muito. Eu o superestimei, me empolguei demais. Eu falei sobre coisas antes de elas estarem no game.” E realmente quis dizer o que disse, mas em respeito à *Fable 2*... primeiramente eu só falei sobre aquilo que poderia demonstrar. Eu nunca falei sobre a história. Eu nunca falei sobre como ela junta tudo. Então quando você joga, você vê o que quis dizer sobre o cachorro e o combate e a simulação e coisas do tipo. Eu quero que você vá embora e diga: “Por que ele não contou sobre isso?” Depois de *Fable*, eu acho que tenho o dever de provar ao mundo que, você sabe, eu posso me comportar de forma responsável.

Você achou difícil se conter?

O que eu achei é que tinha que morder meu lábio bem forte, e quando vocês fizessem perguntas, eu deveria dizer a mim mesmo: “Certo, eu não vou dizer a eles sobre isso.” As pessoas percebiam minhas juntas esbranquiçadas quando eu agarrava na cadeira tentando não dizer nada.

Então com o segundo jogo pronto e lançado,

você está satisfeito com tudo isso?

Bem, há pontos fracos, e não é culpa de ninguém eles estarem lá, mas é que há muita coisa neste jogo. Você tem que lembrar que não estamos fazendo um jogo linear aqui, onde você pode dizer: “Certo, em 75 minutos alguém verá essa luz e nós faremos essa luz assim.” Eu acho a sincronia labial bem ruim, sabe, a qualidade da animação decaiu muitas vezes, acho que a navegação pode ser bem chata às vezes. Acho que o cachorro fica meio desconstruído, também. Mas estes são problemas irrisórios, você não vai se importar com isso. Você quer uma experiência, e o que mais está me deixando feliz é a experiência que as pessoas estão tendo ao jogar. E as únicas pessoas que jogaram este game (até a data da entrevista) foram a equipe que trabalhou nele, e são eles que disseram que *Fable 2* 



Tenho de provar ao mundo que posso me comportar de forma responsável

é diferente de qualquer título que já tinham jogado antes, é uma experiência única e é bem melhor do que eles achavam que seria.

Isso deve aumentar bastante suas expectativas, considerando especialmente que o primeiro game teve tanto sucesso no Xbox. Sim, ele ficou entre os três mais vendidos do Xbox. A Microsoft não conseguiu entender isso. É uma companhia muito baseada em fórmulas, sabe: "Se você conseguiu isso em análises, então isso é igual aquilo em vendas". E *Fable* superou a expectativa de vendas com o triplo! Isso ainda é um recorde. Eu aprendi há muito tempo de que não há como saber como um jogo venderá. Não tem como.

Então, como você acha que sua cria será recebida desta vez?

Não faço idéia. Eu acho que se as pessoas não ficarem procurando defeitos em *Fable 2* – se elas não se importarem tanto com mandíbulas se movendo no tempo exato das falas, ele deve se sair bem. Mas se as pessoas quiserem criticar, então serei totalmente honesto com você – há coisas a serem criticadas. Mas acho, entretanto, que são as coisas que você descobrirá durante o jogo que darão à *Fable 2* sua merecida avaliação.

Um dos fatores que determinará o quão bem ele se sairá é o calibre da concorrência. Como você vê isso?

A concorrência se tornou insana. Queria que

essa indústria não fosse tão focada no Natal, porque, sabe, como jogador (porque eu sou um jogador), não sei pra qual lado ir. Posso começar só com *Fable 2*, então há *Fallout 3*, e *Gears of War 2*, e *Banjo-Kazooie*, e sabe lá Deus o que mais... E isso só no Xbox 360 e em um intervalo de três semanas. Quando foi a última vez que tivemos um jogo realmente empolgante? Provavelmente *GTAIV*. Tivemos praticamente seis meses sem nada e em seguida seis meses onde você quer gastar todo seu dinheiro.

Percebemos uma referência à *BioShock* pelo uso da expressão "Would you kindly..." Há títulos que realmente o inspiraram?

Sim. Acho que houve alguns jogos muito bons desde o *Fable* original. Alguns, como *BioShock*, realmente me influenciaram. O que me impressionou em *BioShock* foi a habilidade de contar uma história sem parar o jogo. Acho o

pensei: "É, uma história realmente pode justificar uma mecânica". É assim que prefiro ser inspirado, pensando sobre como isso me afeta ao invés de, sabe, eles têm isso no game deles e eu deveria ter aquilo.

Agora parece que você tem feito *Fable* durante anos. Pode nos dizer o que fará em seguida?

Acho que um dos mantras da Lionhead é "surpreender as pessoas e inovar", e não estabelecer algo como "superar *Fable*". Sim, estamos trabalhando em projetos que eu acho que os surpreenderão. Acho que o próximo *Fable* deverá surpreendê-los tanto quanto nossos outros lançamentos, mas a Lionhead não se define somente por *Fable*, é que isto é no que vocês estão focados no momento. Você provavelmente dirá o mesmo sobre nosso próximo lançamento.

Qual foi o último jogo realmente empolgante? Provavelmente *GTAIV*

mundo deles – assim como o mundo subaquático – maravilhoso. *GTAIV* também – a caracterização foi de fazer o queixo cair em minha opinião. Mas gostaria que eles tivessem se livrado daquelas velhas mecânicas (sabe, morre, faz de novo, morre, faz de novo). Acho que isso arruinou a história pra mim, que, se fosse diferente, seria genial. E a nova maneira com que a Valve está dando continuidade à *Half-Life* é de tirar o fôlego, também.

Você usou algo desses títulos?

Não. Acho um erro olhar para, digamos, *Half-Life* e pensar: "Eles têm uma gravity-gun, deveríamos fazer algo com gravity-guns". O que eu penso é: "Caramba, isso me fez sentir tão bem..." A história de *Portal* me fez se sentir bem. Os enigmas eram bem legais e desafiadores, mas foi isso que fez o jogo. Eu realmente

Última pergunta: em *Fable 2* *Pub Games*, há uma falha através da qual alguns jogadores acumularam milhões. Você fica preocupado que isso possa acabar com o equilíbrio do jogo?

Nem um pouco. É uma pena que essa falha exista, mas há muita coisa em que gastar ouro – muita mesmo. Eu acho que a somatória dos valores dos itens únicos passa de 20 milhões. E tenho muita certeza, mas não completa certeza, de que acumular esse montante em *Fable 2* afeta seu personagem. Não tenho certeza, isso pode ter sido colocado perto da conclusão, mas estávamos pensando sobre colocar um mecanismo de 'você obviamente trapaceou'.

Seus dentes ficarem marrons ou algo assim?

(Rindo) Seus dentes ficam pretos, sim! Então todas as vezes que você sorri as pessoas saem correndo! Mas você é um milionário!



Peter tem certeza de que o próximo *Fable* surpreenderá



O cemitério do coelho não era um bom lugar para passear



EU TENHO
cara
de **Games.**
Eu jogo
no **Limão.**

Fotos enviadas pelos limônicos para a promoção eu.sou, comemorando um ano do Limão.

O Limão é o melhor espaço na Web para quem gosta de games e muito mais.
Só o limão tem comunidades, músicas, games e notícias e, o mais importante, a sua colaboração.
Acesse o limão e comemore 1 ano de muita diversão, relacionamento e conteúdo,
feito por pessoas de verdade, como você.

limão.com.br
ESPREMA O SEU

ENTREVISTA



Eduardo Hushof: da Universidade Federal de São Carlos para a Lionhead, com ajuda da mulher Ana Vitória



Segundo Eduardo, o produtor Molyneux acata várias opiniões

ROX ENTREVISTA:

Eduardo Hushof

Brasileiro integra equipe de desenvolvimento de Fable 2

Flavia Gasi

Você já se imaginou trabalhando em uma mega empresa de games? Que tal a Lionhead, de *Fable 2*? Parece sonho... Pois saiba que existe um brasileiro muito talentoso por trás da equipe da Lionhead na Inglaterra. Às vezes, nem ele mesmo acredita que chegou lá. Mas com talento e dedicação, você também pode cavar seu espaço no universo do desenvolvimento de jogos. Como fazer isso? Bem, escute os conselhos de Eduardo Hushof, afinal ele é um cara exatamente como você...

Como surgiu a idéia de trabalhar com games?

Eu sempre amei qualquer tipo de mídia de onde eu pudesse experienciar uma boa narrativa. Li muitos livros, quadrinhos, assisti a muitos filmes, séries e peças, e principalmente joguei muito RPG de mesa. Quanto melhor a história, mais eu gostava. Decidi ir para a universidade em um curso com qual eu pudesse trabalhar com histórias, e escolhi o curso de Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. Em 2002, na metade do curso, eu já tinha decidido que iria trabalhar na indústria de


games. Mas não foi uma decisão fácil, porque seis anos atrás a indústria brasileira de jogos era praticamente inexistente. Havia uns corajosos se arriscando com pequenas empresas, mas não era o suficiente para criar uma base de empregos estável. Se você quisesse trabalhar com jogos, tinha que criar o seu. Daí, eu decidi sair do país.

Você saiu do Brasil com a cara, a coragem e nenhum emprego? Como rolou este processo?

Foi isso mesmo, foi assustador, mas eu tive muito apoio. Em 2005, Ana Vitória, na época minha namorada, hoje minha esposa, conseguiu uma bolsa de estudos para fazer mestrado em TV Digital na Universidade de Brighton, e eu decidi acompanhá-la. Em setembro de 2005, nós juntamos nossas economias e nos mudamos para cá. Sem ela nada disso teria sido possível. Logo que eu cheguei, mandei meu portfólio para umas 40 empresas de games... É difícil entrar na indústria se você não tem nenhuma experiência comprovada, especialmente se

você vem de outro país. Foi um baque grande, mas ela nunca me deixou desistir. Perto do Natal, consegui um emprego temporário de vendedor em uma loja de eletrodomésticos, fiquei por lá seis meses. Surgiu a chance, depois de muita insistência, de trabalhar com a Redbedlam, em um MMO chamado *Roma Victor*. Era uma empresa independente pequena, em um nicho muito específico do mercado, mas foram eles que me deram a experiência para conseguir um emprego em empresas reconhecidas. É inacreditável o quão mais fácil ficou tentar entrevistas depois disso. Dessa forma, consegui entrar na Lionhead, o que parecia impossível menos de um ano antes.

Entrar no time da Microsoft deve ser sido um sonho... Você teve algum problema com choques culturais?

Recentemente eu mandei um e-mail para o pessoal aqui agradecendo por me deixarem "Viver o meu sonho" porque é exatamente como eu me sinto. Às vezes eu olho para trás, para o lugar em que estou hoje 

É difícil entrar na indústria de jogos se você não tem experiência



A função de Eduardo na Lionhead envolve as cinemáticas interativas

e para o *Fable 2*, que acabou de ser lançado, e tudo parece muito surreal. Eu nunca senti nenhum choque cultural, talvez porque eu me adapte fácil, mas a verdade é que todas as pessoas com quem eu trabalhei até hoje aqui na Inglaterra sempre foram muito amigáveis. O pessoal da Lionhead são os melhores colegas que alguém pode pedir. Imagine como é trabalhar em um lugar com mais de uma centena de pessoas que você genuinamente admira, acha inteligentes e divertidas e que gostam mais ou menos das mesmas coisas que você. É o melhor ambiente de trabalho do mundo.

Estava no processo de criação de *Fable 2* desde o começo? Como surgiu o convite?

Eu entrei na Lionhead mais ou menos no meio do processo de desenvolvimento do *Fable 2*. A engine já estava funcionando e já existiam muitos "Assets" - modelos, animações, sons, enfim as peças que se encaixam para criar o mundo - implementados. Eu corri atrás de uma vaga

anunciada de scripter. Para esclarecer, Scripter é um programador que lida com a camada mais "superficial" do jogo, ou seja, os elementos mais expostos para o jogador. O Scripter programa as ações das personagens com as quais o jogador interage durante o jogo, eventos que acontecem em momentos específicos, no caso do *Fable 2*, as cinemáticas interativas. Os requisitos eram conhecimento cinematográfico e saber a linguagem LUA. Experiência cinematográfica eu tinha, afinal eu me formei nisso, mas apesar de ter alguma experiência em programação, eu nunca tinha usado LUA. Esta linguagem de programação foi desenvolvida pela PUC-RIO e é usada por grandes empresas de games no mundo inteiro. Tudo isso por causa da simplicidade, poder e flexibilidade que ela possibilita; tão simples que em uma semana eu desenvolvi um jogo para PSP e levei comigo para a entrevista. Passada uma semana, eu consegui o emprego, e nem acreditei... Para ser sincero, às vezes não acredito até agora.

Na publicidade, o Brasil é conhecido por sua capacidade criativa. A indústria de games tem o mesmo apreço?

Bom, eu acho que o brasileiro ainda não teve a chance de mostrar o poder criativo porque o Brasil ainda não conseguiu o seu lugar na indústria global de games. Tecnicamente e criativamente o Brasil pode virar uma potência dentro da indústria de jogos. A mão-de-obra especializada no Brasil é grande, as universidades produzem profissionais de qualidade todo o ano, e o povo brasileiro é criativo por natureza. Além disso, o custo para produzir um jogo no Brasil é, provavelmente, muito inferior do que o custo para produzir um jogo na Inglaterra, por exemplo, por causa do custo da mão-de-obra e valores operacionais.

Mas a indústria brasileira enfrenta dois problemas maiores do que o custo de produção e distribuição. O primeiro é, obviamente, a pirataria, que tira das mãos dos desenvolvedores o dinheiro que seria injetado na indústria. Ou seja, você faz um jogo, todo mundo joga, mas você só recebe, sei lá, 5% (número completamente inventado para ilustrar) ou menos, porque o resto do dinheiro foi todo para os piratas, e o desenvolvedor é obrigado a fechar a lojinha. O segundo problema é que os jogos não são exatamente acessíveis para a massa, o preço é proibitivo para a maioria da população, o que além de drasticamente reduzir o mercado, ainda encoraja a pirataria. Só quando a indústria brasileira resolver esses problemas e puder fazer jogos para o mercado nacional, direcionado para o jogador brasileiro, e não apenas para o mercado internacional, é que você vai começar a ver coisas realmente inovadoras.

***Fable 2* é um game gigantesco e o produtor é conhecido pelas suas idéias revolucionárias e pela maneira como direciona a equipe. Há espaço para colocar as suas opiniões na mesa? Se**



O brasileiro formou-se em Imagem e Som antes de ir para a Inglaterra



sim, que tal nos contar um "causo"?

É um prazer trabalhar com o Peter Molyneux, Dene Carter e todo o resto da equipe criativa. Eles são sempre abertos a comentários e sugestões. Eu trabalhei com muitos scripts e cenas do jogo e, depois de receber a direção inicial, durante o processo de implementação, existem uma série de pequenas decisões que você tem que tomar, que requerem sua criatividade e bom senso. Então as coisas que você implementa acabam ficando com a sua cara. Minhas principais contribuições para o jogo foram durante a infância do herói, mas também contribuí em muitas outras partes, uma das minhas preferidas foi o Templo das Sombras, porque é um dos melhores diálogos já escritos para os jogos. Eu também tive o privilégio de participar em sessões de "staging" (Encenação) em Shepperton, um dos grandes estúdios de TV aqui da Inglaterra, nas quais atores profissionais encenavam as cenas do *Fable 2* para que nós pudéssemos estudar a melhor maneira de implementá-las no jogo, um processo inovador que nenhuma outra empresa de games tentou antes. Durante essas sessões eu tive a oportunidade de dar a minha opinião e mesmo alterar a direção de algumas cenas.

Deve ser um tremendo desafio criar um game tão imenso em que os cenários e personagens mudam ao toque de um botão e sofrem a ação do tempo. Como manejar tudo isso?

É exatamente com esse tipo de situação com a qual nós (scripters) temos que lidar todos os dias. Imagine que você está fazendo um filme, mas no qual o espectador tem, não só o controle da câmera, mas do protagonista, e no meio de uma cena romântica ele decide apontar a câmera para o outro lado e fazer seu personagem soltar um pum. Esse é o tipo de coisa que o jogador consegue fazer no *Fable 2*. Como é que você mantém o drama numa situação dessas? Planejar as cenas exige um desafio



As cenas do jogo foram ensaiadas em palco de teatro

incrível, especialmente em um jogo como *Fable 2*. Nós tentamos imaginar tudo o que o jogador pode querer fazer naquele momento, e desenvolver não só uma reação apropriada, mas conseqüências adequadas para as ações. Para cada escolha há uma conseqüência, esse é o lema do universo do *Fable*. Acho que o resultado final no *Fable 2* é fantástico, mas ainda temos muito o que aprender e melhorar. O desafio é incrível, mas isso só faz o trabalho mais excitante e quando você obtém resultado, a satisfação é mil vezes maior.

para chegar lá você tenha que vender alguns eletrodomésticos antes. Terceira dica, paixão: você tem que jogar muito e gostar tanto que você quer fazê-los. É importante conhecer a indústria de games e a história, saber sobre todas as áreas e como elas interagem entre si, saber qual é a área que você se encaixa melhor, de que tipo de atividade você vai tirar mais satisfação pessoal, e trabalhar, trabalhar muito. Uma última coisa, humildade: Ninguém entra na indústria como "O Designer", você vai entrar e trabalhar na idéia de outras pessoas, e

Tive a oportunidade de opinar e alterar algumas cenas [do jogo]

Que dicas daria para os novos artistas brasileiros interessados em trabalhar na indústria?

A primeira dica é foco: você tem que saber o que você quer, estudar, treinar e trabalhar para adquirir o conhecimento e as habilidades necessárias para fazer o seu trabalho bem e eficientemente. A segunda, perseverança: se você tem um sonho, corra atrás, trabalhe para isso, vá a conferências para conhecer profissionais, peça conselhos para as pessoas que já estão na indústria, faça seu próprio portfólio e, mais importante de tudo, nunca desista, nem que

isso não é uma coisa ruim.

Se você não quiser trabalhar para uma empresa estabelecida, existe a possibilidade de tentar fazer games sozinhos, mas isso torna tudo mais difícil. A indústria está experimentando uma renascença dos desenvolvedores de garagem, a tecnologia está aí e é gratuita até. A Microsoft fornece o XNA Game Studio (<http://creators.xna.com>) de graça para qualquer um que queira criar para Xbox 360, e existem ferramentas gratuitas para produzir conteúdo.

Se tem alguma história divertida para contar sobre um brasileiro em meio a uma produção de games, esta é a hora.

Isso não é exatamente hilário, mas acho que vale a pena contar porque foi umas das coisas mais legais que me aconteceram desde que eu entrei na indústria. No começo de 2005, ainda no Brasil, eu comprei um PS2 e *Burnout 3: Takedown*, meu jogo de corrida favorito até hoje. No verão daquele ano estava num churrasco na casa de um amigo da Lionhead e comecei a conversar com um cara e ele disse que trabalhava na Criterion. Eu falei que *Burnout 3* era meu jogo de corrida predileto e ele disse que era level designer e tinha feito a Silverlake, uma das pistas: eu quase caí de costas. Ali estava eu, tomando uma cerveja com um dos desenvolvedores de um dos meus jogos prediletos. Só então eu percebi que eu não tinha apenas entrado na indústria, mas na comunidade de desenvolvedores.



A engine LUA, usada em Fable 2, foi criada no Brasil

ESPECIAL



Will Bryan (esq.) e outros do time de Viva Piñata 2



Parte da equipe responsável pelo novo Banjo-Kazooie



Mark Betteridge (esq.) e Lee Schuneman: desde a época da Nintendo



Nick Burton (esq.) e George Kelion fazem cara de conteúdo



A sede da Rare fica na Inglaterra, na cidade de Twycross



Por dentro da Rare

Tudo sobre a empresa que criou Viva Piñata, Banjo-Kazooie e mais

Edição: Flávia Gasi

Quando o assunto é a produtora Rare, fica difícil de não lembrar os 375 milhões de dólares que a Microsoft pagou para comprá-la completamente. Por um lado, o jogador não tem que se preocupar com isto – o que importa são os jogos – mas, por outro lado, a Rare não teve um começo avassalador. *Kameo* e *Project Dark: Zero* venderam, mas são considerados títulos medianos. Já *Conker: Live & Grabbed by the Chouliens* não chegaram nem no patamar da mediocridade. Foi só com *Viva Piñata* que o estúdio mostrou sua força, mas ainda precisava lutar para não ficar à sombra dos jogos épicos. Para muitos, também, a mecânica profunda ficou perdida em uma roupagem colorida para crianças. De qualquer forma, o jogo mostrou que a Rare tinha algo de especial, mas era tudo que o dono do Xbox 360 queria?

Estras e outras questões começam a empilhar. Com tanto a provar para si mesma, pra que rejuvenescer *Jetpac* e lançar *Banjo* primeiro para a Live Arcade? Por que apostar tanto com *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts*, que arrisca não ganhar novos fãs (por conta de seu estilo fofo) e não agradar aos fãs antigos (que podem ficar desgostosos com a reinvenção radical que foi feito a partir do conceito inicial)? Quer dizer, fundamentalmente, o que a Rare pretende?

Quebrar barreiras

Nem mesmo andar ao redor do quartel-general da Rare na cidade inglesa de Twycross fornece uma pista conclusiva sobre que tipo de jogos a produtora faz. Mas uma das coisas que fica clara é que se trata de uma empresa que quer pensar grande: "Não há dúvidas de que a Microsoft tem títulos fantásticos que vendem milhões, porém, precisamos olhar além disso para vender entre 50 ou 100 milhões de unidades", diz o diretor do estúdio, Mark Betteridge. "E temos que

aumentar nosso portfólio em relação a estilo. Esta é a parte crítica".

Na opinião da Rare, quanto mais o Xbox 360 vende, mais ele precisa de jogos inventivos para falar com todo o tipo de público. A melhor forma de atingir estes jogadores é inovar mecânicas de jogo. A companhia tem um histórico monstruoso, então parece bem surpreendente que eles não tenham muito interesse em usar as franquias mais antigas. "O momento que começarmos a fazer isto também será também o o momento que falaremos para a mesma audiência, com muita dificuldade de conseguir atingir novos consumidores", diz Mark. "Você sempre deve ter novos projetos, novas maneiras de ver a indústria, novas interfaces e modos de jogar. E é isto que nos interessa mais do que qualquer outra coisa, no momento. *Banjo* está fantástico, mas o seu visual não resume o que somos." O desejo de progredir da empresa explica algumas decisões que podem parecer confusas, como o lançamento de *Jetpac* para a Live Arcade. Para quem está de fora do negócio, pode parecer até um retrocesso. Para a Rare é um passo para o futuro. "Existe um



Você sempre deve ter novos projetos, novos meios de ver e entender a indústria



As novidades de Nuts & Bolts vão afastar os fãs antigos?



Só porque parece fofo, não significa que é raso



Perfect Dark Zero é bacana, mas incompatível com a fama da Rare

balanceamento entre fazer com que os designers pensem para frente, entendam o passado, mas não se prendam nele”, afirma Lee Schuneman, diretor de produção. “Um grande porquê de criar *Jetpac* foi para que nossos funcionários aprendessem a fazer o estilo Arcade. Fizemos o game, mas também aprendíamos o que podemos expandir com o sistema... agora temos uma nova base para idéias frescas”. A Rare mostra que tem outras preocupações: “Todos os títulos antigos eram baseados em jogabilidade”, explica Mark, “ninguém estava nem aí se os gráficos eram de alta resolução. Combine isso com um processo de desenvolvimento que leva semanas ou meses (e não anos), e isto é interessante até mesmo para as grandes produtoras”. A metodologia da Rare, que inclui completar protótipos de montes de rascunhos que podem se tornar produtos completos, ajuda a provocar

OS IRMÃOS STAMPER

ONDE ESTÃO OS FUNDADORES DA EMPRESA AGORA?

A Rare é cautelosa quando o assunto envolve os irmãos Stamper, evidentemente por não querer alimentar rumores sobre a separação da empresa, em 2007, de seus fundadores Chris e Tim Stamper. A relação com os irmãos continua ótima, assim como a filosofia da produtora permanece inalterada. Mas as lembranças estão lá: “Nunca me esqueço que logo após eu ingressar na Rare, Tim ficava sentado na minha mesa, enquanto eu escrevia os diálogos de *Banjo Z*”, ri o programador-líder de *Nuts & Bolts*, Sav Fileccia. “Olha a situação: o cara do meu lado, à meia-noite, numa sexta-feira. Aquele horário eu deveria estar longe, curtindo com os meus amigos, mas aquele era o dono da empresa. Eu não pediria a ele para sair da minha mesa.” Isso foi há bastante tempo e a saída deles não atrapalhou o processo criativo da empresa, mas deixou um vazio nas pessoas. Você trabalha uma década ao lado de alguém e sua ausência não pode ser ignorada. “A parte mais estranha é não vê-los por aí, aparecendo do nada para saber como está o projeto”, diz Mark Betteridge, chefe do estúdio. “Isso é muito mais estranho do que simplesmente se preocupar com o rumo dado ao novo *Banjo* ou como faremos para criar os Avatares.”



O novo Banjo-Kazooie tem nos veículos sua maior novidades

este espírito de inovadora ansiedade. “Muitos destes projetos podem virar games da Live de forma simples e prática”, conclui o programador chefe de *Banjo*, Sav Fileccia.

O novo Banjo

O que nos leva a examinar a maior contradição que está no centro de todo o ideal da Rare: *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* é um olhar tradicional que a empresa tinha sobre games de plataforma. Porém, também se desdobra em um mecanismo completamente novo: a construção de veículos a partir de partes que você coleta durante a jogatina. “Quando pensamos nos veículos, não imaginamos que eles eram somente carros ou coisas do tipo”, expõe o designer de multiplayer Gavin Price, “eles são personagens mecânicos que fazem toda a parte mais braçal da caminhada para você...”

O que é estranho é que isto funciona muito bem. A parcela multiplayer, por exemplo, vai se tornar um tipo de *Robot Wars*. Basta selecionar o modo de jogo que permite que os jogadores façam o que eles bem entenderem. Durante um modo de game de luta, nós achamos um monstruoso

veículo que mal podia se mexer, ou ser mexido. Porém, podia funcionar como um tanque de guerra, então valia a pena carregá-lo até o campo de batalha. O que este modo tem a ver com *Banjo*? Não temos a menor idéia. Isto é que confunde os fãs.

“A reação inicial de muita gente é questionar a razão de mudar um projeto que tudo mundo já conhece”, entende Sav. “Eu acho que algumas pessoas ainda vão se perguntar isso depois de muito tempo também. Mas o nosso ponto de vista como desenvolvedores é de não permanecer estáticos. Você quer alterar o gênero, e não manter a mesma jogabilidade para sempre. Eu nem ia gostar de jogar isso”.

Olhar para o futuro

Será que a Rare será eclipsada pelo sucesso do seu passado? Todos aqueles milhares de jogos no topo das vendas terão futuros concorrentes? “Sempre existe uma distorção por conta de coisas como *Goldeneye*”, diz Will Bryan, programador líder de *Viva Piñata 2*. “Você faz esse sucesso de massa, mas nunca será capaz de ir além das principais conquistas já adquiridas. Os jogos são tão bons – se não



Viva Piñata é o novo xodó da Rare



melhores – mas se fizermos um FPS, nunca vai povoar o imaginário coletivo como *Goldeneye* o fez". Na verdade, o time se viu em uma armadilha da própria filosofia da empresa. É tradição da companhia uma jogabilidade experimental e familiar aliada a uma enxurrada de idéias novas e, principalmente, a diversão, tanto na hora de criar o jogo como para quem está atrás dos controles. Em função disso a Rare tem uma ojeriza patológica em fazer a mesma coisa repetidas vezes. Tomamos de exemplo a equipe de *Viva Piñata*, que acertando ou errando, não conseguem se ver fazendo uma nova continuação a curto prazo.

Essa filosofia é, talvez, o que aponte a diferença entre os pedidos que a Microsoft faz para a Rare e para a Bungie. Com a Bungie, eles estão comprando um jogo do jeito que eles querem. Com a Rare, eles compram a filosofia de trabalho. A equipe também apóia os games de

menos sucesso, como *Grabbed by the Ghoulies*. "Não tenho uma medida para isso, mas muitas pessoas que vejo falando sobre *Ghoulies* em fóruns, falam como se ele fosse um jogo ruim", diz o líder de comunidade George Kellion. É como se tivessem ouvido falar mal do título tantas vezes, mas que não tivessem tido um contato mais direto com o próprio." Geralmente isso é tratado com um senso de auto-depreciação, típico da Rare. "Nós sempre fazemos piada sobre o que fazer agora? *Ghoulies 2?*", diz Will. Obviamente a crença da Rare, de que uma embalagem amigável consegue incorporar profundidade, é muito mais convincente na plataforma Nintendo, onde as obras-primas de Miyamoto já doutrinaram a base de fãs sob este mesmo prisma. "Muitas pessoas disseram que, caso o jogo tivesse sido lançado em outro console, teria uma recepção muito melhor," reintera Sav. "É verdade que temos sido mal falados, mas se isso é injusto ou não, não posso comentar". Agora, nem toda a crítica deve ser levada tão a sério, como fica claro: "Bem, só depende de nós para mudarmos a opinião das pessoas novamente," diz Gavin. Internamente o estúdio considera *Viva Piñata* o ponto da virada e repara que, para um jogo que "não vendeu bem", ter um milhão de contas na Live com a marca de JOGADO é a algo, no mínimo, impressionante.

Problema em família

Tem muita gente que acredita que a Rare não tem o tempo certo para fazer negócios. Pensamento baseado puramente na falta de títulos blockbuster. Mas a Rare vê de um jeito diferente. "Para todos os efeitos, é um investimento", diz Justin Cook, o designer chefe de *Viva Piñata 2*. "Estamos tentando fazer mais jogos para mais pessoas. Analisando friamente, quanto maior nosso público, muito provavelmente, maiores serão nossas vendas. Mas eu penso que existem muitas



O ápice da empresa: Goldeneye para o Nintendo 64



O relançamento de Jetpac ajudou a Rare a entender a Live

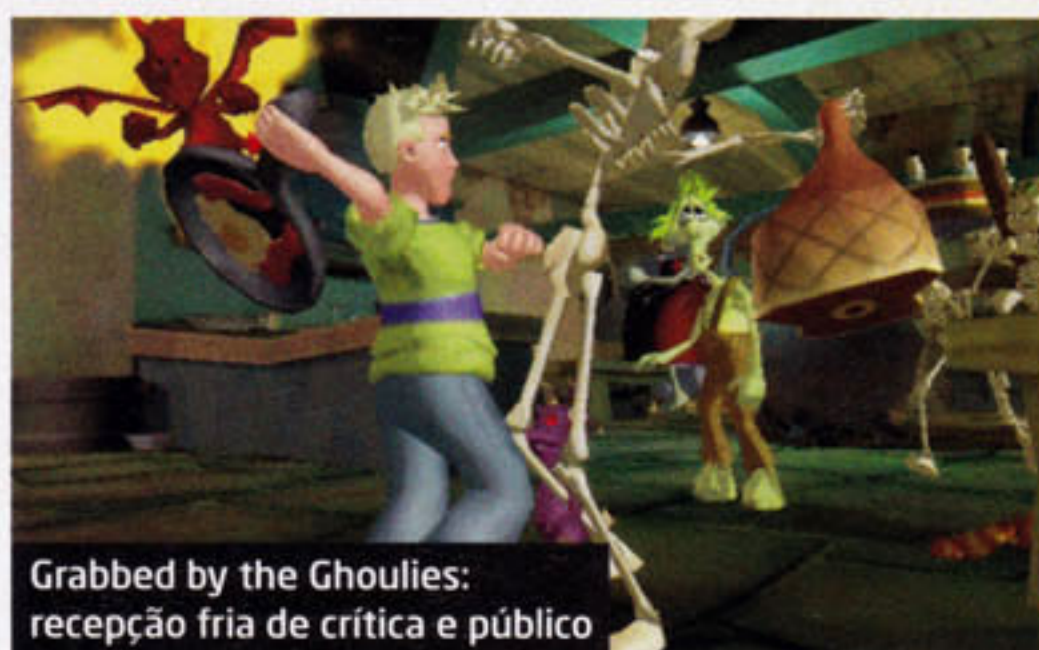
possibilidades que um jogo pode oferecer e que ainda não exploramos. Aumentando o número de pessoas interessadas nos nossos produtos podemos arriscar em um estilo que não é tão popular, contanto que tenhamos audiência suficiente para realizar isto."

Existe uma concordância de que o mercado da empresa saiu das crianças e está se direcionando à família. Como o pessoal da Rare não é arrogante o suficiente para se comparar a Pixar, eles somente usam o nome da companhia de animação como uma referência na hora de atingir um público amplo que inclui, basicamente, todo mundo. Aqui reside a real missão da Rare: fazer jogos com apelo de massa só porque eles são diferentes. "Você pega esses pequenos fãs de Xbox 360, PS3 ou qualquer outro console," diz Gavin. "Aparentemente hoje existem mais jogadores, que querem apenas jogar bons jogos, não importa a plataforma... Eu acredito que nosso desafio é fazer as pessoas jogarem com a cabeça aberta, e daí vemos como elas entram no clima".

