Nº 134 • Ano 12 • Brasil R$ 7,90
Europa € 2,50 • Março 2010

PlayStation Total

Dicas & Truques para PS3

www.gameblog.com.br

A era do 3D

O PS3 vai entrar na geração do 3D. Entenda como vai funcionar

PROMOÇÃO
Invente um remédio para curar a fúria de Kratos e concorra a um PlayStation 3

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA

DETONADOS PS3

BioShock 2

Estratégia com mapas e localizações de todos os itens secretos

Dante's Inferno

Guia com fotos para encontrar 31 relíquias, 30 moedas de prata e 25 condenados

Darksiders

Mapas de segredos e guia definitivo para conquistar todos os troféus

EXCLUSIVO DIRETO DOS EUA

GOD OF WAR III

Fomos aos estúdios da Sony em Santa Monica (Los Angeles) para testar, em primeira mão, a vingança de Kratos em God of War III



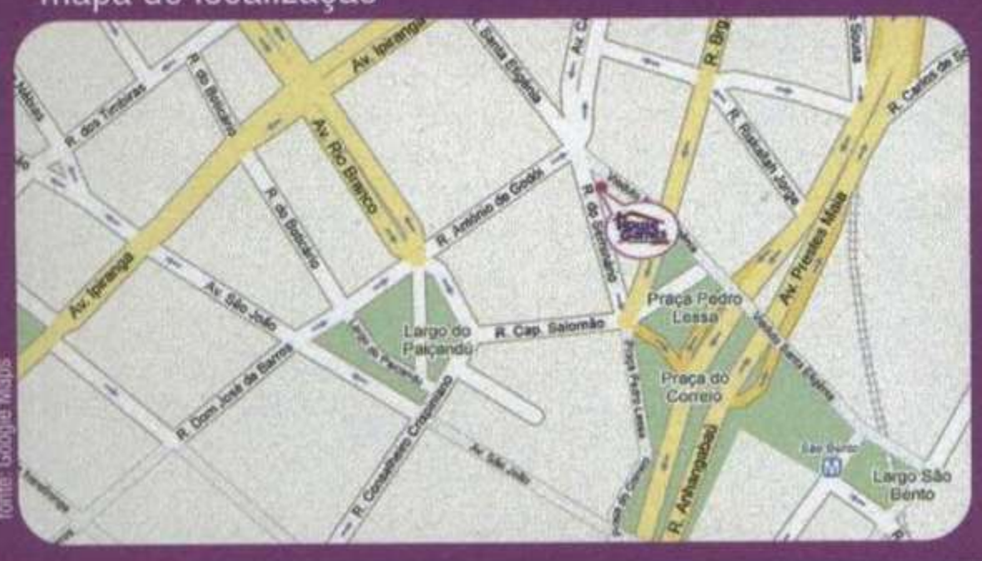
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!

Afie suas garras e prepare-se para navega

PLAYSTATION 3 XBOX 360 Wii PlayStation.2 PSP NINTENDO DS. PC



mapa de localização







Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS Diners Club International Hipercard

* Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros



na nova loja online da House Games.

ACESSE NOSSO SITE, TEREMOS O PRAZER EM ATENDÊ-LO 24H POR DIA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 36 vezes*

House Games online

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

www.NaçãoDesign.com.br

EDITORIAL

EDIÇÃO 134 • MARÇO DE 2010

O Futuro Promete

O que você vai aprender com esta edição da D&T? Que o mercado de videogames tem, sim, muita carta na manga para surpreender você. É certo que alguns estúdios investem no repeteco de ideias comuns, mas há aqueles inquietos que só ficam felizes com revoluções. É o caso da galera da divisão Santa Monica da Sony. É desses que gostamos.

Luiz Siqueira, o sortudo do mês da redação, visitou o estúdio dos caras, jogou *God of War III* e garante que nunca viu nada tão impressionante na vida. E ele é um sujeito que já visitou a NASA, conheçou fábricas de LCD na Coréia e caçou novidades pelo mundo inteiro em reportagens para revistas de videogames e tecnologia aqui da casa. *God of War III* é supremo e a equipe de produção garante que só parou de criar porque tinham alcançado o limite do PlayStation 3... mas também concordam que vão aprender a levar o console além dos limites no futuro.

E pensar que essa obra de arte poderá rodar em TVs 3D... Chega logo, futuro!!!

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

Sistema de Avaliações

A **Dicas & Truques para PlayStation** usa dois métodos para alcançar as notas mais justas para os lançamentos: avaliação técnica e avaliação de gênero. Enquanto a avaliação técnica julga aspectos comuns em todos os jogos e os alicerces de uma boa produção e programação, a avaliação de gênero busca classificar apenas os aspectos mais importantes para cada estilo de jogo.

A avaliação técnica é vital para o jogador mais exigente, que vê o jogo não só como diversão, mas como um produto que deve satisfazê-lo de maneira plena e agregar conceitos para evoluir a indústria.

Por outro lado, a avaliação de gênero busca apontar as características que mais importam para quem é fã de determinados estilos. Muitas vezes, um jogo pode agradar mais e alcançar grande s vendas por atingir as exigências do jogador "fã" do que por méritos técnicos.

A **D&T** também oferece uma classificação para Previews, que especula (com base em pesquisas e testes preliminares) quais são as chances (de acordo com a nossa opinião) de um futuro lançamento dar certo.

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Peitos explodindo e bixarocos voando
- ↑ Ferocidade das piores raças do universo
- ↑ Predadores apelões e irrintantes
- ↑ Troféus por exterminar espécies
- ↓ Cenas do filme

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

100%

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★☆☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★☆☆☆
AÇÃO	Enredo	★★☆☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	★★★☆☆
	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★★☆☆☆

NOTA **9,5**

PlayStation — EDITORA EUROPA

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)
Revisão de Texto: Eliane Pereira
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Gilsomar Livramento, Makotron e Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores); Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas
Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

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

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

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente)
Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e eventos
Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Gerente de atendimento: Fabiana Lopes
fabiana@europanet.com.br;
Anne Iris, Mari Ehrentreich,Paula Hanne, Tamar Biffi, Vanessa Araújo, Josiane Montanari, Leilane Silva e Carina Cipriano
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.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Angela Marques, Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanikado

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Davi de Souza Alves, Liliam Lemos, Luis Henrique e Marcio Policeno

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador) suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation 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 Chignalia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

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

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

ÍNDICE



GERAL

6 Cartas
104 Dicas
88 Estádio
58 Garota Play
12 News
6 Promoção
90 Spoiler – Uncharted
94 Troféus

DETONADOS

42 Bioshock 2
60 Dante´s Inferno

ESPECIAIS

28 God of War III
38 A Era do 3D

PREVIEWS

20 ModNation Racers
24 Split Second
26 Super Street Fighter IV
26 Sonic 4

REVIEWS

78 White Knight Chronicle
80 Darksiders
82 Star Ocean
84 Hustle Kings
84 Frogger Returns
85 Peggle
85 Operation Creature Feature

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

REDAÇÃO
Fone (11) 3038-5099
Fax (11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

PUBLICIDADE
Fone (11) 3038-5098
Fax (11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

ATENDIMENTO (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Fax (11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

CARTAS

CARTA DO MÊS

MATADOR DE INSETOS



Um dos games que mais curti nos últimos anos foi *Fallout 3*. Aquele mundo vasto a ser desbravado e que se molda de acordo com nossas decisões, a possibilidade de ser um herói ou um vilão nessa terra devastada e todas as formas diferentes de evoluir o personagem. Como fã da série desde seus primórdios no PC, era quase um sonho ter um game assim em mãos.

Infelizmente o sonho se tornou um pesadelo devido a vários erros de programação, os famosos "bugs" presentes nele. Personagens importantes para a história simplesmente desaparecem, aliados ficam presos em trechos do cenário e param de me seguir, os restos de inimigos mortos com armas de energia mão desaparecem do mapa, o que prejudica a velocidade do game quando os mesmos se acumulam e por aí vai.

Isso não danifica o jogo a longo prazo, eu estaria sendo um cara muito chato se dissesse isso, mas prejudicam a experiência em alguns momentos. É difícil se deixar levar por um game as vezes, quando problemas do tipo acontecem.

A tecnologia evoluiu tanto e ao mesmo tempo que traz novas possibilidades, traz novos problemas e acho isso muito frustrante.

Nergal

Esperamos que "Nergal" seja seu apelido, porque ninguém merece um nome desses. Mas se for seu nome mesmo... pedimos desculpas.

Conhecemos bem a frustração causada por bugs deste tipo, mas como fãs, devemos ser compreensivos. Todo game é testado a exaustão por profissionais antes de ser lançado no mercado, mas em um título da magnitude de Fallout 3, alguns detalhes acabam passando despercebidos. Felizmente, as produtoras tomam o cuidado de lançar atualizações corretivas constantemente, tentando minimizar os efeitos de tais bugs no aproveitamento do jogo. Tudo que precisamos é paciência e atenção para descobrir quando as atualizações serão lançadas.

MAIS METAL!!!

Há alguma possibilidade de serem lançados games da série Guitar Hero ou Rock Band baseados nas bandas Iron Maiden, Judas Priest, Twisted Sister ou Danzig?

Paulão

Meu amigo que parece muito grande pelo nome, nenhum game com estas bandas foi anunciado, mas sempre há a possibilidade. Aqui na redação, queremos mesmo é um Rock Band Massacration. Melhor banda de metal do mundo!

INSTALANDO A FÚRIA DIVINA

E aí, galera da D&T? Tenho um HD pequeno no meu PS3 e estou quase sem espaço nele. Vocês tem alguma idéia de qual será o tamanho da instalação de *God of War III* para que eu já possa me preparar?

Ionei Pedrosa

De acordo com Christer Ericson, um dos chefões por trás do desenvolvimento do game, *GoW III* não necessitará de instalação no HD, é só colocar o game no aparelho e jogar.E você pensando que God of War 3 não ia conseguir te impressionar mais do que já o fez, heim?

PIOR CARTA DO MÊS
Malcriado!!!

Numa boa, mas vocês ficam jogando game o dia inteiro pra fazer revista? Curto game mas também ando de skate e jogo bola. Pra ficarem jogando game o tempo todo, vocês devem ser um monte de manés.

Anônimo

E o senhor não passa de um rufião com atitudes de sacripanta, que dispara bravatas ao léu enquanto se gaba de suas jactâncias pobremente utilizadas! E a sua mãe é gorda também!

PROMOÇÃO KRATOS E A FÚRIA ETERNA



Por mais que atinja os seus objetivos, Kratos NUNCA fica de bom humor. Seu estado cotidiano é o de pura raiva e a vontade de esfolar o couro de alguém predomina. Como nem os milhões de dólares gerados com a série ***God of War*** não são capazes de acalmá-lo, resta a você essa tarefa digna de deuses. Em uma frase com até 15 palavras, invente a cura definitiva para a raiva de Kratos e concorra a um PlayStation 3. Afinal, você vai precisar de um videogame para descarregar a fúria do espartano quando ele chegar, cheio de seu, ao topo do Olimpo em *God of War III*.

Para participair, é OBRIGATÓRIO visitar o GameBlog (www.gameblog.com.br) e ler com atenção as regras do regulamento.

RESULTADO DA PROMOÇÃO TROFÉUS DA EDIÇÃO 133

Ganhador da promoção "Desafio da Memória Inútil" foi Gabriel Rodrigo São Paulo/SP. Entre em contato com a redação para retirar a sua cópia de Darksiders do PlayStation 3.



Para os leitores que ficaram curiosos para saber todos os troféus presentes na lista, o resultado está no nosso site www.gameblog.com.br



NOVO AXE DARK TEMPTATION.

TÃO IRRESISTÍVEL QUANTO O CHOCOLATE.

WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION

DIGUERA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.





Wii™

Televendas 11 3331-9579

R. Sta. Ifigênia, 490 – Loja 14 – Tel.: 11 3337-6950

Promoção mês das crianças
nas compras acima de R$ 200,00
você concorre a um **Playstation 3**
e uma **TV 50''**



PSP



NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho



PLAYSTATION 3



PS2

Aceitamos os cartões

Diners Club International · MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

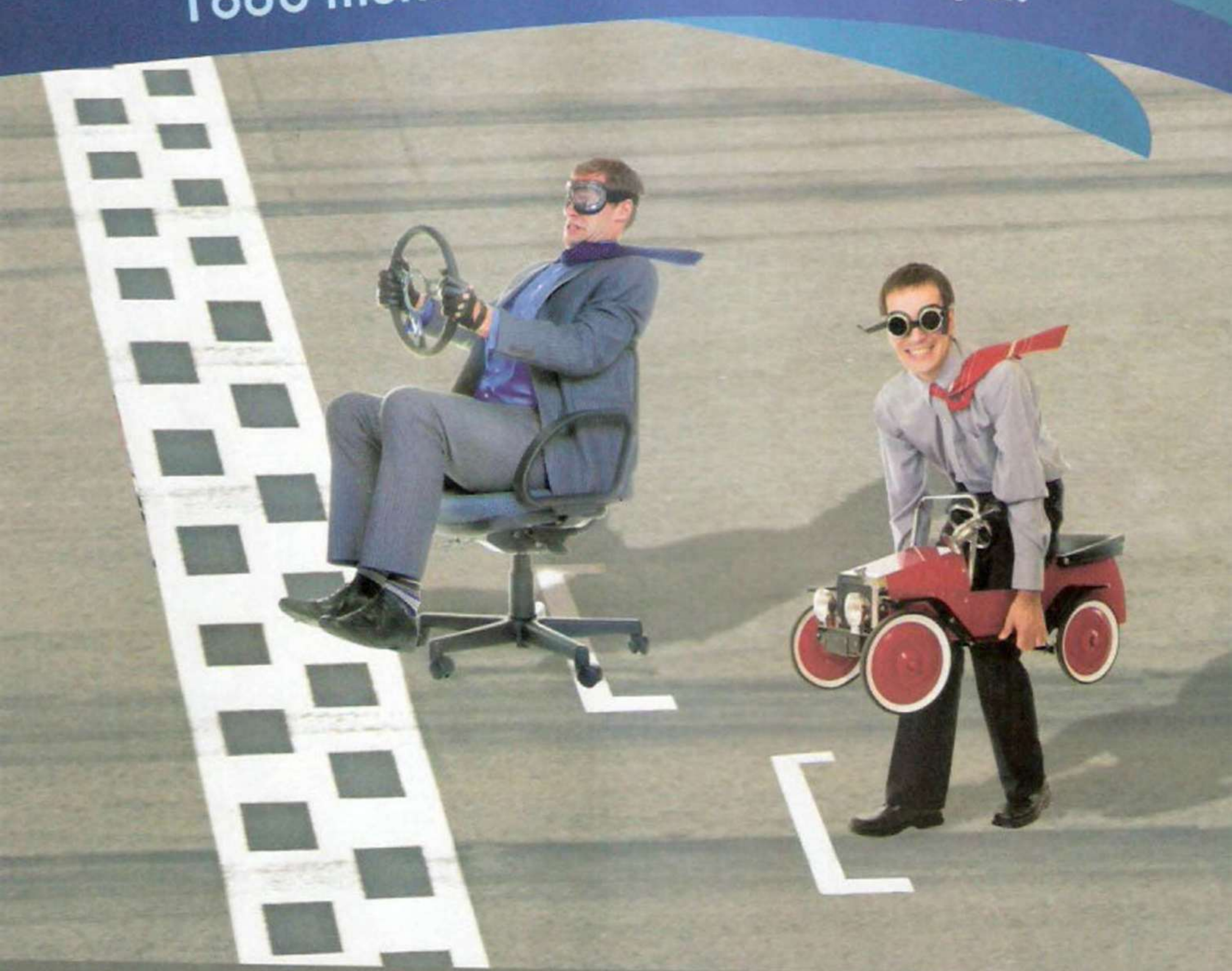


Enviamos para todo Brasil

e-mail: digueragames@hotmail.com

Com os produtos Neo é assim:

Todo mundo volta a ser criança!



Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br

ANGELONI · leitura · eletrobom · Carrefour · Submarino · Saraiva · shoptime.com · HAVAN

AMERICANAS.com · LOJAS AMERICANAS · Walmart · pontofrio.com · extra.com.br · BIG · comprafacil.com · MULTISOM · garagem shop.com

100% BRASILEIRA

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX
BREVE

PS2 PS3 PC MINI
VOLANTE
FLEX
BREVE





AGORA COM
MUITO MAIS
REALISMO!



PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER



PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO







DOCK STATION
NEO PIG



VIDEO GAME C/
40 JOGOS



GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO
PS3



CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 Wii PC DVD



TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC



TAPETE BREVE
NEOWII
Wii

Quer ser um Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo
na sua região acessando o site.

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abrajogos



Pirataria batendo na porta do **PS3**

Famoso hacker divulga informações que facilitariam o acesso à memória do console da Sony

Com a crescente popularização do PlayStation 3, não iria demorar muito para que alguns hackers começassem a investir seu tempo livre em busca de uma maneira para quebrar a segurança do aparelho.

Nos últimos tempos, a notícia de que o hacker George Hotz – conhecido mundialmente por ter quebrado a proteção do iPhone, celular multimídia da Apple – teria quebrado a segurança do PS3 e conseguido controle direto sobre o sistema do aparelho da Sony.

Hotz disponibilizou no seu blog documentações e arquivos que, segundo ele, quando usados de maneira adequada, permitem que o usuário tenha acesso direto à memória do console, facilitando assim a modificação de alguns pontos primordiais em relação ao sistema do PS3.

Mesmo diante destes fatos, George Hotz deixou claro que o processo foi feito com o objetivo de estudar o aparelho e o seu funcionamento, e não como forma de piratear os jogos.

A Sony tratou de se mexer e divulgou através de um porta-voz da companhia que já estão de olho nesse possível problema.

"Estamos investigando os relatos e iremos esclarecer a situação quanto tivermos mais informações", afirmou o porta-voz da empresa nipônica.

Vale lembrar que, há três anos no mercado mundial, o PlayStation 3 é o único console que não foi hackeado e, por consequência, o único que ainda não foi atefado pela pirataria nesta geração.



EXPANSÕES DE GTA IV CHEGANDO

Já faz algum tempo que os jogadores de PS3 se sentem excluídos pela produtora RockStar. Mas ao que tudo indica, isso está para mudar.

Sam Houser, presidente da empresa, deixou claro que agora é a hora de recompensar a paciência dos dos fãs do aparelho da Sony.

Foram anunciados para o dia 30 de março de 2010 as duas expansões de *Gran Theft Auto IV: The Lost and Damned* e *The Ballad of Gay Tony*.

Os episódios poderão ser baixados pela PlayStation Network, ou adquiridos no DVD "Episodes from Liberty City". No PlayStation 3, o disco custa US$ 40, enquanto o download de cada um dos episódios sai por US$ 20.

TABLET DA APPLE É BOM PARA SONY?



A Apple anunciou o seu mais novo produto, conhecido como iPad, o dispositivo tomou conta da mídia em geral. Enquanto Satoru Iwata, presidente da Nintendo, afirmou que não ficou impressionado com o produto, John Koller, diretor de marketing de hardware da Sony americana disse que o aparelho pode ajudar as vendas do PSP.

"A entrada da Apple no ramo de jogos portáteis tem sido uma rede positiva para a Sony. [...] Quando as pessoas querem uma experiência mais profunda e rica, elas começam a jogar no PSP", disse Koller.

Apesar da afirmação parecer tendenciosa, o Wall Street Journal aponta que as vendas do PSP "praticamente triplicaram" desde junho de 2007, mês de lançamento do iPhone, o que dá propriedade para a afirmação de John Koller.



Finalmente a SEGA percebeu que o caminho para reconquistar os fãs do Sonic é apostar novamente nos gráficos 2D. Agora vai!

Sonic 4, finalmente!

Depois de amargar uma infinidade de fracassos, a Sega finalmente deu o braço a torcer e resolveu fazer uma continuação direta de *Sonic 3*, originalmente lançado para o Mega Drive, em 1994. A nova aventura, será vendida em episódios por meio da PSN, será totalmente 2D, com evolução lateral e gráficos em 1080p. O game ainda não tem uma data oficial, mas foi anunciado para o terceiro trimestre de 2010.

PS2 no **PS3**

Não é de hoje que rumores apontam que jogos de PS2 podem aparecer na PSN. Porém desta vez quem disse isso foi Peter Dillle, vice-presidente sênior de marketing da Sony Americana. Segundo o executivo, a empresa está trabalhando duro para que essa possibilidade venha realmente a acontecer, porém deixa claro que isso também depende do interesse das produtoras que criaram os games originais. Ele destaca que a Sony está tentando provar a essas produtoras que essa é uma boa maneira de lucrar explorando clássicos do aparelho. Tomara que isso realmente venha a acontecer.



Metal Gear 3 no PS3? Por favor! Por favor! Por favor! Por favor! Por favor! Por favor! Por favor! Por favor!!!!!

Ficou decepcionado em saber que para ver a protagonista precisava aguentar um monte de lag? Com a instalação tudo ficou mais tranquilo

Instalando **Bayonetta**

Se você é um dos que ficaram assustados com a nossa análise da última edição, onde apontávamos os problemas da versão de PS3 do aguardado *Bayonetta*, fique tranquilo. A Sega ouviu as reclamações dos jogadores. Agora é possível instalar o jogo no HD do PS3 e assim diminuir sensivelmente o tempo de loading do game.



ESPAÇO EXTERNO

A Buffalo, fabricante de componentes para computadores, anunciou que irá lançar os primeiros HDs externos para PlayStation 3. Com capacidade de 500 GB e vendidos em dois modelos diferentes, esses acessórios vêm para suprir a procura por maior capacidade de armazenamento para o console. O primeiro modelo, chamado de HD-AV500U2/SC, é feito na cor black piano e inclui um indicador gráfico na parte da frente. O outro modelo tem o nome de HD-CL600U2/SC de cor negra, sem brilho e não possui indicadores. Os HDs, foram anunciados só no Japão e custarão, o equivalente a R$ 250 e R$ 310.

NEWS

Editora Europa lança Guia Oficial do FIFA 2010



A galera ficou animada até o último minuto do evento no shopping Market Place. No final, todo mundo levou presente para casa



Humberto (sentado no centro) curte uma tarde de jogatina com alguns leitores da Dicas & Truques



O conforto da Livraria Cultura do Shopping Villa-Lobos é perfeita para uma tarde de (quase) futebol arte

A **Revista Dicas & Truques para Playstation**, com o apoio da Electronic Arts, Sony do Brasil e Rádio Transamérica, promoveu dois eventos para comemorar o lançamento do Guia Oficial do FIFA 2010. Os eventos ocorreram nas unidades da Livraria Cultura do Shopping Villa-Lobos e no Shopping Market Place, ambos na capital de São Paulo.

Durante o evento, os clientes da loja tiveram a oportunidade de jogar, junto com o pessoal da redação, a nova versão de *FIFA*, concorrer a vários prêmios e, claro, garantir o seu Guia Oficial.

O Guia Oficial está à venda nas melhores livrarias ou através do nosso site www.europanet.com.br por R$ 19,90.

A **verdadeira** caixa de **pandora**



Você não enfrentaria Kratos por essa belezinha?

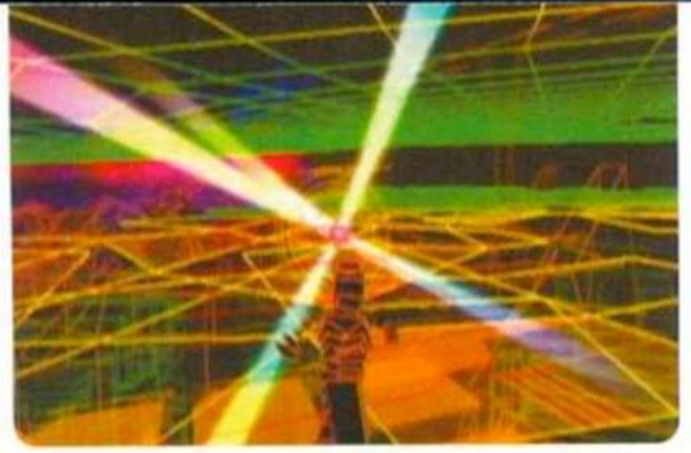
A Sony europeia divulgou um box com toda a trilogia da série *God of War*. Batizado de *God of War III Ultimate Trilogy Edition*, essa caixa assustadora contará com uma infinidade de bônus. Entre os itens listados estão:

- God of War III (jogo);
- God of War Collection (jogo)
- Muitos extras para baixar na PSN, incluindo novas skins de Apollo e Dominus
- God of War Trilogy Soundtrack (3 cds)
- Artbook
- Postcards
- Caixa de Pandora

O preço ainda não foi divulgado e também não confirmaram se esse box estará à venda também nos EUA.

MAIS BICHINHOS

Sem revelar maiores detalhes, George Fornay, vice-presidente da Sony europeia, anunciou a chegada de mais um bicho de estimação ao PlayStation 3. *EyePet 2* já está em desenvolvimento e pode chegar ao console ainda esse ano. Fique de olho que, em breve, pode pintar novidades sobre esse lançamento nas páginas da D&T.





Ao que tudo indica, mais um jogo das antigas deve pintar em breve na PSN



RUMOR

RezHD no PS3

A produtora Q Entertainment perguntou para os seus seguidores do Twitter o que eles achariam de uma conversão de *Rez* para a PSN, algo que já aconteceu na Xbox Live Arcade. Eles também perguntaram sobre o valor razoável para o jogo. Para quem não conhece, *Rez* é um jogo de ação, criado por Mizuguchi, que fez sucesso no Dreamcast e PS2.



RUMOR

Você já estava achando difícil escolher entre dois jogos de futebol? Prepare-se, vai piorar

Ubisoft quer fazer gol

De acordo com rumores alimentados pelo site francês Jeux Video, a Ubisoft está trabalhando em um game de futebol para concorrer com os populares *FIFA*, da Electronic Arts, e *Pro Evolution Soccer*, da Konami. Ainda segundo o site, a empresa estaria trabalhando com clubes ingleses, incluindo o Liverpool, e o seu capitão, Steven Gerrard, estaria envolvido no desenvolvimento.

A Ubisoft, por meio de nota oficial, disse que não comenta rumores, mas Yves Guillemot, executivo-chefe da Ubisoft, já declarou simpatia a jogos de esporte.

ACONTECEU

O que rolou durante a produção desta edição

Janeiro

15 – *DJ Hero 2* está em produção.
16 – *Uncharted 2* é indicado a melhor roteiro da Writers Guild of America.
18 – Presidente Hugo Chaves diz que PlayStation é um veneno.
19 – Sony confirma que *God of War III* não é o último da série, apenas o último da trilogia.
20 – Sony lança PS no Vietnã.
21 – *Crysis 2* confirmado no PS3.
23 – EA anuncia *Tiger Woods PGA Tour*.
25 – Hacker George Hotz afirma ter quebrado a segurança do PS3.
27 – Surge rumor de que a Warner deseja refazer o filme *Mortal Kombat*.
29 – Rockstar anuncia expansões de *Grand Thef Auto IV* para o PS3.
31 – Codemasters cancela o jogo *Hei$t*.

Fevereiro

01 – Sony anuncia *God of War III* simultaneamente no Brasil, por R$ 199.
04 – Sega anuncia *Sonic 4*, vendido em episódios e totalmente 2D.
05 – *ModNacion* é anúnciado para PSP.
06 – PSP lidera vendas no Japão.
08 – *Metal GEar Solid 4* passa de 5 milhões de unidades vendidas.
10 – *White Knight Chronicles* também chega oficialmente ao Brasil e será vendido por R$ 199.
11 – *L.A. Noire* deve sair ainda esse ano.
16 – Sony anuncia que PSN já possuí mais de 40 milhões de usuários.
19 – *Uncharted 2* ganha em 10 categorias no prêmio AIAS.
22 – Sony registra patente de controle universal de videogames.

SONY NO BRASIL







A Sony / PlayStation Brasil já provou que vai fazer a diferença no mercado nacional de videogames. Nesse mês, a empresa anunciou três jogos, exclusivos do PS3, que serão vendidos oficialmente aqui no Brasil. O primeiro deles é ***MAG***, jogo de tiro online que investe em batalhas alucinantes com até 256 jogadores ao mesmo tempo. Certamente o melhor do gênero na atualidade.

O segundo lançamento é ***White Knight Chronicles***, RPG para gente grande. Bastante desafiante, o jogo coloca o jogador na pele de um garoto que possui uma armadura branca que o transforma em um cavaleiro gigante.

Por último, e com certeza o mais importante de todos, o lançamento de ***God of War III***, o jogo mais aguardado do ano. Com lançamento simultâneo ao do resto do mundo, a aventura de Kratos vai chegar em uma loja perto de você.

Todos os jogos possuem o diferencial do manual totalmente em português e o preço sugerido de R$ 199. Os jogos podem ser encontrados online da rede Sony Style (www.sonystyle.com.br) ou nos *REVENDEDORES AUTORIZADOS INDICADOS AO LADO.*

E para completar o agitado mês de fevereiro, a Sony / PlayStation Brasil levou um representante da D&T, o nosso querido boss Luiz Siqueira, para visitar os estúdios da empresa em Santa Monica, EUA, e jogar *God of War III* em primeira mão, acompanhado da equipe de produção do jogo.

ANGELONI
Coppel
extra hipermercados
fnac
LiberoMente
SICILIANO
CASAS BAHIA
Saraiva MegaStore
Ricardo eletro
Lojas Lebes
Acreditando na felicidade.
Lojas Colombo
playerpoint GAMES
MIAMI
Miami Store
UZ GAMES.com
Walmart
Save money. Live better.

“Entre no mundo
DINGOO de diversões”

Cabeça Criativa

Configurações:

DISPLAY: 16.000.000 cores em alta definição

GAMES: 8, 16 e 32 bits e incríveis jogos em 3D

VIDEO PLAYER: assista a vídeos nos formatos *RMVB, RM, AVI, WMV, FLV, MPEG, DAT, MP4, ASF*

MP3 PLAYER: escute áudio nos formatos *MP3,WMA APE, FLAC*

RADIO FM: frequência de 76 a 108 mhz

IMAGE BROWSER: visualize fotos em JPG, GIF, BMP, PNG

INTERFACE USB 2.0: suporta sistemas operativos WIN2000/XP/VISTA E MAC

CAPACIDADE: 4 GB de memória interna com expansão de entrada de Mini SD

DINGOO DIGITAL GAME PLAYER

WWW.DINGOO888.COM.BR

GAMES MÚSICA VÍDEO FOTO AV-OUT RÁDIO FM GRAVADOR E-BOOK WEB AJUSTES

CJ GAMES









*R$ 179,00



*R$ 1.199,00



*R$ 799,00





*R$ 899,00



*R$ 399,00



*R$ 399,00

*VALORES PARA PAGAMENTO EM DINHE

PARCELAMOS NOS CARTÕES: VISA MasterCard



TEL: 11. 5072.2073

Nextel ID: 30*78275 **E-mail: cjgames@terra.com.br**

Rua Guaraú, 60 - São Paulo - SP (em frente ao metrô Praça da Árvore)

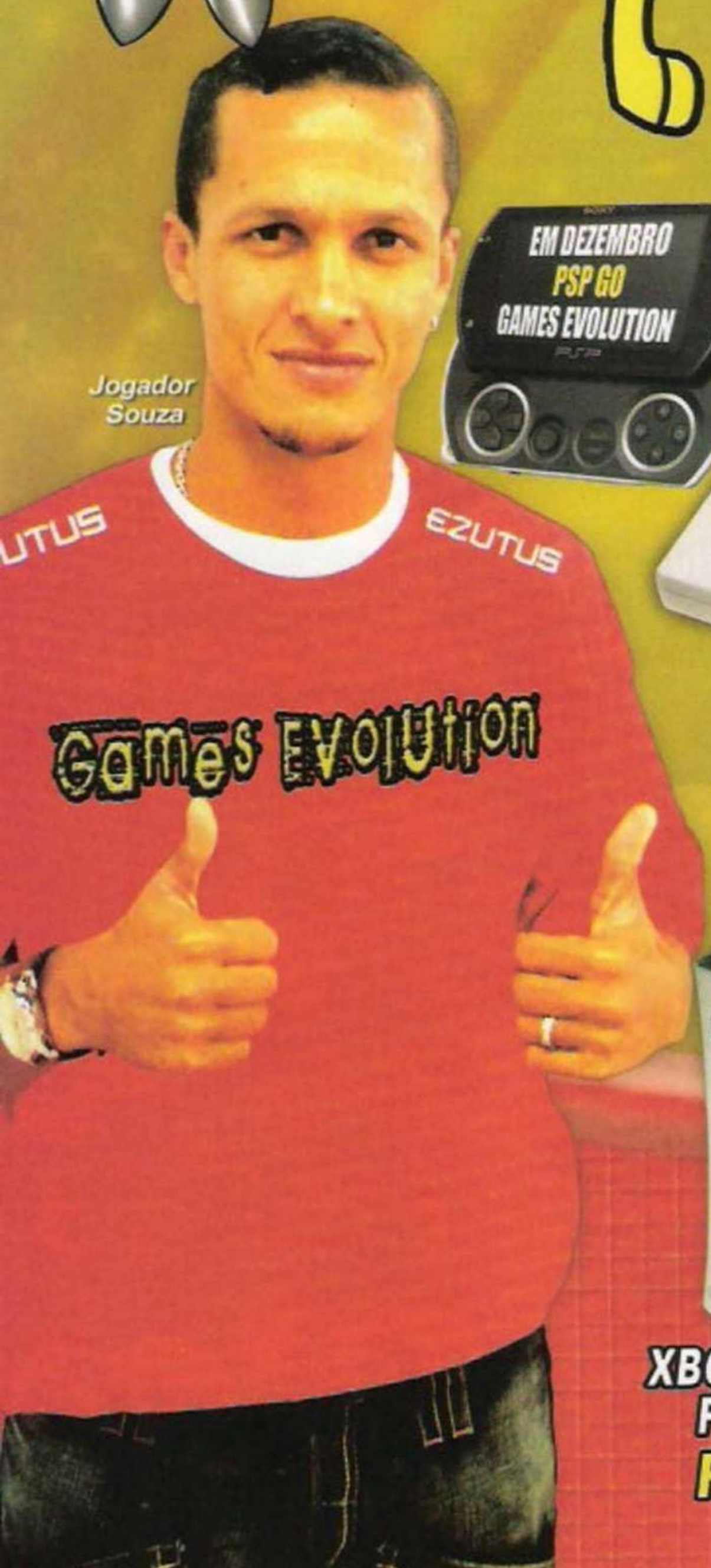
Games

3337-1574
3333-7925
3361-8927
3361-8844

ENTREGA GRÁTIS EM
TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937





Jogador
Souza





NINTENDO DSI
R$ 799,00



NINTENDO DS
R$ 549,00



60GB

XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00



PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO
CONSERTO DAS 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINALCOM 3 MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES







SONY PSP 3000
R$ 699,00

3 CONSERTO Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL



Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00





PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00

PREVIEW



O objetivo é ganhar a corrida e ser campeão da sua categoria, mas pode admitir: você vai perder mais tempo testando todas as armas nos seus amigos do que buscando o primeiro lugar

ModNation Racers

Um exemplo perfeito de que um jogo pode ser infinito POR LEANDRO RODRIGUES

ModNation Racers tem tudo para ser um jogo que vai prendê-lo para sempre. Chegamos a essa conclusão depois de desfrutarmos, por diversas horas, da versão beta do produto.

A proposta é simples: um jogo de corrida, no melhor estilo "*Mario Kart*", com milhares de carros, pilotos e pistas para qualquer um se acabar. E o segredo para conseguir um conteúdo tão vasto, e no menor tempo possível, é ainda mais simples: colocar os próprios jogadores para criarem praticamente tudo.

CRIE E COMPARTILHE

Logo de cara, o game demonstra, em um vídeo bem engraçado, a diversidade de personagens e máquinas existentes no universo de *ModNation* e convida você a dar um pulinho no Creation Station. É neste local que rouba a cena e consegue ser tão empolgante quanto a própria corrida em si.

Por meio deste estúdio você consegue criar personagens do zero, com uma riqueza de detalhes praticamente infinita. Além de usar os itens para personalização, como: olhos, bocas, cabelo, roupas e acessórios, pode também modificar as peças já existentes, alterando cor, formato, ângulo, posição e tamanho.

FICHA TÉCNICA



Produtora
Union Front Games
Distribuidora
SCE
Gênero
Corrida
Lançamento
Maio de 2010

AQUI TEM PILOTO

Confira a lista dos pilotos mais bacanas que já apareceram na versão beta de *ModNation*. Segundo a produtora, eles foram criados com cerca de 10% dos itens que estarão disponíveis.


1. Mario


2. Kratos


3. Clank


4. Old Snake


5. Ronald McDonald


6. Homem-Aranha


7. Mickey Mouse


8. Batman


9. Fallout Boy


10. Luigi



Se você gostou do kart ou do piloto que o seu adversário está usando, basta um aperto de botão para clonar tudo para sua lista

ESTAMOS DE OLHO

Mesmo com um beta impressionante, *ModNation* tem muito que melhorar até a sua versão final. Veja alguns problemas que detectamos e ficamos em alerta.

➜ Quedas de frames durante todo o jogo.

➜ Loadings demorados e frequentes.

➜ Falta de trilha sonora em diversos momentos do jogo.

Não basta ser um campeão, precisa criar um visual bacana para fazer os adversários ficarem babando pelo seu piloto de *ModNation*

Na área da criação de karts as opções não ficam por menos. É possível criar carangas parecidas com veículos existentes ou então viajar na criação, colocando antenas de TV para sintonizar melhor o som do seu carro ou um chifre e um desentupidor de maçanetas.

Mas se você é do tipo preguiçoso, que não gosta de ficar horas criando a réplica de alguma coisa, vale entrar no modo de compartilhamento, também dentro da Creation Station. Ali, mesmo no beta, já era possível ter uma dimensão da quantidade de extras que o jogo vai oferecer. A quantidade de pilotos e carros disponíveis era colossal (veja o quadro abaixo). Principalmente se levarmos em conta as afirmações dos próprios produtores que dizem que apenas 10% dos acessórios estão liberados.

Uma vez que você escolhe o item que mais gostou, basta um simples toque no botão ■ para baixar o conteúdo para o seu console. Ao contrário do que acontece em *LittleBigPlanet*, aqui tudo que você baixa fica disponível para partidas online e offline. Essa função de compartilhar itens não funciona apenas dentro do Creation Station, basta você cruzar com alguém dentro da cidade, ou então, enquanto se prepara para começar uma corrida. Basta entrar no perfil do seu "alvo", ver a lista de criações e escolher o que deseja.

Aqui também é possível publicar até 30 criações de sua autoria. Esse número é único para veículos, pilotos e pistas, mas não foi confirmado se essa limitação será mantida na versão final. ➜



Cada arma possui três níveis de potência. Basta não usá-la e passar novamente pelo botão para ampliar o poder de destruição da mesma

CORRENDO EM CASA

Criar personagens e carros não estenderia a vida útil do jogo se não fosse possível criar as suas próprias pistas. E *ModNation* oferece todas as ferramentas para criar tanto o traçado quanto o ambiente ao redor da pista. Isso inclui vegetação, construções, relevo e até o clima do local.

Com um simples toque nos botões ← e → é possível alterar a posição do Sol e, por consequência, a luz que incide sobre a pista. Uma mudança que no primeiro momento parece simples, mas que no geral altera completamente o aspecto da pista e suas características. Um bom exemplo disso é fazer uma curva atrás de uma grande montanha. Com o Sol a pino é fácil enxergar todos os detalhes da pista e do seu personagem, mas se deixar o Sol baixo, tudo fica com clima de pôr-do-sol, a visão é prejudicada e as chances de perder a tangente, na mesma curva, são altas.

TEM ATÉ CORRIDA

Com tantas opções de criação e compartilhamento, a corrida em si acaba ficando em segundo plano. Mas não por falta de opções e qualidade. Durante nossas partidas na versão beta, poucas modalidades estavam habilitadas, mas já era possível ver tudo que deve rolar na versão final. O modo Quick Race terá a disputa contra o computador e também contra o relógio. Também é possível optar por corridas com a tela dividida.