Analizando friamente, quanto maior nosso público, muito provavelmente, maiores serão nossas vendas



Kameo: um dos melhores jogos no lançamento do Xbox 360



Grabbed by the Ghoulies: recepção fria de crítica e público



Não sei você, mas nós adorariamos ter aquela Piñata ali da estante

Por dentro de seu novo Xbox

Agora que atualizou seu console, separamos algumas dicas de como utilizar o novo sistema e uns truques para o seu avatar. Além disso, passe no site da revista para esclarecer as dúvidas sobre a Nova Experiência Xbox. Acesse: www.roxbr.com.br.

Edição: Nelson Alves Jr.



OXM Jonty
8380

Latest Games

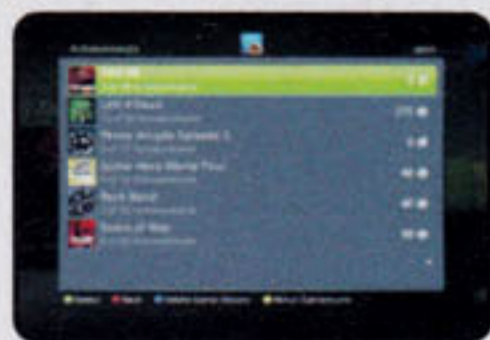


Signed In
Xbox LIVE Gold

SEIS TESTES OBRIGATÓRIOS O melhor da NEX que você deveria experimentar agora

1/ APAGUE OS JOGOS ANTIGOS DA SUA CONTA

Bendito seja este dial Agora pode remover jogos da sua conta. Aperte o botão guia, vá na aba "configurações" e escolha "perfil", depois "exibir jogos". Escolha o que quiser e aperte X para excluí-lo. Atenção: isso só funciona com os jogos cujas conquistas estão sem pontos. Logo, se você chegou a completar o tutorial e ganhou cinco pontinhos pela façanha, a tranqueira vai continuar lá pra sempre.



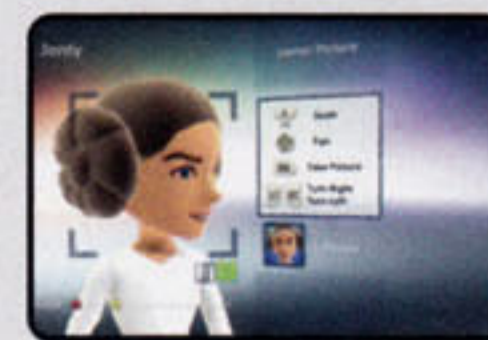
2/ INSTALAR JOGOS NO DISCO RÍGIDO

Sim, agora você pode instalar os jogos no HD (caso o seu tenha um, claro). Isso significa um tempo bem menor de carregamento ao ligar e entre os estágios. O videogame também fica mais silencioso, já que o DVD deixa de rodar. Coloque o disco, vá em "meu xbox", depois "executar jogo" e aperte Y. Selecione "instalar no disco rígido" e pronto. Detalhe: para jogar é preciso manter o disco no console.



3/ CRIE SEU AVATAR

Não precisa dar uma de machão, nós sabemos que cedo ou tarde você vai criar um avatar também. E vai gostar disso. Tudo bem, não se acanhe. Sem falar que o sistema é tão bacana e cheio de variedade, que não vai demorar até celebridades começarem a surgir na Live. Nós aqui criamos uma Princesa Leia. Depois tentamos um híbrido de Chuck Norris com Ewan McGregor, mas não deu muito certo...





DEIXE A FESTA COMEÇAR Seus primeiros dez minutos com a nova dash

1/ Criar um Avatar

Um dos itens mais alardeados é, na verdade, um coadjuvante. O sistema, que permite criar uma pessoinha que será a sua representação online, é separado da dash principal e você pode simplesmente ignorá-lo se quiser. Em algum tempo os avatares serão usados em alguns jogos (o primeiro deles é *Scene It! Box Office Smash*).

4/ Salvar seu guarda-roupa

Caso mude de idéia, você pode selecionar "recomeçar" no menu principal de avatares (não se intimide com a cara de susto do personagem) para apagar o que estava em criação e escolher outro. Entretanto, isso não significa ter de abandonar seu guarda-roupa já montado. As roupas ficam armazenadas mesmo se um avatar for eliminado.

7/ Começar uma festa

Depois de apertar **A** sobre o amigo escolhido, chega a hora de testar o que realmente importa: o Party Mode. Mande um convite com **Y** (ou aperte o botão guia e selecione "convidar para grupo"). É possível juntar até oito pessoas, todas conversando ao mesmo tempo – mesmo que estejam em jogos diferentes.

2/ Escolher um visual

É tudo bem fácil. Uma multidão surge na tela, então você escolhe um deles como ponto de partida e aperta **X** para editá-lo. Leva pouco tempo para encontrar algum que tenha a aparência desejada. O passo seguinte é clicar em "alterar minhas características", local em que estão todas as sutilezas físicas. Cabelo loiro? Cicatriz? Você escolhe.

5/ Fotografar a sua versão digital

O seu avatar é diferente da sua imagem de jogador. Se quiser mesclar as duas coisas, escolha "imagem do jogador" e tire uma foto. Só não fique preso ao medonho retrato de passaporte. Abuse da criatividade: gire a câmera em torno do ombro, clique no **Y** para arrotar ou no **X** para uma careta. O **RB** tira a foto.

8/ Testar todos os jogos

Aqui a nova modalidade se destaca: como todos estão na festa, o convite permite que o grupo inteiro seja integrado ao jogo – chega de convites individuais. O grupo fica unido mesmo que você troque de DVD. Aperte o botão guia, depois "party options" e decida se qualquer pessoa pode entrar ou apenas os convidados.

3/ Vestir-se para impressionar

Quando terminar, aperte **B** para voltar ao menu principal dos avatares e escolha "alterar minhas roupas" para acessar os penduricalhos disponíveis. É possível misturá-los com bem quiser. Depois, vá em "minhas roupas", do lado inferior direito, para salvar o conjunto completo. Se preferir, vá em "vestir" para colocar modelitos prontos.

6/ Encontrar um amigo

Clique no **B** até chegar a tela inicial, e acesse a lista de amigos. Ela agora é toda baseada em avatares: dormindo para os que estão offline, acordados para os online e apenas uma silhueta para quem não fez a atualização. É bastante chato navegar pela lista inteira, então use **RB** ou **LB** para agilizar o processo.

9/ JOGAR, ORAS!

Mesmo que não queira gastar tempo criando uma festa, ainda é possível juntar o pessoal facilmente. Quando você começa uma partida, um aviso surge indicando quais dos seus conhecidos estão no mesmo jogo. Aperte o botão guia para revelar sua lista de amigos; dali, monte o grupo ou mande convites individuais.

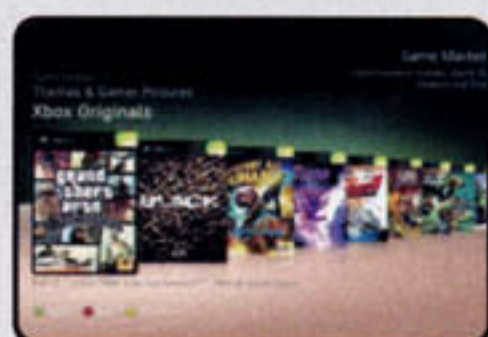


NA ÁREA DE CUSTOMIZAÇÃO DO AVATAR:

- **LB**: aciona expressões aleatórias dos avatares: deprimido, alegre, surpreso, etc;
- **RB**: abre a boca do avatar;
- Segurar **LT** ou **RT**: deixa o avatar tonto;
- **R**: move a cabeça do avatar;
- Mover o **R** para esquerda, direita, esquerda e direita: deixa o avatar nervoso;
- Mover o **R** para cima, baixo, cima e baixo: deixa o avatar feliz;
- Rotacionar o **R**: deixa o avatar tonto;
- **Y**: arrote;
- **R** e manter segurado, depois mover o **R**: mantém o arrote em vários tons;
- Segurar o **R** para a direita e depois colocá-lo para a esquerda: faz o avatar girar animado;

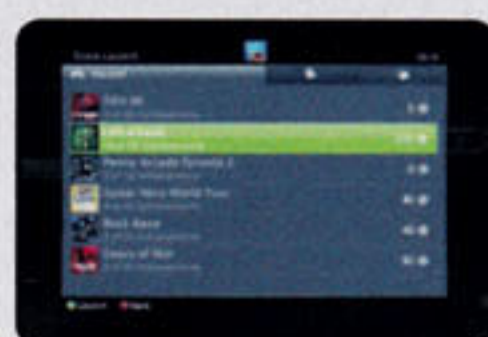
4/ NAVEGUE COM AUXÍLIO DE ATALHOS

Os botões de ombro **LB** e **RB** ainda funcionam como atalhos. Pressione-os para pular até o final do menu (como o "meu xbox") ou para saltar os cinco próximos amigos da sua lista. Os gatilhos também têm função de atalho: em menus com listas, você pode ir do início para o final da tela sem necessidade de passar item por item.



5/ COMECE LOGO COM O CARREGAMENTO RÁPIDO

Se estiver com pressa, pressione o botão guia e selecione "inicialização rápida" – aqui você visualiza uma lista dos últimos jogos rodados e que podem ser iniciados de imediato. Um toque no analógico para a direita mostra todos os downloads, mais um toque e é mostrado todo o conteúdo do console. É uma forma útil de reiniciar a última atividade sem necessidade de navegar pela dash.



6/ USE O MEDIA CENTER

O tal "Media Center" já estava acessível na versão anterior da dash, mas de forma tão escondida que muitos usuários sequer sabiam dele. Se você tem um PC rodando o Windows Media Center (presente em todas as versões do Vista, mas restrito a algumas edições do XP), é possível conectar o console ao computador via rede para ver fotos, gravar TV, acessar músicas e filmes – tudo pelo Xbox 360.



PRÉVIA

» Detalhes

Distribuidora: Microsoft

Produtora: Bungie

Jogadores: 1-16

Online: Não divulgado

Halo 3: ODST

A luta continua, só que desta vez sem a presença de Master Chief

Edição: Fabrício Caleffi

Por muito tempo imaginamos que, mesmo que Master Chief tivesse ficado fora de *Halo 3*, o jogo continuaria sendo um clássico. A pergunta aqui é: mas seria tão popular? A Bungie está pronta para colocar isso em teste em novembro de 2009 com *ODST* - um novo capítulo na saga de *Halo*.

Para constar, todo o conteúdo extra de *Halo 3* era para o modo multiplayer e disponível somente na Live. *ODST* é um capítulo inteiramente novo para o modo campanha e só estará disponível em uma edição independente, como se fosse um novo jogo. Mais importante ainda foi o anúncio de que este será o último conteúdo inédito lançado para *Halo 3* antes de a desenvolvedora partir para novos projetos. Então aguardamos um novo clássico.

No lugar de controlar Master Chief, você estará preso dentro da armadura não-blindada de um Orbital Drop Shock Trooper (daí o nome ODST) da UNSC. Sabemos o que você está pensando: "Estes não são os caras massacrados pelos Brutes em *Halo 3*?" A resposta é sim - e os ODSTs não são a máquina assassina que Master Chief era. Ao contrário, eles devem transpor o campo de batalha de New Mombasa com muito mais cautela do que MC. Antes que alguém entre em pânico, Luke Smith, o representante da Bungie, está entusiasmado para esclarecer que não é um "*Brothers in Arms: Halo*", e tampouco um "*Splinter Cell: Halo*". Parece que poderemos alternar entre os gêneros baseado em esquadrão e furtividade. Sabemos que ainda será um FPS ao estilo de *Halo* e situado na metrópole futurística vista nas primeiras fases de *Halo 2*. A sequência

de eventos aqui se inicia logo depois de Master Chief defender a cidade. Devido aos fatos na série toda ocorrerem sem grandes hiatos de tempo, o porta-voz da Bungie, Steve Jarrad, diz que é bem improvável que algum personagem familiar dê as caras em *ODST*. "Master Chief está a anos-luz de distância... seria chocante se o Sargento Johnson fizesse qualquer menção a ele."

A história dos *ODST* é baseada no que o time de veteranos de *Halo* na Bungie mais quis esmiuçar. É um ângulo também favorecido por alguns fãs ferrenhos que queriam ver mais ação em ambiente urbano. "No final de *Halo 2*, os fãs queriam saber o que aconteceu na Terra, como a humanidade a estava defendendo." Com certeza nós esperávamos jogar como os pára-quadistas futurísticos. No livro *Flood*, baseado em *Halo*, esses caras são revelados como uma



Parece que o verde saiu da moda... o esquema agora é tudo preto

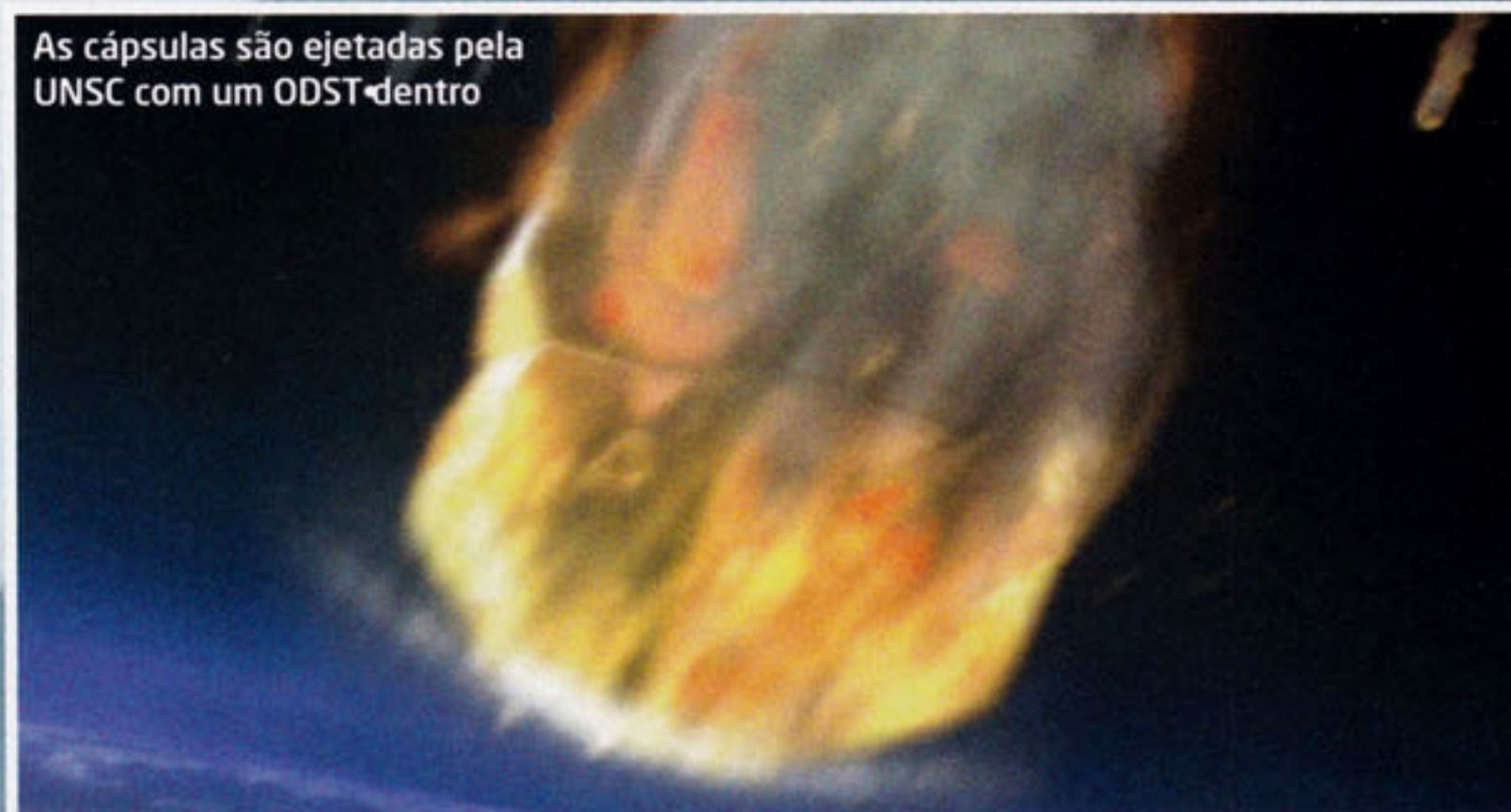


Os capacetes têm sensor de movimento para facilitar a mira



O jogo se passa na metrópole futurista vista no início de Halo 2

As cápsulas são ejetadas pela UNSC com um ODST dentro



Lançamento
Novembro
de 2009



As ruínas de New Mombasa dão um belo cenário de guerra



É garantido: você não será tão forte quanto Master Chief

Este será o último conteúdo inédito lançado para Halo 3

força voluntária, considerados 'insanos' por muitos, por sua dedicação quase suicida. É dito também haver alguma rivalidade entre a ODST e os Spartans. Lembrando que no recente vídeo, os ODST são lembrados por suas ridiculamente perigosas aterrissagens nos combates. Suas cápsulas de lançamento são capazes de atravessar prédios, mas não há garantia de que o tripulante sobreviverá. Adorariamos experimentar um desses lançamentos orbitais em primeira pessoa!

Claro, nenhum game *Halo* está completo sem um modo multiplayer. *ODST* trará todos os mapas do Mythic Map Pack, a ser lançado para download no início de 2009.

A Bungie promete muito mais informações sobre o novo capítulo da saga; eles estão guardando algumas surpresas para os próximos meses (alguém aí pensou na E3?). Uma coisa é certa: ver o universo de *Halo* por uma nova perspectiva será um passo corajoso para esmiuçar a franquia. Estamos realmente ansiosos para enfrentar os Covenant sem os Spartans na liderança.

HALO 3

COMO A HISTÓRIA TERMINA...

A Bungie declarou que ODST é seu último lançamento referente a Halo 3. Com a proximidade do capítulo demos uma olhada na rica história do universo de Halo e como os ODSTs se encaixam nele.

ODST: ARQUIVO HISTÓRICO

Ramificação das Forças Especiais do Programa Espacial de Fuzileiros das Nações Unidas.

Seu método foi herdado dos pára-quedistas de hoje que saltam por trás das linhas inimigas para capturar ou varrer áreas para a invasão subsequente de forças militares maiores.

Sua origem está no ataque contra os Rebeldes de Marte em 2163, durante a Guerra Interplanetária, que testemunhou Fuzileiros distribuídos na superfície da órbita planetária 'saltarem' para um assalto pela primeira vez. O primeiro relato das operações de uma unidade data de 2525, o mesmo ano do relato do primeiro ataque Covenant à UNSC e da introdução dos supersoldados Spartan Mark II.

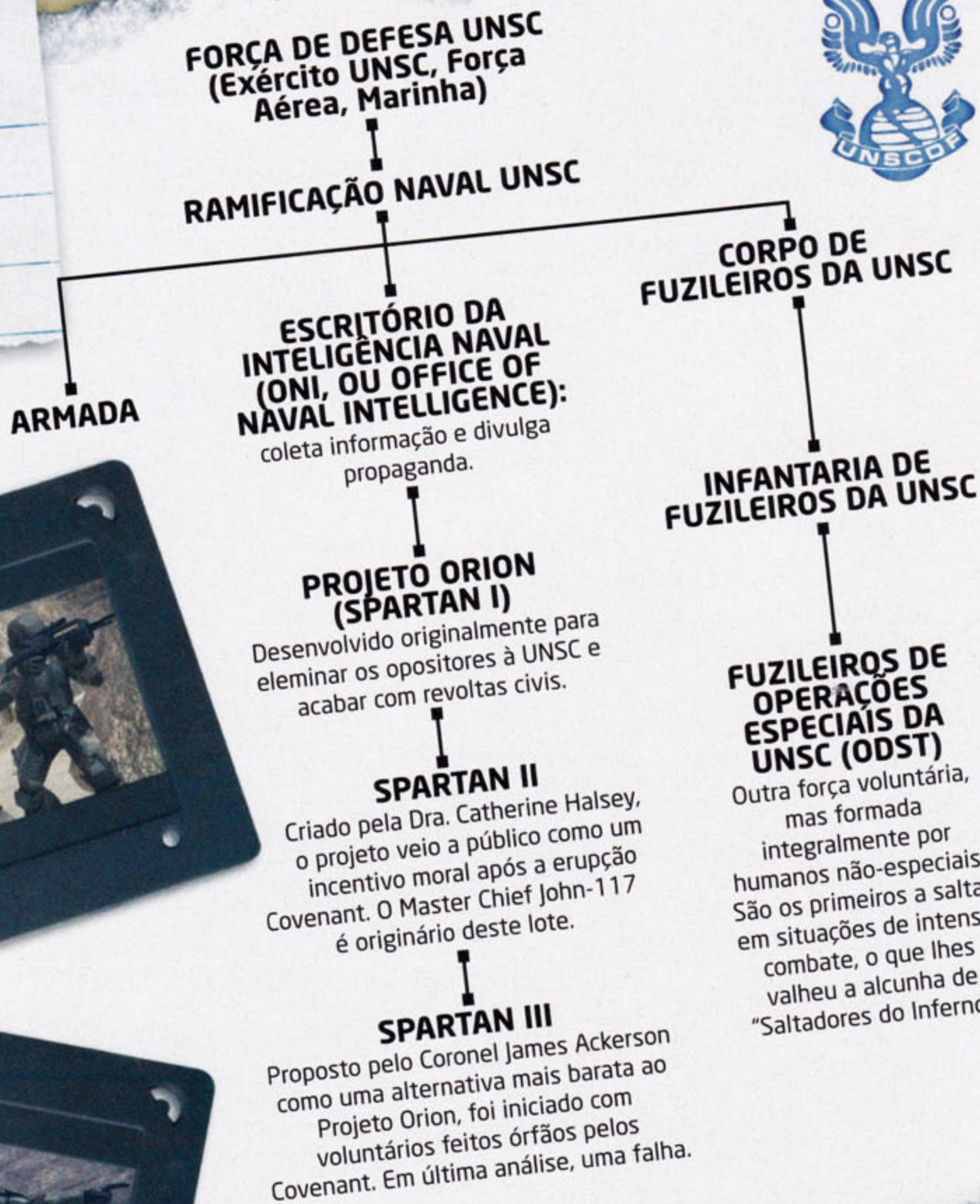
O lema "Pule com o pé da frente para o inferno" dos ODST e o apelido "Saltadores do Inferno" é atribuído não somente pelas missões de reconhecimento do campo de batalha, mas também pelo calor gerado na cápsula HEV quando ela adentra a atmosfera de um planeta.

Eles são os primeiros no campo de batalha, inseridos via espaçonaves especiais e incumbidos de reconhecer o terreno de forma a fornecer às naves de transporte Pelican Zonas de Pouso seguras.

OS ODSTs encaram todas as missões, e por isso são considerados "quase suicidas" pelos fuzileiros da UNSC.

Há rivalidade entre os ODST e os supersoldados Spartan, a quem eles veem como 'aberrações'. Isto se deve à Master Chief ter matado três ODST durante um treino.

Suas armaduras negras são completamente seladas e têm tanto sistemas de aquecimento quanto de refrigeração para bloquear qualquer rastreamento por infravermelho. A selagem também garante proteção contra a infecção Flood. O capacete é equipado com detectores térmicos e de movimento. A cor das ombreiras indica a patente. A vermelha sinaliza um Líder de Pelotão.



TECH-SPEC: A CÁPSULA HEV "A MELHOR AMIGA DE UM SOLDADO"

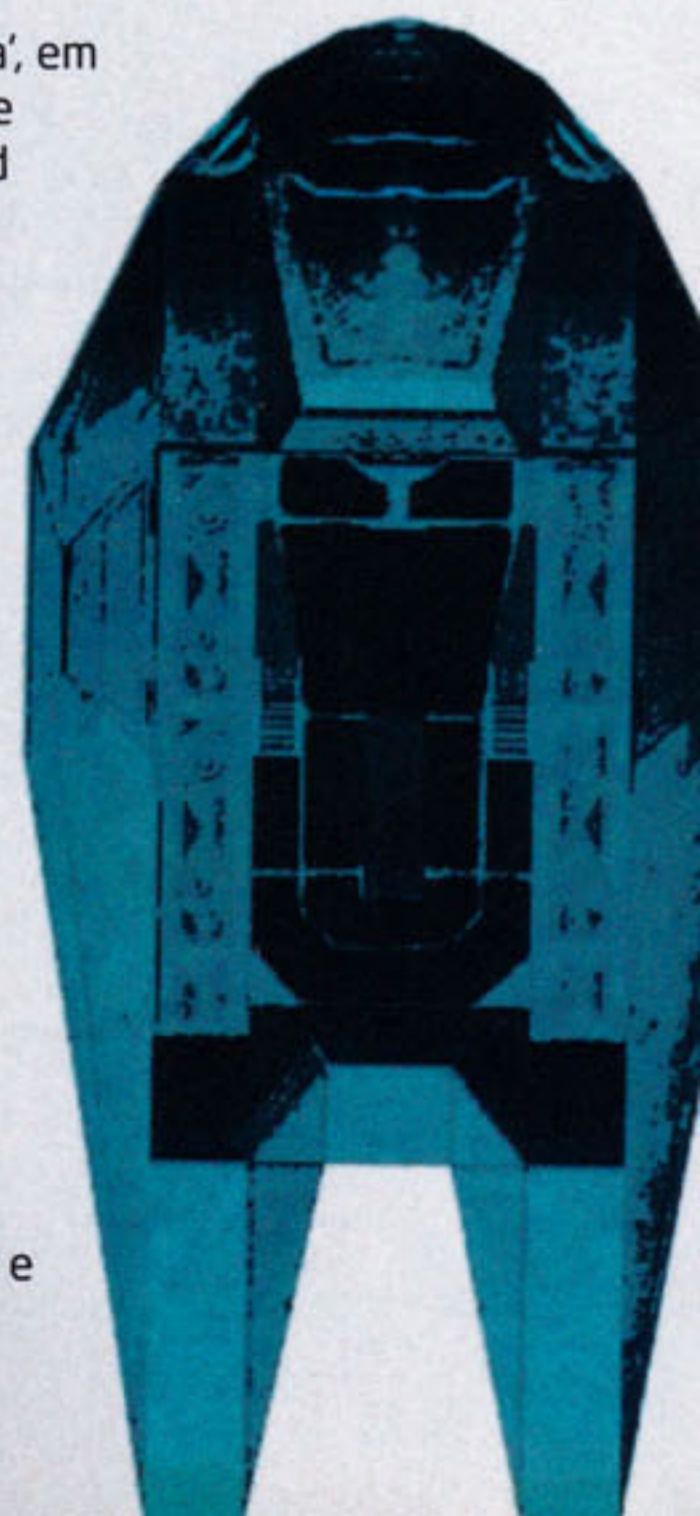
HEV abrevia Human Entry Vehicle ('Veículo de Inserção Humana', em tradução livre) e sua primeira aparição foi na fase Delta Halo, de Halo 2, quando o Spartan II John-117 salta da UNSC Amber Clad para a Installation 05.

Feita de Titânio-A recoberto por uma chapa de aço e inserido em um invólucro de cerâmica, o lustroso exterior foi desenvolvido para minimizar as chances de ser abatido por fogo inimigo durante o 'salto'.

A cápsula é lançada de uma nave orbital da UNSC na trajetória de um planeta, com um ODST dentro. As cápsulas se inflamam na atmosfera do planeta e, em dada altitude, ejetam um pára-quedas que desacelera a descida e garante uma aterrissagem segura.

Apesar de cerca de três décadas de operação, o uso de cápsulas em saltos orbitais ainda é arriscado. Os problemas incluem pára-quedas não ejetados, cápsulas incendiadas na re-entrada, intenso calor interno ao ponto de sufocar o ocupante ou destruição da cápsula pela artilharia anti-aérea inimiga.

Cada cápsula carrega armas, munição, mantimentos e um rádio, e pode ser usada como abrigo, se necessário.





Arte conceitual de Halo 3 que traz pistas de ODST

OS DESTROÇOS DO ELEVADOR

FATO ODST retrata a tomada de New Mombasa pelas forças Covenant e sua destruição para desenterrar o Ark.
TEORIA A Bungie pode ressaltar a brutalidade da guerra que ficou de lado, mas ao mesmo tempo, duvidamos que eles sacrifiquem o novo herói ODST. Mas se ele não está em New Mombasa quando os Covenant acabam com o lugar, onde ele está?
EVIDÊNCIA A imagem ao lado

mostra uma cena com uma nave de transporte Pelican pousada ao lado dos restos do elevador em Tsavo National Park. Em *Halo 3*, Master Chief viaja para Voi e é apanhado pela nave Covenant Shadow of Intent. Talvez os atos finais mostrem os ODST rastejando para fora de Mombasa e para a estrada de Tsavo, onde eles encontram a mesma força Covenant que Master Chief encontra em *Halo 3*.



A DESTRUIÇÃO DO ELEVADOR ORBITAL

FATO O Elevador continua de pé após o salto espacial, mas quando Master Chief volta de Delta Halo, os fragmentos estão espalhados por Voi e pela Estrada de Tsavo.
TEORIA No decorrer de ODST, o Elevador Orbital não tem a possibilidade de implodir. Ele é destruído por uma explosão causada por nave Covenant em busca do Ark. Ou, talvez, poderia ter sido destruído pelos próprios ODST para frear a ocupação Covenant na Terra?
EVIDÊNCIA A torre tem milhares de quilômetros de altura, como é dito em

Halo 3. Entretanto, a estrutura poderia implodir sobre si mesma, em vez de tombar, e certamente não o faria entre os 114km de distância entre Mombasa e Voi. Tem mais: o peso da estrutura teria esmagado os destroços - os arcos restantes estão intactos em sua maioria. O Elevador está conectado a uma estação espacial para facilitar a movimentação de artilharia ou para trazer as forças Covenant para a Terra. Teriam os ODST sido enviados para destruir o ponto de desembarque dos inimigos?

PONTO DE INSERÇÃO E ENIGMAS

FATO ODSTs aterrissam no Kenya e devem se infiltrar em New Mombasa.
TEORIA Os Covenant ocupam a cidade e procuram pelo Ark. A UNSC lança uma missão de reconhecimento. Uma nota da Bungie em outubro deste ano diz que parte do time estava "construindo pontes para lugar nenhum". Há três pontes em New Mombasa, sugerindo que duas foram destruídas e os ODST terão que usar a terceira.
EVIDÊNCIA O trailer de ODST mostra

um Elevador Orbital e o Transporte de Assalto Covenant, Prophet of Regret, iniciando um salto espacial à esquerda. Ao ODST é dito para 'permanecer à direita'. Juntando isso à cena de transição de Halo 2, podemos imaginar algumas posições relevantes aos personagens.
NOTA Há referências a *Fuga de Nova York*, que também influenciou *Metal Gear Solid*. Se ODST trata de observar a guerra mais do que participar dela, este poderia ser o *MGS4* da Bungie?



VEJA-OS EM AÇÃO AGORA!

Já vimos os ODST em ação anteriormente na série *Halo*. Como Master Chief, lutamos ao lado deles em *Halo 2* e *3*. Aqui apontamos as fases exatas onde nos juntamos a eles...



HALO 2: FASE DELTA HALO
 Um pelotão desembarca com Master Chief para varrer a base Covenant.



HALO 3: A FASE DO ARK
 OS ODSTs ajudam a eliminar alguns batalhões Covenant com rifles de precisão.

Colin McR



A melhora será substancial no multiplayer



» Detalhes

Distribuidora: Codemasters

Produtora: Codemasters

Jogadores: 1-8

Online: Não divulgado

ae: DiRT 2

A Codemasters revela os primeiros detalhes da seqüência do simulador de rally

Edição: Nelson Alves Jr.

O título tem um significado bem maior hoje em dia. Poucos meses após o lançamento de *Colin McRae DiRT*, facilmente o melhor jogo da série, o próprio McRae morreu em um acidente de helicóptero perto de sua casa no Reino Unido. Enquanto não havia dúvida de que o jogo merecia uma continuação, a Codemasters tinha uma decisão complicada nas mãos. Seria grosseiro manter o nome do piloto na série? Ou seria insensível abandonar o homem cujo reconhecimento era tão grande foras das pistas quanto dentro delas?

Colin McRae: DiRT 2 é a resposta mais enfática para as dúvidas. Depois de uma longa conversa com a família do cara, ficou decidido que o próximo jogo da série seria uma celebração das conquistas de McRae e a influência exercida por ele no rally. Naturalmente, o objetivo é que seja o melhor da série.

"Colin McRae é visto como o pai do rally e uma inspiração para as mais novas estrelas do esporte, como Travis Pastrana e Ken Block", explica o produtor executivo da Codemasters Gavin Raeburn.

"Queremos que Colin tenha no jogo um papel similar ao de sua carreira, que o jogador possa conhecê-lo melhor, incluindo suas conquistas, e que seja inspirador por isso."

Como um progresso do primeiro jogo, *Colin McRae: DiRT 2* deve refletir o interesse do piloto no crescimento da categoria automobilística para um esporte radical, principalmente nos EUA. McRae participou diversas vezes de espetáculos como o X-Games e o Race of Champions, cujas apresentações rolam em arenas com pistas estreitas, rampas imensas e com curvas gigantes feitas a mais de 120 km/h.

O que isso significa para *DiRT 2* é que a atmosfera será mais envolvente, com cara de festival. Sua base de operações inicial no World Tour fica num trailer



Lançamento
Não
divulgado



MUDANÇAS ONLINE

PERGUNTAMOS A GAVIN RAEBURN QUAIS OS PLANOS DA CODEMASTERS EM RELAÇÃO ÀS MUDANÇAS DO MODO MULTIPLAYER ONLINE

"Este tem sido o maior desafio da equipe. Nós não apenas mudamos a modalidade para *DiRT 2*, mas a reconstruímos. Isso inclui disputas em todos os tipos de corrida, oito carros-fantasma na pista e um sistema de progressão online. Temos também novos esquema de host (normalmente, o "host" diz respeito ao jogador que criou a sala da partida), internet e comunidade, que revelaremos daqui alguns meses."



bem zoadado, bem diferente de um hotel cinco estrelas cheio de frescuras. Nem mesmo quando a Codemasters fala sobre um modo World Tour isso significa o tradicional modo de correr em locações manjadas. Não, não. A empresa pretende oferecer uma verdadeira experiência internacional, com eventos nas florestas da Malásia e em precários desfiladeiros em Utah. Um dos eventos, chamado Battersea Battle, rola em uma estação elétrica inundada, em Londres.

Avanços técnicos

Não há dúvida de que o objetivo da empresa de tornar a experiência mais próxima de um espetáculo exige um duro avanço técnico. A Codemasters garante que tem progredido a passos largos em *DiRT 2*. A empresa promete algo que precisamos ver

para crer: tanto veículos quanto pistas têm o dobro de detalhes que no último jogo a usar a EGO Engine, *Race Driver: GRID*.

Sem entrar em muitos detalhes técnicos chatos, basta dizer que os carros devem ganhar duas vezes mais polígonos, o que significa curvaturas na lataria mais arredondadas. As texturas também serão caprichadas, permitindo criar cenários e pistas com qualidade suprema.

Claro, não seria um episódio da série *Colin McRae* se não fosse permitido ver o carro se desmontar em zilhões de pedaços após se espatifar numa árvore. Assim, o sistema de colisão

também está sendo reajustado.

O *DiRT* original tornou-se o momento supremo dos jogos de rally, e considerando o desbunde visual de *GRID*, fica mais fácil acreditar nas promessas feitas pela Codemasters. A julgar do que esses caras são capazes, *DiRT 2* deve superar as expectativas até dos mais céticos. Mais do que isso, a equipe acatou as críticas do modo online do primeiro jogo e resolveu recriá-lo do zero.

Nos últimos anos, a Codemasters ganhou espaço no mercado como uma das mais competentes desenvolvedores de jogos de corrida. Do que foi mostrado até agora de *DiRT 2*, fica a sensação de que a empresa deve continuar no topo por muito tempo ainda.





O visual, que já era lindo, deve ficar ainda melhor

GUERRA DE CARROS

A Codemasters garante que um dos primeiros carros que você coloca as mãos é o Group N Subaru Impreza, que foi um dos destaques do jogo passado. Dali, a potência dos motores só cresce. Eventualmente são habilitados aqueles caminhões de Rally Raid, máquinas fortes o bastante para sobreviver ao calor do Saara no Rally Paris-Dakar. A produtora diz que há sete categorias de veículos, com um bocado de modelos em cada.

A PLATÉIA

Em *GRID*, a Codemasters provou ser capaz de criar uma imensa massa de torcedores ao redor dos circuitos e, ainda assim, manter a velocidade do jogo altíssima e sem comprometer o visual. No mínimo, a torcida em *DiRT 2* terá papel mais crucial em proporcionar o clima de espetáculo pretendido. Aliás, a produtora quer tirar o máximo possível do que o Xbox 360 tem a oferecer.

PISTAS CRUZADAS

Depois da boa receptividade do Rally Cross (modo em que os carros competem no mesmo circuito apertado) em *DiRT*, não chega a ser uma surpresa saber que o evento tem volta garantida em *DiRT 2* - desta vez com suporte multiplayer. Já é difícil manter o carro na pista com apenas um adversário, imagine com sete. Isso é desafio.



O modo carreira deve traçar a trajetória de Collin MacRae

MODALIDADES

ATÉ AGORA, APENAS TRÊS EVENTOS INTERNACIONAIS FORAM CONFIRMADOS EM DIRT 2. SAIBA QUAIS SÃO:



CREEK TRAILBLAZER

Esta prova no meio de um cânion, em Utah, exige chegar ao cume do morro numa pista de cascalho. É muito similar ao Pike's Peak do primeiro jogo. A diferença é que, além de subir, você também deve descer a serra, o que torna não apenas a velocidade maior, como as curvas mais perigosas.



BATTERSEA BATTLE

A produtora não quer encher o jogo de realismo, até porque o objetivo é garantir o clima de espetáculo. Parte disso está no uso de uma estação energética londrina em um "anfiteatro" para carros. Aliás, "batalha" está no nome porque você corre contra outros carros ao mesmo tempo.



RAWANG RALLY RUN

Corrida contra o relógio em um ambiente nunca antes visto na série: floresta tropical. Especificamente na Malásia. A novidade promete tornar o próprio ambiente um adversário, com muita lama e pistas acidentadas. Se o terreno deforma? A empresa não disse.



Lançamento
2009

Tekken 6

Outra ex-exclusividade da Sony se prepara para chegar ao Xbox 360 - a pergunta: por que isso não nos surpreende?


Edição: Fabrício Caleffi

Permita-nos lançar alguns números insanos para você. O primeiro é 14. Este é o número de anos que esta franquia foi exclusividade do PlayStation, sem nenhum outro console ter sido cogitado. O próximo, 20. Este é o número de meses que a Namco terá tido para adaptar a versão arcade de *Tekken 6* para o Xbox 360, refinando o balanceamento e adicionando

conteúdo inédito. E, finalmente, 41. Esta é a quantidade de personagens únicos presentes no lançamento de um dos nossos jogos de luta prediletos - neste ou em qualquer console.

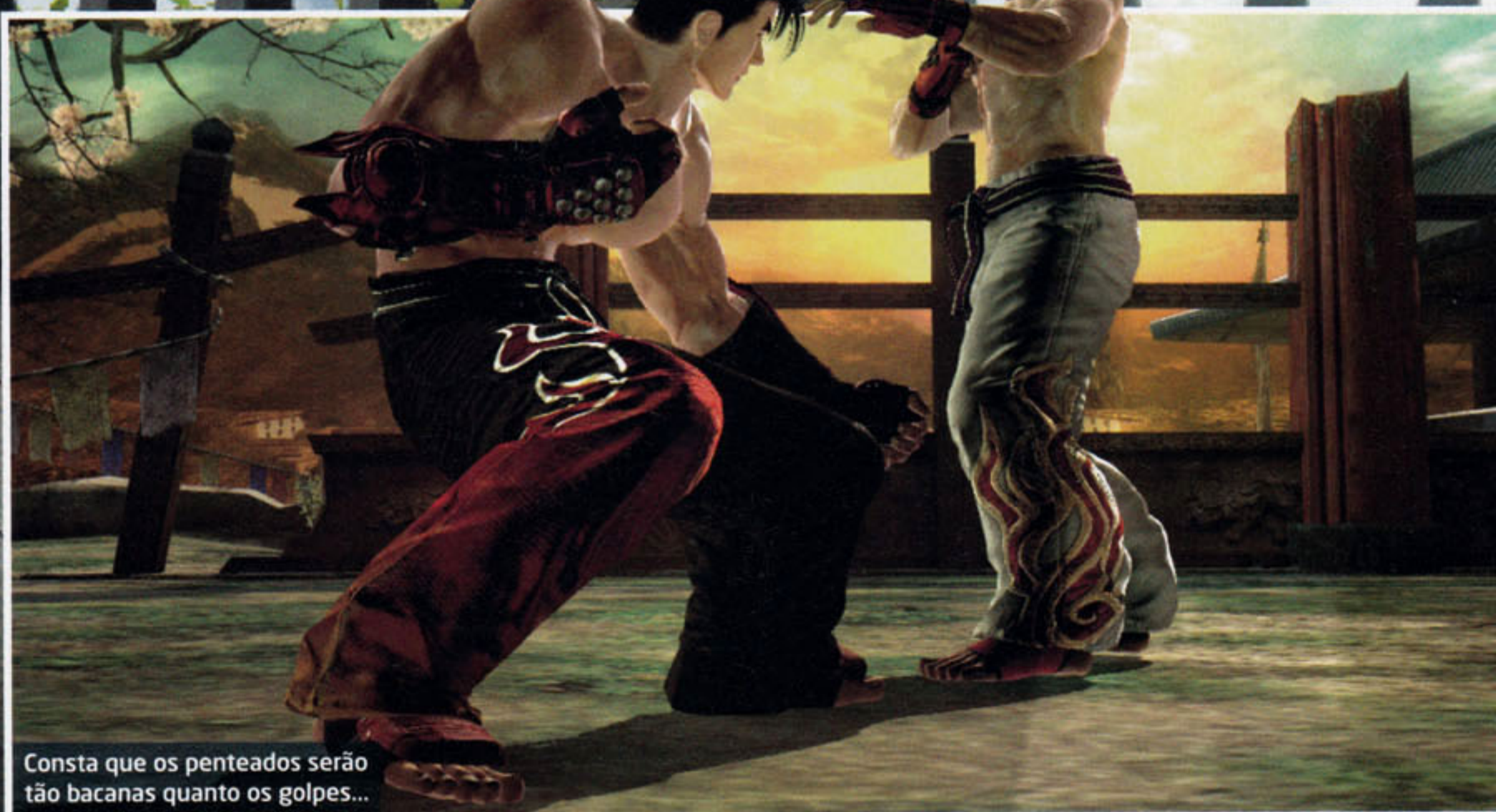
Francoamente, é ridículo. 41! Isso é o dobro de personagens dos dramas mais inúteis da HBO. É provavelmente maior do que o número de pessoas que conhecemos em nossa vida toda. Ou talvez essa sensação seja porque acabamos de fechar a última

edição e não lembramos da última vez que tivemos contato com um ser humano fora da redação. Assumindo que você desconsidere as alucinações induzidas pelo excesso de cafeína, claro.

Para comparar, o magnífico rol de personagens de *Soul Calibur 4* (incluindo os companheiros bônus e secretos e os coadjuvantes, como Lizardman) chega a 33. Essa contagem já contabilizando os 

» Detalhes

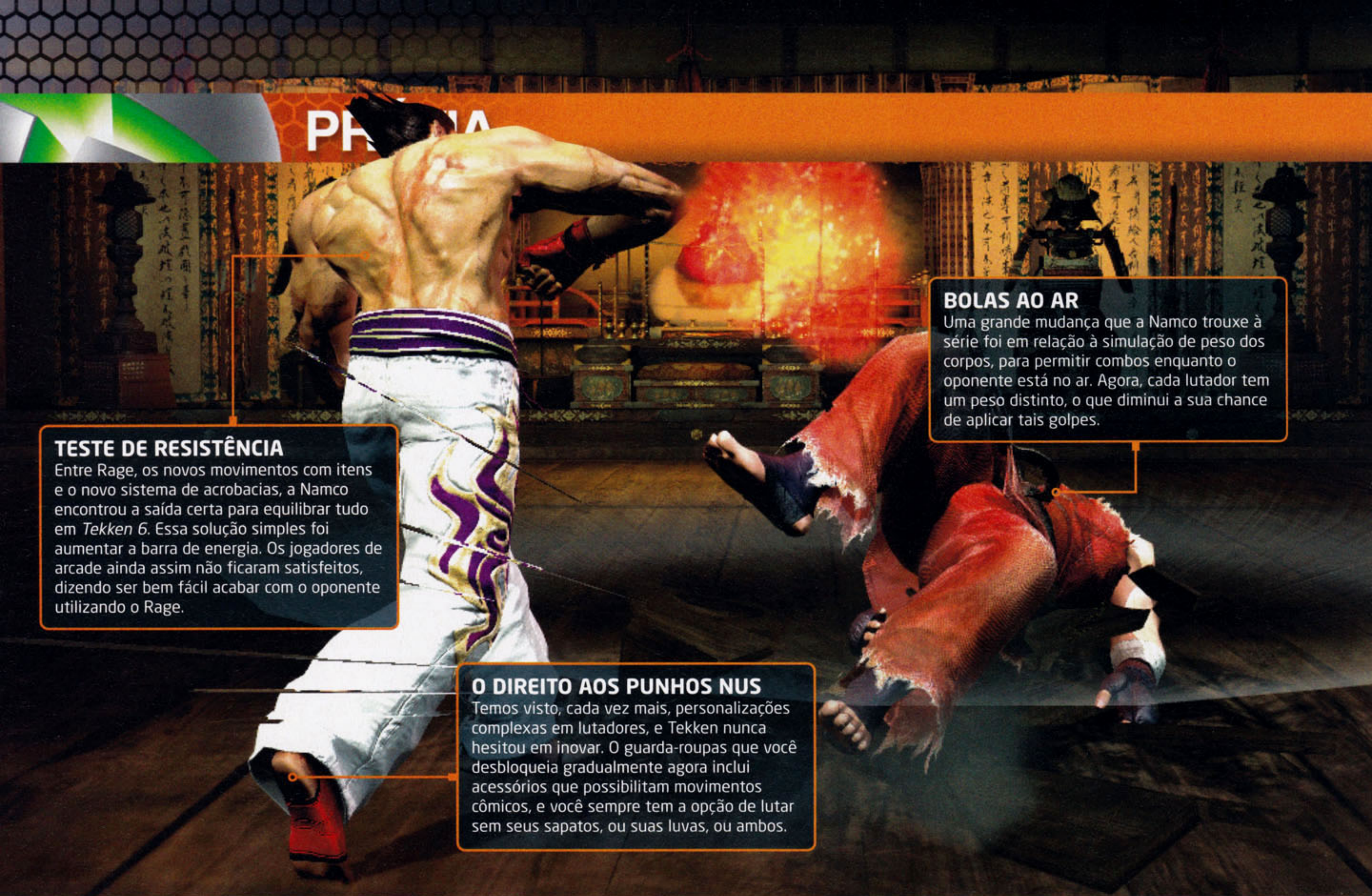
Distribuidora: Namco Bandai
Produtora: Namco Bandai
Jogadores: 1-2 (offline)
Online: Não divulgado



Consta que os penteados serão tão bacanas quanto os golpes...



O grandalhão da esquerda, chamado Jack, é um andróide russo



TESTE DE RESISTÊNCIA

Entre Rage, os novos movimentos com itens e o novo sistema de acrobacias, a Namco encontrou a saída certa para equilibrar tudo em *Tekken 6*. Essa solução simples foi aumentar a barra de energia. Os jogadores de arcade ainda assim não ficaram satisfeitos, dizendo ser bem fácil acabar com o oponente utilizando o Rage.

O DIREITO AOS PUNHOS NUS

Temos visto, cada vez mais, personalizações complexas em lutadores, e *Tekken* nunca hesitou em inovar. O guarda-roupas que você desbloqueia gradualmente agora inclui acessórios que possibilitam movimentos cômicos, e você sempre tem a opção de lutar sem seus sapatos, ou suas luvas, ou ambos.

BOLAS AO AR

Uma grande mudança que a Namco trouxe à série foi em relação à simulação de peso dos corpos, para permitir combos enquanto o oponente está no ar. Agora, cada lutador tem um peso distinto, o que diminui a sua chance de aplicar tais golpes.



A fórmula é manjada: todo jogo de luta precisa de algumas gostosas

personagens com aparição especial, vindos de *Tekken* e *Star Wars*. O tamanho da lista de lutadores não é tudo - sabemos bem disso -, mas dá uma idéia do esforço sendo empregado no desenvolvimento de *Tekken 6*. Especialmente se você considerar que os episódios de *Tekken* sempre tentaram recriar fielmente artes marciais do mundo todo, o que significa um trabalho minucioso de animação. Agora um detalhe para você entender bem o trabalho: este novo episódio tem animações feitas do zero - nem mesmo um único movimento foi reaproveitados dos


episódios anteriores da série! Você leu direito: todas as animações são novas. Para os 41 personagens.

Descrever o enredo todo ocuparia a revista inteira (duas edições, talvez), mas um resumo da treta já deve ajudar: a partida gira em torno de um torneio mundial de artes marciais conhecido como King of the Iron Fist (ou Rei do Punho de Ferro). Quem quer que vença a competição se torna o líder de uma todo-poderosa corporação conhecida como Mishima Zaibatsu, o que nos parece uma péssima maneira de

escolher um diretor-executivo, visto que o último campeonato da série incluía um tataravô possuído por satã e um canguru boxeador - mas essa é só a nossa opinião. Com a variedade tão grande de modalidades e lutadores, a franquia angariou uma montanha de fãs pelos quatro cantos do mundo, então vamos falar sobre isso.

Como ponto central, a principal diferença entre *Tekken* e outros jogo de luta é que no lugar de botões para ataques fortes e fracos, você tem botões para socos de direita e esquerda, além de chutes. A idéia é que isso torna o combate mais intuitivo, e significa que você pode descobrir como realizar um combo simplesmente olhando sua execução.

Quanto à *Tekken 6*, as maiores inovações são o Rage e Itens, duas criações que geraram muita controvérsia, pois mudam ligeiramente a essência da pancadaria da série. O Rage aumenta o dano que você causa e deixa seus movimentos com um maneiríssimo efeito de rastro quando você está com menos de 5% de energia. Certos personagens têm itens que podem ser equipados e habilitar novos movimentos. Por exemplo, sacando uma escopeta para estender uma acrobacia aérea - desta vez mais difícil por conta da inclusão da simulação de peso dos lutadores.

Mas isso é só para os iniciantes. Historicamente, esta série sempre teve boas e generosas conversões dos arcades para os consoles, e a adição de vários extras e modos para você se acabar. Nosso palpite é de que eles estão no caminho de um belo nocaute, revelando muito muito em breve. 



Heihachi, à esquerda, é um dos mais velhos da série. Literalmente.

CONHEÇA A FAMÍLIA

Há 41 personagens em Tekken 6, mas só tivemos espaço para quatro, que aqui estão...



ASUKA KAZAKAWA

ELES DIZEM: Asuka, a prima de Jin, é grande fã da paz, justiça e tal.
NÓS DIZEMOS: O final de Asuka em *Tekken 5* mostrava Jin tendo sua cabeça presa entre os 'melões' dela. Nenhuma história de passado nos fará levá-la à sério de novo.



JIN KAZAMA

ELES DIZEM: Jin, o filho de Kazuya Mishima, herdou o 'gene demoníaco' do pai e cresceu para vencer o King of Iron Fist.
NÓS DIZEMOS: O mais bacana de Jin é que seu estilo de luta é uma mistura do *karate* de seu pai e o treino de defesa pessoal da mãe.



LILI

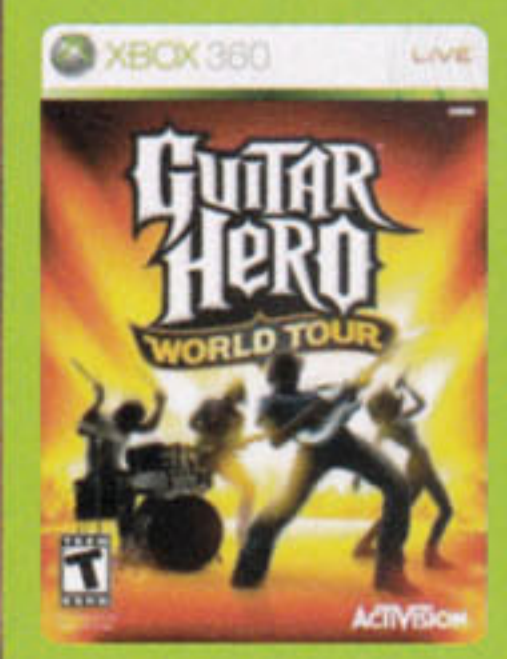
ELES DIZEM: Lili percebeu que adora socar os outros quando foi raptada aos 12 anos e fez seu raptor molhar as calças.
NÓS DIZEMOS: Ela é uma lutadora? Se lutadores fossem assim, então nós acabaríamos todas as noites de camisa pólo.



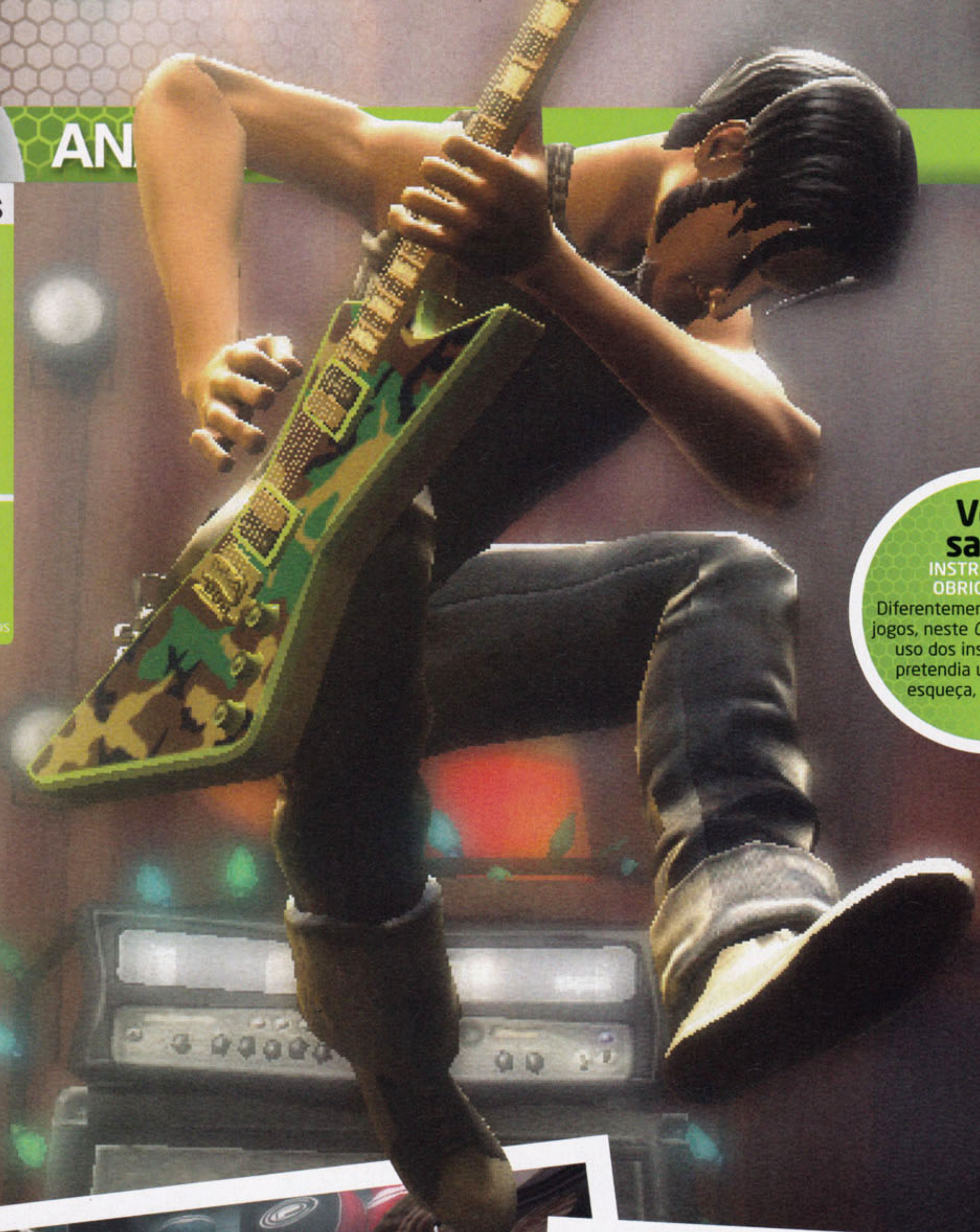
KAZUYA MISHIMA

ELES DIZEM: Filho de Mishima, Kazuya foi jogado pelo pai de um penhasco, aos cinco anos, como um teste. Fez um pacto com o diabo para sobreviver.
NÓS DIZEMOS: Olhe os músculos saltando do pescoço do cara! Dizer que está bem mais forte é o mínimo.

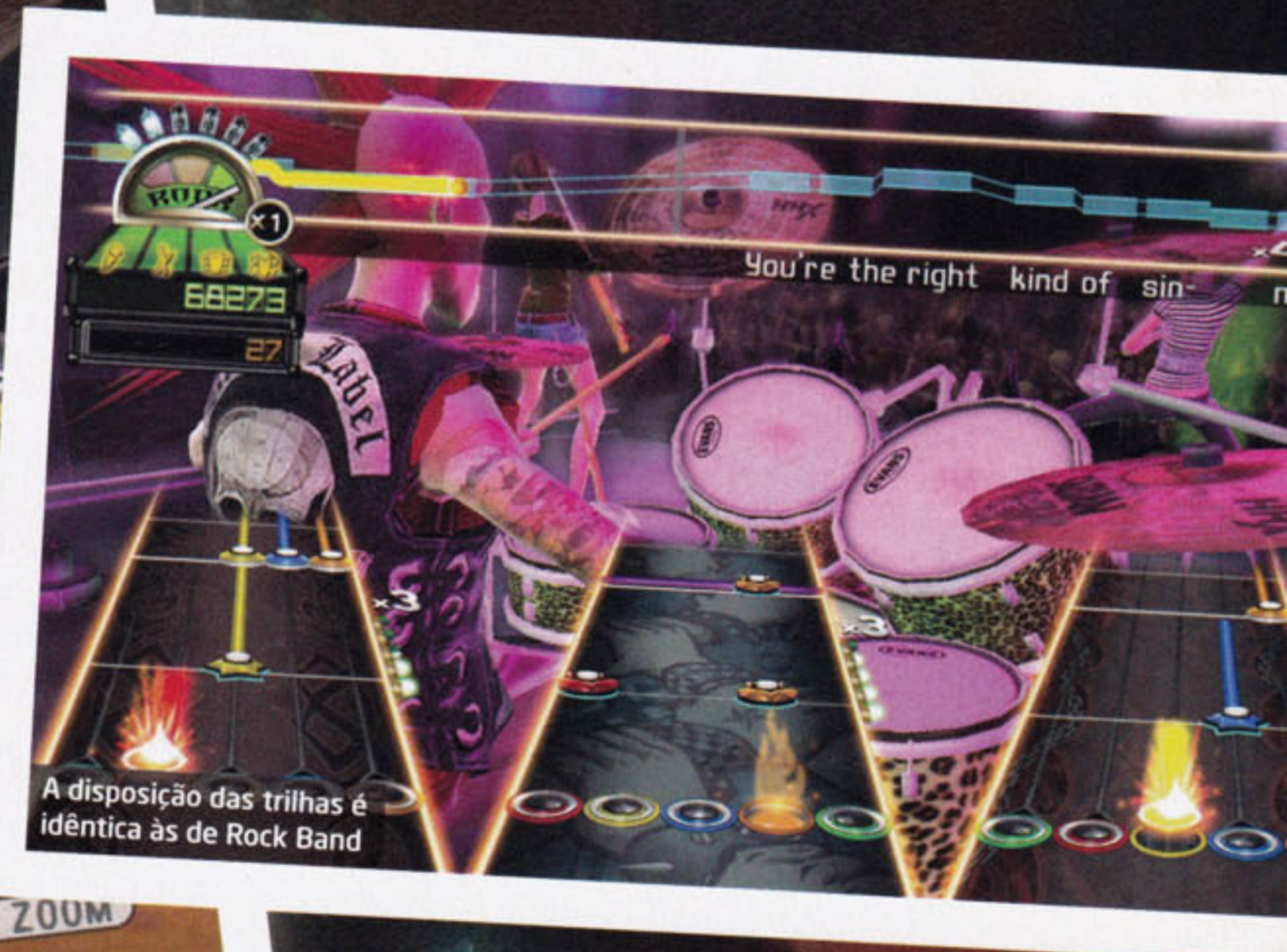
» Detalhes



Distribuidora: Activision
 Produtora: Neversoft
 Jogadores: 1-4
 Online: 1-8 (versus)
 Customização:
 Personagens e instrumentos



Você sabia?
INSTRUMENTOS OBRIGATÓRIOS
 Diferentemente dos primeiros jogos, neste GH é obrigatório o uso dos instrumentos. Se pretendia usar o joystick, esqueça, não vai rolar.



A disposição das trilhas é idêntica às de Rock Band

A customização é insana: dá para mudar tudo, incluindo os instrumentos



Ozzy Osbourne, uma das celebridades presentes em World Tour

Guitar Hero: World Tour

E a briga pelo posto de melhor game de rock continua

Eduardo Trivela

World Tour é o primeiro jogo da série que possibilita cantar e tocar bateria, além do baixo e da guitarra. A experiência, lógico, mudou. Agora você não joga mais sozinho ou em dupla, mas com o quarteto completo. Acontece que essa é apenas a mudança mais aparente do jogo. As novidades são muitas e bem vindas, e vão muito além da inclusão de um microfone e de uns tambores.

Carreira diferente

As mudanças já aparecem no esquema de progressão de jogo. Nos jogos anteriores, você tinha à disposição um conjunto de quatro ou cinco músicas (mais um bis) para tocar na ordem que quisesse. Depois de executar todas, partia para o próximo grupo em uma

escala crescente de dificuldade. Agora é outro esquema: avisos de "procura-se músico" com o local de um show e um setlist específico são afixados em uma parede. O jogador escolhe em qual entrar, mas deve tocar as músicas na ordem em que elas aparecem. Depois do show, contabilizando o bis-surpresa, outros eventos são disponibilizados. Há ainda a opção de comprar shows.

Visualmente, a falta de detalhes é aparente e coloca o game em um nível bem inferior em relação a seu concorrente *Rock Band*, que tem gráficos exuberantes. Não que *World Tour* seja feio, mas poderia ter aproveitado mais as boas idéias de ambientação, como o polvo do Ozzfest. O colorido de um modo geral é tímido demais e tudo parece muito quadrado, com muitas linhas e poucas curvas.

Por outro lado, a caracterização dos

personagens é ótima. O jogo conta com uma vasta seleção de roqueiros, muitos estreantes e outros tantos conhecidos de versões anteriores. Mas você também pode montar seu próprio pop-star (ou metal-star ou até emo-star) se assim preferir.

Instrumentos

Uma das principais novidades de *GT:WT* é a nova guitarra. Se antes já era coisa de louco, o novo modelo (que parece uma Fender Stratocaster, mas que a Activision jura ser um design original) dá vontade de passar uma temporada no hospício.

Claro que ainda estamos falando de uma réplica, porém, com peso maior e alguns centímetros a mais do que os modelos anteriores, o novo instrumento traz mais seriedade. Tem outras diferenças importantíssimas inclusas. O botão do Star Power saiu daquela incômoda posição lá atrás e foi colocado bem próximo da Strum Bar (o botão principal que serve para dar as "palhetadas"), o que significa que basta um movimento de punho parecido com o

CURTO E GROSSO

O que é?

Jogo musical em que quatro jogadores atuam em conjunto

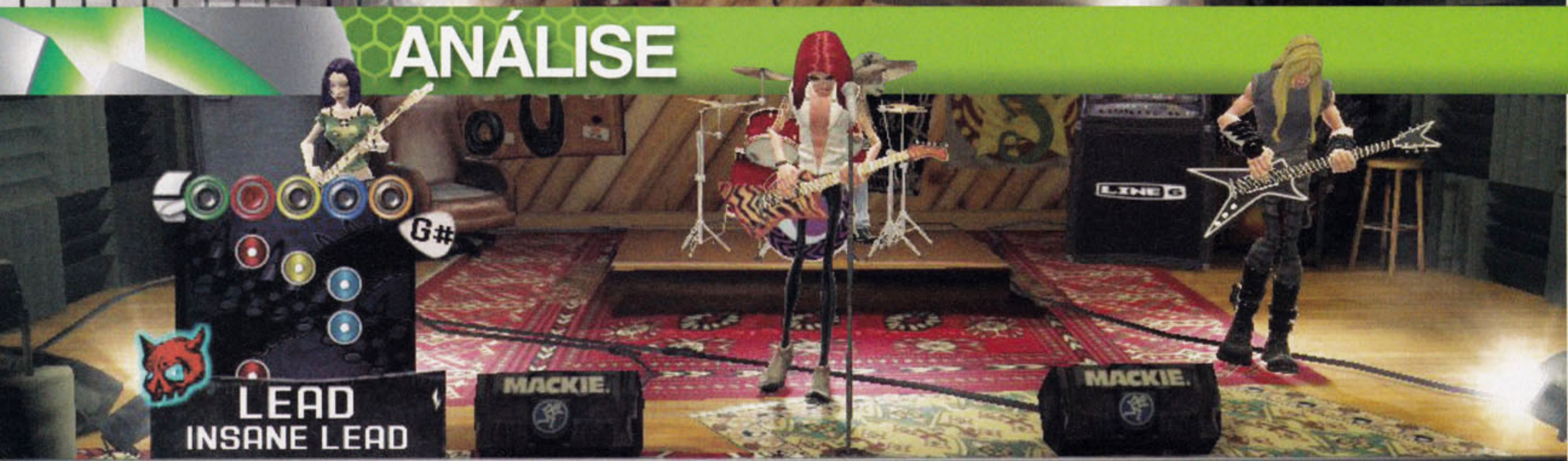
Com o que parece?