Para os que gostam de disputas online, existe a opção de jogar partidas aleatórias ou então os eventos XP, em busca de pontos de experiência e melhorias. Mas o destaque deve mesmo ficar no modo carreira, e infelizmente esse não deu o ar da graça nessa versão beta.

A jogabilidade é bem arcade, mas ao contrário de games mais simples como *Super Mario Kart*, aqui você é obrigado a



23. Bart Simpsom



25. Homem de Ferro



27. Ranger Vermelho



29. Sub Zero



24. Wolverine



26. Crash Bandicoot



28. Super Man



30. Homer Simpsom

MODNATION VAI FALAR PORTUGUÊS

Ainda é cedo para afirmar que as dublagens e legendas do jogo, na versão final, estarão totalmente em português (de Portugal) em todas as versões. Mas durantes nossos testes, a versão europeia da beta contou com todas as opções e dublagens lusitanas.





O efeito de luz é um dos trunfos de ModNation na hora de criar sua pista. Mais sol ou menos sol é uma questão chave para criar dificuldade no jogo



Em apenas cinco minutos é possível criar uma super pista em ModNation



CARA, CADÊ MEU CARRO?

A quantidade de carros disponíveis na versão beta é impressionante. Porém, a variação ainda é um pouco limitada. Ao que tudo indica, a versão final terá várias classes de karts, ou seja, muito mais variedade de peças também. A seguir, os nossos dez carros favoritos:



1. Mario Kart



2. Caça Fantasmas



3. God of War



4. Viatura Polícial



5. Batmóvel



6. Táxi



7. Brasil é penta!!!



8. Gran Turismo



9. Ferrari



10. LittleBigPlanet

LÁ VÊM EXTRAS

O jogo nem foi lançado, então ainda não há notícias de pacotes extras. Mas não precisa ser muito observador para descobrir que *ModNation* vai receber uma porrada de pacotes de expansão. Uma indicação deixa isso muito claro: tanto na praça central do jogo, como na Creation Station, existem lojas que devem estar prontinhas e recheadas até a conclusão do jogo. Prepare seu bolso, *ModNation* promete.



A quantidade de opções para criar seus personagens é assustadora. Criar o bicho mais bizarro é a chave para se tornar único em *ModNation*

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Facilidade de compartilhamento de criações
- ↑ Possibilidades infinitas MESMO!!!
- ↑ Disputas multiplayers violentas

- ↓ Queda de frames? Nunca!
- ↓ Loadings constantes e demorados

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

100%

fazer drifts e buscar o melhor ponto de desaceleração para fazer curvas com perfeição. E para fazer isso será necessário um pouco de treino, já que os controles são um pouco diferentes do padrão. Por uma escolha absurda dos produtores – que torcemos para que mude na versão final – o botão de drift é o mesmo que faz o kart pular, ou seja, a confusão é certa. Mas esse é um problema simples e que não deve chegar à versão final.

Por último, mas não menos importante, o game reserva uma infinidade de Power Ups (aqueles poderes especiais que são a sua salvação quando você está em busca de uma colocação melhor ou sua perdição quando já está na frente). Na versão beta de *ModNation* existiam poucas opções, porém super divertidas. O lance aqui é ter estratégia e escolher se vai soltar o poder logo de cara ou pegar um novo item na pista e assim deixar o poder ainda mais forte. É possível fazer três upgrades seguidos, bastando pegar três balões vermelhos na pista. Um bom exemplo da diferença é o poder de lançar míssil. No nível um ele apenas solta um míssel no adversário mais próximo. Agora, se você chegar ao nível três, uma verdadeira nuvem de mísseis sai em busca das vítimas mais próximas.

Agora e torcer para que a produtora saiba aproveitar as críticas e sugestões dos leitores para corrigir alguns erros que possam vir a manchar esse que pode ser um jogo sem data para sair de dentro do driver do seu console. ■

PREVIEW

SPLIT/SECOND

Burnout será uma lenda antiga depois de toda essa adrenalina! POR VINÍCIUS LIMA

Caos. É exatamente isso que você vai encontrar nas pistas de corrida do alucinante *Split/Second*, mas não pense que isso é ruim. Pelo contrário, a diversão está justamente em causar a maior destruição possível para sabotar, de formas muito sujas, seus adversários.

Para isso, você conta com três estilos de carro: modelos mais leves e rápidos, tristemente suscetíveis às desgraças e tragédias dos cenários, os veículos mais balanceados em velocidade, força e resistência e as picapes peso-pesadas, bastante resistentes a impacto, mas rápidas como tartarugas em férias no Caribe.

SALVE-SE QUEM PUDER!

As corridas são frenéticas a tal ponto que o Black Rock Studio, estúdio responsável pela criação do game, decidiu reduzir ao máximo as informações presentes na tela durante as partidas, para que o jogador preste atenção nos acontecimentos da pista. O hud contendo posição, pontuação, número de voltas e as três barras de força está logo atrás do veículo. Sentiu falta de um velocímetro? Não se preocupe: tudo com o que você menos vai se preocupar é velocidade. Basta sobreviver aos mais diversos acidentes durante o percurso e chegar em primeiro lugar para alcançar uma vitória.

As três barras de força são carregadas à medida que se realizam drifts, curvas perigosas e outras firulas. Nos dois primeiros níveis, os oponentes são atacados com armadilhas mais simples, apenas para uma ultrapassagem rápida, mas o bacana mesmo é acumular todo o poder de destruição e ativar os super power plays, jogadas perigosas, que vai

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Union Front Games
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** Corrida
- **Lançamento:** 2010



Será essencial prestar atenção nas mudanças da pista. Novos atalhos e caminhos são abertos a cada explosão



O objetivo é causar o máximo de destruição no cenário, prejudicando seus adversários para alcançar o primeiro lugar



Serão pontes e viadutos destruídos, navios explodindo, postes voando e você terá que fugir de tudo isso



Split/Second promete transformar as corridas no verdadeiro caos, melhor do que vemos em jogos de corrida com karts por aí



DESTRUIÇÃO EM MASSA

Com a barra de força ao máximo, a destruição é perigosa. Será possível derrubar navios na pista ou fazer com que helicópteros caiam e explodam tudo. O que vimos em *Burnout Paradise* foi apenas 10% do caos que o Black Rock Studio promete para *Split/Second*.



Definitivamente, este não será um jogo para manter um clima de amizade na sala de estar





Pense nas inúmeras possibilidades de destruição que você poderá causar. Seus adversários irão à loucura

HUD ATRÁS DOS VEÍCULOS

Para que o jogador tenha sua atenção voltada aos acontecimentos no cenário, o HUD está localizado atrás do veículo, contendo apenas o número de voltas, posição e as três barras de forças. Não será preciso velocímetro, pois o lance é se concentrar nas destruições e mudanças na pista, já que as três voltas pela pista nunca serão iguais.

destruir postes e muros e jogá-los na pista, explodir navios, derrubar helicópteros e causar um tremendo alvoroço para que seus adversários tenham a prévia de um armagedom. Toda essa balbúrdia fará com que cada volta tenha um circuito diferente.

Imagine que, durante um dos cenários, você passa por baixo de um navio suspenso, que explode, cai na pista e faz com que você tenha que contorná-lo na segunda volta para continuar seu trajeto. Na terceira volta, tudo isso estará ainda pior e um outro caminho deverá ser feito. Uma piscada e o último lugar será seu.

Caso queira algo mais solitário, o modo Nemesis desafiará o jogador a tentar sobreviver enquanto o cenário é automaticamente destruído conforme os segundos passam. Como se não bastasse, você ainda deverá ultrapassar o maior número possível de carros.

Split/Second será um forte concorrente para *Burnout*, que também segue o quesito "destruição é diversão". Com previsão de lançamento para maio deste ano, o que vimos do game apresenta gráficos de ponta e trilha sonora frenética, para não decepcionar os fãs de um louco e alucinante jogo de corrida. Não será preciso nenhum jogo de kart, quando a desordem maior é feita com carros de verdade. ■

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

↑ Explosões, muitas delas, em todos os lugares
↑ Carros turbinados fugindo do fim dos tempos em terra
↑ Corridas frenéticas e muita ação

↓ Camaradagem e piedade de seus adversários

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

89%



PREVIEW

Super Street Fighter IV

Mais lutadores para Super Street Fighter IV, versão normal para PSP POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Super Street Fighter IV nem chegou às lojas e já possui pinta de campeão. E enquanto aqueles que aguardam a sua chegada contam os dias para experimentar cada novidade da versão ampliada de *SFIV*, mais novidades são reveladas.

Quem está com a memória em dia vai se lembrar que, há algum tempo, surgiu na rede o boato de que a Capcom incluiria lutadores de *SFIII* no próximo jogo da série, algo que, de acordo com um anúncio feito pela revista japonesa Famitsu, passou de dúvida para certeza.

Não bastasse a presença dos personagens Dee Jay, T. Hawk, Cody e Guy, os nostálgicos também poderão escolher Ibuki, Makoto e Dudley, lutadores que, literalmente, deram a cara a tapa na terceira temporada de *SF*. Além dos golpes característicos, o trio contará com dois Ultra Combos, golpes especiais que serão definidos ao escolher o personagem. E há quem diga que existe mais um personagem a ser revelado. A Capcom aproveitou a temporada de boas notícias para alegrar os donos de PSP, que têm grandes chances de ter a sua versão de *SFIV* para jogar em qualquer lugar.

Não se sabe como será feita a adaptação, mas a produtora assistente Natsuki Shiozawa comentou no blog oficial da Capcom que quer ver o jogo no portátil da Sony. ■



Sonic 4

Bem-vindo de volta, Sonic das antigas!

Foram anos e anos de pedidos para que um dia as coisas se acertassem e um jogo de *Sonic* que fizesse jus à fama conquistada na década de 90 fosse lançado. Depois de arriscar (e não agradar tanto) em *Sonic Unleashed* e outros que vieram antes, finalmente a Sega anunciou *Sonic the Hedgehog 4: Episode I*, que promete levantar a moral do ouriço azul.

Não é preciso ser um gênio para saber que o jogo será lançado em episódios, sendo que o primeiro estará disponível para download a partir do terceiro trimestre deste ano. Porém, a boa notícia é que ele é a continuação direta de *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles* e resgatará coisas das antigas, como a jogabilidade totalmente em 2D (mas com elementos do cenário e personagens em 3D), power-ups como o famoso "sapatinho da velocidade" e muitos outros.

"Quando a Sega lançou *Sonic 3*, era essencialmente a primeira parte de uma história que teve sua conclusão em *Sonic & Knuckles*. Nesse mesmo espírito, *Sonic the Hedgehog 4* é uma história maior, e este é o primeiro capítulo. Acho que é seguro dizer que no final dele os fãs estarão muito empolgados para ver o que virá a seguir", disse Ken Balough, executivo da Sega, em entrevista ao site GameSpot. Ansioso? Nós estamos. ■

INFORME PUBLICITÁRIO

O Claro Idéias apresenta os novos games para você se divertir no celular

SHERLOCK HOLMES

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99



ASSUMA O PAPEL DO LENDÁRIO DETETIVE SHERLOCK HOLMES E SEU PARCEIRO WATSON NO JOGO MÓVEL OFICIAL DO FILME EM UM MISTÉRIO QUE EXIGIRÁ INTELIGÊNCIA AGUÇADA E DETERMINAÇÃO PARA RESOLVER. As mulheres estão desaparecendo das ruas de Londres e o culto maligno de Lord Blackwood parece estar por trás, mar por quê? Enfrente os homens de Blackwood em batalhas épicas, perseguindo suspeitos pelos becos, correndo em carruagens pelas ruas movimentadas e usando seu poder de observação e dedução para encontrar pistas. Neste jogo, o desafio não é nada elementar.

WB ™ & © and Frogwares ™ (s09)
Sherlock Holmes: The Official Movie Game software © 2009 Gameloft.
Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft S.A.

SPORE CRIATURES

> **Produtora:** EA
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 9,99



AS SUAS CRIATURAS SPORE ESTÃO DE VOLTA E MAIS EVOLUÍDAS! Esta inovadora continuação do jogo Spore emergiu do lodo e está em terra firme. Comece de onde parou num novo jogo criado para o seu celular. Ataque ou faça amizades com outras criaturas e explore 12 novos níveis! Recolha partes do corpo e adapte-se para completar os desafios. Modifique a sua criatura com o Criador de Criaturas para otimizar a sua evolução e chegada ao TOPO DA CADEIA ALIMENTAR! Jogue Spore Creatures e trace o seu futuro!

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Spore are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

RESIDENT EVIL UPRISING

> **Produtora:** Glu
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99



BASEADO EM UM DOS JOGOS MAIS VENDIDOS DE TODOS OS TEMPOS, RESIDENT EVIL UPRISING CHEGA AO SEU CELULAR. Controle Claire e Leon, explore os ambientes e desvende os quebra-cabeças. Trace um caminho através de uma paisagem urbana, mas tome cuidado pois cada ação pode significar vida ou morte.

© 2009 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

RALLY DAKAR 10

> **Produtora:** EA
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 9,99



PERCORRA A ARGENTINA E O CHILE PELOS TERRENOS MAIS DUROS NO DERRADEIRO DESAFIO RALLY DAKAR 2010. Agora você conduzirá veículos novos, vencerá mais adversários e provará que tem o que é preciso para concorrer no rali mais inesquecível do mundo! Saboreie o amargo da derrota e a doce vitória enquanto desbrava os caminhos difíceis do deserto da América do Sul – só haverá um vencedor!

Dakar™ 2010 © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and / or other countries. All Rights Reserved. Dakar™ is a trademark of Amaury Sport Organisation. All Rights Reserved. All other trademarks are the trademarks of their respective owners.

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

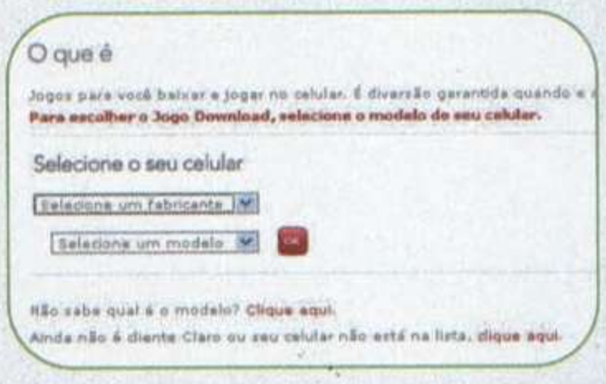
1. GUITAR HERO 5 | 2. GT RACING MOTOR ACADEMY| 3. FIFA 10
4. SONIC JUMP | 5. JAMES CAMERONS AVATAR

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em **www.claroideias.com.br** ou ligue para 1052.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos.



Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra.



GOD OF WAR III

Kratos enfim voltou, e direto de Los Angeles, nos EUA, acompanhamos o lançamento do mais poderoso jogo do PlayStation 3

POR LUIZ SIQUEIRA, ENVIADO ESPECIAL A LOS ANGELES

O jogo mais aguardado do PlayStation 3 está pronto. E a vingança, para Kratos, é um prato que se come em grande estilo. Não é nada frio, mas quente, cheio de ação e pompa. E você certamente vai descobrir isso assim que der o primeiro golpe em *God of War III*.

Fomos conferir, em primeiríssima mão, esse super lançamento. A convite da Sony Computer Entertainment, viajamos até Los Angeles, nos Estados Unidos, para participar do God of War 3 - World Press Tour, um evento exclusivo que reuniu, durante dois dias, os veículos da imprensa gamer mais importantes do mundo e os produtores do jogo.

Além de entrevistar e ficar próximo dos criadores de *God of War III*, tivemos o privilégio de jogar os primeiros 45 minutos do jogo. É ação frenética com gráficos impecáveis sem parar por um único segundo. É difícil respirar. Definitivamente o resultado é um jogo para entrar naquela lista de "preciso comprar AGORA!". Quem não tinha um PS3, agora vai precisar de um urgente.

Acompanhe agora e em detalhes tudo o que aconteceu no Press Tour. E aproveite também para conhecer com exclusividade os primeiros 45 minutos da vingança de Kratos contra os deuses do Olimpo.

OS PREPARATIVOS

Tudo começou quando recebemos, no início de janeiro, o seguinte convite da Sony norte-americana: "Na última semana de fevereiro, vamos realizar um evento de lançamento de *God of War III* nos Estados Unidos. Vocês gostariam de viajar para participar?". Antes mesmo de responder ao e-mail, eu já estava de malas prontas. Em um país onde a indústria dos videogames está ganhando forças reais somente agora, convites como este são raros como as visitas do cometa Halley.

No dia 22 de fevereiro, às 9h30 da manhã, Cláudio Prandoni, colega do UOL Games, e eu estávamos sentados no escritório da Sony Brasil para receber as últimas instruções. Lá, o Anderson, o Gerson, o Ricardo, a Ana, do time que cuida do PlayStation no Brasil, deram todas a coordenadas. O mais importante foi que nos revelaram que além de participar do lançamento do jogo nós teríamos a oportunidade de visitar o Santa Monica Studios da Sony, a divisão que criou toda a série *God of War*. A ideia de jogar *God of War III* em primeira mão e ainda conhecer o local onde tudo foi criado só aumentou a ansiedade.

No mesmo dia, às 10h50 da noite, embarcamos em um voo para Dallas e, de lá, seguimos para Los Angeles; totalizando 24 horas de voo. Culpa da chuva em São Paulo, da tempestade de neve em Dallas. Parece que a fúria dos deuses ultrapassa as fronteiras da batalha contra Kratos.

Nosso hotel, o The Standard, fica em Sunset Boulevard, o centro de Hollywood e o bairro mais badalado da cidade; talvez o lugar do mundo mais cheio de celebridades (mesmo assim, não encontramos nenhuma). Como chegamos com um dia de antecedência, aproveitamos para visitar as lojas de games norte-americanas.

Na porta da GameStop, uma espécie de "paraíso dos games", só cartazes de *God of War III*. A data de lançamento nos EUA, 16 de março de 2010 (no Brasil o lançamento será ainda em março, mas a data não estava definida), aparece nos cartazes como um anúncio do dia em que tudo irá mudar. E, como descobriríamos mais tarde, *God of War III* tem o poder para mudar sua percepção do que é um jogo nota 10.

Fomos dormir sabendo que o dia seguinte seria intenso. Porém, qual jogador de verdade conseguiria driblar a ansiedade e cochilar?