O sistema é exatamente o mesmo de *Rock Band*

Para quem é indicado?

Fãs de rock and roll que não sabem tocar nem campanha

ANÁLISE



de aceleração de uma moto para acionar o poder. A própria Strum Bar está mais flexível e responde melhor às palhetadas - músicas em ritmo acelerado que exigem movimentos ascendentes e descendentes funcionam melhor que nunca. Vale lembrar que o método consagrado de apontar o braço da guitarra para os céus ainda funciona.

A característica mais marcante da nova guitarra, no entanto, é a função inédita o neck slide, que permite o uso da slide guitar, uma técnica em que o guitarrista "escorrega" os dedos pelas cordas. O neck slide fica logo abaixo dos botões normais do instrumento.

Existe um tipo de nota específico para o neck. Elas são transparentes e conectadas por uma linha roxa. Nesses momentos, o jogador pode esquecer que existem os botões e descer sua mão esquerda, ou, mais estilosamente, subir a direita (se for canhoto, é só inverter a descrição) para o neck slide e deslizar o dedo indicador pelos sensores coloridos. A nova área útil no acessório usado em games de música supera em anos-luz os "botões de solo" da guitarra do *Rock Band*.

Mas se o movimento de tirar a mão de um local e levar para outro for complicado demais, é possível tocar essas notas transparentes apenas correndo os dedos pelos botões normais, sem necessidade de dar nenhuma palhetada. E se a confiança no seu taco for alta, você pode experimentar tocar as notas normais usando o neck slide: é só segurar os botões normais correspondentes e "batacar" nos sensores imitando a técnica de guitarra conhecida como tapping. Outro efeito,

conhecido como wah-wah, também pode ser emulado na brincadeira se você segurar um botão e "coçar" rapidamente o neck slide.

Para finalizar as novidades da guitarra, há as notas descritas como Extended Sustain. Sabe aquelas notas longas em que basta dar uma palhetada e ficar segurando o botão para que o som fique soando até o término da linha da nota? Em *World Tour*, essas notas de vez em quando aparecem em seqüências de duas ou três e o efeito sonoro diferente pode ser notado se você tocar a primeira, deixar soando, e acionar a segunda sem soltar a primeira. Difícil de entender? Você vai sacar quando estiver jogando; e verá que, apesar de não parecer, isso faz uma bela diferença no que diz respeito ao realismo da execução das músicas. Mas nem adianta jogar no nível fácil ou médio: essas notas, assim como algumas outras características de *World Tour*, só aparecem no nível Hard ou acima disso.

O vermelho amarelou

O baixo agora ganha contornos mais precisos devida à sexta nota que pode ser tocada somente com uma palhetada, sem apertar botão nenhum; e também com o neck slide, que pode ser "batacado" apenas com o dedão da mão direita em uma recriação da técnica conhecida como slapping.

Já a bateria... ah, essa é outra história. A presença do acessório denota a urgência de *Guitar Hero* para se equiparar a *Rock Band*, que conta com todos os instrumentos desde o primeiro jogo. E se não fosse por um pequeno

e vermelho detalhe, *Guitar Hero* teria deixado seu concorrente chupando o dedo. A bateria tem seis peças e o som que sai delas é bem superior ao do acessório concorrente, sem aquele barulho de "bate panela".

O que mata a bateria - e é responsável por 80% do fracasso nas músicas executadas - é o pad vermelho. Em nosso teste, ele começou funcionando normalmente, mas depois de uma semana... nem com reza braba! Parou. O jeito foi abrir e soldar o sensor.

Já quem curte soltar o gogó, existe a opção de simular um vocalista. O sistema de karaokê é semelhante ao de *Rock Band* (aliás, o microfone é absolutamente igual): você solta a voz tentando manter o tom indicado na tela. Quanto mais alta a barra, mais aguda deve sair sua voz. Por outro lado, quanto mais baixa, mais grave. Há a opção de escolher entre o modo tradicional, em que a letra "corre" pela tela, ou deixá-la estática - o que torna mais complicado para acompanhar a velocidade correta da canção. De toda forma, é uma questão de gosto pessoal.

A briga dos dois gigantes dos games musicais está apenas começando. Apesar de considerar *Guitar Hero* mais divertido e gostoso de tocar, *Rock Band* ainda está (ligeiramente) na liderança por duas razões importantes: a seleção musical é muito maior (até porque é compatível com todas as canções do primeiro jogo, algo que *GH* não é) e pelo fato de que todos os periféricos funcionam de boa - ao menos nenhum deles quebrou. Por que diabos o pad vermelho da bateria tinha que amarelar?

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ A nova guitarra
- ✓ O baixo agora tem desafio
- ✓ Sistema de criação de músicas
- ✗ A bateria é podre de fábrica
- ✗ A seleção musical não bate *Rock Band*

O PLACAR

Excelente jogo, mas a bateria zoada estraga a diversão

8

Compre 2 edições e ganhe 10% de desconto



Edição 24 - R\$ 9,90

- **EXCLUSIVO** Tomb Raider: Underworld - Detonado com todos os segredos para você ir até o final!
- Detonados
 - Fable 2
 - Gears of War 2



Edição 23 - R\$ 9,90

- Arkham Asylum O novo jogo do Batman revelado com exclusividade
- Detonados
 - Silent Hill 5
 - Lego Batman
 - Dead Space



Edição 22 - R\$ 9,90

- Puro terror Dead Space Pensa que já sentiu medo? Vai pensando...
- Detonados
 - Mercenaries 2
 - Dragon Ball z Burst Limit
 - Soul Calibur IV



Edição 21 - R\$ 9,90

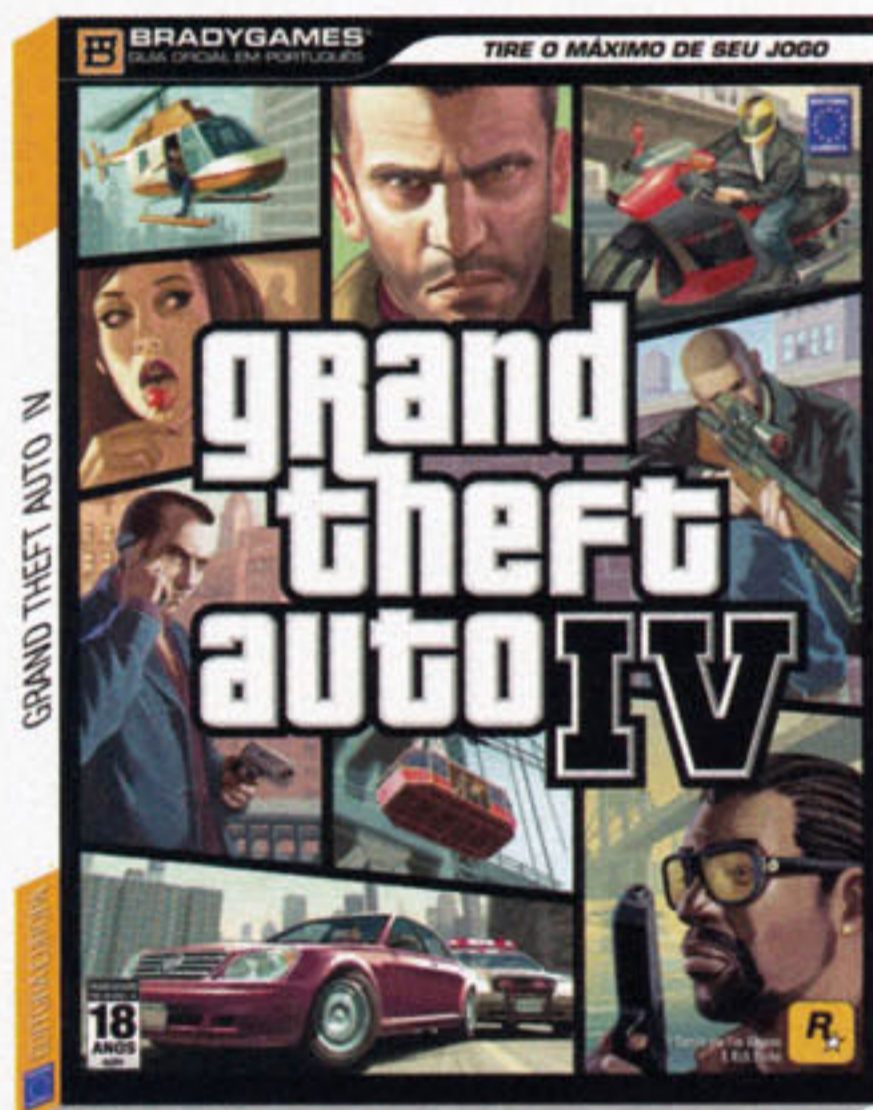
- Fable II: testado e aprovado. Agora você decide se vai ser do bem ou do mal
- Detonado completo:
 - Winning Eleven PES 2008
 - Mirror's Edge



Edição 20 - R\$ 9,90

- Battlefield Bad Company Destruir nunca foi tão divertido.
- Detonados
 - Lego Indiana Jones
 - Alone in the Dark
 - Far Cry 2

Os melhores livros sobre games



Grand Theft Auto IV

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

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



Os Melhores Games Detonados

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

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

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

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

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

Preço Total (adicionar frete*): _____

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

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

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

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

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

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

CPF: _____ E-mail: _____

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

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

» Detalhes



Distribuidora: Activision
 Produtora: Treyarch
 Jogadores: 1
 Online: Coop 1-6,
 Versus 1-16
 Customização: Não há



XBOX LIVE

Coop online para até quatro jogadores, Death Cards, Capture The Flag, Domination, War, Sabotage... são todos nomes de opções para que você teste a capacidade online do seu Xbox 360. Muitas delas parecem até retiradas de *CoD4*, mas o que importa é que você tem ainda mais diversão e muita diversidade para escolher.

Call of Duty: World at War

A Segunda Guerra Mundial como você nunca viu. Mesmo.

Guerra. O que ela tem de bom? Afinal, citá-la é como um clichê que você já leu mil vezes antes, em livros. Ou então, sempre podemos contar com ela para que seja a motivadora de um roteiro meio babaca que tem como protagonista o presidente dos Estados Unidos (todo fortão e heróico), infestado de frases de efeito e canções que falam sobre o dia certo para morrer. Quer dizer, isso sem entrar no âmbito político. A verdadeira pergunta, no entanto, deveria ser: "Guerra. O que ela tem de mal?" Eis um questionamento que muitos games não se arriscam a tocar ou a responder, pelo menos não tanto quando *Call of Duty: World at War*. Com poucos segundos de partida, sua tela vai

se encher de gargantas sendo cortadas, sangue nas paredes, granadas que transformam soldados em nuvens vermelhas e inimigos muito humanos que ajoelham clamando por piedade. Guerra não é exatamente glamourosa como os jogos têm a tendência em mostrar. Do começo violento até o término ferino, a Treyarch mostra com categoria que pode criar uma obra tão sofisticada, astuta e impressionante quanto a *Infinity Ward* e seu *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

Você sabia?
 Mesmo com a rendição das forças alemãs, alguns focos de resistência continuaram batalhando por vários dias. Esta atitude de nunca se render é um marco alemão em todos os aspectos, até nos esportes.

Quem conta um conto...

O modo de campanha é uma mistura entre a peleja dos norte-americanos contra os japoneses e dos russos batalhando os

nazistas. A linha que distingue mauzinhos de bonzinhos é muito clara no começo do jogo, mas a partir do momento que a guerra devasta tudo pelo seu caminho, esta linha fica um pouco mais borrada e maleável. Há momentos em que *World at War* não se preocupa em dar lição de moral e outros que em que você se sente um bastardo. A Treyarch traçou dilemas interessantes no meio do caminhos e suas escolhas não vão fazer que você se sinta bem ou heróico. Na verdade, isto adiciona um novo nível de violência e *WaW* atinge um nervo pungente, algo que os *CoD* antigos não pensavam em fazer. Você vai pensar em recuar muitas vezes no game - e acredite, pode até recuar ao menos em uma - porque este é um tipo de jogo que tem efeito em você. Um efeito de verdade.

O que o drama mascara é nada menos que a fórmula clássica de *Call of Duty*, em que a ação sempre o compele a ir em frente. É isto que está por baixo de toda a superfície: seu esquadrão sofre baixas incríveis, você sempre está a mercê do cenário, que é conhecido do seu inimigo. E você sofre até chegar no save point, onde tem alguns segundos de tela preta para descansar e já é jogado de novo no campo de batalha. Você já fez isso em

CURTO E GROSSO

O que é?

É *Call of Duty*. Precisa dizer mais?

Com o que parece?

Um jogo de guerra e tiro dramático e cheio de ritmo.

Para quem é indicado?

Todos que gostam de FPS de forma brutal.

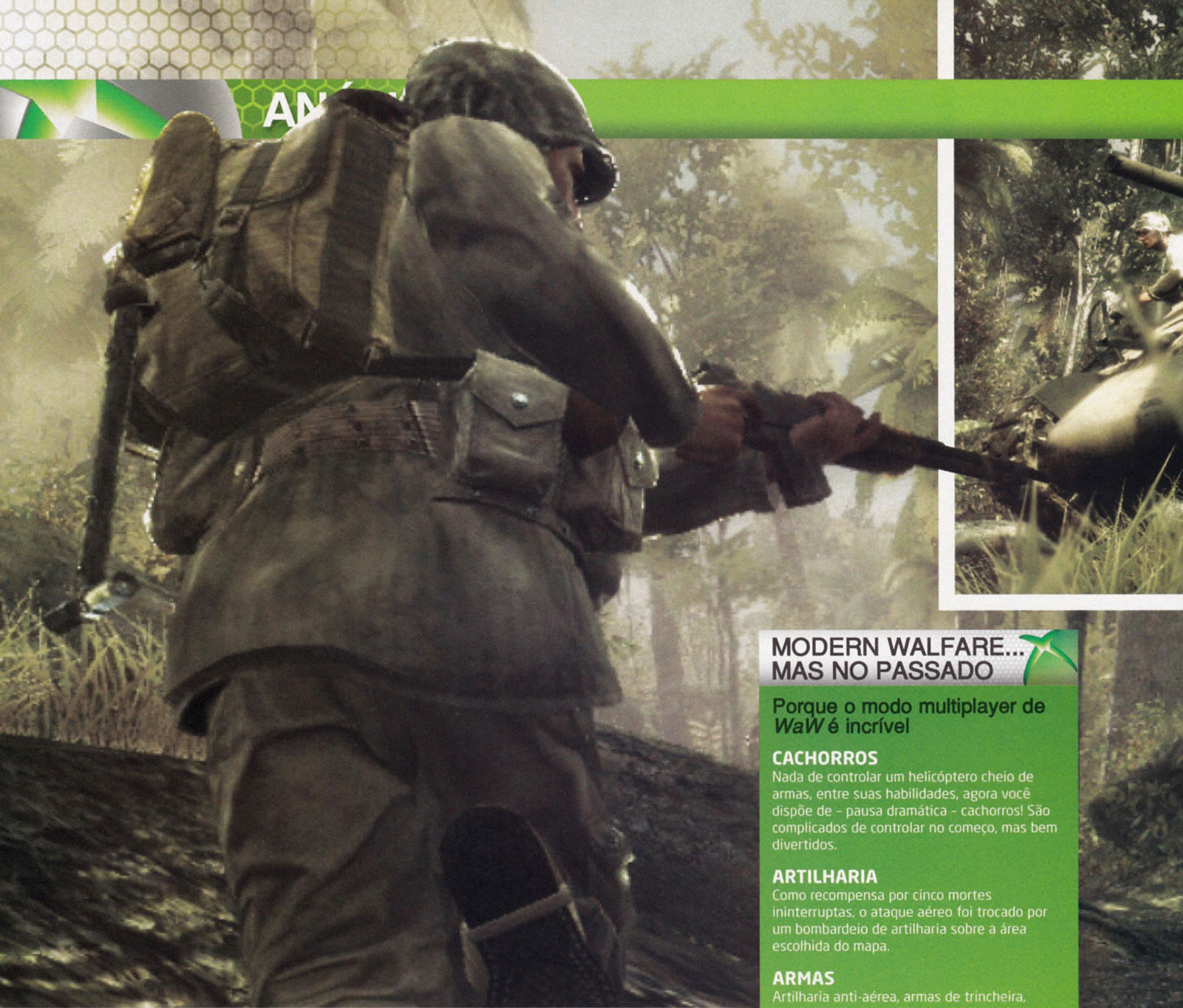


CONSOLE 2



DOIS É UM ESQUADRÃO

Tela dividida não é uma opção muito utilizada hoje em dia, mas a implementação desta em *WoW* pode até colocar a tela dividida de volta à moda. Não há perda de frame, os detalhes continuam tão vivos como nunca, até mesmo quando você enche a sala com quatro jogadores. Tanto no coop online, quanto na tela dividida, o game adiciona uma nova sensação ao modo campanha, especialmente por conta do seu sistema de pontuação...



MODERN WOLFARE... MAS NO PASSADO

Porque o modo multiplayer de *WaW* é incrível

CACHORROS

Nada de controlar um helicóptero cheio de armas, entre suas habilidades, agora você dispõe de - pausa dramática - cachorros! São complicados de controlar no começo, mas bem divertidos.

ARTILHARIA

Como recompensa por cinco mortes ininterruptas, o ataque aéreo foi trocado por um bombardeio de artilharia sobre a área escolhida do mapa.

ARMAS

Artilharia anti-aérea, armas de trincheira, bombas, veículos, rifles e metralhadoras... as armas de *WaW* não são sofisticadas como as do título da série, mas são definitivamente mais brutais.

ARRRRRRGH

O nível de violência ocasiona algumas mortes sangrentas, com corpos sendo partidos no meio e membros deixados no meio do campo de batalha. Cuidado para não perder a cabeça. Ou as pernas.

Um jogo que não esconde a brutalidade da guerra

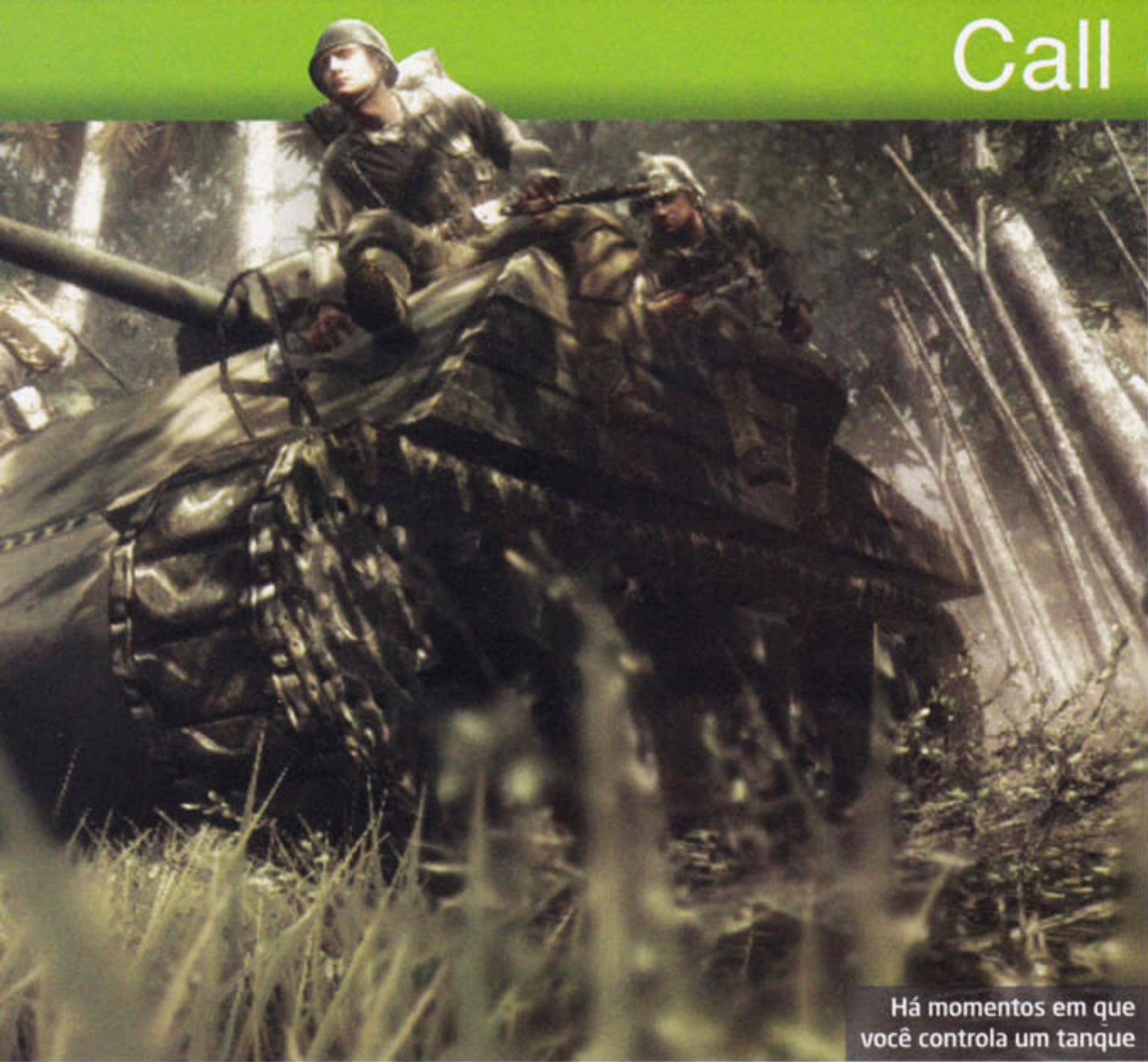


todos os games de série, mas ainda assim parece que é a primeira vez.

Virando japonês

Uma das maiores mudanças prometidas foi a introdução de soldados japoneses. Como parte das forças norte-americanas, você deve lutar contra eles, impiedosos e cheios de táticas desconhecidas. Prepare-se para estar sempre cercado, e para quase tomar um golpe de baioneta - os japoneses preferem um combate mais próximo. Adicione um lança-chamas e o resultado é carnificina pura.

Call of Duty: World at War



Há momentos em que você controla um tanque



Problema: na dificuldade Veteran fica impossível jogar

Corpos caem por todos os lados e labaredas de fogo podem ser vistas por toda a tela. É uma imagem terrível e, por certo, verdadeira.

Já a campanha russa é uma experiência mais *old-school*, que fica restrita às regras já aprovadas de *Call of Duty*. Campos verdes e marrons, prédios bombardeados, alemães em pânico berrando e o ocasional ronco de um tanque. Talvez com a sensação de de *World at War* poderia parecer um jogo antigo, com aquela sensação de "já fiz isso, já estive aqui", a Treyarch realmente ataca pela garganta. A visão de soldados em posição de humilhação e implorando por suas vidas logo se torna lugar-comum, enquanto você se coloca no papel de expectador impassivo ou carrasco.

Os cenários da parcela russa do título são espetaculares, e ficam em contraste com os ataques estacados da parte japonesa do jogo. Seja por todo um edifício sendo derrubado em frente aos seus olhos ou uma onda de inimigos que se esbarram em um túnel, *WalW* mantém o suspense e o ritmo acelerado. Sim, ambas as campanhas parecem adquirir um tom muito mais rápido que títulos antigos da franquia. As missões podem dar nós na garganta e sempre são impiedosas com os

oficiais que não conseguem manter a linha do seu fronte. Geralmente, só para aumentar a tensão, você encara tudo isso a pé. E, com certeza, a missão final é uma das melhores de toda a série.

O problema é que todo o realismo do campo de batalha rui frente à dificuldade. O modo Veteran é uma bela mentira e pouquíssimos são os jogadores (apenas os extremamente pacientes) que vão conseguir todas as conquistas do game. Veja bem: não estamos criticando o jogo pelo grau de dificuldade, mas o fato de os inimigos serem quase invencíveis. Não se esqueça de sempre ficar próximo de uma parede. Talvez isso ajude um pouquinho. *World at War* frequentemente dança entre prazer e dor. Muitas vezes, você vai se pegar gritando com a televisão, seja por euforia de um trabalho bem feito (eventualmente) ou daquele sniper filho da mãe que nem mira e consegue te acertar bem no meio da fuça.

Extra, Extra!

A Treyarch foi responsável por *Call of Duty 3*, jogo que muita gente achou desapontante. Quer dizer, a gente até gostou, mas não pode

se dizer que era o melhor *CoD* de todos os tempos. O que colocou a empresa em maus lençóis, afinal, sua concorrente, a Infinity Ward, criou dois dos melhores games de guerra de todos os tempos. E fez isto em *CoD2* e *CoD4*. Mas, talvez a recepção dura do terceiro jogo da franquia tenha funcionado muito bem para a Treyarch no final das contas. É notável como *World at War* voltou a ser impressionante. E o melhor: não somente no modo de Campanha, mas em toda a diversidade que a obra oferece: coop online para quatro jogadores, tela dividida, multiplayer com veículos, as colecionáveis Death Cards e um modo secreto que não vamos revelar aqui... O disco está repleto de extras e opções que deve deixar qualquer jogador apaixonado ocupado por um bom tempo.

Por algumas vezes, *WalW* até tenta ser melhor que *CoD4*, mas sem remeter a comparações que podem ser quilométricas, a Treyarch trouxe a essência da guerra. Ela ousou em mostrar ao jogador a veracidade por trás de um mero joguinho (como a empresa não especializada tende a tratar esta indústria incrível). E fez tudo isto explorando fronteiras e limites que ela mesma havia se imposto. Aqui, você vê a guerra como nem pensava que poderia existir.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ Dramático e brutal
- ✓ O Coop é algo especial
- ✓ Multiplayer fantástico
- ✓ Milhares de extras
- ✗ Dificuldade nada realista

O PLACAR
Para continuar a tradição de genialidade

9

ANÁLISE

» Detalhes



Distribuidora: Midway
 Produtora: Midway
 Jogadores: 1-2
 Online: Versus
 Customização: Não há



Mortal Kombat vs DC Universe

Finalmente um game para acabar com o Super-Homem sem precisar da Criptonita

Parece estranho, mas a adição de heróis e vilões dos quadrinhos complementam e caem como um luva para *Mortal Kombat*. Para a nossa felicidade, a Midway contratou dois grandes escritores da DC, Jimmi Palmiotti e Justin Grey, cuja tarefa foi misturar os elementos de cada franquia. A narrativa é interessante: os heróis lutam entre si por estarem sob efeito de magia negra. E, a partir disto, nascem duas histórias que se entrelaçam: uma do

ponto de vista da DC e a outra, da galera de *MK*. Cada um destes modos podem ser completados em cerca de quatro horas. Você não fica limitado a jogar com um único personagem, pois cada capítulo possui um protagonista diferente.

Todos os personagens têm visual muito bem feito e são uma delícia para jogar. A única reclamação é a falta da sanguinolência extrema. Não que seja uma surpresa, afinal os heróis da DC não podem ter suas espinhas arrancadas. Então os fatalities ganharam uma faceta suave. Já os heróis realizam "heroic brutalities". O Batman, por exemplo, lança um emissor sônico que atrai morcegos sobre o oponente. Mesmo que esta seja uma franquia nascida da controvérsia e da nojeira, a falta de ambos não estraga *MK vs DC*. A mecânica é sólida e faz o jogador sentir-se no meio de uma briga. Prova disto é a barra de rage, que provoca um dano imenso, sem contar os minigames que podem mudar completamente a peleja. Exemplo: quando você é jogado para fora de uma das múltiplas arenas, uma disputa baseada em tempo e agilidade permite que você

DICAS FUNCIONAIS

Algumas arenas têm dois ou três estágios acoplados. As nossas favoritas são a Fortress of Solitude, do Super-Homem, a Batcaverna e a Mortal Kombat Graveyard. Também há um número de objetos destrutíveis em cada fase, que podem ser usados para esmagar a cabeça do seu oponente.

agarre seu inimigo e use-o de almofada na queda. Sem contar o divertido esmagamento de botões quando você empurra o oponente contra uma série de paredes. O combate tem ritmo bastante acelerado, como em *Soul Calibur IV*, mas menos estratégico. Os modos de história são ótimos, mas cansam – apesar de que o foco de um jogo de luta não é a complexidade, mas a diversão. E isso o jogo tem de sobra. Considerando tudo isto, a longevidade de *MK vs DC* reside na capacidade de gerar lutas poderosas nos modos para dois jogadores, o que já faz do título uma compra essencial para os fãs do gênero.



CURTO E GROSSO

O que é?

Luta com personagens clássico de dois universos.

Com o que parece?

Com o lado mais divertido de *MK*, com menos sangue.

Para quem é indicado?

Fãs de jogos de luta, de todos os tipos e formatos.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ Combate com ritmo
- ✓ Personagens soberbos
- ✓ Divertido e com boa história
- ✗ Faltaram modos de jogo
- ✗ Combate não permite técnicas avançadas

O PLACAR

Mortal Kombat clássico, menos a controvérsia

7



XBOX 360
RECOMENDADO!

» Detalhes

XBOX 360 LIVE

Distribuidora: EA
 Produtora: EA
 Jogadores: 1-4
 Online: Versus 1-4,
 Coop 1-2
 Customização: Unidades



Command and Conquer: Red Alert 3

Menos sério e bem mais divertido

Você não pode culpar o setor de marketing da Electronic Arts, pois eles sabem exatamente o que os fãs querem de *Command and Conquer: Red Alert 3*. Por isso que todos os vídeos do jogo nos mostram o ator Tim Curry e sua interpretação exagerada ao extremo. Uma vez que não é parte da série principal, *RA3* se desliga um pouco da ciência e seriedade de *Command and Conquer* e se atreve a usar um estilo mais burlesco e caricaturado, e o melhor de tudo, com vídeos proposadamente cômicos – quem não iria gostar disso? Por outro lado, mecanicamente, *RA3* se calca em uma fórmula já consagrada e popular por mais de uma década: construa uma base, colete os recursos naturais da área e comece a preparar suas unidades para a batalha. No lado de *C&C*, estamos falando dos soldados das Forças Aliadas, os robôs do Império do Rising Sun e até mesmo (e bizarramente) os pára-quedistas soviéticos. *Red Alert 3* não tem medo de soltar as amarras em um roteiro alternativo. Uma das mudanças

mais legais do game é que muitas das unidades viraram anfíbias – os barcos saem para a costa com pernas mecânicas parecidas com as de uma aranha e podem arrasar com uma base terrestre mais escondida. Isto é, além de divertido, ainda altera um pouco o sistema tático, uma revolução para *C&C*. Outra diferença que altera a jogabilidade é que você pode ter um amigo na cidade. Toda missão é desenhada para acomodar dois comandantes, no modo single player o segundo general é protagonizado pela Inteligência Artificial. E para quem realmente gosta de jogar online, mais boas novas: o jogo traz três campanhas para coop na Live. Os exércitos também não são divididos de forma mesquinha – ambos os jogadores ganham uma base própria e, até certo ponto, objetivos diferenciados, mas concentrar os ataques em um único alvo é ainda mais divertido. *C&C* segue um ritmo bem feito. Na verdade, não há muitas críticas a serem feitas, mas achar seu caminho no mapa é,



Bom, mas as suas unidades são meio lesadas

certamente, uma delas. Uma unidade bloqueada por outra vai somente ficar parada, como se o motorista fosse lesado, até que você limpe o caminho. Em um ponto, tivemos que recomeçar a missão porque um dos nossos transportes mais importantes não conseguia se mexer. Para o bem das suas cordas vocais, explore bem o cenário antes de enviar tropas de exército. Fora isto, o jogo vai deixar os fãs de estratégia nas nuvens, graças à produção sensata, animações hilárias e controles acessíveis. Se você já gosta da franquia, então, melhor ainda.

CURTO E GROSSO

O que é? Jogo de estratégia spin-off da série <i>C&C</i> .	Com o quê parece? Com os jogos da franquia, mas de um jeito mais serelepe.	Para quem é indicado? Para quem gosta de estratégia e animações divertidas.
--	--	---

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ Unidades anfíbias
- ✓ Coop interessante
- ✓ Animações engraçadíssimas
- ✓ Roteiro bem construído
- ✗ Unidades burras

O PLACAR
Mostra o lado B de *C&C*

8



Spider-Man: Web of Shadows

» Detalhes

XBOX 360 LIVE



Distribuidora: Activision
Produtora: Shaba/Treyarch
Jogadores: 1
Online: Não há
Customização: Não há

Quando se promete um grande jogo, vêm grandes responsabilidades

Flávia Gasi

A premissa de *Web of Shadows* é a de funcionar como um game redentor do super-herói, que andou aparecendo em algumas produções bem capengas, como *Spider-Man 3* ou *Friend or Foe*. Trata-se de um roteiro original, nada de adaptação de filmes. A tensão inicial da história provoca um gostinho

bom de jogar com o Aranha, já que se trata de uma batalha imensa entre agentes da S.H.I.E.L.D. e civis quase mutantes, que agem sob influência de Venon. Se por um lado o jogo cumpre seu papel de renovação, é exatamente a narrativa (que começa lá em cima e declina) e o próprio herói que vão causar um desarranjo nos fãs de quadrinhos.

Quer dizer, apesar de se basear no lema do Homem-Aranha – “Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades” – a obra peca por manter o jogador menos interessado no que está acontecendo e mais focado na ação; algo que pode parecer um sacrilégio para os amantes das HQs. Funciona assim: por poder utilizar seu uniforme preto, e todos os poderes extras ligados a ele, o protagonista pode se tornar um problema maior que seus inimigos. A escolha de como o Aranha deve se portar é sua e cada ação tem uma reação de igual intensidade. Tudo isso poderia ser ótimo, não fossem algumas parcelas ridículas de história, que não condizem em absoluto com o herói e com uma dublagem tão irritante que força você a abaixar o volume.

O mais engraçado é que *Web of Shadows* acerta em um outro ponto crucial: as peijas, justamente o que declinou tantos nos últimos games do personagem. O combate é fácil de ser



Outros personagens, como Wolverine, aparecem no jogo

aprendido e extremamente divertido de ser executado, enquanto o sistema de troca de uniformes permite uma gama de golpes diferenciada e bem vinda. Outro ponto alto são as participações de outros personagens da Marvel, como Wolverine, Luke Cage (do lado dos bonzinhos), Abutre e Dr. Octopus (representando os vilões), o que gera lutas de chefes geniais. Também vale a pena dizer que existe uma variedade muito maior de tipos e estilos de missões do que outros títulos. Quer dizer, eu ainda fiquei entediada depois de algumas horas, mas isso pode apenas significar que eu sou chata à beça. Ou então, muito fã do personagem. O que nos leva a uma conclusão simples: se você é fanático pelo herói e devora a HQs, pode não gostar muito do game. Agora, se só quer umas boas horas de diversão e se pendurar em prédios, então este é o jogo para você.



CURTO E GROSSO

O que é?

Outro jogo do amigão da vizinhança, o Homem-Aranha.

Com o que parece?

Com jogos de super-heróis que possuem acertos, o que é raro.

Para quem é indicado?

A todos que querem passear presos por telas.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

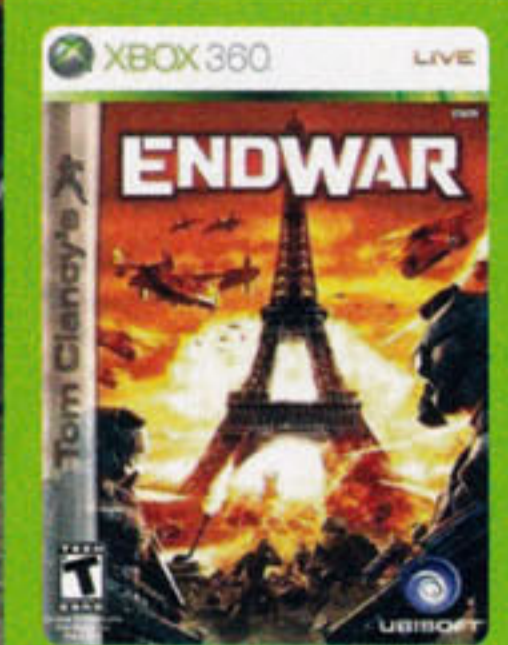
- Combate inteligente
- Aparição de outros personagens
- Mote levado a sério
- Roteiro estranho com voz esquisita
- Missões podem se tornar repetitivas

O PLACAR

A redenção do Homem-Aranha está quase lá

7

» Detalhes



Distribuidora: Ubisoft
Produtora: Ubisoft
Shanghai
Jogadores: 1-4
Online: 1-2 (coop)
Customização: Não há

XBOX LIVE

A campanha inteira foi feita para ser jogada online, com outros jogadores interpretando o papel de seus companheiros na campanha principal do Theater of War. As opções de dois-contra-dois adicionam uma sensação maior de companherismo na partida.



Você sabia?

GRANDE CLANCY!

O romance de Tom Clancy de 1989, *Perigo Real e Imediato*, vendeu 1.625.544 cópias, tornando-o o romance mais vendido da década de 1980.

Tom Clancy's EndWar

Estratégia em tempo real com o tratamento de Tom Clancy

Podem nos chamar de bando de jogadores patéticos e velhacos, mas achamos legal pra caramba jogar uma estratégia passada na Terra, pra variar. Ao invés de liderar o Império Zanthrus na batalha contra os temidos Projenicks de Beta XII, *EndWar* nos coloca como os russos. Ou como a nova Europa Unida. Ou os americanos.

O jogo se passa em um futuro próximo, então você tem acesso a armamento moderno. É a 3ª Guerra Mundial, com rostos familiares, armas conhecidas e um estilo semelhante a *Ghost Recon*. Você se sente em casa.

Você também fica à vontade com os controles de *EndWar*, graças ao sistema simplista de comandos por voz (em inglês). Visto que tudo que você faz é organizar cinco ou seis agrupamentos de tropas, fica fácil chamar um pelotão, berrar uma ordem e mandá-los embora. Felizmente, é possível comandar também com os botões.

Mas é simples assim. As tediosas telas do menu fazem *EndWar* parecer complicado, mas, fora isso, é um game de planejamento.

A engenhosa idéia de 'linha de visão' é bem incômoda no início. No lugar de uma câmera para circular pelo mapa, você só pode acompanhar a ação pelos olhos de uma de suas unidades.

Isto significa que você joga *EndWar* vendo a ação rolar na sua frente, em vez de acompanhar contornos quadrados avançando lentamente pelo mapa. Por isso, ele precisa ser mais bem feito que a maioria dos RTS. Os mapas também são pequenos e apertados, então você não perde tempo esperando mais tropas chegarem à zona de combate. É a estratégia mais acessível que já jogamos no 360.

O ponto negativo de tanta facilidade, entretanto, é que torna *EndWar* pouco desafiador.



Um jogo de estratégia feito para as massas

O modo campanha, embora fácil e divertido, não possui a profundidade para entreter alguém por muito tempo. Tememos que, após algumas semanas, os únicos jogadores restantes no Theater of War online serão a elite ultra-hardcore, tornando-o um pesadelo inacessível para qualquer um que não jogue isso todo dia e toda hora.

Por isso, se você se interessa por RTS e considera a compra de *EndWar*, deve levá-los a sério o suficiente para jogá-lo todo dia e toda hora. Neste caso, vale a pena investir no simulador simplista de estratégia da Ubisoft.

CURTO E GROSSO

O que é?

A 3ª Guerra Mundial, com EUA, Europa e Rússia no meio.

Com o que parece?

Estratégia em tempo real com uma interface bem simples.

Para quem é indicado?

Pessoas que gostam de fazer de conta que estão em guerra.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ Interface simples e sem segredos
- ✓ Um belo mundo em guerra
- ✓ Opções e tecnologia realísticas
- ✗ Não empolga muito offline
- ✗ Fácil até demais

O PLACAR

Bonito, acessível, mas bom mesmo só nas guerras online

7

» Detalhes



Distribuidora: Rockstar
 Produtora: Rockstar
 Jogadores: ???
 Online: ???
 Customização: Carros



A visão interna é inédita na série

Midnight Club: Los Angeles

Velocidade insana e otimização. Quer mais o quê?

Eduardo Trivela

Rockstar é sinônimo de *GTA*? Sim, mas também de *Midnight Club*, cujo episódio *Los Angeles* marca a estréia da franquia no Xbox 360. A transição traz uma penca de novidades: algumas agradáveis, outras nem tanto.

A ambientação desta vez é em apenas uma cidade (antes eram quatro), mas o cenário é imenso e detalhado, o que compensa essa diminuição. A Los Angeles de *Midnight* não traz a cidade inteira. A Rockstar optou por não recriá-la 100%. Em vez disso, o que se vê é um conjunto coeso de ruas, vielas, avenidas e auto-estradas que se conectam de forma impecável e que exigem boa dose de exploração e memória

de quem quiser descobrir e decorar todos os seus atalhos. Mas não precisa amarelar: o jogo oferece uma ferramenta excelente para isso.

Se o mapinha redondo mostrado no canto da tela for pequeno demais para o seu gosto (e que, na verdade, é), tudo o que você precisa fazer é apertar o botão de pause para trazer o GPS para a tela. O navegador pode ser acionado a qualquer instante, em tempo real. O efeito visual é um show à parte: a câmera abandona seu veículo e sobe até as nuvens, fazendo um "vuuuuch" insano no seu sistema de som.

O mapa é tão detalhado que chega a

ser absurdo, e quanto mais zoom você dá, mais detalhes surgem. Essa navegação é essencial para encontrar passagens secretas e garantir as frações de segundos que separam os vencedores dos perdedores.

CURTO E GROSSO

O que é?

Jogo de corrida de rua cujo cenário se baseia em Los Angeles

Com o que parece?

Need for Speed, só que bem, bem mais veloz

Para quem é indicado?

Fãs de velocidade, tuning e que dispensam realismo extremo





XBOX 360
RECOMENDADO!

A polícia pega no pé até se você passar no farol vermelho



Disputas em auto-estradas costumam ser as mais velozes



Motos andam mais, porém são mais difíceis de controlar

Íntimo e pessoal

Os carros e motos não são mais pilotados por um "corredor misterioso". Pela primeira vez na série, seu personagem tem um rosto e aparece fora do veículo nas animações. E, graças aos tempos modernos, ele tem até um celular.

Os desafios são propostos por meio de ligações – você pode aceitá-los na hora ou deixar para depois.

Há vários tipos de corridas. As que têm traçado específico podem exigir que você passe pelos checkpoints na ordem apresentada, as que você pode escolher a melhor rota ou ainda determinar um número de voltas em esquema circuito. Existem corredores



que fazem desafios nas auto-estradas ou diante de semáforos vermelhos – a largada é dada assim que o sinal fica verde. Há ainda as "landmark races", que são corridas que começam e terminam em algum ponto turístico da cidade.

Outra diferença em relação aos jogos anteriores é que você recebe não apenas dinheiro pelas vitórias, mas notoriedade e reputação. Quanto mais famoso ficar, mais corredores surgem para desafiá-lo.

Para dar um tempo dessa correria toda, há alguns outros desafios que oferecem variedade ao game. Delivery são missões em que você deve levar carros encomendados para diferentes pontos da cidade – rapidez e ausência de avarias no carro resultam em uma recompensa polpuda. Nas missões Payback, você pega um carro robusto para cobrar os caloteiros que devem dinheiro a seu empregador.

O carro dos seus sonhos

A lista de carros foi consideravelmente reduzida em relação à DUB. Pena. No começo do jogo você pode escolher, inteiramente grátis, entre três latas-velhas para dar início à sua carreira. Daí pra frente, tudo vai depender de seu talento. Com a grana recebida nas ruas, você pode voltar à garagem e fazer a festa. Novos modelos e peças são disponibilizados e, normalmente, todo veículo recém-adquirido precisa sofrer upgrades para alcançar a máxima

performance. Detalhe: além das peças, a parte de personalização é extensa e cara. São inúmeras opções para customizar (incluindo até a cor do estofado e neon no painel), mas cada veículo paga uma taxa só para entrar na área de pintura, de decalques etc. Ou seja, você gasta para poder gastar.

Midnight Club: Los Angeles é excelente para quem gosta de velocidade e adrenalina. O clima arcade dos títulos anteriores sofreu uma leve diminuição e o jogo está um pouco mais realista. A principal evidência disso é que o turbo não leva o carro de 0 a 100 km/h em menos de um segundo e os veículos rabeiam em curvas de uma forma nunca vista antes. É preciso mais atenção nas curvas. Ou seja, mudou um pouco, mas continua sendo obrigatório para quem gosta de ver a vida passar depressa.

XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ GPS prático e mapa detalhadíssimo
- ✓ Integração dos modos em um único menu
- ✓ Customização impressionante
- ✗ Alta dificuldade frustra no final do jogo
- ✗ Poucos carros e músicas

O PLACAR
Midnight mudou bastante mas continua excelente. E rápido.



Detalhes



Distribuidora: EA
 Produtora: Valve
 Jogadores: 1-4
 Online: 1-4
 Customização: Não



XBOX 360
RECOMENDADO!

Left 4 Dead

Tragam os mortos! Tragam os mortos!
 Para serem destroçados até... morrerem.

Francis não é o tipo de cara com quem você quer acabar preso em meio a um apocalipse zumbi. Enquanto você enfrenta a horda de zumbis, ele está escondido atrás dos destroços de um carro em chamas. Ele é o cara que passa a mão em todos os suprimentos médicos e o deixa pendurado na beira de um telhado em vez de te oferecer ajuda.

Ainda assim, quando você está se exaurindo em sangue, caído e sendo espancado por uma

turba de zumbis, Francis repentinamente dá uma de Rambo, tirando você do meio dos carniceiros com a mira precisa de um Exterminador. Aí você acaba perdendo suas falhas e até ajudando esse babaca nas ocasiões que ele acaba encurralado por um Smoker ou fica incapacitado. Mesmo sendo até que divertido vê-lo tomar umas porradas dos zumbis – e isso desvia a atenção dos comedores de cérebro de você. Porque, neste game, você deve permanecer em grupo, mesmo que você tenha um zero à esquerda como Francis na cobertura.

Ajudar uns aos outros é a única maneira de sobreviver em *Left 4 Dead*, o FPS cooperativo para quatro jogadores da Valve, a criadora de *Half-Life*. Deixando de lado os pôsteres de filmes de terror toscos que marcam cada um dos quatro capítulos, o jogo é uma tentativa genuína de mostrar o pós-invasão-zumbi em cidades, aeroportos e áreas rurais, contado pela perspectiva de quatro sobreviventes estranhos tentando escapar.

Não há um enredo profundo aqui; não é um *Resident Evil*. Você não está tentando descobrir as razões da infecção. O que importa são as balas restantes para sobreviver enquanto foge do ponto A ao B. É um corre-e-atira frenético



Não se iluda: o os ambientes costumam ser mais escuros que isso



em ambientes sem proteção, como em *Doom*, com o importante detalhe de que você nunca terá a certeza de como cada partida será.

Nação Zumbi

Ok, vamos do princípio. Você não será arrebatado pelos gráficos. Eles são competentes, nunca espetaculares. É como se o console mostrasse sinais de cansaço após títulos como *Dead Space* e *Gears of War 2*, que esbanjam o poder da máquina. O jogo foi feito para você exterminar zumbis através de ruas

A escopeta faz um belo estrago, mas é lenta



CURTO E GROSSO

O que é?

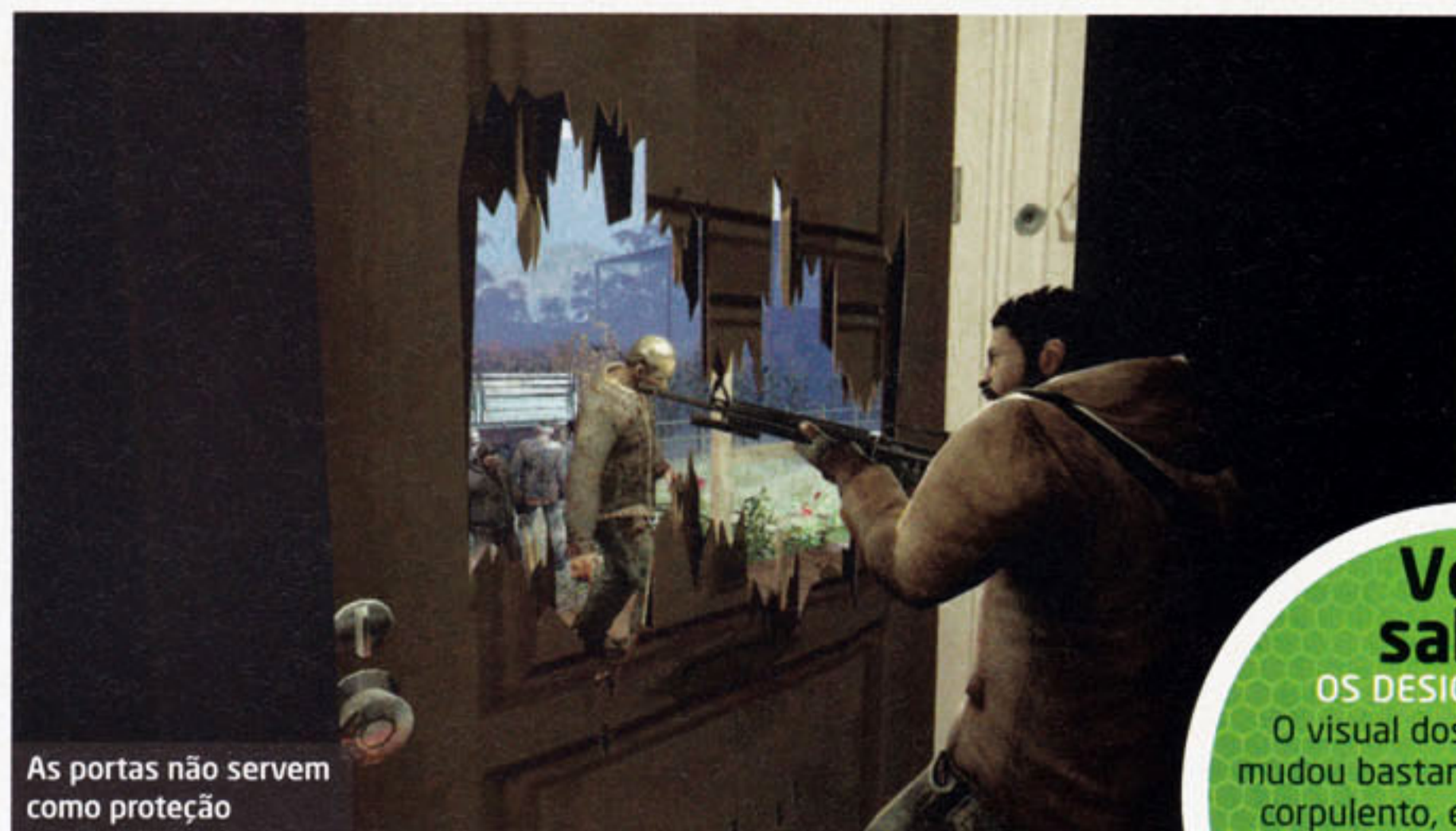
Um FPS onde você deve escapar de uma infestação de zumbis.

Com o que parece?

Misture *Dead Rising* com uma dinamite. É quase isso.

Para quem é indicado?

Para os fãs hardcore da Live e dos terrores de George Romero.



Você sabia?
OS DESIGNS FINAIS
 O visual dos personagens mudou bastante. Francis ficou corpulento, enquanto Louis parece bem mais esperto do que a versão original. Somente Zoey permaneceu igual.



que ficam mais e mais estreitas à medida em que você avança. Esqueça grandes efeitos de luz (não que sejam ruins, mas apenas normais), física realista ou o que quer que a imprensa esteja anunciando como "última novidade". O efeito dos zumbis sanguinolentos uivando e gritando a sua volta é bem diferente do que estamos acostumados a ver: normalmente corpos espedaçados, se arrastando e gemendo. O que nos leva às estrelas do espetáculo: os

zumbis. A razão para os ambientes desprovidos de proteção fica clara logo na primeira vez em que você dispara acidentalmente o alarme de um carro; a quantidade de zumbis é quase equiparável a de *Dead Rising*, da Capcom.

E não estamos nos referindo à horda cambaleante original de Romero aqui. São da escola de *Exterminio*, com zumbis atléticos e prontos a persegui-lo onde quer que você vá.

É uma visão impressionante ficar na parte mais alta de um depósito e ver os arredores abaixo de você apinhados de corpos. Então eles começam a surgir de todas as janelas em volta, das portas atrás de você e do telhado acima. E é aí que a coisa do coop se torna importante e o jogo chega ao ápice, com todos os jogadores berrando entre si enquanto as hordas de zumbis irrompem por todos os lados.

Uma variedade de pontuações ao final de cada estágio mostra o placar de cada jogador, o que o impele a ser competitivo e parar de se

esconder pelos cantos. A maneira do jogo variar a posição das munições e dos zumbis é o suficiente para entretê-lo nas primeiras partidas, mas a diversão a longo prazo é um tanto incerta.

Parte disso se deve a jogabilidade não ser pensada para o modo single. Os bots são competentes o suficiente para você confiar seus últimos medkits a eles ao entrar nos confrontos. Entretanto, eles não



XBOX LIVE

COMO FUNCIONA
 Você pode jogar o modo coop com até quatro pessoas através da Xbox LIVE, usando bots no lugar dos jogadores que faltarem ou para os que resolverem 'dar uma pausa'. O Versus ainda coloca jogadores zumbis contra jogadores sobreviventes.

CONHEÇA A ZUMBIZADA

EM MEIO À MULTIDÃO DE ZUMBIS COMUNS ESTARÃO ESTES DUROS NA QUEDA



SMOKER Esconde-se em cantos escuros e lança sua língua para apanhar suas vítimas antes de surrá-las até a morte. O nome (algo como "Fumegador") vem do gás venenoso que ele exala depois de morto.



BOOMER Este gordo explode como uma bomba de órgãos quando é atingido, então mantenha-se longe. Pior ainda é seu vômito - deixe que isso o atinja e os zumbis serão atraídos para você como abelha no mel.



HUNTER Se contorce como a Samara, de *O Chamado*, se move mais rápido que uma onça e atravessa longas distâncias em um único salto. A probabilidade é que você só notará um Hunter quando ele aterrissar em seu peito.



WITCH Se você ouvir um gemido angustiado, uma Witch está próxima. Incomode esta figura agachada por sua conta e risco - ela o estripará em segundos. Para eliminá-la, planeje um ataque em conjunto e a distância.



TANK O gigantesco Tank faz com que o piso estremeça antes mesmo de poder ser visto. O melhor é metralhar para distraí-lo enquanto os demais membros mandam chumbo em suas costas.



É importante nunca se afastar da equipe



Há momentos em que a única salvação é explodir tudo

convencem como jogadores humanos - eles ficam ou cutucando Witches à quilômetros de distância (o que sempre se traduz em você sendo espancado por ela) ou parados trocando as armas enquanto um Hunter está arrancando seus olhos. Nada que destrua a diversão, mas com certeza frustra um bocado.

Mas lamentar sobre *Left 4 Dead* não permitir partidas sozinho é como comprar um aspirador e reclamar que ele não lava a louça. O multiplayer frenético é o lance principal aqui e, apesar de já começar na ação, ele é acessível e simples o suficiente para atrair qualquer um familiarizado com os games de Xbox 360 em que o gatilho

direito atira. Aumente a dificuldade e parecerá até um novo game, introduzindo tensão e táticas estranhamente ausentes na dificuldade inicial.

Infelizmente, alternar a dificuldade parece ser a única maneira de agitar as coisas. Em poucas palavras, simplesmente não há modos e opções suficientes, e não demora muito para exaurir as possibilidades dos quatro cenários. O modo Versus, que coloca jogadores 'especialmente' como infectados contra o costureiro quarteto de sobreviventes, é uma divertida inovação que acaba passando batida frente ao estúpido modo co-op.

Francis

Left 4 Dead



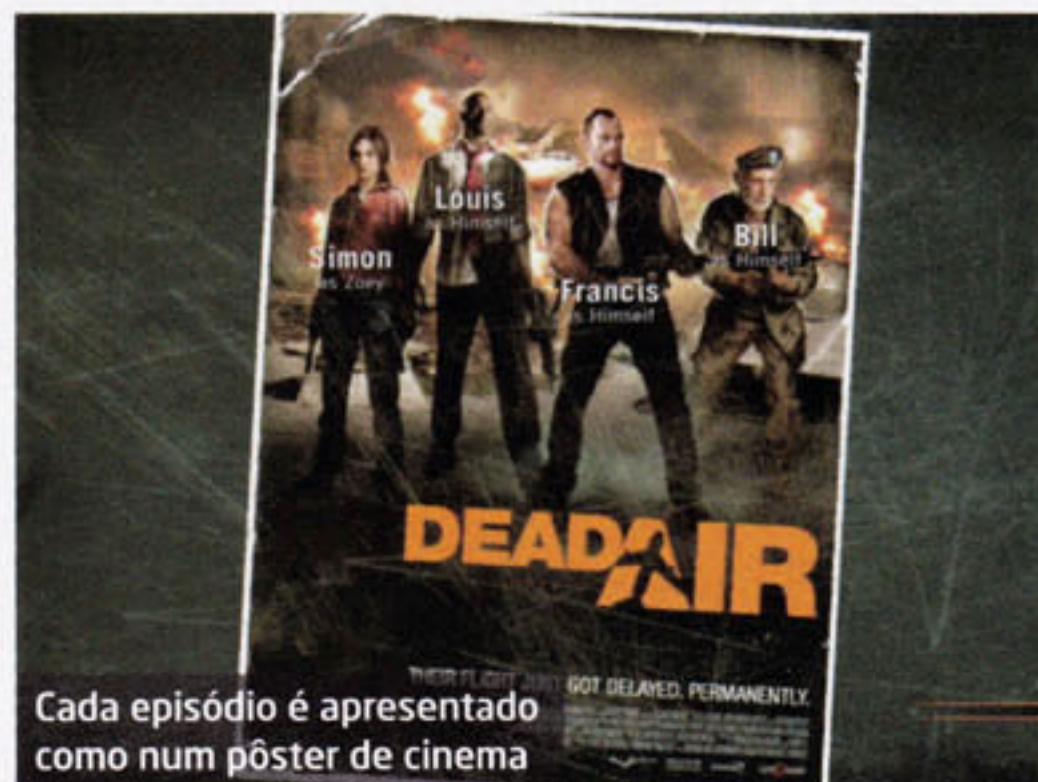
Quando ferido, espere um dos aliados vir curá-lo



As silhuetas azuis indicam a posição dos seus amigos

Esta é a versão videogame equivalente aos filmes B

Parece que *Left 4 Dead* é meramente uma fase ou um modo de jogo em comparação aos títulos classe A que estão lotando as prateleiras neste momento. Talvez conteúdos para download possam sanar este problema mais adiante, mas, agora, *L4D* pára próximo ao ideal. Está é a versão videogame equivalente aos filmes B. Ele pode não durar muito, mas sem enredo, sem reviravoltas e sem segredos, *Left 4 Dead* será história para muitas conversas de bar e tiração de sarro com os amigos, sempre lembrado como uma das maneiras mais fáceis de diversão descompromissada.



XBOX 360 AVALIAÇÃO

- ✓ O número insano de zumbis
- ✓ O coop mais rápido já criado
- ✓ Experiência verdadeiramente única
- ✗ Não é feito para jogar sozinho
- ✗ Falta de modos diferentes

O PLACAR
Um ótimo shooter multiplayer com zumbis.

8

Monitores LCD no Xbox 360

Confira o que de melhor existe no mercado quando o assunto é o seu bolso e qual monitor ligar no videogame

Bruno Araujo

Um televisor grandão sempre foi sinônimo de excelência de imagem com filmes e videogames, certo? Por muito tempo, sim. Entretanto, com a popularização de novas conexões de vídeo e o advento das tecnologias de alta definição, essa sentença pode não fazer mais tanto sentido quanto antigamente, já que a resolução – e não apenas o tamanho – da TV passou a pesar na decisão de compra.

A partir daí, se o seu lugar preferido de lazer for um quarto ou um escritório (ou outro ambiente de espaço reduzido), você tende a optar por uma tela de alta definição compacta. Nesse momento, é bem provável que a idéia inicial seja a de um televisor LCD entre 26 e 32", visto que são ideais para distâncias de até 2,4 m entre o aparelho e você. Enquanto a maioria desses modelos tem resolução HD convencional (mínimo de 720 linhas verticais), já existem modelos mais robustos, Full HD (1.920 x 1.080 pixels).

Porém, a relação ambiente pequeno/TV LCD não condiz com as opções no mercado. Se a sua busca é por qualidade de imagem, os monitores para PC são uma excelente opção, pois já dispõem de tecnologia LCD, alta definição e compartilham recursos das TVs, a um custo bem inferior.

A razão disso é a aproximação tecnológica entre monitores e televisores, o que permite compartilhar funções antes exclusivas de um ou de outro. Os modelos mais recentes, por exemplo, têm display no formato widescreen, utilizado na reprodução da maioria dos filmes e jogos atuais. No caso dos televisores, a inclusão de uma entrada RGB em quase todos os modelos mais modernos permite conectá-los ao computador.

A convergência faz bem, mas cria mais dúvidas no consumidor: um monitor já consegue substituir um televisor? Qual deles oferece melhor imagem? Como escolher o aparelho ideal para mim?

A busca por essas respostas exige a análise das especificações técnicas (tempo de resposta, taxa de contraste, conexões, resolução) e a finalidade do equipamento a ser comprado. A partir daí será possível avaliar os prós e os contras. Confira algumas comparações necessárias para essa decisão.

Imagem

Essa é a comparação óbvia, afinal é o que você quer: excelente imagem. Já existem monitores de 19" com tela widescreen e resolução de 1.440 x 900 pixels, bem próxima do Full HD e superior a muitos televisores.

Além disso, os monitores contam com uma

série de opções de ajustes. É possível regular níveis de cor, brilho e contraste – com modelos apresentando níveis dinâmicos de até 30.000:1. O tempo de resposta, porém, costuma ser inferior ao de televisores LCD de maiores dimensões. Por exemplo, o monitor W2452V da LG, que você confere no teste a seguir, é um Full HD com tempo de resposta de 2 milissegundos (ms), ao contrário do televisor LN32A550, que, com a mesma resolução, possui tempo de resposta de 6ms. Por outro lado, os televisores ainda oferecem maior precisão nos ajustes de imagem, bem como maior quantidade de modos pré-programados.

Uma dúvida constante com os monitores LCD gira em torno da resolução de 1.680 x 1.050 pixels, um ajuste sem suporte nativo no Xbox 360. Assim, ao conectar o console a um monitor com essa proporção de tela, era necessário





A conexão RGB só é encontrada em televisores

COMPRO OU NÃO COMPRO

Apesar do incremento tecnológico ocorrido no segmento, os monitores de LCD ainda não podem totalmente substituir um televisor convencional. Para o consumidor que deseja comprar um display de alta definição, vale muito mais a pena adquirir um televisor, visto sua gama de conexões. Os monitores exigem um aparelhamento prévio em troca de seu preço reduzido, sendo indicado para aqueles que já possuem uma certa preparação para som e para aqueles que centralizam seu tempo em um computador ou videogame.



Atenção: decida que tipo de aparelho quer ligar antes de decidir comprar uma TV ou um monitor



A conexão VGA permite usar as TVs como monitores



Os modelos mais novos de monitores trazem a conexão HDMI

adaptar a imagem para uma resolução inferior. O problema deixou de existir com a NEX (Nova Experiência Xbox), a atualização da dashboard, agora capaz de suportar 1.680 x 1.050 pixels.

Conexões

Defina o uso da sua nova tela. Um monitor, principalmente pelo baixo número de conexões e pela ausência de alto-falantes, é indicado àqueles que já possuem um sistema de som e não fazem questão de conectar mais que dois aparelhos a ele, porque mesmo os monitores LCD top de linha contam com, no máximo, 3 entradas de vídeo, como é o caso do LG W2452V (RGB, DVI e HDMI).

A entrada RGB, presente em todos os modelos de monitores, permite a conexão do Xbox 360 por meio de um cabo específico, vendido

separadamente. Esse acessório inclui um plug RGB macho e duas saídas de áudio estéreo, para conexão em um mini-system ou home theater. Mesmo sendo um sinal analógico, a interface RGB se equivale em qualidade de imagem a uma conexão HDMI. A entrada DVI, restrita a alguns modelos, pode ser adaptada para uma entrada HDMI. No entanto, para isso acontecer, é necessário que o sinal DVI do monitor seja digital e conte com HDCP, uma tecnologia que impede a cópia de conteúdo audiovisual. Entretanto, essa ideia conta com dois obstáculos importantes: é necessário um adaptador HDMI-DVI-D, com custo em torno de R\$ 50; além disso, a conexão via HDMI entre um monitor LCD e o Xbox 360 não contempla a reprodução de áudio.

Os televisores, por outro lado, são destinados principalmente ao público que possui espaço e

deseja assistir à televisão.

Quanto às funções e recursos, a escolha entre uma TV e um monitor é relativamente simples. Se deseja um display para a sala, que centralize o conteúdo multimídia conectando-se a vários equipamentos de áudio e vídeo, então um televisor é a melhor opção. É mais caro, mas compensa pela facilidade, já que vem com tudo o que você precisa para filmes, além de funcionar para jogos e computador. Agora, se o computador é sua estação de trabalho, central multimídia ou apenas necessita de um display exclusivo para videogames e já conta com um sistema de som, o monitor pode ser uma boa opção.