O GRANDE DIA

Dia 24 de fevereiro, às 14h30, na recepção do The Standard, encontramos com Sarai Jimenez,

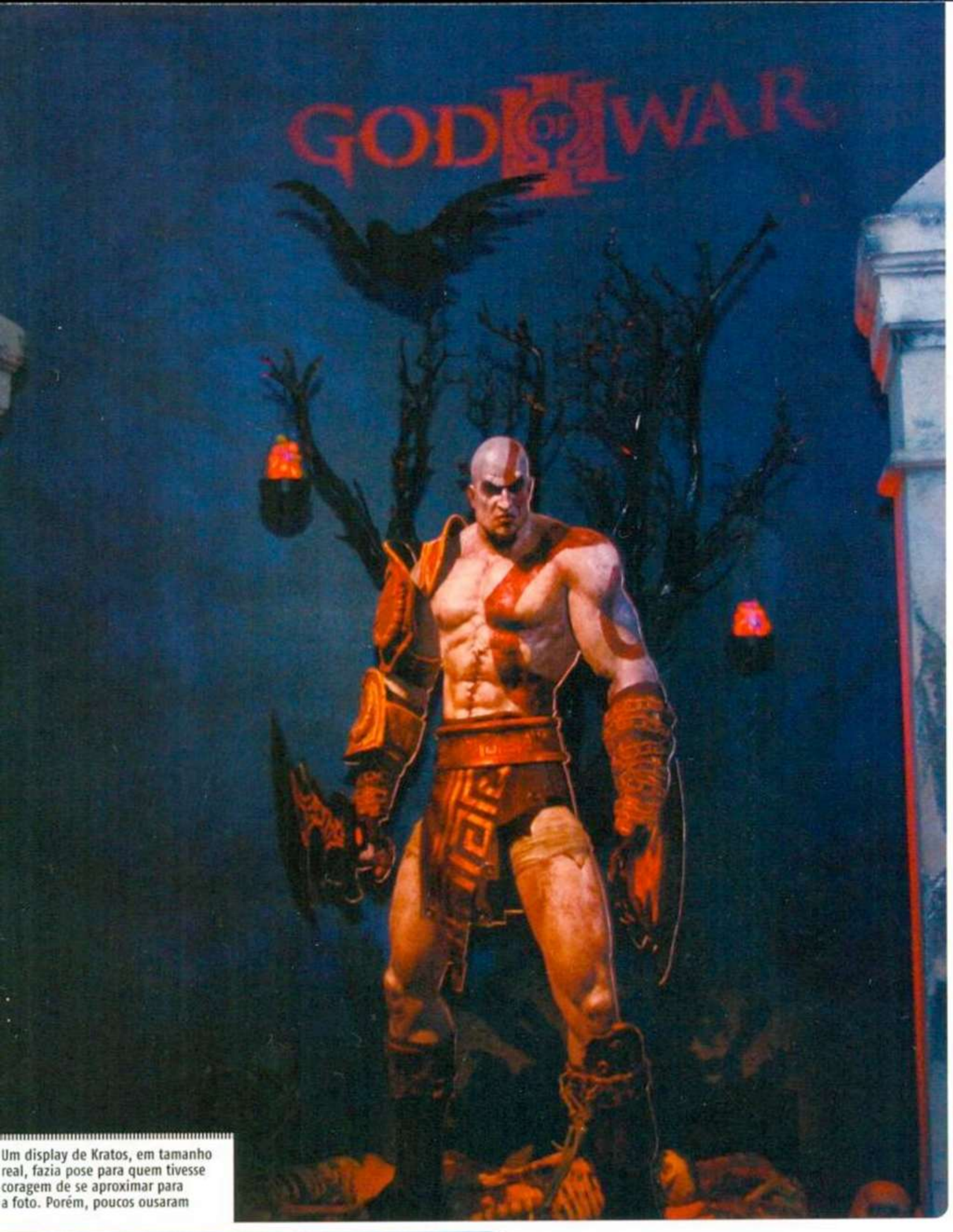


Cláudio Prandoni, réporter da UOL, nos acompanhou ao lançamento e não parou de babar um segundo sequer com a ação alucinante

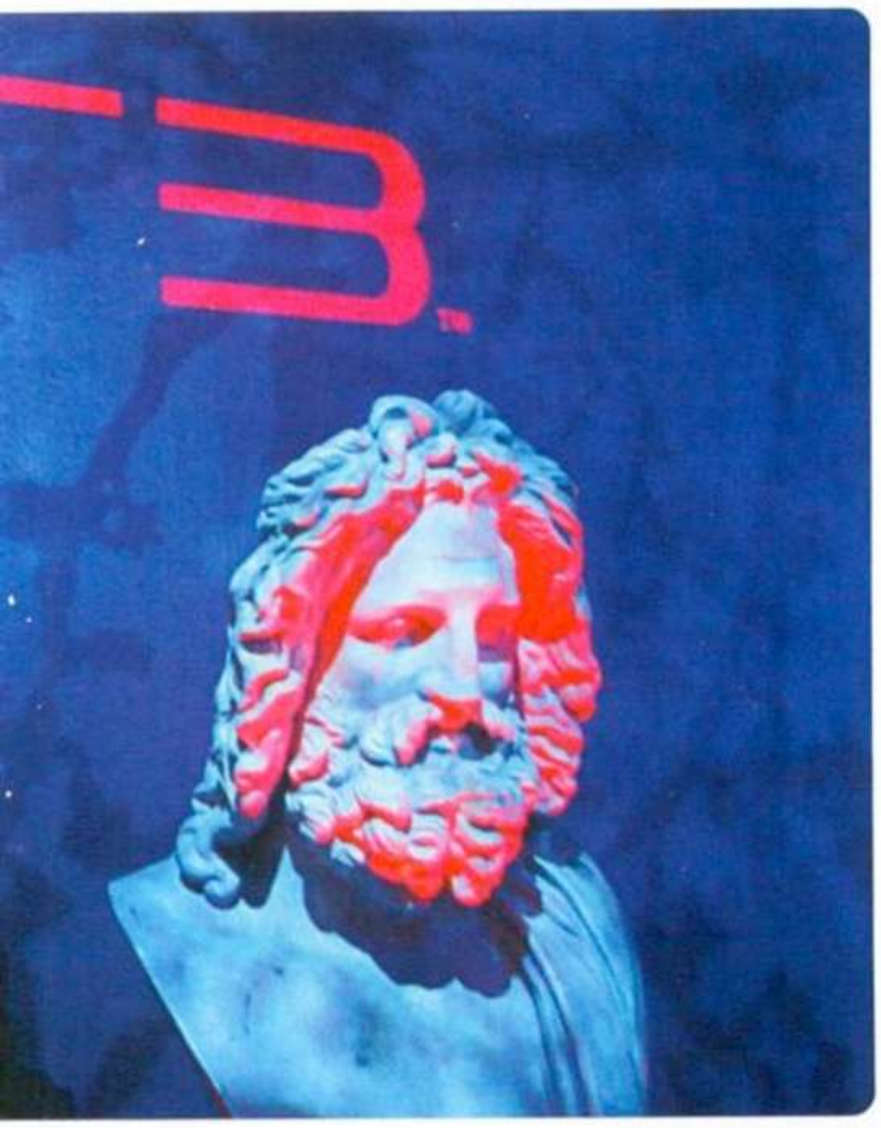




Steve Caterson, produtor chefe de *God of War III*, atuou nos dois episódios anteriores e orientou os jornalistas no lançamento



Um display de Kratos, em tamanho real, fazia pose para quem tivesse coragem de se aproximar para a foto. Porém, poucos ousaram



da Sony México e líder do grupo da América Latina. Cláudio e eu nos juntamos a mais sete jornalistas mexicanos. No ônibus fretado, jornalistas dos EUA, Japão e Canadá completaram o grupo, todos igualmente empolgados.

Menos de 30 pessoas ocupavam o ônibus com destino ao Siren Studios, local do evento de lançamento. Em menos de 20 minutos chegamos. O Siren também é localizado na Sunset Boulevard e trata-se de um famoso estúdio de fotografia, usado para produções e eventos especiais, nada relacionado com games. É um lugar amplo e agrádavel.

O ônibus estacionou e, assim que descemos, a primeira surpresa: na porta, Stig Asmussen, diretor geral de *GoWIII*, nos esperava para fazer a recepção. Nada mais admirável do que conhecer a obra pelas mãos de seu criador, ao vivo. Fomos todos conduzidos para um sala ampla, com uma parede gigante, onde era possível observar, bem clarinho, a projeção da face de Kratos respirando, sem aúdio. Assim que sentamos, veio o aviso: "Vocês podem fotografar tudo, filmar o cenário, falar com quem quiser e jogar os primeiros 45 minutos quantas vezes conseguirem. Mas não podem filmar ou fotografar cenas do jogo". Regras são regras. Todos desligaram as filmadoras.

Ressurge Stig Asmussen, que agradece a presença de todos, avisa que iríamos assistir, em primeira mão, aos primeiros minutos de *God of War III*. As luzes se apagaram, o som subiu e a ação começou. Foi impressionante. Não vou esquecer um único segundo daqueles instantes.

Terminada a apresentação, a plateia de jornalistas não contém o entusiasmo e bate palmas freneticamente. Seria tudo muito suspeito, já que todos estavam ali a convite da Sony, mas *God of War III* merece. O jogo impõe respeito desde os primeiros segundos.

Uma nova porta se abre e surgem 21 televisores LCD de 50 polegadas, cada um equipado com um PlayStation 3 especial de teste, com *GoWIII* rodando. O ambiente estava todo decorado ao melhor estilo gamer. Pôsteres gigantes com imagens de Kratos e seus rivais, mesas com ossos cenográficos (nada de sacrifícios de bodes desta vez), toalhas manchadas de sangue e réplicas de urubus degustando os restos de carne nos ossos daqueles que cruzaram o caminho do Fantasma de Esparta.

No canto esquerdo e ao fundo, um Kratos de papelão, grande, com quase dois metros e meio de altura, vigiava a sala. Escolhi a primeira TV e comecei, finalmente, a controlar o jogo que será alardeado nos próximos anos. Durante o evento que durou mais de seis horas, completei os 45 minutos três vezes. E, se pudesse, teria jogado ainda mais e esta reportagem nunca ficaria pronta.

45 MINUTOS

God of War III começa no exato ponto em que *GoWII* terminou. Kratos e os Titãs escalam o Monte Olimpo para exterminar os deuses. Ao pressionar New Game, surgem as opções de níveis de dificuldade, que agora são: Spartan (fácil), God (normal), Titan (difícil) e Chaos (absurda - essa opção estava desativada e certamente será liberada após terminar o jogo pela primeira vez). Escolhi God, para não fazer feio.

A primeira frase de Kratos ao

Entre tantas batalhas contra deuses, a luta contra Hades, o mestre do Inferno, é uma das mais cinematográficas

começar o jogo é: "Assim termina a minha vingança". A câmera rapidamente se move para o olho direito de Kratos, como se estivéssemos acessando sua memória. Assim começa uma animação narrada por Zeus, convocando os deuses a protegerem o Olimpo. Surgem Hermes, Poseidon e Hélios, que formam o pelotão de frente no ataque aos titãs que escalam o Olimpo. Kratos está no ombro de Gaia, titã com corpo coberto por árvores e que gerou a maioria dos outros gigantes.

A animação termina e começa a ação frenética. Kratos empunha a Blade of Olympios (o espartano começa com o armamento que terminou em *GoWII*). A movimentação e pancadaria seguem o mesmo estilo e comando dos outros jogos da série, porém com um detalhe impressionante: Kratos está caminhando no ombro de Gaia, portanto o cenário se movimenta e balança o tempo todo. A sensação de escala ultrapassa qualquer experiência gamer existente.

Mortos-vivos aparecem em grande quantidade pela tela e, enquanto Kratos os arrebenta como os insetos que são, é possível ver, no fundo da tela, outros titãs escalando o Olimpo. A sensação de poder por fazer parte do exército mais temível da história é embriagante.

Estar no ombro de Gaia faz tudo parecer gigantesco. A grandiosa sensação de escala, que antes só rolava em algumas partes de *GoW* e *GoWII*, agora é permanente. A todo momento você se sente uma mosca em um mundo de gigantes. Uma mosca poderosa!

Os gráficos são detalhados como nenhum outro jogo do gênero pôde alcançar. O que mais impressionou foram as cenas com água, incrivelmente realista e fluida. As texturas de pele e sangue também impressionam. Porém, enquanto tentava observar com atenção cada detalhe gráfico evoluído desta nova versão, a presença dos titãs no fundo da tela e as constantes mudanças de ângulo



Cada uma das expressões de Kratos foi feita manualmente. É um trabalho árduo e demorado, mas faz a diferença





e perspectiva me impediam de focar meus olhos em um ponto específico. O deslumbramento é tão grande que não é possível olhar para um elemento apenas, e os titãs podem ser considerados um marco no uso do poder de processamento do PlayStation 3.

O jogo avança e Poseidon (deus dos oceanos) ataca Gaia. Ele mergulha no oceano e envia Leviatã, um monstro mitológico que mistura patas de caranguejo com a cauda de um escorpião e a cabeça de um cavalo. O monstro penetra em um dos pulsos de Gaia e a mantém presa.

Kratos decide salvar sua aliada e assim, em menos de cinco minutos de partida você já começa a enfrentar um chefão. Dezenas de golpes fazem Leviatã se mover e Gaia girar o braço. O combate continua, agora de ponta-cabeça. Depois de atacar mais, um novo giro de Gaia e Kratos agora precisa escalar o pulso da Titã ao mesmo tempo que enfrenta o monstro. Alteração de perspectiva dos cenários é frequente por conta da atividade dos titãs.

Tudo é muito frenético, com trilha intensa e ininterrupta. É um início de jogo pesado que não nos deixou piscar ou sequer pensar em pausar. A vontade de avançar para ver qual será a próxima sequência é irresistível e, certamente, quando tiver a versão final, não vou desligar antes de ver os créditos finais.

Kratos consegue arrancar o Leviatã do braço de Gaia, mas não o derrota. Após uma sequência de ataques semiautomáticos (QTE), recurso clássico da série, Kratos voa para a encosta do Monte Olimpo. Neste ponto terminou a demonstração de Stig Asmussen. Mas nós pudemos avançar mais.

Os próximos trechos do jogo seguem o estilo da série. Kratos escala paredes, derrota hordas de inimigos e executa pulos complicados em um abismo aqui e acolá. Ao avançar pelo Monte Olimpo, em determinado trecho, você fica face a face com as "Correntes do Equilíbrio" que, segundo os produtores, mantêm as forças entre o Inferno e Monte Olimpo balanceadas. No teste só foi possível observar as correntes, sem interagir com elas, mas fica claro que algo acontecerá lá depois.

Nos instantes seguintes, Kratos avança por construções dentro do Monte, até que o Leviatã volta e retoma o ataque a Gaia. Ao fundo do cenário, sempre é possível acompanhar os outros titãs lutando contra os outros deuses convocados por Zeus. A ação é retornar para o ombro de Gaia. Assim que consegue superar novamente Leviatã, Kratos entra em uma fenda que leva ao coração de Gaia. Nada é óbvio em *GoWIII*, e a criatividade dos produtores é evidente em cada evento.

A aventura passa a ocorrer no interior da Titã. Alguns quebra-cabeças depois, Kratos chega ao centro do corpo de Gaia. Neste ponto é preciso resolver um enigma, que dá a entender que os desafios serão mais cabeludos. Além de poder mover os blocos, agora é possível rotacioná-los sem a ajuda de nenhum acessório.

Resolvido o problema, o espartano avança pelo corpo de Gaia até enfrentar, simultaneamente, Leviatã e Poseidon, que surge gigantesco usando a força dos Oceanos para ficar mais assustador. Atualmente não faltam jogos com chefes gigantescos, mas o clima cinematográfico que *GoW III* oferece é algo incomparável. Sequências de ataques que fariam filmes como *Avatar* chorar de inveja rolam sem economia, até que Kratos voa e arranca Poseidon do meio de sua armadura de água. O resultado é algo que não me atrevo a contar, para não estragar a sua surpresa. Mas vale destacar que



OS CABEÇAS DE GOD OF WAR III



Stig Asmussen
Diretor de *GoW III*, trabalhou também em *GoW*, *GoWII* e *GoW:CO*



Steve Caterson
Produtor Chefe de *GoW III*, trabalhou também em *GoW I* e *II*



Adam Puhl
Líder de Armas e Combate em *GoW III*, trabalhou em *GoW II*



Giovanni Luis – Gerente de Arte em *GoW III*, tem no currículo *GoW I*, *II* além de *Kinetica*



Vassily Filippov – Chefe de Programação de *GoW III*, trabalhou em *GoW I* e *II*, *Warhawk*, *Ratchet & Clark: Tools of Destruction* e *Resistance: Fall of Man*



O Leviatã foi o chefe mais teimoso da demonstração. A batalha rolou com mudanças dramáticas de câmera e ângulo



o trabalho de câmera e mudanças de perspectiva nas cenas de combate impressiona e inova. Ora o combate é visto em terceira pessoa, ora é visto em primeira pessoa (do ponto de vista de Kratos), e ora você está na pele de Poseidon. É uma ideia fantástica.

Gaia chama Kratos novamente e pede que ele escale seu dedo para continuar avançando junto a ela em direção ao Olimpo. Mas, de repente, ouço uma mensagem mais cruel do que qualquer decreto de Zeus: "Amigo, o jogo acabou. Você não pode ir além deste ponto". Era o Bruno Velazquez, chefe de animação do jogo, que estava me vigiando enquanto jogava. Teste acabado, ninguém poderia avançar além daquele ponto. Hora de, pela primeira vez em 45 minutos, piscar.



A noção de escala será a maior sensação do novo episódio. Note o tamanho de Kratos abaixo da cabeça de Gaia

IMPRESSÕES GERAIS

Tudo o que se esperava de *GoW III* foi entregue. Gráficos de última geração com texturas inacreditáveis são o ponto forte. Objetos e coberturas com brilho parecem tão polidos que chegam a se confudir, por exemplo, com o vidro da tela de LCD. E o sangue que jorra dos inimigos tem uma consistência que vai embrulhar os estômagos mais fortes.

É preciso jogar *God of War III* distante das crianças. A quantidade de golpes e violência assusta quem assiste, mas quem joga se diverte de forma absurda.

Em um dos novos golpes, Kratos pode agarrar o inimigo e decidir como acabar com sua vida. É possível dividi-lo em dois ou golpear o inimigo preso até a morte; arrastá-lo para acertar outros inimigos; ou, por fim, correr com a vítima até uma parede e golpeá-lo contra o cenário até estourar o inimigo. Todas essa opções de ação fazem que cada combate seja diferente. Mesmo repetindo três vezes o mesmo trecho, cada sequência foi diferente para mim.

Depois de ficar seis horas direto com *GoW III* e sua equipe, posso garantir que o jogo entrega mais do que prometeu. Trailers e demos foram superados. O jogo final é excepcional e irá deixar os fãs felizes. Críticas podem surgir pelo fato de ser uma sequência, com número menor de inovações. Eu senti o contrário, porque mesmo sendo uma sequência, o jogo surpreende desde os primeiros minutos.

A Sony irá lançar o jogo oficialmente no Brasil em março, por R$ 199. Se você não garantiu sua cópia em pré-venda, é bom correr, pois certamente as unidades que sobrarem vão se esgotar rapidinho. *God of War III* tem tudo para ser o grande "best seller" do ano. Eu voltei para o hotel querendo muito a minha cópia. Agora é esperar, jogar e vingar Kratos!



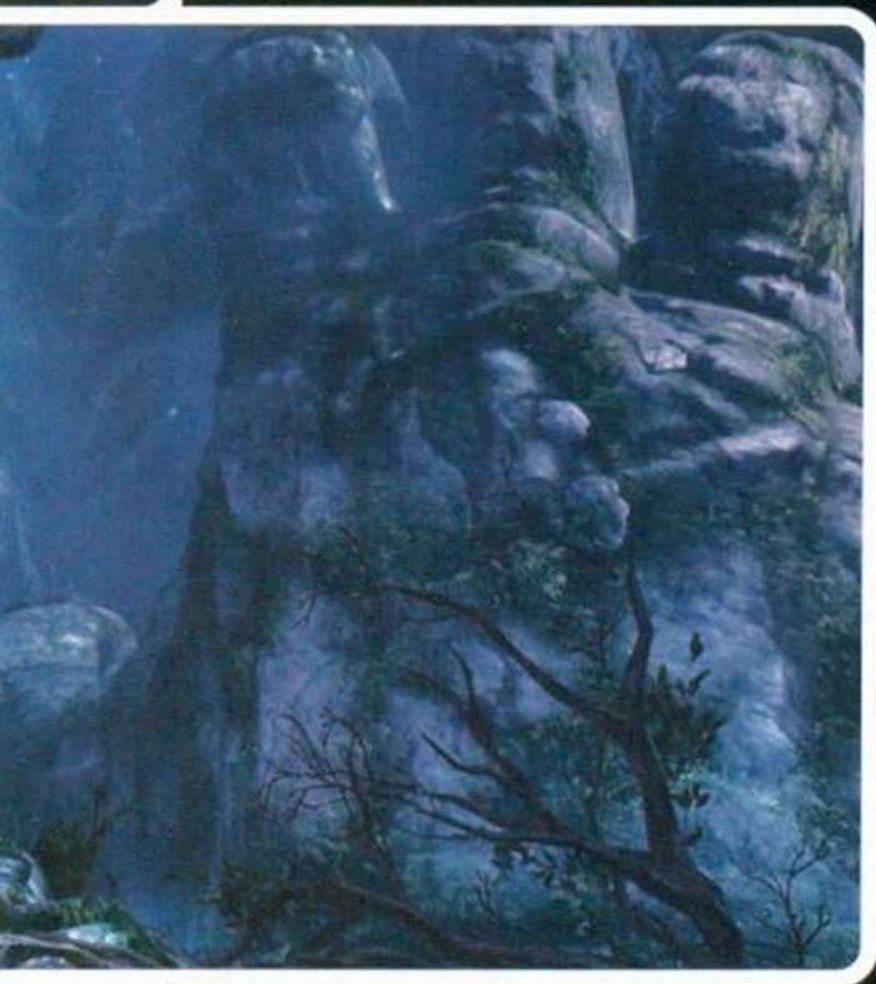
Durante quase todo o jogo, você poderá ver os titãs no fundo dos cenários, subindo para a treta no topo do Olimpo

ENTREVISTA COM STIG ASMUSSEN, DIRETOR GERAL DE GOD OF WAR 3, E COM A EQUIPE DE PRODUÇÃO DO ESTÚDIO DE SANTA MONICA



D&T. Qual é a grande novidade de *God of War 3* na sua opinião?
Stig. Kratos está com muito mais raiva agora e isso se reflete no jogo. A ação, os combates, as sequências demonstram isso. Tudo gira em torno da vingança de Kratos. Nossa missão era criar um GoW ainda mais intenso e, sinceramente, acho que conseguimos. O jogo é a síntese da fúria de Kratos contra os deuses do Olimpo.