Confira o teste realizado pela ROX com quatro opções de monitores LCD. São modelos top de linha com telas entre 19" e 24" que irão garantir, no mínimo, reproduções de alta qualidade.

Samsung 943BW

O 943BW é um monitor de 19" da Samsung que se destaca por seu regulador de altura e pela possibilidade de utilizá-lo na posição vertical. Mesmo com um display inferior ao dos outros modelos testados pela ROX, ele não deixa a desejar. O aparelho conta com resolução de 1.400 x 900 pixels, superior à resolução HD dos televisores convencionais. Além disso, o 943BW é o de menor custo entre os quatro selecionados para testes. Assim, ele é recomendado àqueles que precisam de um monitor maior mas não pretendem gastar muito.

Com taxas de contraste dinâmico (8.000:1) e tempo de resposta (5 ms) similares a de modelos com maiores dimensões, o 943BW oferece uma performance satisfatória. Apesar de produzir imagens inferiores aos outros modelos testados, o 943BW oferece nitidez na leitura de textos e menus, e precisão nos rápidos movimentos vistos em games de ação como *Gears of War 2* e *Call of Duty World at War*.

O uso do monitor na posição vertical é assegurado por uma série de softwares que acompanha o produto. Esse modo de visualização é destinado ao uso em editoração e no tratamento de certos tipos específicos de imagem, bem como outros fins corporativos. Infelizmente, para o usuário de videogames, esse recurso é inútil.

Com as já conhecidas conexões RGB e DVI, o 943BW conta ainda com botões sensíveis ao toque na sua parte frontal. Pelo preço de R\$ 699, é uma opção compatível com o seus benefícios.



» Detalhes

Samsung 943BW

Tamanho: 19" widescreen
Resolução: 1.400 x 900 pixels
Tempo de resposta: 5 ms
Contraste: 8.000:1 (dinâmico)
Brilho: 300 cd/m2
Conexões: RGB e DVI
Preço: R\$ 699
Info: www.samsung.com/br

LG W2284F-PF

Com a maior taxa de contraste entre os modelos testados – 30.000:1 (dinâmico) –, o W2284F-PF é um concorrente forte no mercado nacional de monitores. Com tela de 22" e resolução de 1.680 x 1.050 pixels, o modelo garante a inexistência do efeito "ghost" – ou blur, que deixa rastros na tela – graças a seu tempo de resposta de apenas 2 ms.

Como é padrão em monitores, o W2284F-PF também apresenta conexões RGB e DVI. Um detalhe que pode parecer a princípio inadequado, mas se revela interessante, é a existência de uma fonte externa de alimentação, desenvolvida para deixar o monitor menor e mais fino. E quanto a isso não há do que reclamar. O modelo é bem compacto.

Além do acabamento em black piano, a base do W2284F-PF é transparente, deixando vazar uma luz branca interna que pulsa quando o monitor está ligado. Ele também conta com o botão Power em formato de gota. No entanto, por ficar saliente na parte inferior do monitor, não foram raras as vezes que ele se desligou por um esbarrão acidental.

Quanto à qualidade de imagem, só elogios. O monitor respondeu bem à reprodução de todos os tipos de jogos, tornando-se uma boa opção para os usuários que buscam um aparelho com display amplo e boa qualidade de imagem. No entanto, é um pouco mais caro que seus concorrentes diretos (vide o próprio Samsung T220): R\$ 1.069.



» Detalhes

LG W2284F-PF

Tamanho: 22" widescreen
Resolução: 1.680 x 1.050 pixels
Tempo de resposta: 2 ms
Contraste: 30.000:1 (dinâmico)
Brilho: 300 cd/m2
Conexões: RGB e DVI
Preço: R\$ 1.069
Info: br.lge.com

LG W2452V

O W2452V é o monitor top de linha da LG. Com 24", tamanho pouco comum no mercado nacional, o display surpreende por sua resolução nativa de 1.920 x 1.200 pixels (Full HD). A nitidez das texturas impressiona.

Recomendado principalmente para editores de vídeo e foto, entretanto, o W2452V se encaixa como uma luva na reprodução de games. O modelo consegue transmitir cenas rápidas com precisão, além de apresentar cores vivas. Sua dimensão avantajada e seu preço inferior a modelos de televisores com configurações de imagem semelhantes tornam o W2452V uma alternativa plausível para quem procura uma tela exclusiva para jogos de última geração.

Outro destaque importante do W2452V é a presença de uma entrada HDMI (além da RGB e DVI), ideal para os modelos mais recentes do Xbox 360. Como já falado anteriormente, a entrada HDMI impossibilita a reprodução do áudio do Xbox 360. Para isso, é necessário ligar o HDMI diretamente em um receiver. Entretanto, como essa opção é mais comum a home theater do que a quartos ou escritórios, a conexão HDMI não é um fator muito considerável na hora de escolher um monitor para jogos.

No mais, o W2452V conta com tempo de resposta de 5 ms e taxa de contraste dinâmico de 10.000:1, inferiores a de outros modelos menores. Apresenta design agradável e base de apoio de fácil manutenção. No entanto, os botões de controle ficam na parte inferior, dificultando um pouco a alteração de configurações.

Como não poderia deixar de ser, características robustas como essas têm um preço, e que preço! O W2452V é encontrado por R\$ 1.799.



» Detalhes

LG W2452V

Tamanho: 24" widescreen
Resolução: 1.920 x 1.200 pixels
Tempo de resposta: 5 ms
Contraste: 10.000:1 (dinâmico)
Brilho: 400 cd/m²
Conexões: HDMI, RGB e DVI
Preço: R\$ 1.799
Info: br.lge.com



» Detalhes

Samsung T220

Tamanho: 22" widescreen
Resolução: 1.680 x 1.050 pixels
Tempo de resposta: 2 ms
Contraste: 20.000:1 (dinâmico)
Brilho: 300 cd/m²
Conexões: RGB e DVI
Preço: R\$ 919
Info: www.samsung.com/br

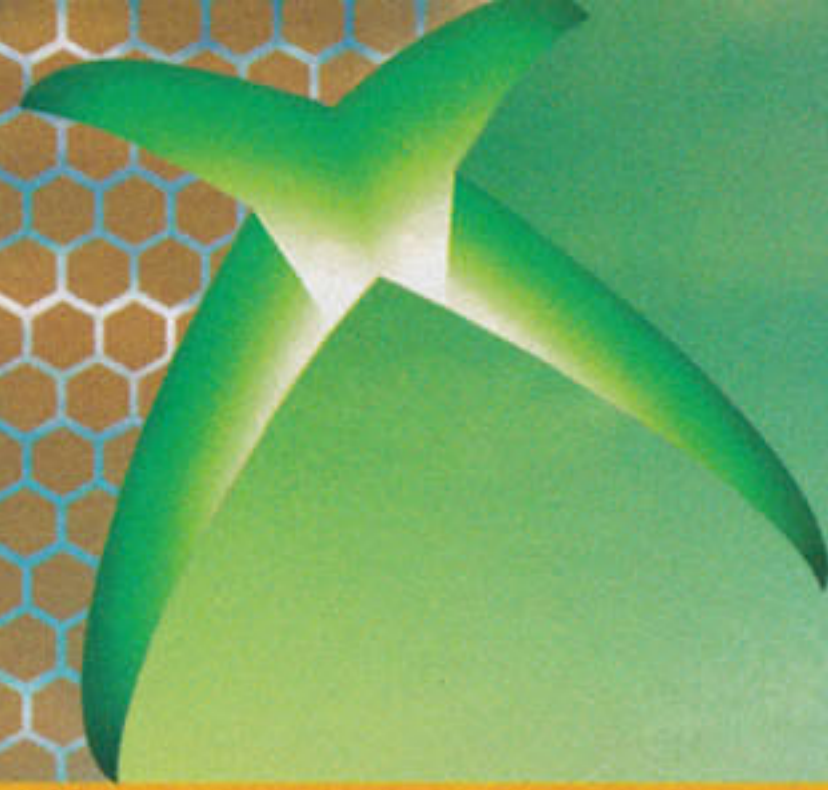
Samsung T220

O T220 pertence à linha Touch of Color, recente empreitada de design da Samsung, e conta com acabamento translúcido e avermelhado, saltando aos olhos por seu visual diferente dos padrões de mercado. Com uma moldura arredondada, posicionada acima da tela, o próprio design ajuda na propagação das cores.

A Samsung buscou aproximar o T220 do design de HDTVs convencionais e conseguiu. Seguindo a mesma linha de acabamento dos seus irmãos maiores e mais velhos, entretanto, o T220 não deixa barato. Com resolução de 1.680 x 1.050 pixels, muito próxima do Full HD, e tempo de resposta bem reduzido (2 ms), o modelo surge como o aparelho de melhor custo-benefício entre os testados pela ROX.

Com boa taxa de contraste e excelentes tons de preto, o modelo apresenta as mesmas conexões DVI e RGB presentes em outros aparelhos, além de botão power sensível ao toque. Os demais controles ficam na parte lateral do monitor. Entretanto, a base de apoio do monitor sofre inconstâncias. Além de oferecer pouca mobilidade, qualquer movimento na mesa já faz com que o display trema bastante.

De qualquer forma, o T220 é a melhor opção para aqueles que buscam por um monitor de performance, com cores vibrantes e precisas, bom tamanho de display e recursos disponíveis.



Tales of Vesperia

Detalhes para vencer o jogo e habilitar as conquistas

Fabício Caleffi

A estréia da série *Tales* no Xbox 360 mantém a qualidade vista nos episódios anteriores. Trata-se de um dos melhores RPGs do console, por isso dedicamos um tempo especial para garantir um Detonado com os mínimos detalhes. Aqui você encontra não somente os macetes de como vencer as missões, mas conhece as condições necessárias para habilitar as Conquistas durante os confrontos contra os chefes e as dicas de quais são os melhores integrantes de acordo com a situação da partida.

Como bom RPG que é, *Tale of Vesperia* oferece também uma baciada de missões secundárias, devidamente explicadas para que você não deixe nada em branco na aventura. ▶▶▶



TÉCNICAS AVANÇADAS

Over Limit: acabe com inimigos até a barra de Over Limit encher. Feito isso, pressione uma das direções do direcional digital, sendo que cada uma ativa uma quantidade de níveis: ↵ para um nível, até ↶ para quatro níveis. Esta técnica permite desferir golpes normais ou artes à vontade, sem o tempo de descanso entre combos.

Burst Arte: ative o Over Limit, use uma arcane arte e segure **A** para ativar a Burst Arte. Enquanto a barra de Over Limit durar, você pode repetir a Burst Arte.

Mystic Arte: quando Yuri aprender a Skill 'Special', ative-a no menu de SKILLS e use o Over Limit no nível 4; use uma arcane arte e segure **B** para ativar a Mystic Arte, a técnica mais poderosa do game.

Este é um dos melhores
RPGs do Xbox 360

ROTEIRO

ZAPHIAS

Suba todas as rampas e as escadas à esquerda. Depois de desacordar os guardas, vá por onde Repede sai e use as janelas do lado esquerdo para entrar na casa. Suba as escadas e vasculhe as portas para achar o bandido. Na saída rola o tutorial de combate.

Pegue seus pertences nas caixas ao lado da grade. Suba as duas escadas e saia pela esquerda. Siga pelo corredor norte e entre na porta à direita, em frente ao guarda. No salão de jantar, vasculhe a cozinha, à direita, para recuperar seu HP e TP. Saia e continue ao norte. No fim, entre à esquerda. Salve, desça pelo corredor e entre no quarto de Flynn. Aqui você tem a primeira luta contra um chefe: durante a partida, esse tipo de confronto traz condições especiais - as Secret Missions - que ao serem cumpridas, desbloqueiam cinco pontos de Conquista e são indicadas por um 'Great' na tela.

CHEFE: ataque o cara e use itens 'gel' para restaurar a energia. Depois de alguns golpes, a princesa o ajudará.

SECRET MISSION: derrote Zagi e proteja a princesa.

Com Estellise devidamente apresentada, continue pelo corredor e siga à esquerda até o final dele. Entre à direita e ative o mecanismo ao lado da grade; volte e saia pela esquerda no final do corredor. Desça, entre à direita e ative mais um mecanismo na grade; se precisar, atravesse este corredor e restaure sua energia na cozinha. Desça até a sala com a estátua. Abra as

arcas, pressione e segure **A** para puxar a estátua e entre pela passagem secreta.

Nos esgotos, aproveite para evoluir seus personagens e use o Azure Edge (**A**) para acertar vários inimigos em fila. Ao final, suba as escadas, volte ao local onde começou o jogo, mas siga à direita da praça inundada.

Siga a estrada até o posto avançado.

Vesperia nem imagina os segredos que guarda



DEIDON HOLD

Hora de aprender sobre a Skills, habilidades que o auxiliam nos combates. Você deve selecioná-las no menu do botão **Y**: vá na aba SKILL e escolha as habilidades de acordo com os Skill Points disponíveis. É possível alterá-las fora dos combates a qualquer momento.

Fale com o homem do tutorial e equipe todo o seu grupo. Dentro das lojas de armas, há a opção 'Synthetize', que permite que você fabrique armas a partir dos itens e arsenal recolhidos durante a aventura. Ou seja, evite se desfazer das armas que encontrar e sempre observe a opção Synthetize antes de comprar alguma nova.

Entre no prédio com um cavaleiro na frente, suba as escadas, abra a arca e fale com o homem grisalho. Saia do prédio e vá à ponte.

Depois das animações, saia pela entrada da cidade, siga à esquerda e entre na floresta entre as montanhas.

QUOI WOODS

A floresta é bem linear, mas não deixe de explorar os caminhos para pegar itens de recuperação e o Iron Circlet para Estelle.

Durante a animação, você aprenderá à cozinhar: em cada cidade principal do jogo há um Wonder Chief disfarçado que ensina uma nova receita, que gera itens de recuperação. Para acessá-las, escolha COOKING no menu.

Pegue a 'Magic Lens' na arca, que permite enxergar a ficha completa de um inimigo durante o combate. Salve e siga à direita para encontrar mais um aliado, Karol.

Vá pela floresta e siga para a grande árvore no meio do campo.

HALURE

Vá à grande árvore e volte para falar com o dono da loja, logo após a ponte. Fale com Karol e compre equipamentos para todos. Conversar com o prefeito, em frente à primeira casa, e volte para Quoi Woods.

QUOI WOODS

Derrote o Eggbear, encontrado logo após o save point, e retorne à Halure.

HALURE

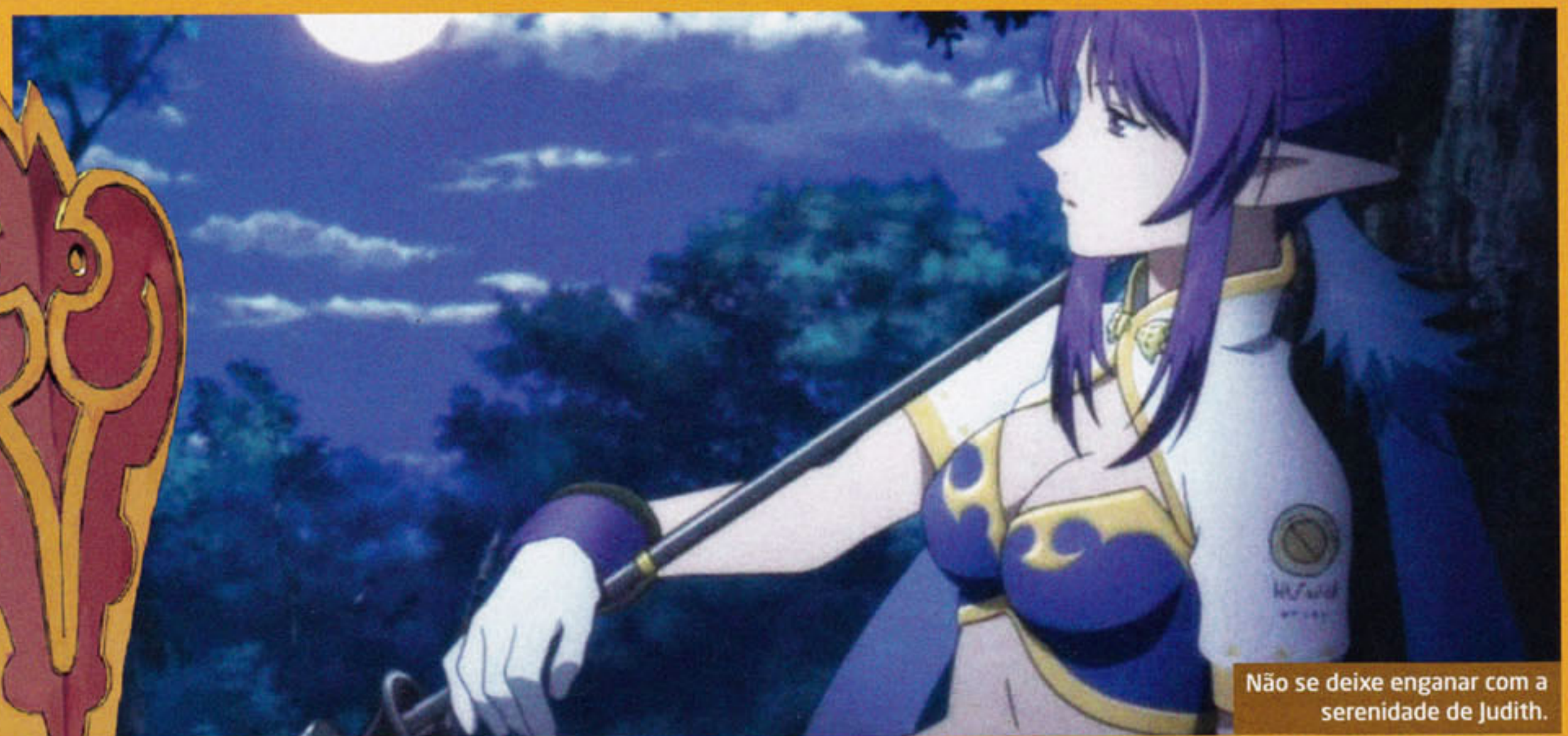
Fale com o dono da loja, sintetize um Panacea Bottle e vá à árvore sagrada. Abra as arcas à direita da árvore, passe na casa do prefeito, saia da cidade e siga pela estrada à leste, até a caverna nas montanhas.

ASPIO

Siga para a entrada da cidade, mas você será barrado. Siga à esquerda e fale com o nabo saltitante para aprender uma receita; mexa na porta e entre por ela. Suba pela biblioteca, saia pela escada e vá até a casa da direita, depois da ponte. Vasculhe a pilha de livros na entrada e conheça mais uma aliada, Rita. Suba pela escada e vasculhe a mesa à direita para pegar o Collector's Book. Saia de Aspio (pode ser pelo caminho com os guardas, mesmo) e siga até as ruínas à direita.

SHAIKOS RUINS

Vasculhe toda a área para pegar os itens e a Half Guard depois das escadas ao fundo. Vá à estátua à esquerda da fonte e prossiga.



Não se deixe enganar com a serenidade de Judith.



A carinha de moleque esconde um guerreiro poderoso.

Atravesse a ponte ao sul e pegue o Amber Cloak para Rita; siga à esquerda, pegue as Leather Boots ao pé da segunda escadaria, desça e pressione **X** para usar o anel no mecanismo à direita - o anel, além de ativar mecanismos, dispara raios contra inimigos para garantir certa vantagem nos combates. Continue pelo único caminho possível e, na escadaria escura, desça, ative o mecanismo e volte para pegar a Long Sword para Yuri. Suba pela escadaria e pegue o Great Axe para Karol à esquerda; salve e ative os dois mecanismos ao lado do Golem para enfrentá-lo.

CHEFE: o ponto fraco dele é o calcanhar com uma pedra azul. Concentre seus ataques lá para derrotá-lo e completar a Secret Mission. Mantenha-se afastado quando o monstro ativar o Over Limit e ataque-o com o Azure Edge (**A**), até sumir o brilho na barriga.

SECRET MISSION: ataque o calcanhar do Goliath quando ele estiver concentrando energia para usar o X Buster.

Vá à casa de Rita, em Aspicio, e depois prossiga para Halure.

HALURE

Fale com Rita e saia da cidade para aprender o Over Limit (veja o quadro 'Técnicas Avançadas'). Vá para noroeste.

EHMEAD HILL

Siga pelo caminho norte e pegue a Francisca para Yuri. Volte, siga pela direita,



Acostumado a enfrentar os guardas, Yuri não se intimida

suba e siga à esquerda para pegar o Scarf para Rita. Siga pelo caminho restante e não salve ao chegar no save point: vá pelo percurso elevado à esquerda e pegue o Tama-hagane para Repede. Agora sim salve, pois cada save point só recuperam o HP e TP na primeira vez em que é usado.

CHEFE: primeiro, elimine os inimigos menores. Ative o Over Limit e golpeie Gattuso.

Quando o efeito acabar, bata um pouco, preste atenção para se defender e afaste-se, recuperando seu HP para voltar a atacar. É vital que Rita e Estelle fiquem sempre vivas pois, enquanto uma cura, a outra ataca.

SECRET MISSION: deixe Gattuso aproximar-se das billybag plants e acerte-as de longe, com o Azure Edge, para deixá-lo tonto, já que a conquista só é desbloqueada se você acertar somente o monstro e nenhum dos personagens que controla.

Continue à esquerda, suba e, depois da animação, siga à direita para pegar alguns itens, ou desça direto e pegue uma tenda (Mat): você pode armá-la em qualquer campo (field) para recuperar HP e TP. Siga à oeste pela trilha próxima ao mar até encontrar uma cidade cercada de árvores.

CAPUA NOR

Siga o encapuzado até o beco e acabe com ele e os comparsas. Volte à entrada da cidade e fale com seus companheiros na travessa à direita; continue à direita e fale com o pato para aprender mais uma receita. Dê uma volta pela cidade, mas não compre nada, pois os preços estão altos. Reencontre os seus companheiros e entre no hotel (Inn). Entre na porta à esquerda e saia após a animação. Suba a ladeira à esquerda, fale com os mercenários e saia da cidade.

Suba na colina ao lado de Capua Nor e enfrente o gigante. Retorne a Nor e fale com Flynn no hotel. Entre na casa protegida.

No calabouço da mansão, siga pela porta à direita, derrote os monstros, pegue os tesouros, volte e siga pela porta ao norte. Entre na sala à direita e vença a briga para pegar a Small Key. Volte e entre na porta norte. Acabe com os monstros, volte e abra a porta à esquerda, com o desenho de um lobo. Persiga Ragou e enfrente Zagi novamente.

CHEFE: ataque, mantendo-se afastado dele enquanto seu Over Limit estiver ativado.

SECRET MISSION: faça com que Zagi se aproxime da água e derrube-o lá.

CAPUA TORIM (RECEITA)

Fale com o peixe nas barracas para aprender mais uma receita, suba a escada à esquerda, suba a outra escada menor e entre no último prédio à esquerda. Entre no quarto à esquerda e pegue uma Barraca na cômoda, saia e entre no quarto à direita. Saindo do

hotel, siga à direita e encontre Raven nos bancos. Depois da conversa, siga à esquerda e saia da cidade. Você deve seguir na direção nordeste, mas o 'hotel viajante' não o deixará usar a ponte mais próxima, então contorne o rochedo, passe pela outra ponte e entre na cidade escura dentro da mata.

CAER BOCRAM

Suba, siga à esquerda e verifique a esfera esbranquiçada; continue pela esquerda e pegue os tesouros. Verifique a porta no chão, desça por ela e use o anel (**X**) para ativar o outro mecanismo. Volte, siga pelo caminho à direita, entre na casa e vasculhe as prateleiras para pegar a Password Clue 1; volte ao primeiro mecanismo, ative-o da mesma forma



Os diálogos bem construídos enriquecem a narrativa

e selecione 'Move Forward'. Siga à esquerda, entre na casa e suba as escadas; pegue os tesouros para Rita, saia pela porta e ative outro mecanismo selecionando 'Move to the left'. Siga para a esquerda para aprender o 'Fatal Strike' (veja quadro); ative outro mecanismo, continue pela esquerda para pegar alguns itens, volte e siga pela direita. Entre na casa na extrema direita, desça as escadas e verifique as prateleiras para pegar a Password Clue 2. Saia, entre na outra casa, suba, ative o mecanismo e selecione 'Move forward'. Entre na casa, suba as escadas e verifique as prateleiras para encontrar a Password Clue 3. Saia e vá até o lado direito do telhado na beirada à frente, para poder descer. Desça mais um patamar e entre na casa à esquerda. Desça as escadas, verifique a máquina à esquerda e digite sun. Entre pela escotilha e enfrente mais um chefe.

CHEFE: não o ataque pela frente e, sempre que ele se erguer nas patas traseiras, pule (**Y**+**X**) para evitar a investida.

SECRET MISSION: ataque as patas traseiras de Gusios quando ele se erguer sobre elas, até derrubá-lo.

HELIORD

Após ser liberado, fale com o fantasma na janela para aprender outra receita. Deixe a sala, desça para sair do depósito, vá para a esquerda e converse com Flynn. Depois, vá em direção à porta logo ao lado e aprenda mais uma técnica, o Burst Arte. Após vencer, volte e entre na porta para a qual caminhava. Suba a escada à esquerda e fale com o guarda; desça, fale com o recepcionista e selecione a primeira opção. Saia do hotel e volte à sala



A arte do game é toda baseada em animês

onde foi interrogado. Lá, fale com Estelle e Flynn, e saia do Quartel.

Siga pelo corredor, fale com Karol e volte ao quarto de Rita. Quando sair do hotel, siga à direita e depois saia de Heliord. No mapa, siga ao norte até avistar um deserto. Evite a ponte por enquanto. Siga até a cidade à esquerda.

DAHNGREST

Entre na primeira loja à direita para comprar equipamentos. Saia da loja, suba e entre na travessa à direita. Volte, acabe com os monstros e siga à esquerda. Volte, entre na



Karol quer ser um mercenário e batalhará duro para chegar lá

primeira taverna no caminho e pegue vários itens na cômoda da sala lateral. Saia, siga à direita e entre na travessa ao norte. Após a conversa com o mercenário, volte e entre no prédio para pegar mais uma receita com a laranja, no fundo à direita. Saia, volte à rua de entrada da cidade e siga à esquerda. Lembre-se de sintetizar o tesouro Moon Selector.

Siga pela floresta até encontrar o que parece um monte de terra: Keiv Moc.

KEIV MOC

Siga pelas raízes, sempre para oeste, mas lembre-se de investigar os caminhos laterais para encontrar tesouros. Você deve avistar uma luz vermelha no fundo do cenário. Antes de ir para lá, mantenha-se à esquerda para pegar mais alguns itens ou volte um pouco e desça pela raiz para seguir adiante. Prossiga para o ponto vermelho.

CHEFE: fácil, mas considerado chefe por conter uma secret mission.

SECRET MISSION: já em posse do Moon Selector, quando o combate começar, pressione **Y** e selecione Raven com **X**. Use a arte Serpent dele para impedir que o inimigo se cure.

Volte para Dahngrest.

DAHNGREST

Volte ao Quartel das Guildas (o prédio onde encontrou a laranja), e entre pela porta ao fundo do salão. Depois da confusão, volte ao centro da cidade, depois ao Quartel e entre na porta à esquerda. Saia da cela, volte ao centro da cidade e siga à direita.

GHASFAROST

Contra os mercenários, concentre os golpes em apenas um de cada vez. Use também a movimentação livre, com **T** pressionado. Depois das animações, volte à cela para salvar o jogo. Saia e entre na sala à esquerda; saia e vá até a chama, logo acima. Volte à direita, abra as duas arcas no caminho acima e entre na porta ao lado das arcas para pegar um Specific, que restaura 30% da TP de todo o seu time; volte à entrada da cela e use o anel no painel embaixo das escadas. Suba as escadas, entre na sala ao noroeste para pegar uma armadura para Judith, então saia pelo sul.

Suba a escada à direita e pegue a arma para Rita na arca. Siga para norte e use o anel para ativar as engrenagens à direita. Suba as escadas e ative as engrenagens dos dois lados. Suba os dois lances restantes de escada e ative as engrenagens para chegar ao topo.

Suba as escadas, derrote o Golem e ative as engrenagens à direita. Suba mais um lance, siga pela plataforma da direita, ative as engrenagens, volte ao primeiro andar, ative a engrenagem e pegue o cata-vento para aprender mais uma receita. Suba até o segundo andar e ative as engrenagens no novo caminho à esquerda. Suba todas as outras escadas, ative as engrenagens à esquerda e suba o novo lance de escadas. Suba dois lances de escadas (3º andar) e ative a engrenagem da direita. Desça um andar, ative as engrenagens à direita, depois as do primeiro andar, então volte ao segundo andar e ative as engrenagens à esquerda. Continue subindo e ativando as engrenagens mostradas nas animações. Repare que no último andar há duas engrenagens à direita. Último andar! Abra todas as arcas e pegue novas armas para todos os seus personagens. Siga à esquerda e selecione os melhores guerreiros antes de entrar no elevador.

CHEFE: cuide primeiro das feiticeiras e depois de Barbos. Defenda-se sempre que ele pular e contra-ataque.

SECRET MISSION: logo no começo, ataque os suportes das pontes para que Barbos não chame reforços. Os suportes podem ser selecionados como alvos.

PARTE 2 - DAHNGREST

Lembra-se deste deserto? Siga em direção sul e volte à Dahngrest. Entre no hotel à direita, fale com o primeiro atendente e selecione 'Yes'.

Siga para a entrada da cidade e vá para Heliord, a sudeste. Quando seu grupo acampar, converse com todos e, por fim, fale novamente com Repede. Quando partirem, continue em direção à Heliord.

HELIORD

Vá ao hotel e fale com o recepcionista. Ao acordar, saia e vá à esquerda conversar com Judith. Saia do hotel e siga à direita; fale com o guarda ao lado da entrada apontada na animação, selecione uma das opções, volte ao hotel e fale com o vendedor. Caso ainda falte algum item, saia da cidade e enfrente os inimigos nos arredores até conseguir o que falta - após as lutas, pressione **Y** para ver os itens ganhos.

Com seu companheiro devidamente trajado, saia e fale com o guarda que impede a passagem até a plataforma, à direita. Selecione Yuri ou Karol para se passar por soldado e volte ao Quartel, no prédio à direita. Depois da animação, volte à plataforma e desça, seguindo até a barraca a sudeste. Contra Yager, foque seus ataques nele e use, sempre que possível, a Burst Arte para acabar rapidamente com o vilão.

Siga para Capua Torim, ao sul.

CAPUA TORIM

Suba as escadas e fale com a garota em frente ao coqueiro na ponta direita. Depois, volte ao hotel, na ponta esquerda, e passe a noite lá. Quando ficar só, converse com seus amigos espalhados pelo porto: Rita está no quarto





vizinho ao seu e Judith aparece quando você tenta sair da cidade; os demais estão à vista. Depois de falar com todos, volte ao hotel, fale com o atendente e selecione 'Rest'. No dia seguinte, vá ao porto e converse com



Halure é o sonho de moradia de todo ambientalista

Kaufman, a ruiva. Se precisar, compre itens antes de partir. Então fale com Kaufman novamente e selecione 'Yes'.

Daqui em diante você tem seu próprio barco, o Fiertia, e pode desembarcar em qualquer cidade com porto ou em praias. Controle-o pelo direcional e com os gatilhos. Sempre que avistar tocos de árvore em meio à vegetação das ilhas ou conchas nas praias, aporte e vá até eles para conseguir itens para sintetizar equipamentos. Esses objetos devem ser vasculhados até que desapareçam.

No controle do Fiertia, pressione **▲** para avançar e continue em frente até encontrar o Atherum, o navio fantasma.

ATHERUM

Escolha dois integrantes para acompanhá-lo. Compre a Special Flag com Kaufman. Já no Atherum, inicie pegando as arcas sobre o deck principal, depois suba a escada à esquerda e depois a escada de cordas à direita, que leva até a vela principal. Desça de lá e depois pela

escada do deck principal, à direita. Siga até a última sala, após o salão com a escada, e preste atenção aos reflexos nos espelhos para não ser surpreendido por algum fantasma. Depois da última sala, um depósito, volte e suba as escadas do ambiente anterior. Pegue um novo arco para Raven na arca e verifique as salas. Volte ao salão, suba as escadas, e acabe com os monstros. Pegue a arca e siga pela porta da direita, já que na da esquerda há apenas uma Holy Water.

Com o outro time, suba até o topo do mastro quebrado e desça por ele. Siga pela direita, desça pela escada, entre pela porta à direita e pegue os Melange Gels nas arcas. Saia e siga até a outra porta, também à direita. Vá em frente até reencontrar Yuri e salve. Saia pela porta à direita e abra a arca. Volte, abra a arca no canto superior direito e suba pelas escadas. Vasculhe a mesa e a estante ao lado da escada para pegar itens e dinheiro; depois vasculhe as prateleiras atrás da mesa do capitão para pegar o Pirate Hat. Por fim, vasculhe a mesa do capitão. Saia pela escada ao lado da mesa, abra a arca, volte e saia pela porta em frente à escada, agora destrancada. Vá até a ponta norte do convés e desça pela escada. Continue descendo pelos buracos nas amuradas, até voltar ao Fiertia.

Em seu barco, siga em frente e vasculhe o tronco na ilhota à direita, depois siga para a ilha à esquerda para ver Nordopolica à frente.

NORDOPOLICA

Desça para assistir a uma animação; volte, suba as escadarias ao norte e entre no Coliseum. Siga pela direita e entre na grande porta. Pegue mais uma receita no troféu à direita, suba as escadas e fale com o homem na porta à esquerda, mas como o humor de

Belius é imprevisível, volte ao hotel (à esquerda, logo após a entrada do Coliseum) e durma lá. Volte à sala de Belius para rever um conhecido, então vá até a entrada da cidade. Veja a cena, volte às escadarias dentro do Coliseum e fale com Reagey. Caso ainda não tenha feito, melhore seu arsenal nas barracas ao lado do hotel; quando estiver pronto, fale com a recepcionista central do Coliseum e prepare-se para várias batalhas. Inicialmente, enfrente três oponentes comuns. Na quarta luta (uma surpresa), apenas defenda-se e ataque com golpes simples, sem Over Limits. Na quinta luta você enfrenta Zagi novamente.

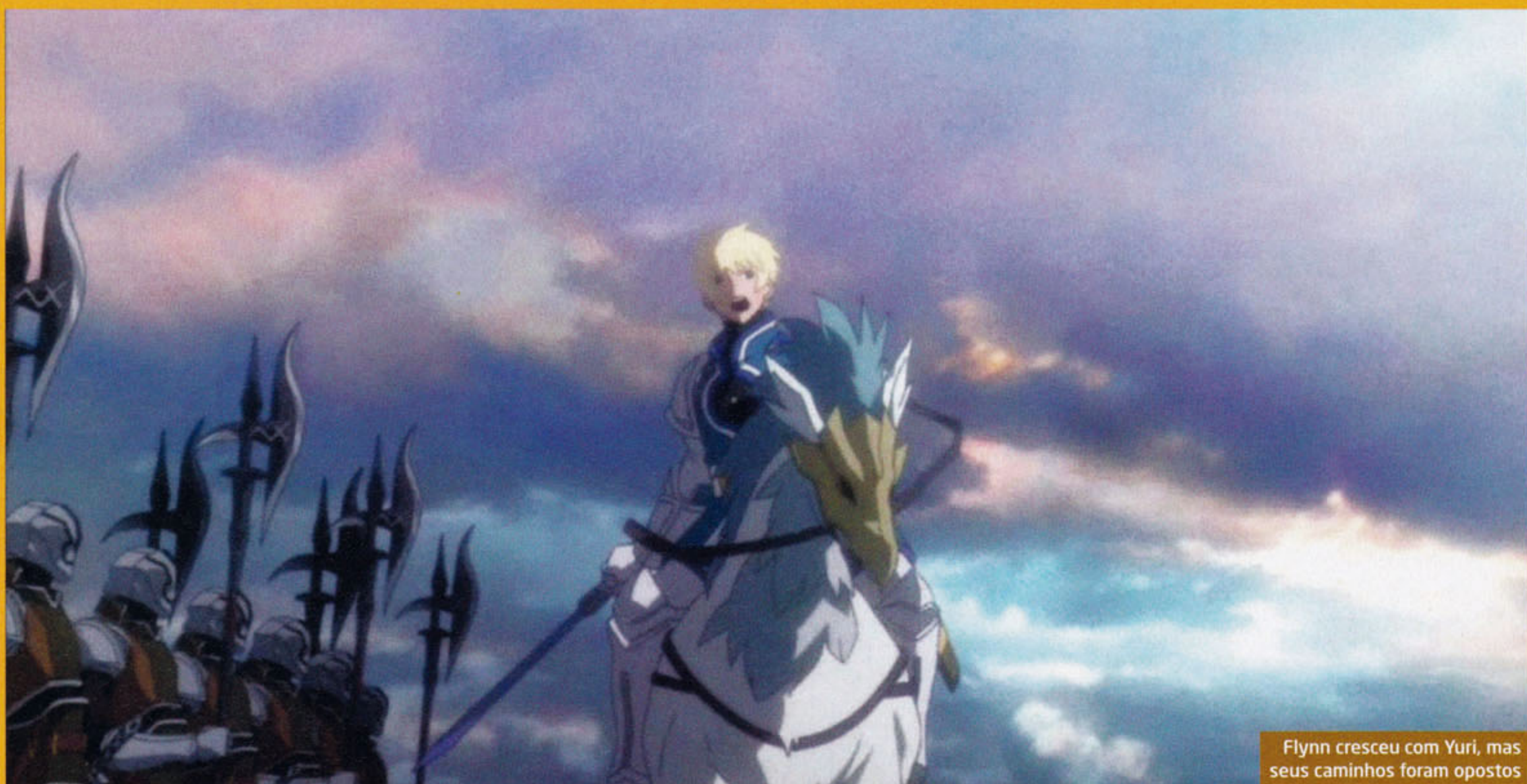
CHEFE: ataque com tudo, principalmente, quando o braço de Zagi começar a brilhar. Afaste-se quando ele ativar o Over Limit.

SECRET MISSION: coloque seu time em modo de defesa (pressione **Y**, selecione STRATEGY e mude o Default para 'Defend') e espere que Zagi carregue seu Blastia. Use somente o Azure Storm de Yuri ou as Fire Balls de Rita para que Zagi use o Blastia Suction. Faça com que ele use a habilidade cinco vezes.

Depois de vencer Nagi, acabe com os monstros, saia do Coliseum e saia pelo sul da cidade. Siga à oeste, ao lado das montanhas e entre pelo caminho que leva à uma caverna.

THE WEASAND OF CADOS

O caminho pela caverna é bem linear, mas não deixe de vasculhar os desvios para encontrar arcas com itens. Na primeira parte, há uma descida que leva a um Gigantos. A batalha será mais difícil que o normal e você deve abusar dos Burst Artes para vencer, sempre atacando o monstro por trás.



Flynn cresceu com Yuri, mas seus caminhos foram opostos



Estelle vai revelar muita coisa no decorrer do jogo

Vencendo-o, além de uma quantia generosa de EXP, você pega uma Verbenna (aumenta a defesa contra ataques físicos) e um novo arco para Raven nas arcas atrás do monstro.

Na segunda parte da caverna, siga pelo caminho de baixo para pegar o War Harpoon para Judith. Após o save point, vá pela esquerda para encontrar o Jiraya para Repede. À direita está a Spine Ripper para Yuri.

A terceira parte é apenas um corredor, mas não deixe de salvar ali.

CHEFE: na forma de sombra, bata no monstro como puder; quando ele se dividir em morcegos, foque seus ataques no morcego com antenas em forma de raio e use **Y+X** para pular e acertá-lo no ar. Depois concentre os ataques no morcego com antenas azuis; utilize combos de ataques mágicos.

SECRET MISSION: acabe com o morcego líder (com antenas de raio) antes de ele voltar à forma de Pteropus.

Vencendo, pegue uma arca na parte sul do cenário e outra entre as pedras ao sudoeste. Saia da caverna e siga à cidade à esquerda.

MANTAIAC

Explore a cidade e fale com o cacto na rua que vai ao norte. Passe a noite no hotel e aproveite que o grupo está unido para comprar equipamentos. Adquirá também o tesouro Winged Boots, que dá mais velocidade ao seu personagem. Depois de dormir, saia do hotel, encha os cantis na lagoa próxima ao cacto e saia de Mantiac pela esquerda.

THE SANDS OF KOGORH

No deserto, preste atenção ao marcador de água do lado direito da tela. Sempre que passar por algum cacto, aproxime-se e acerte-o com o anel para reabastecer seu cantil: caso o cantil esvazie por completo, você começa a perder energia. A saída do deserto fica ao norte, mas antes de atravessá-lo, passeie próximo às paredes rochosas, onde você vai encontrar arcas com equipamentos: um Mizuchi na parede noroeste, e uma Flamberge e um Executioner no lado leste. A Flamberge provavelmente é a arma mais forte para Yuri até aqui, mas só funciona bem contra inimigos que não sejam de fogo.

Na segunda parte do deserto, pegue a Riot na arca atrás do save point e siga em frente.

Vasculhe e encontre os pais das crianças na parte norte. Salve, monte seu time com Rita, Yuri, Estelle e Judith, substitua armas do elemento fogo, siga pela direita e vá ao norte.

CHEFE: a fraqueza do inimigo é o elemento água durante o dia e fogo durante a noite, então utilize as artes de Rita desses elementos e use seqüências de Burst Arte.

SECRET MISSION: quando Outbreaker cuspir a esfera para transformar o dia em noite (ou vice-versa) use artes aéreas, como a Luna Rondo de Judith ou a Savage Fang de Yuri, para destruir a esfera. Não é necessário que você a destrua logo na primeira vez que ela for cuspidada. Os danos podem ser notados pela mudança de cor.

YORMGEN

Fale com o boneco no pé de sua cama e saia do hotel. Suba a alameda e fale com a garota sobre o deck. Continue subindo e entre na casa.

Depois da animação, entre novamente na casa, fale com Rita e vasculhe a parede ao lado dela para encontrar o Strange Mark, que diminui o tempo de imobilidade do personagem após o uso de um encanto. Investigue o resto da cidade, compre um Limit Trio na loja para ganhar mais um nível de Over Limit e descance no hotel. No dia seguinte, atravesse a ponte e saia da cidade. Selecione



Serão os heróis capazes de derrotar tamanha força?

'Stay on the Field' e vasculhe, primeiro, a área verde ao lado de Yormgen; olhe a ossada de dinossauro para encontrar itens para síntese e, depois, vá para o outro lado da cidade e selecione a mesma opção ou 'Enter the Desert', caso prefira avançar como na ida até Yormgen. De toda forma, volte para Mantiac.

MANTAIAC

Fale novamente com as crianças da primeira

vez, depois volte ao hotel e converse com a recepcionista. Descanse no hotel para receber o Mother Memento, que será útil adiante. Saia do hotel e vá até a lagoa. Saia da cidade pela direita, volte às cavernas, equipe a Flamberge de Yuri e prossiga até Nordopolica.

NORDOPOLICA

Hospede-se no hotel do Coliseum, reabasteça seu Life Bottles e fale com Belius. Depois de conhecê-la, monte seu time com Raven, Yuri, Estelle e Judy e vá até a arena do Coliseum. Após acabar com os Hunting Blades, hora de enfrentar o alter-ego de Belius.

CHEFE: sem segredos para o combate, exceto pela dica abaixo.

SECRET MISSION: quando Belius se dividir em duas, aproxime-se das tochas e use uma arte de fogo, como o Destruction Field, para reacender as tochas e acabar com a ilusão.

Volte ao Flertia. Converse com seus companheiros e retorne à sua cabine para terminar o dia. Depois, siga para norte e desembarque próximo à Heliord, seguindo a pé até Dahngrest.

DAHNGREST

Vá ao hotel, na primeira esquina à direita, e escolha a primeira opção nas duas perguntas. Acordando, compre equipamentos na loja do hotel e saia de Dahngrest pela rua à esquerda. Siga a oeste até uma casa em meio às árvores, em um terreno mais alto.

THE MANOR OF THE WICKED

Acabe com os três grupos de Red Eyes e entre na mansão. Antes de subir as escadas, vasculhe todo o andar térreo para encontrar itens. Suba, vasculhe o relógio para encontrar uma Gothic Guard, e depois as salas à direita. Volte para Dahngrest.

DAHNGREST

Siga em direção ao Quartel das Guildas. Saia do quartel e vá à esquerda para encontrar Karol, então saia da cidade. Já no Flertia, vá até a praia próxima de Yormgen e siga para oeste pelo vale.

MT. TEMZA

Siga o caminho à esquerda, que passa por um buraco, para encontrar duas ervas que aumentam permanentemente a agilidade e a HP. Volte, siga sempre pelo caminho mais à direita e pegue o Deadly Horn para Karol. Volte e continue pelo caminho da direita, subindo a montanha - você passa por duas arcas que não poderão ser pegadas: uma no caminho plano, e outra na primeira curva, subindo a montanha. Depois de passar pela ponte destruída, desça pelo caminho à direita da ponte para pegar o Transform Bow para Raven; à direita, nos arbustos na frente da mercenária, há uma arca com uma Aries, espada para Yuri que aumenta o ataque físico, mas também diminui muito o ataque mágico -



fica a seu critério equipá-la ou não. Suba a montanha pelo caminho que não estiver bloqueado pelas pedras.

CHEFES: ataque primeiramente Nan, pois ela tem poderes de cura. Contra Tison, ataque com combos, sem dar tempo dele revidar.

SECRET MISSION: quando os inimigos ficarem presos ao chão - Nan depois de usar um ataque aéreo, e Tison quando enfia as mãos no chão e invoca serpentes de energia - devem ser nocauteados. Basta um golpe.

Antes de entrar na caverna, siga à esquerda para pegar uma nova arma para Rita e uma vestimenta para Judy. Entre na caverna para concluir o estágio.

Converse com seus companheiros - deixe Judy por último. Agora você tem um navio voador. Você pode pousá-lo em qualquer campo sem montanhas - pare sobre a área e pressione **A**. Você também pode pousar o barco na água e pressionar o analógico esquerdo (**←**) para voltar aos ares.

Siga para a área com pedras, no meio do deserto, entre Yormgen e Mantiac, e pouse lá.

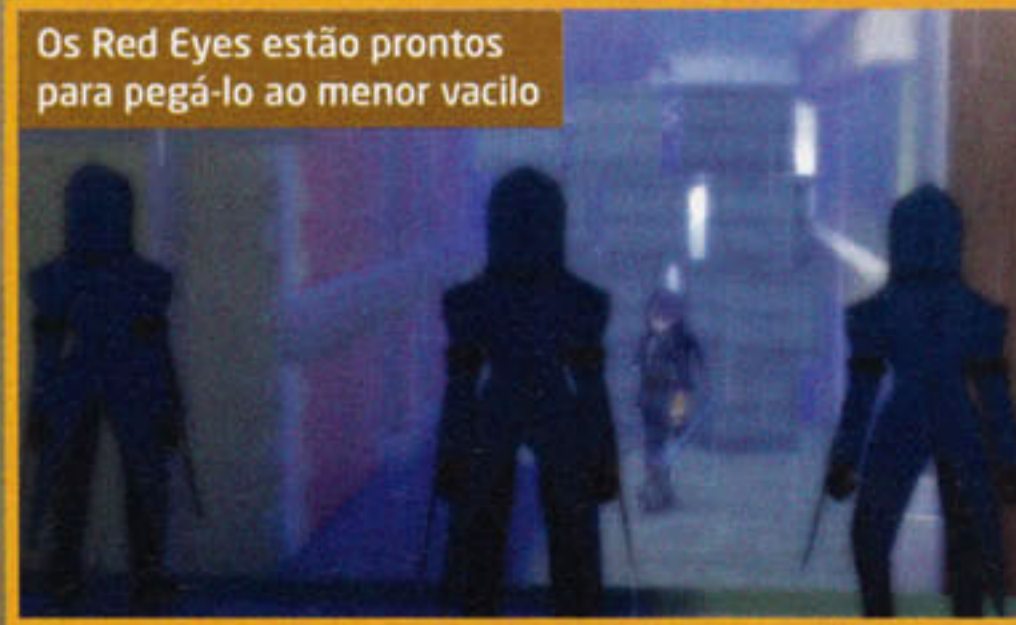
Após falar com Phaeroh, voe até Aspicio, a cidade de Rita.

ASPIO

Aqui será necessária a Special Flag. Caso ainda não a tenha, compre da garota do Fortune's Market, dentro da biblioteca. A Special Flag permite que você troque o personagem que explora as cidades, o que pode ocasionar alguns efeitos diferentes. Para trocar o personagem, pressione **Y** para ir ao menu, e **X**

sobre o personagem com o qual quer jogar. Neste caso, escolha Judy e fale com o krytian (a raça de Judith) no pátio central de Aspicio, seguindo para a casa de Rita para descansar. No dia seguinte, saia da cidade, chame Ba'ul e vá ao continente no centro-sul do mapa. Entre na estrutura de pedra entre as árvores.

Os Red Eyes estão prontos para pegá-lo ao menor vacilo



EGOTHOR FOREST

Explore todos os caminhos laterais e vá até o topo da montanha, pegando o Mythril Helm na arca ao lado da ponte no alto. Atravesse a ponte e suba até o canhão. Volte, desça a montanha e atravesse a ponte do lado direito, na passagem logo abaixo de onde estavam os primeiros guardas. Abra as duas arcas no caminho mais alto para conseguir o Queen's Whip para Rita, e entre na caverna à direita.

Siga em frente e explore os caminhos à direita do save point, mas só enfrente o Gigantos ali caso seus personagens tenham, pelo menos, nível 60: contra Brucis, equipe todos seus personagens com itens anti-atordoamento (stun) - como Stun Talisman e Amulet - e monte sua equipe com Rita, Judith, Estelle e Yuri. Depois de derrotá-lo, continue pelo caminho abaixo da localização do monstro e pegue as ervas dentro das caixas para aumentar os atributos dos personagens.

Volte ao save e siga em frente até o topo da montanha. Acabe primeiro com as

feiticeiras para elas não curarem os soldados e depois das batalhas, voe até Myorzo, uma água-viva gigante.

MYORZO (RECEITA)

Suba a rampa e pegue uma Barricade no meio dos destroços. Atravesse o grande portão e, após conhecer o Elder, desça a escada à direita e fale com o sorvete para conseguir outra receita. Explore os prédios à direita, então siga para a casa do Elder, na escada à esquerda, e depois vá para o hotel, na escada mais acima do lado direito.

Saia pelo portão, depois volte à cidade, fale com alguns krytians e saia novamente. Siga para Yormgen e fale com Flynn.

Vá à Baction, a leste de Egothor Forest.

BACTION

Como Karol é o único além de Estelle com poderes de cura, coloque-o em seu time, entre no templo e desça pela escada ao nordeste. Esta dungeon não tem segredos, e você pode explorá-la como bem quiser. Só tome cuidado para não entrar em muitas batalhas consecutivas e acabar morto. Os abajures espalhados por ela não tem utilidade além de iluminar mais as salas onde estão (ativados com **X**). Caso queira ir pelo caminho mais curto, siga para norte na terceira sala e depois desça as escadas; no andar de baixo, siga à esquerda, desça tudo, depois siga à direita e, quando receber a Dein Nomos, equipe-a e vá pelo caminho de cima, até chegar à próxima escada, onde você deve subir. Siga pelo único caminho possível e, se cair três vezes na sala cheia de abajures, você encontra a Magic Lantern, cuja única utilidade é a de que clarear todas as salas. Salve.

CHEFE: faça o maior número de combos possíveis e mantenha-se afastado quando ele ativar o Over Limit ou invocar um glifo azul.



Raven é o tiozão do grupo, mas de grande valor nas lutas

DETONADO

SECRET MISSION: ataque Schwann logo após ele usar sua Mystic Arte, enquanto ele fica com a mão no peito.

Voe até o continente de Zaphia, o primeiro do jogo, e procure por Heracles na costa oeste.

HERACLES

Desça as escadas e siga pelas tábuas do lado direito para pegar a Naginata para Judy. Desça as escadas e entre na porta ao final. Continue para baixo e veja seu anel aumentar de poder. Daqui em diante, você pode usá-lo para destruir grades (como a mostrada na animação) e lacres de porta, como o da esquerda. Destrua o lacre, entre no cômodo e pegue a Reflect Armor no armário. Saia, abra as outras duas portas à esquerda, vasculhe os quartos e desça as escadas. Siga à esquerda mas não entre nas portas ainda: mexa no painel no final do corredor à esquerda, depois desça as escadas para pegar o Pineapple Gel, aí suba e entre na grande porta à direita.

Aqui, você só deve descer caso

queira ganhar EXP e usar o save point no último andar - caso contrário, siga pela plataforma à direita e saia. Desça as escadas, entre na sala à direita e pegue o Rose Whip para Rita nos barris. Desça até o andar mais baixo, acabe com todos os inimigos, salve e entre na porta à direita.

Suba pelas escadas da direita, entre na porta e siga em frente. Suba na escada à esquerda e entre pelo corredor. Use o anel para destruir a grade na ponta da plataforma; volte e empurre o caixote até derrubá-lo no local da grade. Desça as escadas e use o anel para destruir o mecanismo. Desça a escada na parede ao lado da grande escada. Siga à esquerda, suba na escada ao lado da plataforma com o robô e use o anel para derrubar umas das caixas em cima do mecanismo. Desça as escadas, depois desça as escadas à esquerda e derrube novamente a caixa sobre o outro mecanismo. Vá até a ponte onde as barreiras estão sendo desativadas e mexa no painel. Volte tudo, desça a escada em frente ao último mecanismo destruído, use o mecanismo lá embaixo e selecione 'Upper Level'; suba as escadas, vá até a plataforma que subiu e empurre a caixa até a parede e, de lá, para cima do último mecanismo. Suba, atravesse a ponte, agora sem barreiras, monte seu time com Karol, salve, e adivinhe quem voltou...

CHEFE: use a mesma estratégia das outras vezes que o enfrentou.

SECRET MISSION: use a arte Nice Recovery Smash de Karol para acabar com o Poisonous Perfume de Zagi.

Volte até a sala de máquinas, onde havia o outro save point, e entre. Destrua as grades nos dois lados do elevador para conseguir a Vagabond para Repede e 10.000 gald. Suba no elevador e depois por qualquer uma das escadas. Desça e saia pela direita.

CAPUA NOR

Saia do hotel e volte logo após a animação com o novo Magistrado. Fale com seus companheiros no quarto e com a mulher em frente ao hotel para aprender mais uma receita; saia da cidade e vá em direção à Ehmead Hills, mas, como Ehmead foi destruído pelo canhão, siga pela encosta e atravesse sobre os icebergs.

THE BLADE DRIFTS OF ZOPHEIR

Os inimigos aqui são fracos mas rendem EXP, então lute contra todos que aparecem e aproveite para se reabastecer com os vários itens espalhados pelas arcas no caminho.

CHEFE: com Karol, deixe o Hammer Flow Upper como uma de suas artes principais e use-o bem abaixo do monstro. Preste atenção à energia de Karol, pois os ataques de Baitojoh são poderosos. Sobreviva

a três ataques do monstro e seu grupo chega para ajudá-lo. Quando o monstro se enterrar e só sua barbatana aparecer, atinja-a usando uma Arcane Arte. De resto, abuse das artes aéreas e Burst Artes para vencê-lo.

SECRET MISSION: quando só a barbatana dele estiver aparecendo, atinja-a com uma Arcane Arte, como o Azure Storm.



Capua Nor e Capua Torim são as principais rotas comerciais

Pegue a Body Paint para Yuri na arca no caminho central. Aqui, todos os trajetos levam à saída da fase, mas também há várias arcas com equipamentos e itens, então explore os três caminhos antes de sair.

Siga para sul, em direção à encosta. Suba por ela, entre no continente e vá à Halure.

HALURE

Hospede-se no hotel e volte à entrada da cidade para ver a animação. Volte ao seu quarto no hotel e depois saia de Halure, atravesse Quoi Woods e vá até Zaphias.

ZAPHIAS

Vá ao castelo, entre e siga pelo caminho à direita. Siga pela esquerda e entre no corredor de cima. Na sala de jantar, compre equipamentos e se reabasteça com itens de cura - essenciais contra o próximo chefe -, saia e suba pelo corredor. Entre à esquerda, depois à direita e suba todas as escadarias, entrando no Audience Chamber. Acabe com os inimigos e pegue a Mystic Mark no trono, que reduz o tempo de invocação de magias. Verifique a porta no topo das escadarias, saia do salão e siga à direita, ativando a primeira esfera com o anel, ao final do corredor. Volte, saia da sala com o save point e vá para sudoeste. Entre à esquerda na sala com a estátua do anjo e ative a segunda esfera. A terceira está no corredor do lado oposto ao da primeira, assim como a quarta está para a segunda: siga sempre a sudeste, desça a escada e entre no corredor com luz ao fundo. Volte à sala do trono, use o anel no portão atrás dele e entre. Salve e suba a rampa.

CHEFE: duas alternativas: ataques fracos com o Over Limit ativado para evitar contra-ataques, ou ataque somente de longe para evitar ser ferido. Na segunda batalha, use o Mother Memento e continue com combos de Over Limit.

SECRET MISSION: na segunda batalha contra Estelle, use o item Mother Memento.





Aprenda todas as técnicas para o jogo ficar ainda melhor

Depois da batalha, converse com todos seus companheiros pelo castelo: Karol no Dining Room; Judy no caminho para a sala do trono; Raven na prisão no extremo sudeste do castelo; e Estelle junto ao anjo próximo à prisão. Fale com o homem no salão à esquerda do caminho para a prisão para descansar.

Saia da cidade, chame Ba'ul e siga para Zaude, no centro do mapa.

ZAUDE

Vá para a direita e mexa na grade na parede. Dentro do prédio, siga pelo caminho esquerdo, abra todas as arcas, volte e vá até a esfera quebrada no caminho central para colocar a orbe nela (ative-a com o anel). Atravesse para o outro salão e pegue a Dunamis para Judy na arca sobre a plataforma central. Volte e suba as escadas à esquerda.

Acabe com todos os inimigos, pegue as duas peças de armadura nas arcas e atravesse pela porta no centro. Adicione Raven ao time - caso não esteja -, salve e atravesse a porta.

CHEFE: Yager não tem segredos como adversário. Execute combos e mantenha-se afastado quando ele ativar o Over Limit, já que sua Mystic Arte é fatal.

SECRET MISSION: esta é a mais difícil de todas. Você deve quebrar a guarda de Yager e atingi-lo com a arte Rain de Raven. Para isso, use o Over Limit e golpeie-o várias vezes com alguma arte, como o Destruction Field de Yuri, que consome pouco TP e é rápido; quando um som de vidro estilhaçando for ouvido, ou o glifo do Fatal Strike aparecer, pressione **Y** e escolha a arte de Raven. Nem sempre isso dá certo, já que a coisa toda deve ser feita em segundos e a flecha de Raven deve acertar justamente o peito de Yager, então dê reload do último save até conseguir a conquista.

Com Yager vencido, siga pela porta à esquerda e pegue o World Charm dentro da arca - ele diminui em 50% as chances de o personagem ter seu físico afetado por magias.

Volte, entre na porta à direita, suba pela escada e, antes de acionar o orbe, empurre o pedestal na parte de baixo da plataforma até ele ficar à esquerda do outro pedestal dentro da água na plataforma de baixo; acione o orbe, siga pela plataforma de baixo, fique sobre os escombros à esquerda do orbe e use o anel novamente. Siga pela porta e atravesse até a ponta esquerda. No outro salão, desça as escadas, empurre a plataforma da esquerda para a direita e depois para dentro da água; empurre a plataforma com o orbe de modo que fique à frente da plataforma que acabou de empurrar na água. Suba então na plataforma e use o anel no orbe. Quando a água subir, você deverá estar ao lado da plataforma protegida pela magia. Pegue o red orb na arca e use o anel no orbe vermelho para que a magia se desfaça. Use o anel no orbe para fazer o nível da água descer, volte pela entrada deste salão, coloque o red orb no centro no meio da ponte e use o anel para ativá-lo; volte à sala onde estava, desça as escadas, empurre o pedestal ao nordeste da sala para dentro da água, atravesse por ele e volte para salvar o jogo. Vá ao salão do Golem - aqui fica a possibilidade de enfrentá-lo ou não: caso seus personagens estejam acima do nível 60, entre na luta sem preocupações com



Rita e Estelle, que darão conta dele rapidamente com seus poderes de Escuridão e Luz, as fraquezas do Golem. Mas caso não esteja nesse nível, é recomendadíssimo que você o deixe para depois.

Suba as escadas, entre na porta, acabe com

os inimigos, pegue as duas arcas e entre na porta do andar mais baixo; salve e certifique-se de ter um bom estoque de itens.

CHEFE: este não é um dos inimigos mais poderosos, mas com certeza é cansativo, já que o HP do cara é de 328.000. Como a batalha é longa, Estelle obrigatoriamente deve estar no time para cuidar dos ferimentos. Escolha outro personagem de longa distância e um de sua preferência. Bata o quanto puder, afaste-se quando um círculo se formar ao redor dele e, principalmente, quando ele ativar o Over Limit - que serve para ativar sua Mystic Arte, forte o bastante para acabar com todo o seu time. De resto, tenha paciência.

SECRET MISSION: depois que Alexei usa o Over Limit, ele se curva de cansaço. Neste instante, acerte-o com alguma arte.

PARTE 3: ZAPHIAS, ASPIO E DAHNGREST

Deste ponto, você já pode completar a maioria das Side Quests. Recomendamos, entretanto, que você só as realize no ponto indicado no roteiro (antes de enfrentar o chefe final), já que seus personagens estarão mais fortes e todos os locais podem ser visitados.

Dito isso, vamos reunir o pessoal.

Saia da cidade e vá até a casa de Rita, em Aspio. Vá para Dahngrest, no Quartel das Guildas. Aproveite para comprar novos equipamentos na loja do hotel, saia e vá até Zopheir. Pela costa ao norte do mapa, siga para a região dos icebergs e vá pela esquerda.

THE BLADE DRIFTS OF ZOPHEIR

Volte ao local onde enfrentou o peixe-monstro e, no caminho, use o anel nos icebergs pontiagudos para pegar as arcas presas ali. Chegando aos cristais de Aer, salve e cheque-os, selecionando 'START' para iniciar o minigame: pressione os botões que aparecem no topo da tela no exato momento

DETONADO



As magias de Rita são o melhor ataque contra chefes

em que eles passarem pelo círculo azul, até completar a barra menor. Depois da animação, equipe Rita e Estelle com as novas armas e use a Moonstone em algum integrante para aumentar o TP dele em 30%.

Volte ao seu barco, chame Ba'ul e siga para Nordopolica. Lá, acabe com os dois Daybreakers, volte ao seu barco. Chame Ba'ul de novo e siga até uma pequena ilha ao norte, com um lago rodeado por cristais. Desça lá.

THE EREALUMEN CRYSTALLANDS

Use o anel para destruir os cristais mais translúcidos e revelar caminhos e arcos com itens. Depois do rio, não deixe de quebrar o cristal logo à frente do caminho à direita e o de baixo, para pegar a Highlander e a Dark Avenger, para Yuri e Estelle, respectivamente. Siga pelo único caminho restante, desça na primeira oportunidade e, antes de ir até o Entelexeia, entre no caminho à direita para pegar a Longinus para Judy e o Orochi+1 para Repede. Monte seu time com Yuri, Raven, Rita e Estelle, já que Gusios é destruidor nos ataques de curta distância. Salve.

CHEFE: o ponto fraco do monstro é a cauda, e ele a protege muito bem. Tente sempre acertá-la, correndo em volta do monstro e tenha paciência durante o combate, pois

Nordopolica é governada pelos mercenários



Gusios é o oponente com mais energia até aqui. Sempre que ele se erguer nas patas traseiras (após conseguir a Secret Mission), pule para evitar seu ataque e não bobeie golpeando-o de perto; utilize o Azure Storm de Yuri para evitar o contato mais direto.

SECRET MISSION: ataque Gusios quando ele se levantar sobre as patas traseiras para que ele caia de costas.

Derrotando Gusios, volte e siga pelo caminho à direita. Ao chegar no espaço mais amplo, siga pelo caminho de baixo para pegar o Strike Eagle para Raven e o Spinning Drill Hammer para Karol. Volte e use o anel para quebrar o cristal com a tartaruga no caminho superior. Siga por aquele caminho para enfrentar Fenrir, outro Gigantos. Fenrir não tem ataques tão poderosos quanto Gusios, mas tem tanta energia quanto ele, então a batalha será demorada, mas recompensadora, pelos 12.000 EXP que rende. Depois de derrotá-lo, destrua os cristais na parede de fundo e pegue as três ervas dentro das arcos: cada uma delas aumenta permanentemente um status de um personagem, então use-as logo. Volte pela floresta de cristais, saia dali e siga para Kogorh, ao sudoeste.

Em Kogorh, sobrevoe a área até encontrar Phaeroh, também voando, para dar início à animação. Depois, voe até os desfiladeiros ao sul de Zaphias e pouse próximo ao único cume que não é plano, formando uma espécie de ponte de rocha.

RELEWIESE HOLLOW

Desça pela encosta e explore todos os caminhos possíveis para pegar os itens valiosos espalhados pela montanha. Os caminhos bloqueados por arbustos e troncos não poderão ser explorados agora e devem ser deixados para depois mesmo. Na base da montanha, monte seu time com Yuri, Judy, Rita e Estelle, salve e entre na montanha.

CHEFE: a batalha contra o último Entelexeia é semelhante à batalha contra Gusios.

SECRET MISSION: execute combos ininterruptos contra Khroma, auxiliado pelo Over Limit, até que ela desabe no chão.