D&T. Como você se sente com o resultado final do jogo?
Stig. Estou particularmente orgulhoso. O trabalho da equipe foi fantástico.



Começamos o jogo antes de GoWII estar pronto. Foram mais de 100 pessoas envolvidas, três anos de trabalho intenso. Por ser nosso primeiro grande jogo no PS3, a equipe precisou aprender tudo, desde a modelagem até a programação. No final, alcançamos gráficos impressionantes, com uma jogabilidade fácil que atende a hardcore gamers e iniciantes, e por fim uma história cativante com muita ação.



D&T. Qual a importânica da sensação de escala em *GoW III*?
Stig. Os Titãs eram seres que, em GoW I e II, não podiam ser explorados como agora. A capacidade de processamento do PS3 nos permitiu fazer tudo que desejávamos. Assim, a escala dos cenários se tornou mais marcante. Quanto maior é o inimigo derrotado, mais poderoso o jogador se sente. Isso é que faz GoW ser um sucesso. Além de Kratos ser um personagem cativante, capaz de enfrentar qualquer inimigo sem fazer cara de medo [...] mesmo diante de um ser 20 vezes maior.

D&T. E com relação à violência do jogo, como vocês decidiram onde parar?
Stig. God of War é um jogo de ação em que a violência faz parte. O conceito que tivemos foi simples: a violência tem de ser justificada pela diversão. As cenas são brutais, mas isso torna o jogo mais divertido e cativante. Assim tentamos não colocar limites. A ideia foi sempre produzir a forma mais divertida, e violenta, de Kratos derrotar seus inimigos. God of War é uma fantasia e temos a vantagem de criar um realismo em um universo imaginário, com violência imaginária também.

D&T. O que o PS3 acrescentou em relação ao PS2?
Stig. Muito. Principalmente muito trabalho. Precisamos reorganizar toda a equipe, processo de trabaho e criação. O PS3 foi um grande desafio e não atingimos o máximo de seu potencial, apesar de que, em alguns momentos, tivemos de segurar o processo de criação, pois o console atingiu seu limite. Nossa questão não era usar o máximo do console, mas dar o máximo de diversão ao jogador, e o PS3 permitiu fazer o que queríamos com folga.

D&T. Qual é a sua diferença em relação a David Jaffe and Carl Barog, os ex-diretores de *GoW I* e *II*, respectivamente?
Stig. Somos três pessoas diferentes, cada uma com ideias diferentes. Eu respeito demais os dois. São profissionais que criaram jogos que marcaram e se consagraram. Entretanto, eu acredito que o mais importante não são os diretores e sim a equipe envolvida. Não adianta uma grande ideia sem um time para executá-la. Tive sorte de contar com um time experiente que já conhecia a série por ter trabalhado em GoW II. David e Carl tiveram sucesso com o trabalho de suas equipes. Seguimos seus passos, vamos ver onde chegamos.

D&T. Qual é a maior contribuição de *God of War III* para a indústria dos games?
Stig. Enquanto todos hoje tentam criar maneiras de explorar conteúdo online ou multiplayer, God of War III vai no caminho contrário. É uma aventura single player, com uma história e engine únicas. É a prova de que investir em boas histórias realmente vale a pena, e que o resultado pode ser muito melhor sempre que o jogador cria empatia com o herói.

D&T. O que você pode falar sobre os próximos jogos e o filme de *God of War*?
Stig. É sério. Não temos o que falar. Se God of War IV existir, certamente será melhor que GoW III, mas ainda não há o que falar. E sobre o filme, eu não estou envolvido no projeto, nem sabemos se será executado.

D&T. Um diretor nunca se repete na série. Você será o diretor do próximo *GoW*?
Stig. Isso é parcialmente verdade. Temos muitas pessoas no time que trabalharam nos quatro jogos. Realmente ser o diretor exige muito tempo, dedicação e atenção. A pressão é alta para qualquer um que estiver no cargo. No momento, eu diria que não, mas quero trabalhar novamente com GoW no futuro. Sou fã da série e acho que ela pode ter muitos desdobramentos. Mas não há nada definido.

EM SANTA MONICA

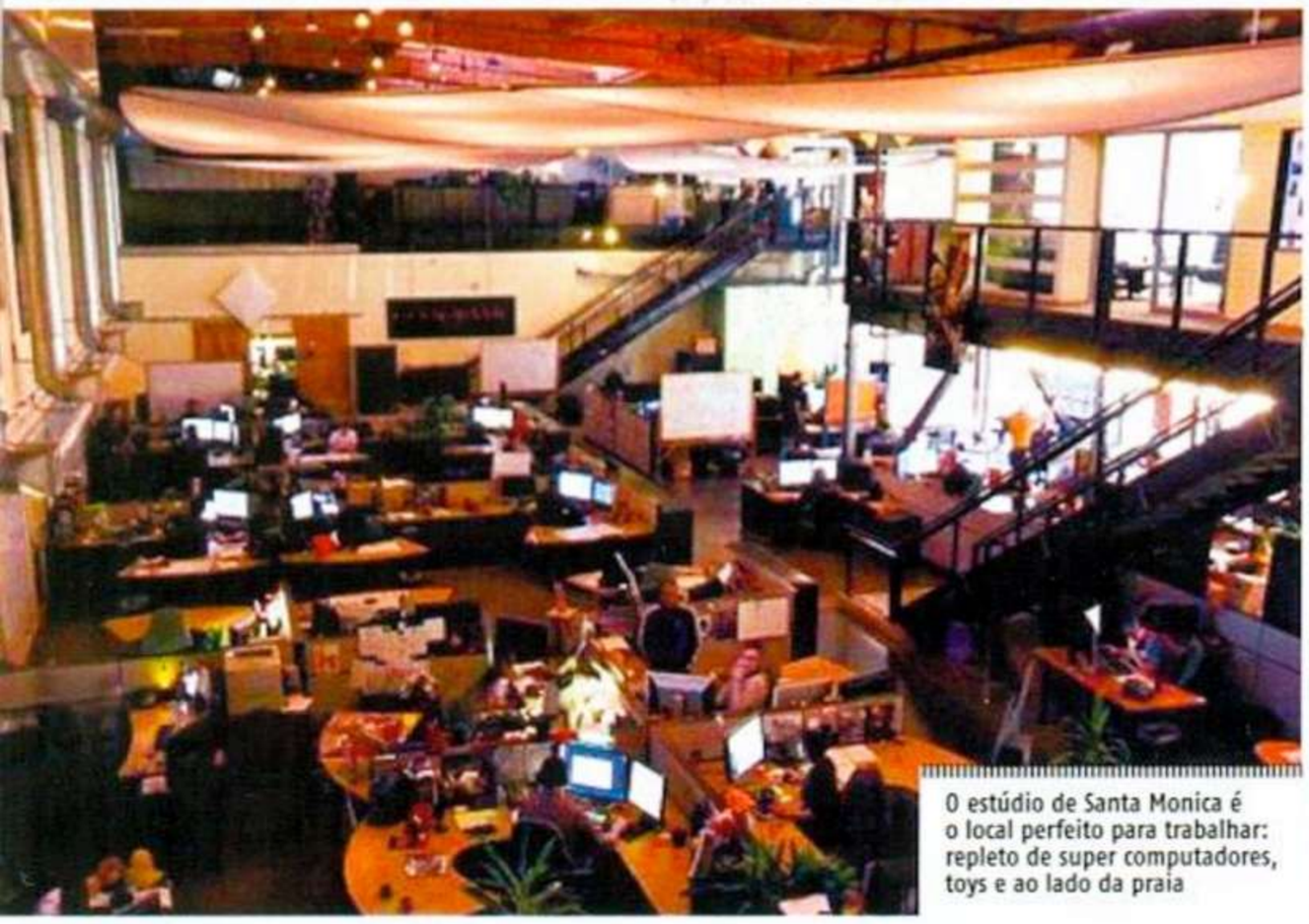
D&T. Qual é a ferramenta da animação e modelagem dos personagens de *GoW III*?
Bruno Velazquez (Líder de Animação). Todo o nosso trabalho é no Maya. Desde a modelagem, animação e aplicação. Temos outras ferramentas de suporte, mas a principal é ela. Um detalhe importante é que toda as animações, inclusive as da face de Kratos, são feitas uma a uma, manualmente. Não usamos Motion Capture; cada movimento e ataque foram elaborados com a ajuda de designers e animadores, item por item. As sequências demoraram meses para serem concluídas.

D&T. Como é o processo de animação dos golpes e combates?
Adam Puhl (Animação de Combate e Armas). É um trabalho detalhista e praticamente manual. Cada golpe, cada sequência de ataque de uma determinada arma tem de ser programada item a item. Enquanto os animadores trabalham com Maya, meu dia-a-dia é com linhas de programação. Tenho de definir os pontos de contato entre cada personagem, o quanto aquele golpe afeta o adversário e definir os limites de ataque. Quanto mais detalhista for este processo, mais envolvente e realista o jogo parece.

D&T. Quais foram os cenários mais complicados de serem elaborados?
Chris Sutton (Artista Senior de Cenários). Todos os cenários são incrivelmente detalhados, porém os titãs foram o nosso grande desafio, já que simultaneamente são cenários e personagens. Levamos meses para terminar cada um e trabalhar em seus elementos. A diferença dos titãs para os cenários fixos está na iluminação e nos chamados "pontos cegos". Nos cenários fixos não nos preocupamos com as áreas que não aparecem durante as sequências de animação ou combate, mas nos titãs é preciso dar acabamento em tudo. Como tanto os modelos de animação quanto os de jogo são iguais, não pudemos deixar nada passar. Foram meses aplicando texturas e acabamentos em cada titã para dar um efeito realista.

D&T. Vocês podem melhorar a modelagem dos personagens para o futuro?
Patrick Murphy (Artista Senior de Personagens). Com certeza. Esse é o nosso primeiro capítulo da série no PlayStation 3. Tivemos de aprender tudo de novo, pegar modelos antigos e detalhar ainda mais, inserir mais polígonos, aplicar novas texturas e fazer acabamentos nunca antes imaginados. No PlayStation 2, em cinco dias era possível modelar e criar um personagem novo completo, no Maya. Agora, no PlayStation 3, levamos semanas, às vezes três ou quatro. O trabalho é muito maior, mas o resultado é muito melhor.





O estúdio de Santa Monica é o local perfeito para trabalhar: repleto de super computadores, toys e ao lado da praia



Pôsteres, displays, bonecos, capas de revista, máscaras e todos os produtos de Kratos que você pode imaginar estão aqui



VISITA A SANTA MONICA

A produção de *GoW III* levou três anos e envolveu mais de 100 pessoas dedicadas em tempo integral. Visitamos o estúdio da Sony em Santa Monica para conhecer essa galera e seu ambiente de trabalho.

A visita rolou no dia seguinte ao evento de lançamento. O estúdio fica em Santa Monica, a oeste de Los Angeles, perto das praias da Califórnia. Escritórios de outras empresas de peso estão na região, como Google e Universal Studios. A visita se iniciou às 11hs da manhã, quando a equipe da América Latina foi recebida na porta por John Hight, diretor de desenvolvimento. Na escala de poder, John está no Olimpo e sabe tudo da série.

O presente da nossa visita veio logo: acompanhar um trecho inédito que ainda não havia sido exibido para nenhum outro grupo de jornalistas do mundo. A fase foi "The Caves" (As Cavernas), um trecho do submundo que ocorre entre três ou quatro horas depois do início. Na demonstração, Kratos enfrentava nove ciclopes. Para superar os inimigos, foi necessário usar os recursos de escalar um ciclope e controlá-lo para destruir os demais. Com os inimigos mortos, Kratos avançou pelas escuras cavernas.

Para iluminar o caminho, a cabeça de Hélios é usada como lanterna, e Kratos encara um novo e poderoso chefão. O bichão é um escorpião gigante com membros congelados. Vencê-lo não foi fácil. Além de exigir tempo e estratégia, com os golpes, o monstro tinha vários estágios de decomposição.

Ao final, quando o monstrão parecia quase que derrotado, Kratos leva um golpe e é jogado para fora da plataforma onde enfrentava seu inimigo. Na queda, inicia-se uma sequência de animação, Kratos abre as Asas de Ícaro e voa de volta à plataforma como um caça. Durante o voo, é preciso desviar de objetos a toda velocidade. Esta cena encerrou a exibição.

Em seguida, conversamos com John sobre a existência de legendas e dublagem em português e a resposta foi simples: "Sim. E vocês vão ver agora".

Com o jogo reconfigurado para português, acompanhamos os primeiros cinco minutos de diálogos. A versão em português foi feita pensando nos jogadores de Portugal, mas o sotaque não atrapalha em nada a compreensão da história. Até o fechamento desta edição, a Sony não conseguiu confirmar se o jogo será lançado em português também no Brasil e a versão que vimos só estava confirmada para a Europa.

Terminada a sessão de demonstração fizemos um passeio de duas horas pelas salas do Santa Monica Studios. O local estava um pouco vazio, pois grande parte da equipe estava descansando após as últimas semanas de esforço extremo para finalizar o jogo. Mas algumas pessoas chaves na produção nos esperavam em suas mesas para explicar como foi o processo de criação de *GoW III*.

No estúdio, todas as mesas são equipadas com um super computador, sempre com três telas enormes de LCD e um controle de PlayStation 3 conectado a tudo. O espaço é grande, mas há muita gente trabalhando, logo a distância entre as mesas é pequena. Para qualquer lado que você olhe, há réplicas de Kratos nas paredes, letreiros ou pôsteres gigantes. Santa Monica Studios pensa em Kratos dia e noite com muita intensidade.

A visita foi uma oportunidade única de conhecer as mentes por trás de *GoW III*. Ficou fácil entender o porquê de toda a demora para finalizar o jogo. O trabalho de criação, animação, programação e acabamento leva realmente muito tempo e é feito manualmente, item por item.

Nosso respeito e admiração pelo trabalho da equipe do estúdio aumentou ainda mais. Todos foram muito atenciosos e detalhistas nas explicações. Nas entrevistas desta reportagem, você pode conferir informações da equipe de produção. E no final, quando fomos embora e ficou claro como *God of War III* exigiu uma equipe talentosa para ser criado, surgiu a dúvida: qual será a próxima obra-prima deste time genial? Certamente será algo fabuloso.

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível
R$ 99,00 cada





R$ 79,00 cada





PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00



PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00



R$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS





TODO O SITE 10X S/ JUROS



DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada





Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ESPECIAL

O Futuro do PS3 é 3D

Entenda um pouco mais sobre essa tecnologia e descubra por que o PS3 tem um papel fundamental na popularização desta nova tendência

POR MARCO CLIVATI



MotorStorm só apareceu nas apresentações da CES com um pequeno trailer do que pode ser a versão 3D. Maé um dos jogos que promete muito



Super Stardust estava jogavél e na versão 3D oferece mais profundidade e os inimigos e obstáculos pareciam saltar da tela

Levar a mesma experiência das salas de cinema 3D para dentro de casa é a grande missão da indústria de eletrônicos e entretenimento para 2010. Se depender do que foi apresentado na CES, a maior feira de tecnologia do mundo, que aconteceu em Las Vegas, o 3D iniciará 2010 com toda força e vem para ficar. Por todos os lados do evento, o que mais se viu foram soluções, conteúdos e telas capazes de exibir imagens em três dimensões. Fabricantes de equipamentos, grandes estúdios, produtoras de conteúdo e operadoras de TV estão de olho nesse mercado e não estão poupando esforços para que 2010 seja o ano de largada do 3D dentro de casa. Obviamente, a Sony não poderia estar de fora e coloca o PlayStation 3 como peça fundamental nesta nova empreitada.

EM BREVE NAS PRATELEIRAS

O 3D não é algo novo na CES. Pelo menos nos últimos três anos do evento, na maioria dos estandes das grandes empresas era possível ver algum protótipo de TV 3D funcionando. A diferença em 2010 é que esses produtos, agora, têm data marcada para chegar às lojas. E será uma verdadeira avalanche de opções entre players de Blu-ray, plasmas, LCD e projetores.

Para levar o 3D para dentro de casa, você terá que comprar um novo televisor. Mesmo se você acabou de gastar mais de R$ 5 mil no último modelo LCD de LED do mercado. Além da TV, seu player de Blu-ray também terá que ser substituído. Mas se você é um feliz proprietário de um PlayStation 3, "só" vai precisar se preocupar em comprar uma TV.

Em uma entrevista exclusiva para o nosso correspondente, Hiroyasu Gusiyama, Gerente Geral da Divisão de 3D da Sony, afirmou que todos os consoles PS3 irão receber uma atualização para se tornarem compatíveis com o 3D. O primeiro update do firmware, que será exclusivo para jogos em 3D, será disponibilizado em meados de 2010. Um segundo update, ainda sem data definida, possibilitará que o PS3 também rode filmes 3D em Blu-ray.

Gusiyama disse que filmes e conteúdos em 3D também serão disponibilizados pela PlayStation Network. Segundo ele, assim como o PS3 teve papel fundamental para o sucesso do Blu-ray, o console tem um grande potencial para acelerar a adoção do 3D, já que a base de consoles instalados ao redor do mundo já ultrapassa os 33 milhões de unidades.

AGORA VAI!

A definição do padrão 3D adotado pelo Blu-ray foi fundamental para dar o pontapé inicial na entrega do 3D em casa. Segundo a Blu-ray Disc Association, o formato adotado será compatível com qualquer tela 3D ou projetor 3D, independentemente do tipo (plasma, LCD, DLP, LCoS, OLED) ou da tecnologia utilizada para geração das imagens 3D.

O padrão definido pela BDA permite que os discos de Blu-ray sejam gravados em 3D fornecendo imagens em 1080p para cada olho, garantindo assim imagens em três dimensões com resolução Full HD. Usando codec MPEG-4-MVC (Multiview Video Coding), o novo padrão permitirá, inclusive, a criação de menus com imagens em 3D. Além disso, segundo a BDA, os discos em Blu-ray em 3D serão compatíveis com os atuais players 2D. Algo essencial para os consumidores que não desejarem entrar, neste primeiro momento, para o mundo das três dimensões.



Gran Turismo 5 também apareceu com uma pista em versão 3D. A sensação de profundidade era intensa e deixo gostinho de quero mais

LBP não tinha uma versão jogavél, mas o trailer mostrava que a sensação de profundidade é a palavra chave da versão 3D

O Gerente da Sony ainda disse que demonstrações da tecnologia 3D poderão ser conferidas nas lojas SonyStyle espalhadas pelo Japão, Europa, Ásia e América Latina (não foi informado se as lojas do Brasil também terão essa demonstração).

ENTENDA COMO FUNCIONA

O método mais popular até hoje é o estereoscópico, criado por Charles Wheatstone, em 1840. Essa técnica é baseada nas características da visão humana. Graças ao posicionamento lado a lado, cada olho tem uma perspectiva de uma mesma cena a partir de um ângulo ligeiramente diferente. Cada olho capta a sua própria imagem e ambas são enviadas ao cérebro para processamento. Quando as duas imagens chegam simultaneamente à parte de trás do cérebro, elas são combinadas, adaptando-se as semelhanças e adicionando as pequenas diferenças, formando, assim, uma única imagem. O resultado é uma cena tridimensional estéreo.

Com a visão estéreo (ou visão estereoscópica), você é capaz de ver um objeto sólido em três dimensões espaciais – largura, altura e profundidade. É essa percepção da profundidade que torna a visão estéreo especial. Graças a ela, o ser humano pode ver onde estão os objetos, com muito mais precisão – especialmente quando os objetos estão se movendo em sua direção ou se afastando.

A maioria das soluções 3D comerciais existentes hoje utiliza essas características da visão humana para gerar as imagens em três dimensões. A criação de cenas 3D pode ser feita utilizando softwares ou com duas câmeras captando as imagens, uma para cada olho.

TESTE PRÁTICO

Para entender melhor como funciona o método estereoscópico, basta fazer um simples teste utilizando a imagem do olho, localizado no centro deste quadro. Primeiro, centre o seu nariz no olho abaixo e foque sua visão nele. Coloque seu polegar na frente do seu nariz e continue a centrar-se no olho. Afaste seu polegar alguns centímetros. Você deverá ver dois polegares, conforme a Figura 1. Agora, mude o foco da sua visão para o seu polegar. Você deverá ver dois olhos e um único polegar, conforme a Figura 2.

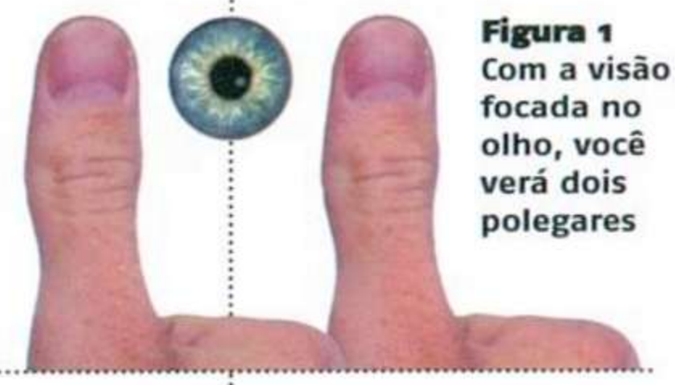


Figura 1
Com a visão focada no olho, você verá dois polegares



Figura 2
Já com o foco no polegar, você enxergará dois olhos

TODO MUNDO DE ÓCULOS

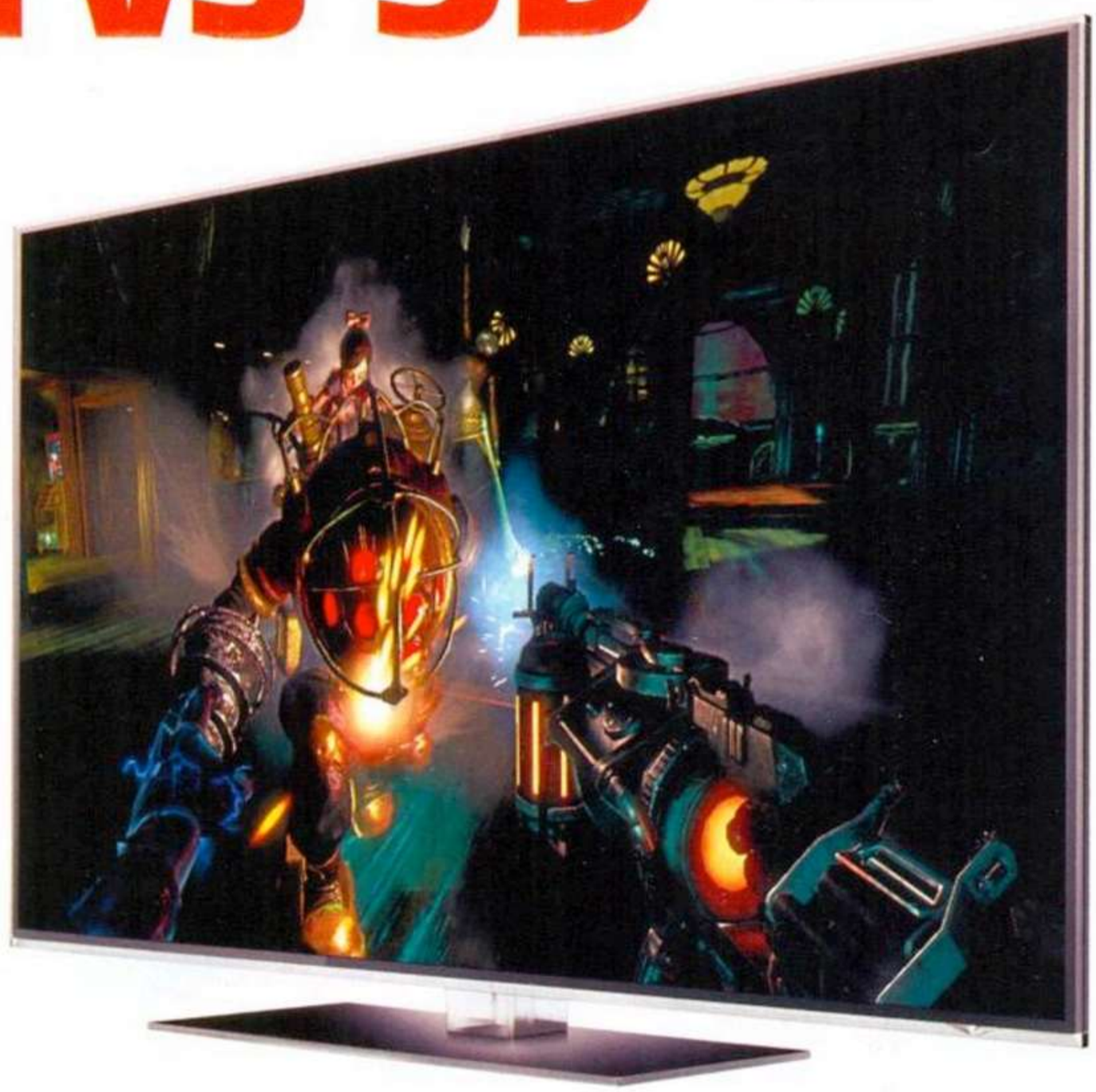
Todas as TVs 3D que irão invadir as lojas em 2010 necessitam de um óculos especial. Apesar das reclamações em relação à necessidade do acessório, a experiência e o resultado irão falar mais alto nesse aspecto. Nas dezenas de estandes da CES, todos que experimentavam a tecnologia acabavam saindo deslumbrados com a nova experiência em três dimensões. Televisão 3D sem óculos ainda deve demorar um pouco.



ESPECIAL

TVs 3D

A CES de 2010 marcou o início do 3D dentro de casa. Confira todos os lançamentos deste ano



LG

A fabricante coreana apresentou duas novidades prontas para o universo 3D. Uma delas é a **Infinia LE9500** , TV LED Full HD de 55". O modelo, que será o primeiro televisor 3D da marca a ser vendido nos EUA, conta com atrativos como taxa de atualização de 480 Hz, certificação THX, conexões Wi-Fi e Wi-HD, DLNA e o recurso Netcast, que oferece acesso a vários serviços online (Skype, Vudu, Netflix, YouTube e Napster). Outra novidade da marca é o CF3D , primeiro projetor LCoS Full HD do mundo capaz de reproduzir conteúdo tridimensional. Com 2.500 ANSI lumens e taxa de contraste 7.000:1, o equipamento oferece duas entradas HDMI e embarca na tecnologia TruMotion 120 Hz, que proporciona grande suavidade de imagens. Ambos os aparelhos estarão disponíveis em abril de 2010.

PANASONIC

Para a Panasonic, graças à maior velocidade de atualização da tela, o 3D fica muito melhor em uma TV de plasma. E não é só ela que concorda com isso. Muitos jornalistas elogiaram suas telas 3D durante a CES. Para 2010, a empresa promete modelos que vão de 50" a 65". Ao todo, serão cinco modelos da linha Viera: **TC-P50VT20**, **TC-P50VT25**, **TC-P54VT25**, **TC-P58VT25** e **TC-P65VT25**. Todos eles têm certificação THX, são equipados com um par de óculos ativos, adaptador Wi-Fi e contam com o recurso Viera Cast. A empresa japonesa também demonstrou seu primeiro Blu-ray player 3D, o DMP-BDT350 . O tocador traz recurso Viera Cast, Wi-Fi (via adaptador USB) e um grande diferencial: duas saídas HDMI (uma versão 1.3 e outra 1.4). Dessa maneira, os vídeos 3D podem ser enviados pela porta HDMI 1.4 para a TV 3D e o áudio digital para o receiver, pela HDMI 1.3.





TOSHIBA

A empresa está apostando todas as suas fichas em um único equipamento, a poderosa **ZX900 CELL TV**, uma das TVs mais completas apresentadas durante a CES. A Toshiba resolveu colocar tudo o que há de mais moderno nessa LCD de LED, que será comercializada em dois tamanhos: 55" e 65". Segundo a empresa, esse processador é 143 vezes mais poderoso do que aqueles encontrados nas TVs atuais. O processador da TV e todas as conexões estão localizados em uma unidade central, que fica separada da tela. Com tecnologia Wireless HD, essa central se encarrega de enviar as imagens para a tela sem a necessidade de fios. Todos os recursos imagináveis, além do 3D, estão nesta TV: Wi-Fi, Ethernet, DLNA, acesso a conteúdos da web, upscaling 1080p, Blu-ray player integrado, HD de 1 TB... E os recursos não param por aí. A tela LCD de LED da CELL TV é diferente de todas as encontradas no mercado atualmente, que utilizam LEDs apenas nas bordas (chamado de Edge-lit). O modelo da Toshiba traz backlight do tipo Direct-lit – os LEDs são espalhados por toda a tela.

SAMSUNG

A Samsung não ficou de fora da corrida tridimensional e apresentou diversos aparelhos compatíveis com o 3D. O primeiro e mais impressionante de todos é a nova série de televisores **C9000**. A linha, composta de dois modelos (47" e 55"), utiliza a tecnologia Edge-lit, onde os LEDs são localizados nas bordas da tela, proporcionando uma finíssima espessura: apenas 0,8 cm. Para alcançar tal proporção, a Samsung optou por adicionar os botões e conexões no pedestal da TV. Com resolução Full HD e taxa de 240 Hz, o modelo conta com Wi-Fi, DLNA, Internet@TV e Samsung Apps (loja virtual da Samsung que permite a compra de novos aplicativos). O televisor ainda integra um sistema para converter qualquer vídeo 2D em 3D. A série C9000 traz um controle remoto inovador, bem parecido com um iPhone. Pela tela LCD touch screen do controle é possível operar diversas funções e até mesmo visualizar o mesmo conteúdo reproduzido na TV.

SONY

A empresa mostrou todo o seu arsenal que irá invadir as lojas em 2010. No universo 3D, a empresa virá com força total. Serão três novas linhas **Bravia** com recurso 3D: **XBR-LX900**, **XBR-HX900** e **XBR-HX800**. Com telas variando de 40" a 60", as três novas linhas totalizam nove novos modelos. Todas as TVs LCD são Full HD de 240 Hz e contam com recurso DLNA – reproduz músicas, vídeos e fotos armazenados no PC via rede – e Bravia Internet Video, que permite a reprodução de vídeos da internet de sites como o YouTube. A top de linha, LX900, conta com Wi-Fi integrado e acompanha dois pares de óculos ativos. Já nas linhas HX900 e HX800, os óculos ativos serão vendidos separadamente, bem como um adaptador Wi-Fi USB. Ainda no segmento de 3D, a empresa japonesa apresentou o Blu-ray player BDP-S770 e o sistema de home theater BDV-HZ970W.
Os preços e datas de lançamentos ainda não foram divulgados.

SHARP QUADPIXEL

A Sharp resolveu não anunciar nenhum equipamento 3D. Sua aposta está em uma nova tecnologia LCD batizada de QuadPixel. Para aumentar a gama de cores que a tela é capaz de gerar, cada pixel do display é formado por quatro cores (vermelho, verde, azul e amarelo). Nas LCD atuais, cada pixel é composto por três cores, o tradicional RGB (vermelho, verde e azul).



DETONADO

EXCELÊNCIAS



LAR DOCE LAR
Revisitar Rapture, viver novas experiências macabras e sentir a alma gelar ao som estridente das Big Sisters, é o que há.



ESCAFANDRO 2.0
Nada melhor que incorporar um Big Daddy e abusar de seus recursos de combate em uma mecânica melhorada.



BRIGA EM FAMÍLIA
O modo multiplayer está na moda e vem promover brigas com seis personagens diferentes em sete modalidades.

BIOSHOCK 2

O fim de um sonho... seja bem vindo, mais uma vez, a Rapture

POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Quem torce nariz para FPS mas está sempre procurando uma trama densa e cheia de mistérios para atiçar a mente, tem que dar o braço a torcer e jogar BioShock: é simplesmente enlouquecedor de tão bom, a ponto de fazê-lo não querer parar a jogatina até consumir o último farelo de informação do universo fantástico que dão vida a Rapture. No primeiro jogo a distópica cidade é apresentada já após o caos da guerra civil e da autodestruição com a manipulação genética. BioShock 2 faz um repeteco da fórmula, melhorando e mudando pouquíssimas coisas, com um aroma de novidade que o convida, mais uma vez, a experimentar sua atmosfera peculiar.

OLA, BIG DADDY

Embora situado uma década a frente do jogo primeiro jogo, assumir o papel de um Big Daddy (a cobaia Delta) soa muito bem na teoria, mas a sensação inicial é exatamente a mesma coisa do protagonista anterior, ou seja, fraco e frágil – mesmo empunhando uma broca gigante, coletar um belo arsenal e impor medo por onde caminhar –, mas isso é só no começo, já que melhorar seus atributos genéticos continua sendo fundamental para sobreviver.

Caso espere muitas novidades e tenha jogado BioShock à exaustão, sua familiaridade com Rapture mostrará que BioShock 2 não tem tanto material novo em termos de enredo. Não há nada que amplie o já vasto universo do jogo, apenas reafirma boa parte do que foi mostrado antes. O fato de você não revisitar áreas, como no primeiro jogo, torna a experiência um pouco limitada. Não há um mistério memorável, mas a trama o conduz muito bem até sua conclusão, soltando-se mais na jogabilidade. Esta, aliás, ganhou melhorias significativas em muitos aspectos, mas os comandos continuam os mesmos. Hackear máquinas está mais prático, nada mais de montar um encanamento movendo peças. Agora o puzzle exige precisão e reflexo: há um ponteiro que vai de um lado ao outro e o botão deve ser apertado de forma que o ponteiro pare no verde – as áreas vermelhas disparam o alarme, enquanto áreas azuis resultam em bônus. A dificuldade vai aumentando, com espaços verdes menores e movimentos rápidos.

Outro adicional está na pesquisa de inimigos para ganhar upgrades em habilidades. Não é mais uma câmera fotográfica e sim uma filmadora. Filme os inimigos por até 30 segundo para acumular pontos. Ajudar as Little Sisters deixou de ser uma grande dor de cabeça na hora de encarar um Big Daddy. Adotando uma delas, use-a para encontrar corpos e extrair ADAM antes de salvá-las ou matá-las. Mas não pense que escapará será tão fácil. Ao adotar todas as Little Sisters da fase, ocorrerá um combate contra uma Big Sister.

Dá arrepios quando, repentinamente, um grito estridente e desesperador ecoa próximo a você. Elas são incrivelmente ágeis, poderosas e podem absorver ADAM de Splicers para recuperar HP, caso não a impeça. Sim, as Big Sisters são o grande desafio do jogo, uma vez que a sensação "ué, já acobou?" martela sua mente -sim, é curto. Sua moralidade é testada ao longo da aventura para moldar um dos três finais – seis, se considerar as variantes.

CLIMA ANTIGO NA MODERNIDADE

O primeiro jogo consegue explodir sua cabeça com a trama, mas a galera da 2K Marin resolveu atender a pedido dos jogadores com uma campanha multiplayer, uma moda quase obrigatória na atual geração, tanto quanto a venda de conteúdo online. Se a campanha solo ficou linear e curta, a campanha multiplayer compensa em diversão (modalidades típicas de FPS com temática BioShock) e se amarra bem à trama principal: você vive a guerra civil detonada em Rapture. Em comum, ambas as campanhas sofrem falhas em carregamento de algumas texturas; incomoda mas não atrapalha.

BioShock 2 mantém o nível de excelência em como contar uma história e envolver totalmente o jogador com seu clima de tensão, ainda incorporando longevidade com o multiplayer.

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** 2K Marin
- **Distribuidora:** 2K Games
- **Gênero:** FPS
- **Jogadores:** 1 (offline) 2 a 10 (online)
- **Instalação:** 5GB
- **Vídeo:** 720p, 1080i e 1080p

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★☆☆
	Dificuldade	★★★☆☆
TIRO	Arsenal	★★★★☆
	Design de Cenários	★★★★☆
	Inteligência Artificial	★★★☆☆
	Multiplayer	★★★☆☆
	Sistema de Danos	★★★★☆

NOTA **8,5**

ROTEIRO

ADONIS LUXURY RESORT

O ano é 1958 e, assim como em todos os demais dias, Big Daddy (este conhecido por cobaia Delta) chama sua protegida, uma Little Sister, para o que parece uma brincadeira e, ao mesmo tempo, rotineira patrulha por Rapture. Próximo a uma festa, a criança é atacada por um pequeno grupo de Splicers, ativando seu impulsivo instinto de proteção. Apesar da violência e massacre dos indivíduos, Big Daddy termina sob efeito de hipnoze e acata as ordens da cientista Sofia Lamb, que veio pegar sua filha (a Little Sister sob os cuidados de Delta) e o faz cometer suicídio. Na condição em que se encontra, ignorar tal ordem é impossível. Ao puxar o gatilho, você parece acordar de um pesadelo para viver um de verdade numa Rapture decadente, dez anos mais tarde.

PONTO A

Use a broca para quebrar os corais que bloqueiam a porta no alto da escada e não deixe de coletar os dois primeiros Diários no caminho, os pontos 1 e 2 no mapa – este último é acessível ao usar a senha pintada no vidro da porta no painel ao lado. Ao coletar o plasmid Electro Bolt, a Little Sister reaparece mas logo em seguida é sequestrada pelo que parece ser um novo modelo de guardião, conhecida por Big Sister (uma versão incrivelmente rápida e mais eficiente em evitar o roubo de ADAM em Rapture, sendo ainda tão, ou mais, poderosa que qualquer Big Daddy).