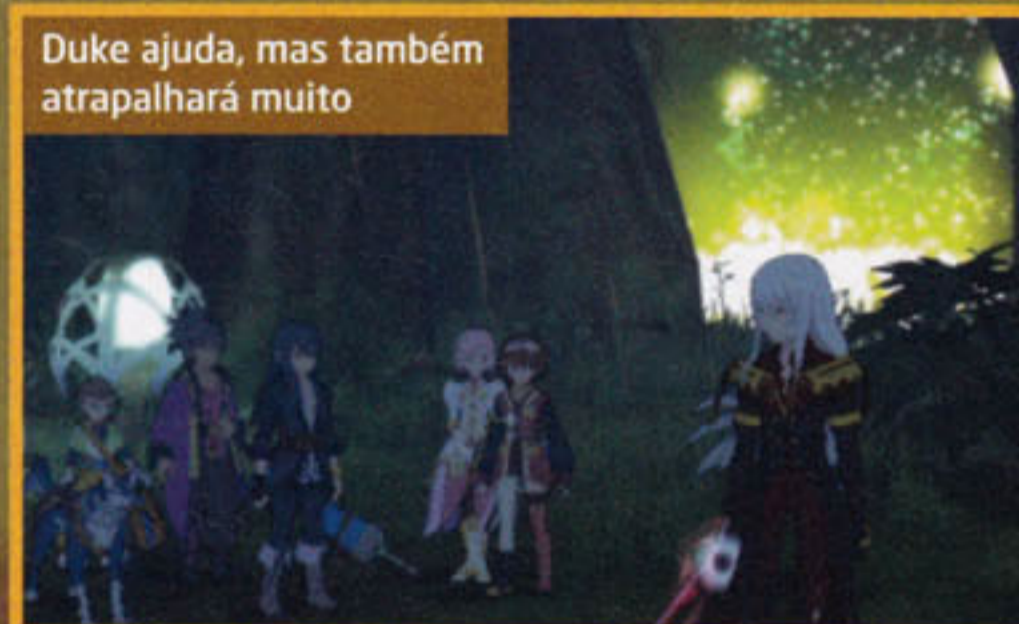
Após derrotá-la, vá ao fundo da caverna e pegue a fortuna na arca do lado esquerdo.

Saia da caverna e suba a montanha até o ponto em que encontrou Duke; selecione 'Yes' e siga para Port Nor.

PORT NOR

Visite a loja para se reabastecer, jogue dados com o homem no final da rua para ganhar alguns itens e passe a noite no hotel. Volte ao seu quarto no hotel.

Duke ajuda, mas também atrapalhará muito



HYPIONIA, DAHNGREST E NORDOPOLICA

Saia da cidade e voe até Hypionia, ao sudeste. Lá, você enfrenta uma onda de monstros consecutivamente, então não use muito suas artes para não desperdiçar TP e fique atento à sua energia. Depois de ativar o 'Brave Vesperia No. 1', voe até Dahngrest e fale com Harry no Quartel das Guildas. Voe para Nordopolica e volte à Hypionia.

Fale com Flynn e vasculhe o lado direito da cidade. Converse com o espantalho para ganhar uma nova receita. Compre a Holy Avenger para Yuri na loja de armas, além de itens de recuperação. Ao terminar de ver tudo, fale novamente com Flynn na entrada da cidade e selecione 'Yes'.

CHEFE: ele não é exatamente um chefe, já que você pode tanto perder como ganhar, o que altera duas frases da animação seguinte. Para vencê-lo, faça o maior número de combos possível e afaste-se quando ele iniciar as suas seqüências. Não deixe sua energia ficar a menos de 1.000 pontos, ou você morre em uma única seqüência de ataques. Quando Flynn se afastar para



utilizar artes de cura, avance e ataque.

SECRET MISSION: você deve deixar que Flynn use todas as suas artes, incluindo a Mystic Arte. Quando ele se afastar, deixe-o usar o First Aid e Holy Spears, que também são artes. Use sua Mystic Arte para que ele ative a dele como um contra-ataque.

Depois do treino, descanse no hotel, acorde e vá à Tarqaron para iniciar a última parte do jogo. Não se preocupe com as Side Quests, que poderão ser feitas depois de Tarqaron.

TARQARON

Abra as duas arcas ao lado do corredor de entrada e entre.

Dentro, o único caminho necessário a ser seguido é pelas primeiras escadas à direita, mas os dois caminhos nos extremos laterais fornecem alguns itens valiosos que só serão encontrados aqui. Caso prefira o caminho mais curto, pule os dois parágrafos abaixo.

Pelo caminho da esquerda, vá até o final dele e pegue a Terra Crest para Judith na arca entre a fileira de incubadoras.

Siga à direita, destruindo os monstros nas incubadoras de vidro e passando pela ponte de energia. Desça para pegar um Limit Bottle na arca, suba e pegue a Sacred Chain para Rita na outra arca, depois continue até o segundo andar. Pegue o Crusader para Raven à esquerda, desça, pegue o Ninja Dog Mask para

Repede no caminho norte, volte e siga pela passagem sul. Desça tudo e destrua outra incubadora; suba tudo novamente, suba nas escadas à esquerda e pegue o Gungnir para Judith na arca ao lado da incubadora (acabe com os monstros nela).

Pelo caminho central, suba as escadas e destrua os cristais, com o anel; siga pelo caminho à direita da escada para

pegar a Rune Mail - caso ainda não a tenha - depois suba as escadas e siga à esquerda.

Ao subir, explore os caminhos à esquerda para se reabastecer de itens e pegar o Warrior's Principle para Repede, no caminho abaixo da primeira porta de entrada da torre. Lá dentro, siga à direita, pegue uma erva nas jardineiras para aumentar sua defesa mágica, siga à esquerda e use o anel para empurrar as esferas para o buraco no centro. Vasculhe a arca ao lado da quarta esfera (contando no sentido horário) e, depois de empurrar as quatro, entre pela passagem aberta entre a terceira e a quarta esfera e saia pelo corredor em frente. Arrume seu time com Yuri, Estelle, Rita e Karol ou Raven - não coloque Judith no time, a não ser que você não queria fazer a Secret Mission; salve, suba as escadas e entre pela porta.

CHEFE: este é o confronto mais fácil contra Zagi. Basta atacá-lo ininterruptamente e, considerando que seus personagens estão pelo menos no level 60, a luta dura pouco.

SECRET MISSION: ataque Zagi logo após ele lançar o Blastia Bane. Caso esteja com Judith no time, mude sua STRATEGY para 'Defend' ou Judith não dará tempo para o vilão fazer nada.

Saia pelo caminho à esquerda e suba até o topo da torre. Dentro dela, você deve ativar todas as pedras em ambos os caminhos, alternando entre eles quando não houver mais passagens, até que o caminho central apareça. Atravesse por ele, ative as duas últimas pedras e passe pelos escombros. Salve, escolha seus melhores guerreiros e suba a escadaria. Aqui é o momento ideal para você fazer todas as Side-Quests: suba no elevador à esquerda, logo após sair da escadaria, e selecione o primeiro andar. Saia de Tarqaron e faça as Quests, depois volte e acabe com o último chefe.

CHEFE: Duke assume duas formas durante o combate mas, contra ambas, a técnica é a mesma: golpeie sem parar. Apesar de ser o chefe final, Duke não oferece grandes desafios.

SECRET MISSION: utilize Magic Lens para que a energia de Duke seja exibida. Depois que ele virar anjo, ataque até que sua barra tenha bem pouca energia restando; então, elimine-o utilizando sua Mystic Arte.

SIDE QUESTS

AURNION

Apesar de só aparecer próximo do final do jogo, você pode ver Aurnion totalmente construída se ajudar o guarda próximo ao alojamento de Flynn, à esquerda da cidade.

Primeiramente, o guarda pedirá que você traga três unidades de cada um dos seguintes

itens: Desier Gold Dust (pegue com as Green Spider em Sands of Kogorh), Hypionia Tree Bark (com as tartarugas no continente de Hypionia, mas é bem provável que você já tenha os itens neste momento) e Yurzo Fruit (com as Killer Bees em Weccea).

Para facilitar, você pode equipar o Hunter's Monocle, que aumenta o número de itens deixados pelos monstros após cada combate.

Depois de pegar todos os itens, entregue-os ao cavaleiro, durma e fale novamente com ele para a segunda lista, com três itens de cada tipo também: Might Orb (com os guerreiros do Coliseum em Nordopolica ou com os guerreiros do Mt. Temza), Treant Flower (com os Bloom em The Sulzanni Island Chains), Crystal (após passar por Erealumen Crystallands você já terá os itens), Mystic Orb (com os Pearllits de East Sullion Island) e Great Leo Fang (com os Schwert, em Tarqaron).

Para a terceira lista, talvez não baste você dormir, então faça outras Quests e volte mais tarde aqui para falar com o cavaleiro e pegar a última lista, com um item de cada: Greenlight Stone, Pitch-black Ink (com o polvo gigante na ilha de areia próxima à Egothor), Rare Metal e 500.000 gald.

Entregue os itens ao cavaleiro e volte à cidade sempre que passar perto dela até encontrá-la totalmente construída. Aí, entre nela e pegue a receita com o Wonder Chef, do lado direito da cidade.



O olhar vazio esconde muito mais do que você imagina

SORCERERS' RING

Em posse de Abyssion, desça na estrutura de rochas em uma pequena ilha ao sudeste de Cados. Entre na estrutura e vá ao fundo da caverna para evoluir o anel ao level 4: agora você pode queimar todas as plantas bloqueando o caminho.

Ao sul de Zaphias há outra estrutura de pedras. Faça o mesmo da estrutura acima e o anel ficará com sua potência máxima, podendo destruir qualquer obstáculo.

Fora os dois Era Kranes acima, há outros dois no mapa, que servem somente como enfeite, pois não fornecem item algum.

MT. TEMZA

Sobrevoe a montanha e entre nela.

Logo no início, desça na cratera à esquerda para enfrentar um Gigantos, Pterobronc. Monte um time com Rita, Judith e Raven para vencê-lo rapidinho.

Suba a montanha e use o anel (nível 5) para quebrar as rochas no caminho e pegar as arcas que haviam ficado aqui.





Fala que não dá vontade de levar para casa!

No topo da montanha, Judith aprende uma nova arte com os krytian. Continue subindo, entre na energia verde e selecione 'yes' para voltar ao início da montanha e sair.

MYORZO

Fale com o garotinho à direita, após passar pelos portões, para jogar um minigame em que você controla Ba'ul e deve pegar todos os círculos no ar dentro do tempo limite. Amplie o mapa quando o minigame começar para ter uma visão geral da localização dos círculos e trace uma rota sem deixar círculo algum para trás, tanto vermelhos (dão 10 segundos à mais no cronômetro) quanto amarelos.

Vença o level 3 para receber o Krone's Dew, que permite a Ba'ul pousar em icebergs.

Fale com o garoto novamente, vença os dois últimos níveis e ganhe a Ultimate Red Cape, que anula os ataques recebidos de Luz, Fogo e Terra, mas, em compensação, aumenta em 50% os danos de Água, Vento e Escuridão.

ZAPHIAS

Vá ao castelo e um homem pede que você encontre seu irmão. Depois da animação, siga à esquerda e fale novamente com o cara. Volte ao centro de Zaphias e fale com a mulher sentada com as crianças no banco para aprender uma nova arte.

QUOI WOODS

Entre pela parte norte da floresta e use o anel nos arbustos secos para enfrentar o Gigantos Chimera Butterfly que, nesta parte do jogo, já não dá trabalho para ser vencido.

NORTHEAST MAYOCCIA PLAINS FIELD

Na saída de Deidon Hold em direção à Halure você encontra o gigantoso Brutal. Durante a batalha, inimigos menores continuam vindo, então concentre seus ataques em Brutal que, apesar do nível alto, não dá muito trabalho. Saia de seu caminho sempre que seus chifres reluzirem, ou ative o Over Limit neste momento para cancelar a investida do búfalo.

NORDOPOLICA

Fale com a recepcionista central do Coliseum para participar do '100-Man Melee Tournament'. Nele você enfrenta 100 inimigos consecutivamente para ganhar uma bolada. Você deve iniciar no '50-Man Melee' e partir para o outro torneio sempre que vencer o

anterior, até poder enfrentar os 100 inimigos, depois de completar a construção de Aurnion e receber o convite para tal. Entre no torneio com Yuri acima do nível 60 e com o Over Limit em nível 4 (o que o deixa invencível) e você conseguirá o dinheiro facilmente.

Depois de pegar todas as receitas, fale com o Wonder Chef nas docas para receber a última receita e a permissão para participar do torneio de cozinheiros, em Dahngrest. O evento rola na casa à esquerda da rua de entrada, onde um homem de terno fica na porta. Basta entrar no torneio, cozinhar cada uma das receitas e você receberá novas vestimentas para todos do grupo.

TORIM HARBOR (DOG MAP)

Entre no pier ao lado de seu barco para encontrar um antigo rival de Repede e iniciar o Dog Map. O objetivo aqui é que Repede marque mais territórios no mapa (indicado em azul) do que seu rival (indicado em vermelho). Para consultar o Dog Map, pressione **Y**, selecione 'Library', 'World Map' e pressione **Y** novamente para consultar o progresso. Para marcar um território, você deve lutar com algum monstro no local e usar um item do tipo 'barraca', como tent, mat ou barrier. Assim que acordar, a área no mapa estará marcada como sua. Esta é a side-quest mais demorada do jogo e você deve fazê-la aos poucos, pois é impossível completá-la logo de cara. Então vá marcando territórios e você verá uma animação quando conquistar 50%. Daqui em diante, o adversário avançará mais rápido nas conquistas e você deve tomar os territórios dele até preencher totalmente a barrinha. Aí vá para Aurnion para receber seu prêmio, o Pork Chop para Repede.

HELIORD

Fale com o garotinho na plataforma central para Repede ganhar a skill 'Special', que, depois de ativada no menu de SKILLS, permite Repede executar sua Mystic Arte.

DAHNGREST

Vá em direção ao quartel das guildas para iniciar uma animação. Selecione qualquer uma das opções e você ganhará a skill 'Infinity', para Karol.

Entre no bar à esquerda e fale com o garçom à direita do bar para receber a Ghasfarost' Basement Key. Depois, fale com a garçonete para jogar o minigame de garçom:

você deve entregar os pedidos dos clientes sem errar nenhum dos itens que eles pedirem. Apesar de todos chamarem você ao mesmo tempo, não há necessidade de ter pressa; atenda cada um de uma vez, faça o pedido completo (todos os itens que ele pedir) de uma só vez, leve ao cliente e atenda outro. Depois da animação com a garçonete da casa voltando, pegue um bloquinho para anotar os pedidos, porque a coisa pega. Sempre que um cliente falar "Forget about the last one..." você deve cancelar a última comida que ele pediu e substituir pelo próximo pedido.

Entre na loja de armas à direita da entrada da cidade e fale com o guarda. Depois de abrir a porta, abra a arca para pegar a estátua e vasculhe as caixas lá dentro para encontrar um Poison Ward.

KEIV MOC

A floresta terá vários caminhos novos para serem abertos com o uso do anel, fornecendo algumas ervas para aumentar status.

Queime as plantas à esquerda do Aer Krane para encontrar os Elemental Goggles para Rita.

Yager é o líder dos Red Eyes e dará bastante trabalho



NAM COBANDA ISLE

Esta ilha localizada no extremo noroeste do mapa disponibiliza vários minigames para passar o tempo, além de permitir rever todas as animações e diálogos do jogo.

Além dos minigames, há duas atividades para conseguir novas roupas:

- Entre no ginásio à esquerda, logo após a entrada, e siga até o palco do lado esquerdo para ver uma apresentação hilária e ser presenteado com o figurino da peça;
- Fale com o garoto vestido de vaca na parte de baixo do cenário para iniciar sua Side Quest. Miska passará uma lista com cinco livros que você deve encontrar para ele:
 - "The Village Carpeted with Flowers", em Halure, na casa do prefeito;
 - "Reflections on the Scent of the Sea", em Capua Torim, no Fortune's Market (HQ);
 - "The Legend that Sleeps in Searing Sands", dentro do hotel de Mantiac;
 - "Urban Planning for Bustling Cities", sala do interrogatório em Heliord;
 - "Against a Backdrop of New Hope", no alojamento de Flynn em Aurnion.

Depois de entregar os livros, responda ao questionário como se segue:

- 1ª - September 30, 1998 (3)
- 2ª - Raine Sage (1)
- 3ª - Bubbles (4)

- 4ª - Presea Combatir (3)
5ª - Ishtar turns to Stone (1)

Rita receberá uma nova vestimenta, além de ela e Karol ganharem um novo título.

YUMANJU

Na ilha vizinha à Nam Cobanda, procure por um prédio em meio às árvores para encontrar o SPA. Aqui não há muito o que se fazer, além de doar dinheiro para um orfanato (o que só lhe dará um título), e uma side quest ao falar com o homem no fundo à esquerda: sempre que encontrar um dispenser (as máquinas de bolinhas, como as que estão atrás do homem), coloque algumas moedas até conseguir todos os robôs especiais (três nas máquinas daqui, um em cada uma das máquinas de Nam Cobanda, e o último com Hanks, em Zaphias) então volte aqui e fale com o homem novamente para receber mais um título.

PROFESSOR SICILY

O Professor aparece em vários locais do jogo e, ao encontrá-lo você sempre é presenteado com algo, de itens a novas artes. Encontrando-o em todos os lugares, além dos diálogos hilários das conversas com ele, você receberá 'Joke Weapons' para zombar de seus inimigos. Abaixo seguem as localizações do Professor, na ordem de suas aparições:

- Ao lado do hotel (inn) de Halure (skill Arrive Derci);
- No porto de Capua Nor (skill Vacanza);
- Nas docas de Capua Torim (ele modifica o Fierza para que você possa navegar em área antes impossíveis, além de procurar tesouros no mar);
- Nas docas próximas ao rio de Heliord. Fale com ele uma vez, depois retorne e ele estará com um robô. Persiga o robô e Karol ficará com

ele, o que aumentará suas artes;

• Depois que Aurnion estiver completa, vá para Halure e fale novamente com Sicily (a arma Murakano para Repede).

Encontrando o Professor todas essas vezes, você receberá as 'Joke Weapons', que são ativadas distintamente para cada personagem:

- Yuri - faça um combo de mais de 200 hits;
- Karol - fuja (escape) mais de 50 vezes;
- Estelle - viu as estatísticas do combate



Em certos momentos, as batalhas são fáceis demais

(pressione **Y** após o término da batalha) após uma batalha difícil (Gigantos ou chefe);

- Rita - causou mais de 10.000.000 de dano durante todo o jogo;
- Judith - lutou em mais de 1.000 batalhas;
- Raven - tenha mais de 1.000.000 de gald.

WAREHOUSE MINIGAMES

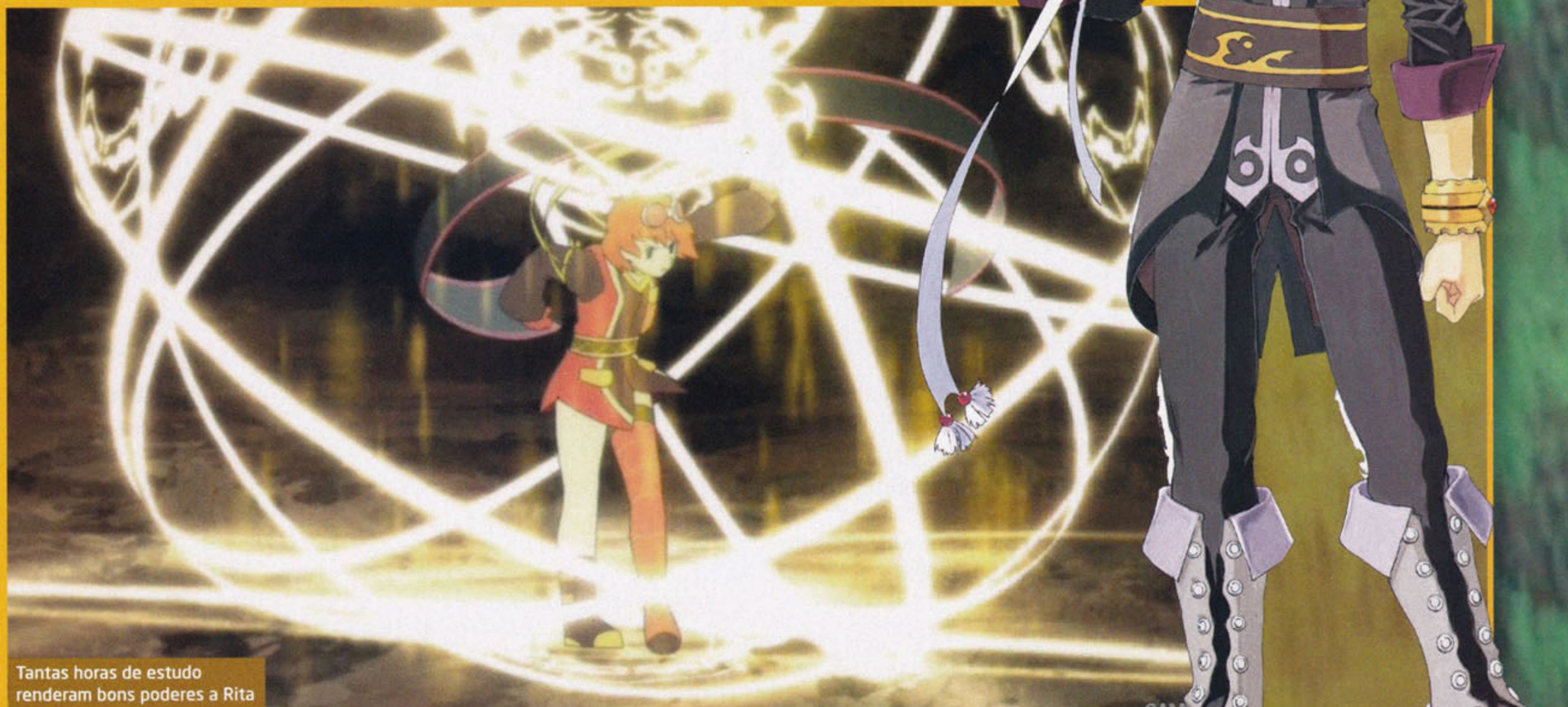
- Após 'fundar' Aurnion, estes minigames se tornam disponíveis. O objetivo é organizar as caixas para que você consiga abrir as três arcas dentro de cada galpão, o que fornecerá os itens, além de um prêmio em dinheiro. Para jogá-lo, fale com o empregado ao lado da porta - o título 'Warehouse' aparece na tela ao passar em frente aos depósitos. O minigame está disponível em: Deidon Hold, Torim Harbor,

Myorzo, Nordopolica e Aurnion.

FELL ARMS

As armas lendárias, na verdade, vêm pouco à calhar no jogo, já que você só conseguirá a maioria delas próximo do final da partida, quando você já terá armas superiores, mas vale pegá-las pelo simples prazer.

- Abyssion: depois que Tarqaron surgir, pegue-a na casa do Elder, em Myorzo;
- Zarich: depois de pegar Abyssion, vá ao Aer Krane próximo de Cados e Nordopolica;
- Nebilim: em Keiv Moc, vá ao save point e suba pela raiz ao norte. Vá à esquerda, queime os arbustos e pegue a fell arm à direita;
- Mercurius: depois de Relewieese Hollow, a arma aparecerá na animação no barco;
- Glasya Labolas: depois de derrotar o gigantes de Quoi Woods, abra a arca do lado esquerdo da árvore ao fundo;
- Susanoh e Uroboros: após chegar ao final de Tarqaron, volte ao primeiro andar e siga tudo à direita para acessar a Dark Cave. As duas últimas fell arms estão lá dentro.



Tantas horas de estudo renderam bons poderes a Rita

Para cada interesse, uma



Há 21 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 que vale por uma aula de fotografia. Tem tudo o que você precisa para se aprimorar profissionalmente. Desde esquemas de iluminação até o que é certo ou errado mostrado pelos grandes mestres da fotografia



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



A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemakers, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.



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 12 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 revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista 3D world.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema. Tudo sobre os bastidores das HQs, autores e histórias que não aparecem em outras revistas ou programas de TV



A mais completa revista de Nintendo do Brasil. São cem páginas com tudo sobre o universo Nintendo, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.



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 esportiva.



Xbox 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas



A revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores agora com conteúdo exclusivo da revista briãnic .net. O site traz os softwares citados na revista, scripts e programas úteis.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática



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

ou no site www.europamet.com.br





Listas de 5 para o mundo governar

Por uma rotina menos ordinária



Entre outubro e novembro ocorre um fenômeno conhecido como "Tsunami sem volta". Acontece até nas piores instituições e se concentra em terrenos não-marítimos. Consiste no lançamento impiedoso de 400 jogos por dia, tragédia que afeta 1,2 bilhão de pessoas por ano e destrói famílias e igrejas. Para tentar conter esse implacável fenômeno e criar

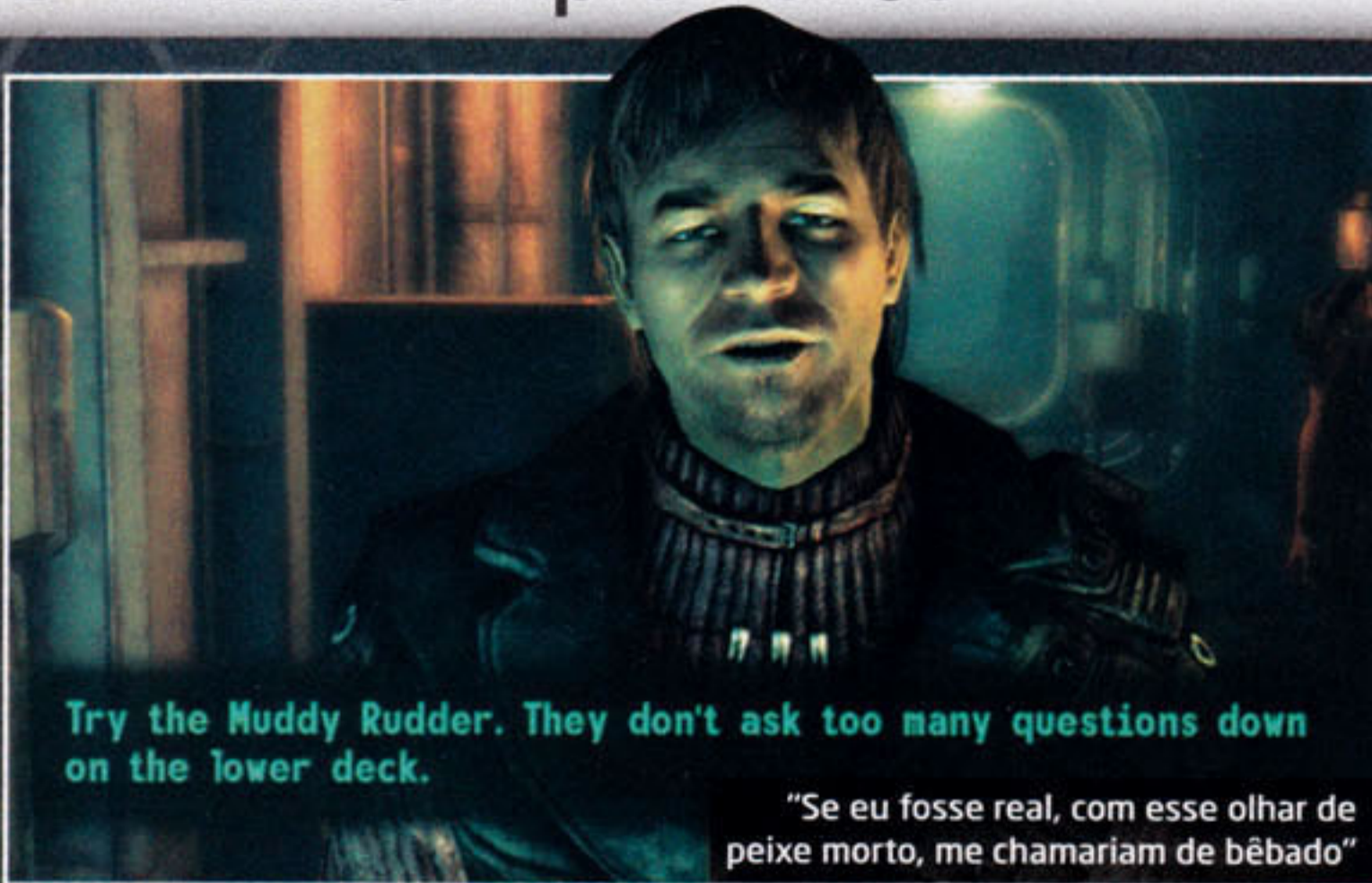
uma agenda social mais amigável, lançamos uma campanha ainda sem nome, mas fortemente embasada em cinco pontos de fundamental importância:

- O calendário de férias cristão e anti-cristão, atualmente composto de três meses, seria ampliado para 10 ou até 12 meses (absurdo!), o que daria às máfias uma gama maior de opções para lançar seus ataques;
- A jornada de trabalho seria reduzida para

15 minutos por semana, com opção de mandar tudo por e-mail, sem anexo;

- A jornada estudantil, mesma coisa. E com opção de trabalhos em modo multiplayer;
- Seria eliminado o conceito de fuso horário em 55 países - à escolha do jogador;
- Seria criado o rodízio de pessoas. O motivo e a metodologia não estão claros, mas o objetivo de tornar o mundo melhor é óbvio, inegável e muito bem vindo.

O virtual sempre vence



"Se eu fosse real, com esse olhar de peixe morto, me chamariam de bêbado"

A vida real é injusta - desculpe pelo spoiler repentino, só estamos nos adequando a um novo decreto criado por algum político que tenta requebrar as bases para sustentar o futuro. Enfim, é injusta. Você perde para o pior, não é reconhecido quando acerta e, mesmo sendo leitor há 25 anos, ainda não aprendeu a nunca começar uma revista pela última página. Nada mais lógico, portanto, que olhar para o suposto "mundo virtual" com mais atenção. Você vai perceber que a vida poderia, sim, seguir as regras do Livro da Honestidade - Vol. 1. Porque só no virtual:

- você ganha uma foto de uma garota bonita, com dedicatória sincera, e só precisa pagar pelo game - *Gears of War 2* (edição limitada);

- você faz um bom trabalho e é elogiado (principalmente se for como ferreiro). E não, eles não querem seu *Rock Band* emprestado em troca - *Fable 2*;
- você manda uma mentira saudável e ninguém se machuca, nenhuma cidade explode e nenhum prefeito é eleito por causa disso - *Fallout 3*;
- você toca a bola para um mexicano e continua com a consciência limpa - *Fifa 09*;
- você cria um avatar com boina e barba e, milagre, fica legal - Xbox Live depois da reforma.



CASUAL SEM QUERER

Saem os menus chapados, entra uma nova perspectiva, com pegada bacana e diversão saudável para toda a família que se veste de branco e se diverte em frente à TV. Refresca o pulmão e faz bem para o coração. A Nova Experiência Xbox chegou e transformou as figurinhas em bonecos-do-Wii com 10% a mais de stamina e 35% a mais de atitude. A nova Xbox Live, sem dúvidas, é legal. Mas...

- Não podia ter outro nome?
- Precisava ter os efeitos sonoros daquele videogame branco?
- Não dá mesmo pra fazer um avatar Locust em tamanho real?
- Os avatares precisam mesmo ter aquela postura esquisita de "hoje eu acordei casual e vou dar um pulinho a cada clique de confirmação"?
- Onde foi parar meu menu de demos?

SE VOCÊ PODE IMAGINAR,
VOCÊ PODE CONSTRUIR.



BANJO-KAZOOIE

NUTS & BOLTS

Tudo o que voa, flutua ou roda você pode construir.
E ainda pode usar para explorar seis mundos fantásticos.
Mais de 100 peças e esquemas dão a você o poder de construir
uma série ilimitada de veículos e engenhocas para
enfrentar mais de 150 desafios diferentes.

Microsoft
game studios



Jump in.

XBOX 360.

CALL OF DUTY®

WORLD AT WAR



Envie um SMS grátis com a palavra DUTY para 250 e baixe esse game no seu Vivo.

O jogo Call of Duty 5 está disponível somente para aparelhos GSM. Para conhecer o catálogo completo acesse a opção downloads pelo menu do seu celular. Navegue a vontade pelas categorias para escolher o seu jogo. O tráfego de dados é gratuito e você só paga pelo game baixo. Consulte aparelhos compatíveis, tarifas e área de cobertura no site www.vivo.com.br



Exclusividade:

vivo **glu™**

Jogos disponíveis a partir de R\$ 7,00. Para conhecer o catálogo acesse a opção Downloads pelo menu do seu celular. Navegue à vontade pelas categorias para escolher seu jogo. O tráfego é gratuito e você só paga pelo game baixado. Consulte os aparelhos compatíveis, tarifas e área de cobertura no site www.vivo.com.br/vivodownloads

2008 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation™. Property of Fox. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq, Woody Woodpecker and Friends is a trademark and copyright of Walter Lantz Productions LLLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Cleyton Simpson

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