PONTO B

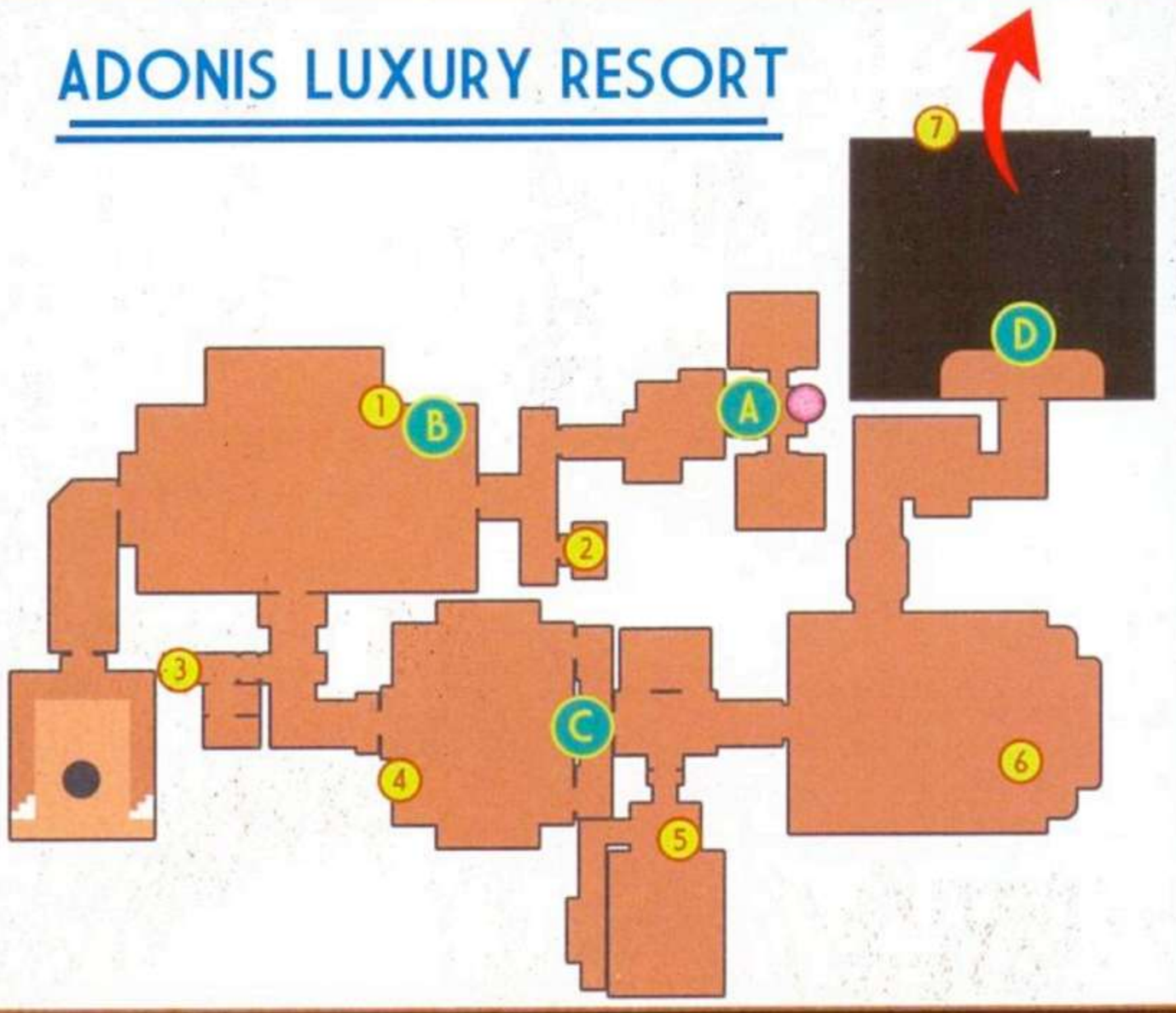
Use Eletcro Bolt para abrir a porta e volte ao grande salão, onde o sistema de força deve ser ativado (Electro Bolt no painel destacado em aparelo) para abrir a porta ao sul. Para saber o que está acontecendo, é preciso encontrar Tenenbaum, a mulher que o trouxe de volta à vida, para que possa procurar Eleanor Lamb e recuperar sua Little Sister.



PONTO C

Explore as áreas próximas (fica a seu critério exainar os caminhos próximos para coletar os Diários) e, na porta ao final do salão, pegue a arma River Gum para que trava a porta. Na área seguinte, ocorre seu primeiro contato direto com uma Big Sister. Fique em movimento constante ao redor dela, mantendo uma boa distância, para evitar seus ataques e investida, ao mesmo tempo em que a ataca com o que tem. No meio do combate, ela fugirá.

ADONIS LUXURY RESORT





PONTO D

Na grande sala, a Big Sister faz uma rápida aparição para tentar detê-lo ao inundar o local. Siga rumo ao oceano, trilhando o caminho até outro ponto da cidade, na estação de trem, onde deve encontrar Tenenbaum. O caminho pelo oceano é linear e existem alguma munição no caminho.

THE ATLANTIC EXPRESS

O sistema de transporte de Rapture é um trem, que tem seu ponto principal situada na área Atlantic Express. Logo que a cobaia Delta (você) chega ao Atlantic Express, rapidamente tem seu primeiro encontro com Brigid Tenenbaum. Deste ponto em diante a praga Splicers será uma ameaça constante, além das aparições da Big Sister –

criação de Sofia Lamb, sendo esta sua ferramento de oposição ao coman do de Andrew Ryan, fundador de Rapture e dono das Indústrias Ryan – sempre à procura das Little Sisters. A situação fica ainda pior quando Eleanor Lamb, a primeira Little Sister vinculada com sucesso a um Big Daddy (mais especificamente à cobaia Delta), filha de Sofia Lamb, passa a ajudar discretamente e pede para que seja encontrada por você.

PONTO A

Chegando na sala, um Splicer trancará a porta. Pegue a Hack Tool sobre a mesa e use-a através da vidraça quebrada, para acertar o painel de controle na parede e iniciar um minigame para abrir a porta (aperte o botão ✖ quando o marcador passar sobre a cor verde, mas caso erre sua punição será uma pequena perda de energia).



PONTO B

Na sala do portão de acesso, acione a alavanca e Eleanor Lamb revela estar vigiando tudo e todos em Rapture. Através dos autofalantes e monitores espalhados, ela diz que viu você morrer dez anos atrás e sua volta ao mundo dos vivos é intrigante. Um grupo de Splicers atacará, proteja-se e consequentemente o chão afunda derrubando-o no corredor submerso. Na área seguinte, eletrocue a câmera e aproxime-se dela rapidamente para hackeá-la e fazê-la trabalhar a seu favor – sempre que encontrar equipamento de vigilância e segurança, neutralize-os e hackeie-os para usá-los a seu favor contra os malditos Splicers. O meso pode ser feito ao encontrar quaisquer outros equipamentos de venda de itens, sempre use a Hack Tool para ganhar desconto na compra destes.



PONTO C

O caminho o levará ao plasmid Telekinesis. De posse deste, volte até a saida do corredor submerso e olhe para a grade giratório à esquerda, próxima da escada. Use Telekinesis para pegar o Diário assim que o buraco na grade permitir, depois continue por onde pegou o plasmid e a escada adiante o levará através da plataforma superior rumo ao grande salão – lance os tanques de oxigênio contra os inimigos para acelerar a vitória. Logo abaixo da plataforma, acione o painel na porta abaixo para abrir mais um caminho de volta. Independente disso, nas redondezas encontra-se munição.

PONTO D

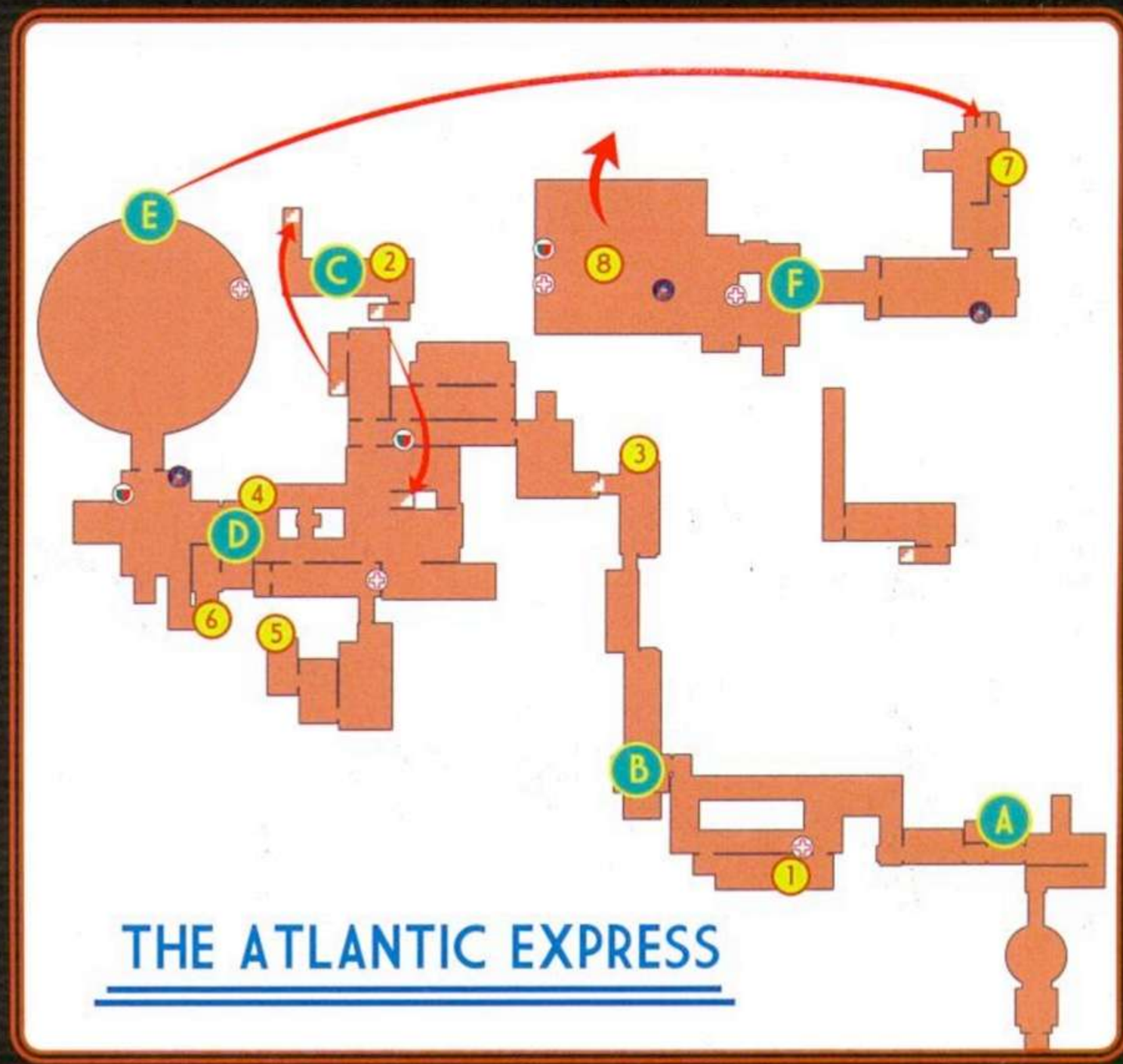
O portão será fechado e a engrenagem ficará travada, impedindo sua abertura, graças a um

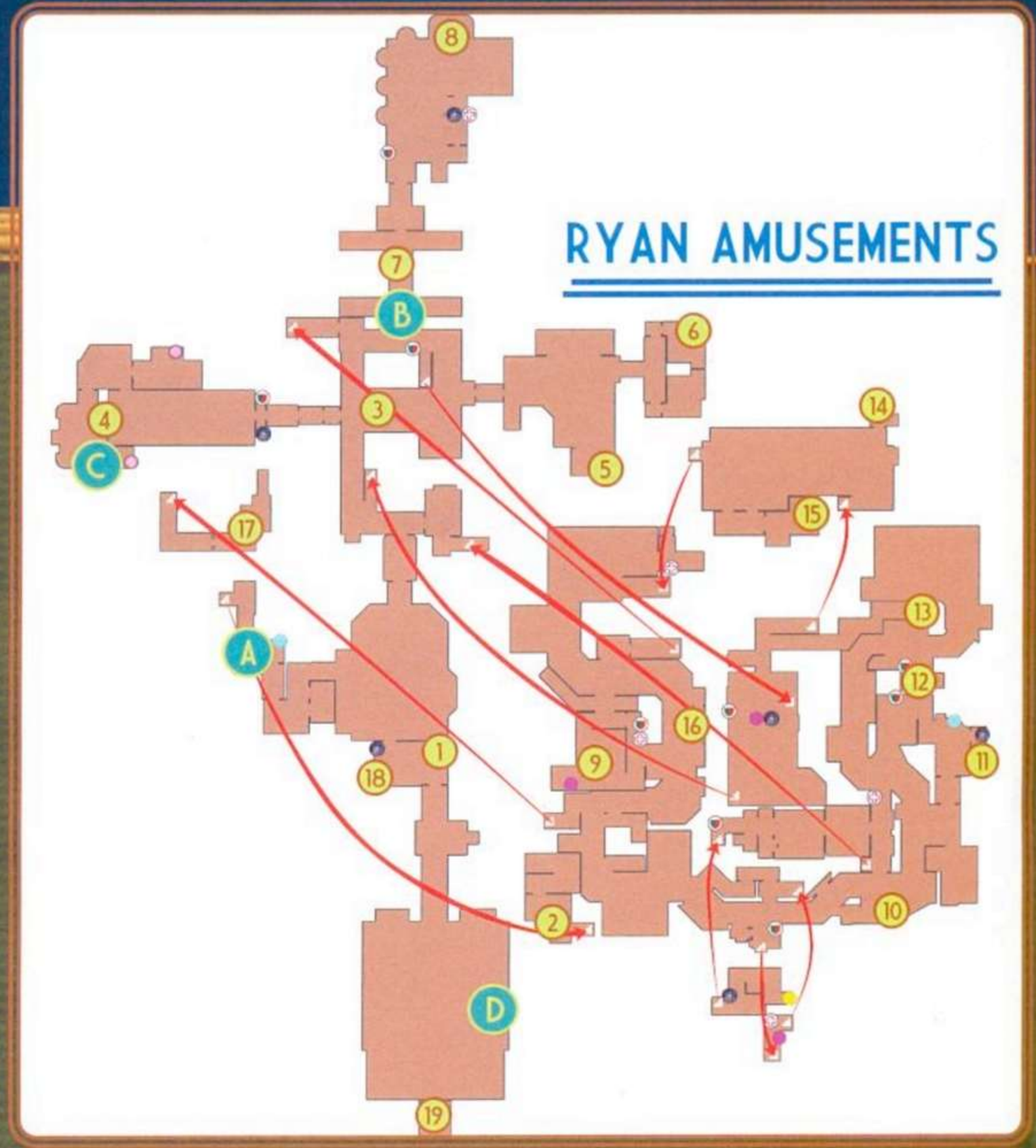


Splicer. Siga para a sala à esquerda do portão, para ter acesso a uma janela quebrada e use Telekinesis para remover o objeto da engrenagem. Sempre que encontrar corpos espalhados, reviste-os mas com muita atenção, pois alguns Splicers figem-se de mortos para atacá-lo.

PONTO E

Logo que entrar na imensa área circular, hackeie a câmera de segurança mais adiante para ajudá-lo a se livrar to ataque de Splicers e ter acesso ao elevador do outro lado. No andar superior, colete as Trap Rivet (munição especial).





PONTO F

Acione o botão junto da parede adiante para abrir uma porta e ter uma conversar com Tenenbaum, que revela o porque de sua luta: crianças, sequestradas da superfície, foram usadas em experimentos por Sofia. Com a interrupção da conversa, elimine a horda de Splicers e use a câmera de vigilância na parede próxima a seu favor. Sem mais, entre no bonde adiante e acione-o para chegar noutra área.



RYAN AMUSEMENTS

Parque temático desenhado por Carlson Fiddle para ensinar as doutrinas de Andrew Ryan às crianças de Rapture, além de pregar o medo existente na superfície - com mãos gigantes simulando o controle do governo oprimindo o pensamento criativo dos artistas e limitando o brilhantismo dos cientistas. É neste lugar que se encontra Augustus Sinclair, fundador da Sinclair Solutions, que fez contato com cobaia Delta para um trabalho. É neste lugar também que ocorrem as adoções de Little Sisters e extração de ADAM em corpos, entretanto, além de Splicers e da própria Big Sister, é preciso encarar derrotar os demais Big Daddies.



PONTO A

Siga para o final deste corredor, para ter acesso à sala de segurança, onde se encontra a primeira Upgrade Station (equipamento para melhorar uma de suas armas). Use a Hacker Tool para abrir a porta adiante e pegar o Ticket sobre a mesa. Com este, volte para a área Museum Entrance e abra a porta, não deixando de pegar a Machine Gun no caminho, próximo de um Splicer.

PONTO B

Além de obter um Gene Tonic no caminho, chegando ao ponto indicado no mapa Eleanor deixou o Drill Power. Chegando em El Dorado, a área ao final do caminho, derrube um Big Daddy - fique distante para atacar e desviar das investidas - e adote a Little Sister. Com ela, mantenha pressionado o botão ■ para uma fumaça indicar um corpo no qual você deve deixar a garotinha extrair ADAM de dois corpos. Durante a coleta, é preciso vigiar e proteger a Little Sister dos Splicers que aparecerão Feito isso, leve a garotinha até um Vent (mais uma vez, o botão ■ pressionado indica a localização após coletar as ADAMs necessários). Chegando a um Vent, você pode escolher entre ajudar a Little Sister absorvendo o ADAM do corpo dela ou escravizando-as. A escolha é sua.





PONTO C

De posse de ADAM suficiente, vá até o Gatherer's Garden, na área Hall of the Future, e compre o plasmid Incinerate! Ao fazer o caminho de volta ao início da fase, ocorre mais um confronto com uma Big Sister, então certifique-se de ter munição e recarregadores de HP. O esquema de

DISK GAMES

Desde 1992

Sua diversão começa aqui !



LANÇAMENTOS • PRE VENDAS • CONSOLES • ACESSÓRIOS

www.DISKGAMES.com.br

TELE VENDAS | **(19) 3741 - 4100**

Entrega Expressa
Somente em Campinas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEDEX A COBRAR

pagseguro

VISA

MasterCard

CRIK@FELIX

batalha é o mesmo: mantenha distância para desviar dos ataques, ao mesmo tempo em que manda bala dela.



PONTO D

Com Incinerate!, é possível derreter as áreas congeladas (e pegar o Diário 16). Derreta o gelo na porta diante do trem, depois entre na cabine de controle e reative a linha. Antes de entrar no trem e seguir viagem, não deixe de visitar a saleta onde Sinclair estava escondido para pegar o Diário 17.

PAUPER'S DROP

Esta região é considerada o distrito pobre de Rapture, criada originalmente para abrigar os trabalhadores durante a construção do Atlantic Express - um assentamento permanente não estava nos planos da cidade. Durante a fase da depressão econômica de Rapture, Augustus Sinclair conseguiu tirar proveito da situação e construiu o Sinclair Deluxe, um hotel de preço acessíveis aos trabalhadores e cidadãos de baixa renda. Para ter acesso ao portão rumo ao distrito seguinte, Sinclair pede para cobaia Delta conseguir o código de acesso que está em poder de Grace Holloway, mulher que manipulava a mente de Eleanor quando criança. Grace encontra-se escondida em quarto, precisamente numa câmara escondida dentro do hotel Sincalir Deluxe.

PONTO A

Na área Dinner, você encontra um Big Daddy e uma Little Sister. Embora fique a seu critério adotar a criança para depois libertá-la ou não, vale lembrar que é de grande ajuda usar a Little Sister para conseguir ADAM e melhorar suas habilidades - existem duas Little Sisters nesta fase. Cuidado especial com o Brute Splicer, um inimigo grande e agressivo. Chegando no ponto indicado em nosso mapa, o caminho estará bloqueado. Sem mais, siga para a área Town Square e tente acessar as portas trancadas, depois volte a área Dinner.



PONTO B

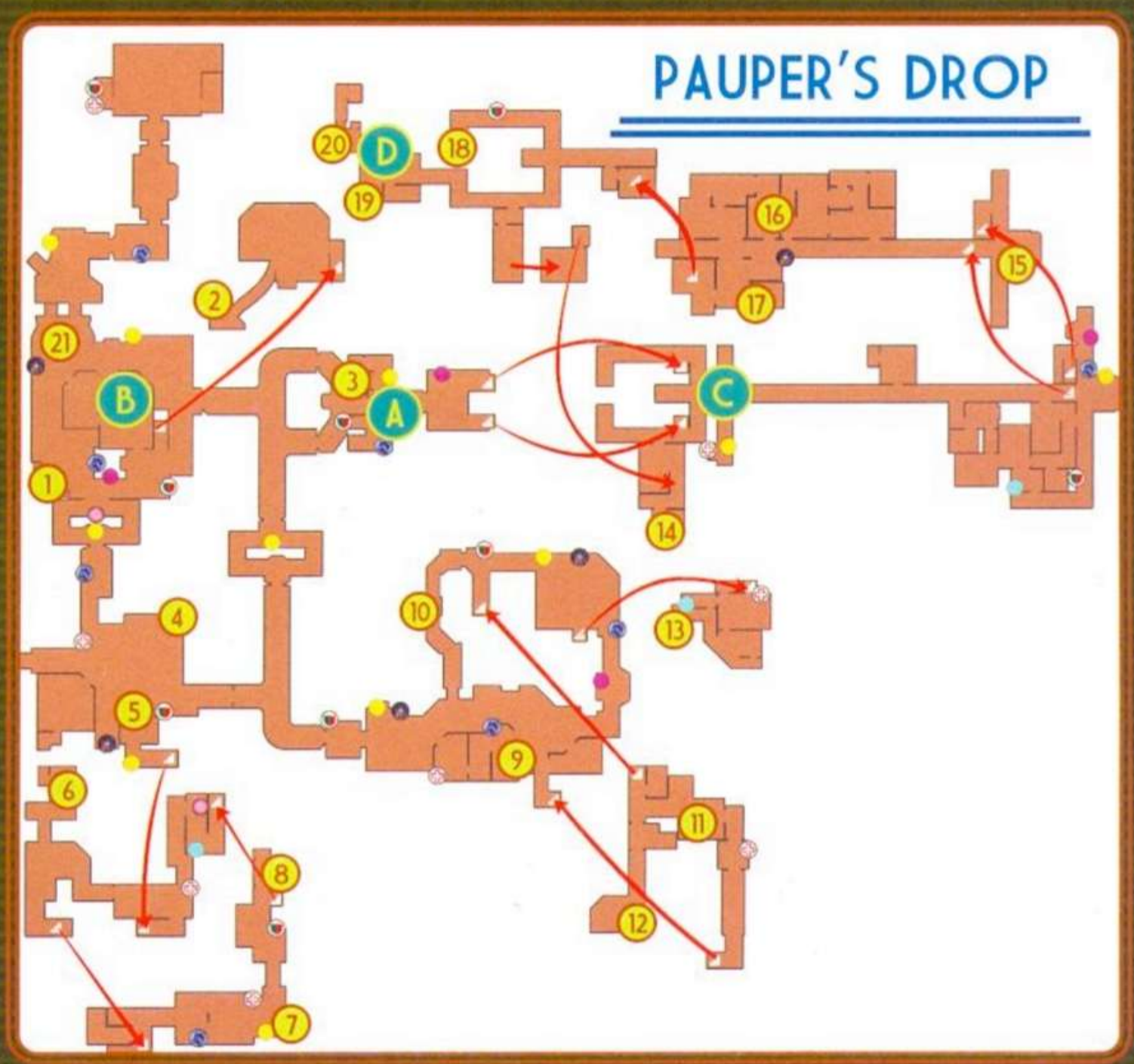
Dentro da lanchonete, explore cada canto para obter o código de acesso da Fountaine Clinic, além de pegar mais a arma Shotgun. Entrando na clínica, no andar de cima você tem acesso ao buraco no telhado da sala trancada com cadeado. Nesta sala, pegue a Research Camera. Com ela, grave um Splicer para ganhar experiência e melhorar suas habilidades - durante a gravação, se os inimgos usarem habilidades, resulta em conclusão mais rápida de sua pesquisa. Concluindo uma primera pesquisa, siga para a área Limbo Room Entrance, procure pelo Brute Splicer e grave-o usando seus plasmids. Repita essa gravação com demais Butes (siga a seta que indica onde encontrá-los) até concluir a pesquisa e ganhar o ataque Drill Dash.





PONTO C

Use o Drill Dash (tenha a broca equipada, então mantenha R2



pressionado e aperte ● para um ataque de investida) na pilha de entulho junto ao Ponto A indicado em nosso mapa, para abrir caminho. Ao longo do corredor do andar seguinte, atenção com a escuridão. Dando a volta até o outro extremo do corredor, siga por este para acessar o terceiro andar e, consequentemente, ao último andar onde se encontra o quarto de Grace.



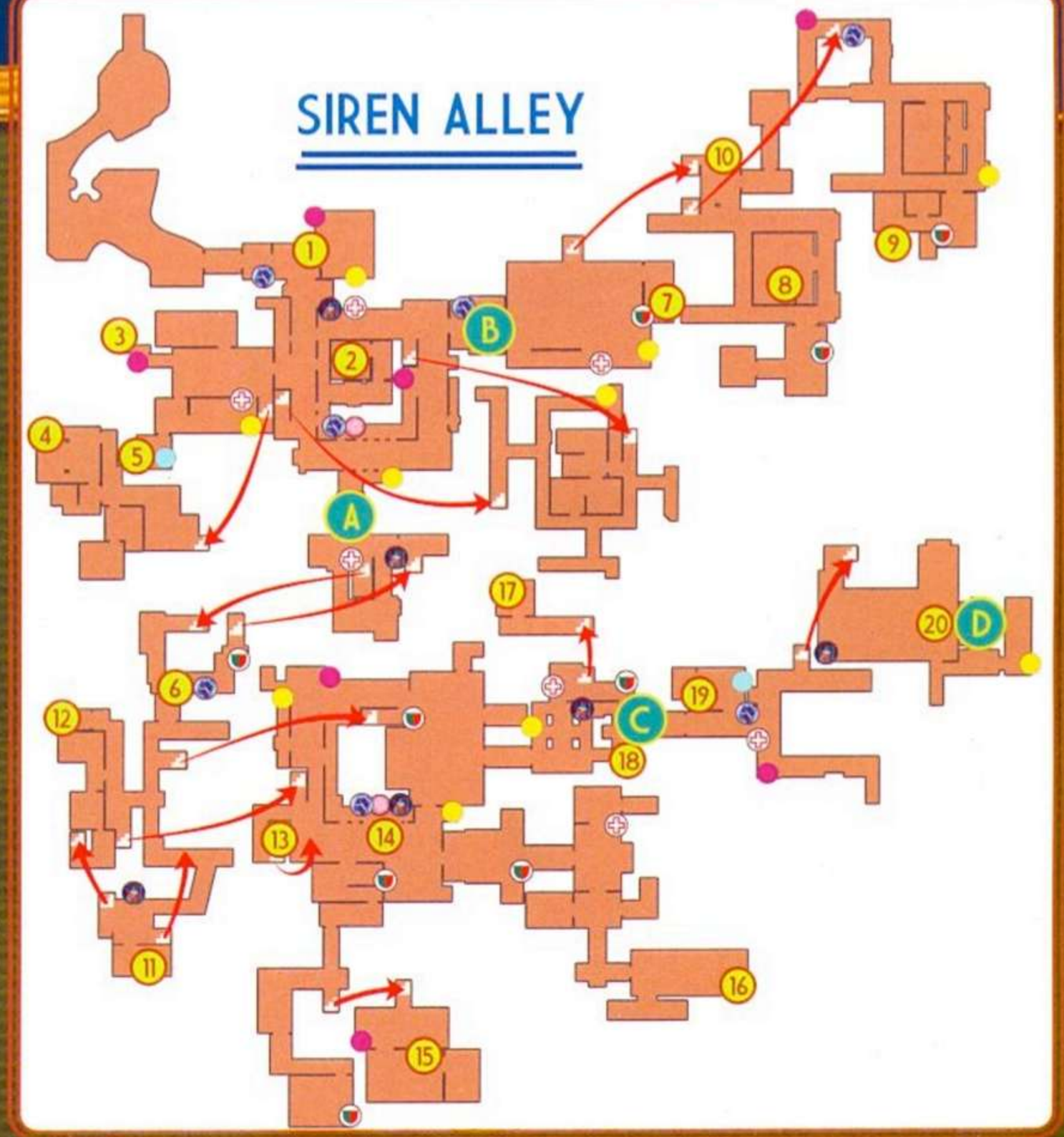
PONTO D

Chegando ao quarto de Grace, teoricamente não se encontra nada. Tudo um truque! Examine o poster rasgado para encontrar o acesso para a sala secreta e pegar a Override Key. Fica a seu critério matar ou não Grace, mas independente disso é hora de voltar até o trem, só que tomando um caminho mais rápido para descer por buracos até chegar ao andar terreo - chegando na área Dinner, mate o Brute que aparecerá e pegue o Diário 21 nele. Volte ao trem e ative o painel para ir rumo à próxima área.



O PESQUISADOR

Com a Research Camera, use-a para gravar cada tipo de inimigo que aparecer e, principalmete, gravar seus ataques usando plasmid. Atingindo as metas de pesquisa para cada tipo de inimigo, ganha-se recompensas que ajudam a melhorar suas habilidades. Para saber o progresso da pesquisa, entre no menu e escolha a opção Research.



SIREN ALLEY

Também conhecido como distrito da luz vermelha de Rapture, local onde se encontra Pump Control Substation 5 - a principal estação para drenagem de água de certas áreas da cidade -, além de padre Simon Wales, um dos tenentes de Sofia Lamb. Cobaia Delta continua sua busca por Eleanor, que secretamente deixa plasmids para ajudá-lo. Ao mesmo tempo, Sofia continua sua pregação de que Rapture tem que cair, mantendo sua oposição às doutrinas de Andrew Ryan. Sofia acredita cegamente, assim como seus fiéis, que Eleanor é a chave para o futuro.

PONTO A

A coisa aqui segue bem objetiva, entretanto a área é enorme e convidativa para exploração e na adoção de três Little Sisters - confira em nosso mapa as indicações para coletar os Diários. Exploração a parte, na Maintenance Area, hackeie o sistema de segurança do local e pegue o Diário ao lado da porta superior. Sua meta é encontrar, e matar, Daniel Wales na área The Pink Pearl.



PONTO B

Logo na entrada pegue a arma Speargun no corpo do Big Daddy. A seguir pe preciso subir ao longo dos andares até encontrar Daniel, iniciando uma perseguição (vá com calma, eliminando tudo e todos que encontrar, além de explorar cada canto). Quando Daniel parar de fugir no segundo andar, mate-o e examine seu corpo para obter um Diário (o ponto 10 em nosso mapa) e conseguir o Keycode. Volte até aquela porta no Ponto A, use o código para abrí-la e

abrigue-se, para derrotar os seguidores de Simon Wales até a energia ser restabelecida. A batalha termina com a derrota de um Brute Splicer.



PONTO C

Siga para a área Pump Control Substation 5, mas só faça isso após ter feito uma exploração completa de toda a área e libertado (ou escravizado) três Little Sisters. É de suma importância ter suas armas melhoradas e com bastante munição, pois quando chegar na grande área ao final do caminho é preciso derrotar Simon Wales. Ele é muito rápido e causa grande dano, portanto mantenha-se em movimento e use Electro Blt para neutralizá-lo, ou Hipnotize para fazer os inimgos atacarem ele. Atenção também com seus asseclas e, caso seu estoque de HP tenha zerado, fique próximo da máquina de vendas (é bom ter dinheiro).



PONTO D

Eliminando Simon, só acione a alavanca na última câmara se tiver





certeza de que fez tudo o que precisava nesta fase, pois não haverá volta! Certo disso, o local será tomando pela água e você deve fazer o caminho de volta até o ponto inicial da fase e, de lá, seguir para o Dionysus Park.

DIONYSUS PARK

Outrora funcionou como retiro para Sofia Lamb, mas depois passou para as mãos de Stanley Poole, um reporter da Rapture Tribune. Alguns anos atrás, Stanley foi manipulado por Andrew Ryan a espionar a família Lamb e conseguir evidencias contundentes sobre a sua ideologia pregada através de um culto privativo e do apoio ao movimento de uma Guerra Civil. Tal escândalo levou Sofia para a cadeia, jogando os holofotes da fama sobre Stanley, que neste momento tomou o Dionysus Park para si. Cego pela fama, Stanley promovou grandes festas no local, mas tudo mudou quando ele soube que Sofia havia escapado da prisão: ele decidiu inundar o local inteiro, matando a todos que soubessem de sua traição com a família Lamb.

Stanley quer sua ajuda para capturar as Little Sisters, na tentativa de manter seu segredo escondido de Sofia (que pretende capturar as Little Sisters e absorver o ADAM das pessoas que testemunharam os acontecimentos passados e perderam suas vidas por isso). Entretanto o reporter não imaginou que Eleanor ajudaria Delta a descobrir a verdade: tal acontecimento teve forte ligação com a transformação de Eleanor em uma Little Sister e, por tabela, sua morte, que pouco depois veio a se tornar a cobaia Delta.

PONTO A

Nesta área, derrote o Houdini Splicer para avançar - se não tiver paciência de procurar, use a senha 1080 para abrir a porta e coletar o Diário marcado como 15 em nosso mapa. Sofia enviará mais Splicers para caçá-lo, mas mentalmente Eleonor o ajudará deixando a arma Launcher em seu caminho. Na estação de trem, aproxime-se da cabine e fale com Stanley e atenda seu pedido: resgatar, pelo menos, três Little Sisters e, com cada uma, coletar o máximo de

ADAM antes de libertá-las / matá-las - sempre que concluir a tarefa com uma Little Sister, a absorção do ADAM de seus corpos mostrará memórias daqueles que morreram no parque e, consequentemente, mostrará como Eleonor se trasformou numa Little Sister e em como você se transformou na cobaia Delta. A primeira Little Sister é encontrada na área Triton Theater, a segunda na J. Fisher Gallery, e a terceira no Park.





PONTO B

Despachando as Little Sisters, uma Big Sister cruzará seu caminho. Recarregue suas armas e estoque HP, se possível, antes de encará-la.Vencendo-a, vá até Stanley, que finamente dará acesso ao trem que condu a Fontaine Futuristics. Antes de seguir adiante, certifique-se de que não deixou nenhuma pendência nesta fase, além de decidir sobre o futuro de Stanley (não deixe de pegar o Diário dentro da cabine de controle onde ele estava trancado).





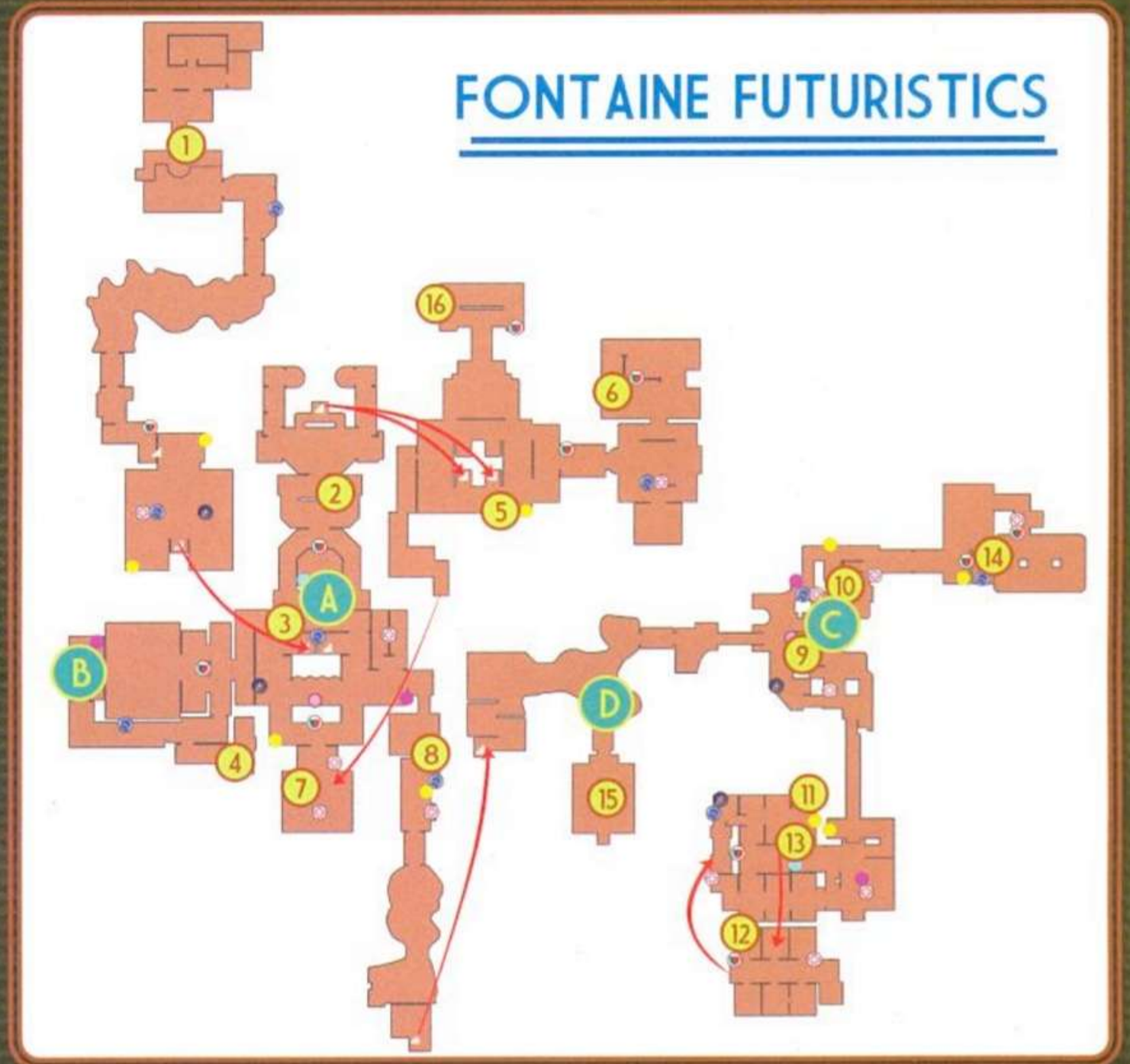
FONTAINE FUTURISTICS

É a corporação principal e o centro de pesquisas laboratoriais na produção de Plasmids, Big Daddies, estudos genéticos e tecnologias avançadas de Rapture. Após a morte de Frank Fontaine, antes da revolta ocorrida no fatídico Ano Novo de 1959, Ryan tomou o comando do lugar. Embora repreendido pelo conselho central da cidade, o funcionamento do local continuou auspicioso pela Industrias Ryan até a morte de Ryan. Foi quando Gilbert Alexander, um ambicioso cientista e inventor, agarrou a oportunidade de controlar toda a fábrica e adaptar o sistema de segurança para seus interesses, morando no local desde então.

Após tantas experiências cometidas contra ele mesmo através de Sofia Lamb, Gilbert perdeu a razão e se autonomeou "Alex o Grande". Mas durante sua sanidade, ele se precaveu deixando videos e mensagens de orientação para aqueles que se aventurarem contra seu avançado sistema de segurança. Durante a jornada, Delta é orientado a superar cada obstáculo para descobrir a entrada secreta até Persephone, mas "Alex" tentará impedí-lo enviando Big Daddies modelo Alpha. Eleanor é mantida prisioneira por sua própria mãe, sendo obrigada a absorver ADAM coletado de toda Rapture ao longo dos anos, concentrando uma quantidade inconcebível de memórias e informações.

PONTO A

Ao longo do caminho, procure hackear o sistema de segurança e livre-se de todos os Splicers. No segundo andar, acione o Bio-Scan para abrir o portão (mas isso exige derrotar o Big Daddy Alpha em seguida). Ao entrar,



pegue o Diário na sala e, ao acionar o próximo mecanismo (que brilha em amarelo) na porta seguinte, use o Diário (mantenha o botão ✖ pressionado), então acione o novo mecanismo. Obs.: o Diário 16 do mapa fica acessível ao mexer na cabeça de Javali, na parede.



PONTO B

O objetivo agora é desarmar os mecanismos que controlam o sistema de segurança. Siga a seta no alto da tela para encontrar, e destruir, quatro Bot-Shutdowns específicos - no da área Marketing Department, use a Hack Tool para desabilitar o sistema que sofre descargas elétricas no chão com água. Aproveite as viagens para explorar todos os locais possíveis e então, finalmente, siga para o Ponto B indicado em nosso mapa, para revelar uma arena. Detone os inimigos que serão enviados, terminando com um Big Daddy Alpha. Finalmente tendo acesso ao escritório, acione o mecanismo lá dentro para ir procurar o laboratório secreto.





PONTO C

Localize e ative os dois Circuit Breakers no laboratório para trazer energia ao laboratório, depois ative o interruptor no painel central. Depois procure por quatro Adam-Infused Plants (elas brilham em amarelo) espalhadas por toda a área do laboratório. A cada coleta, ocorrerá confrontos com alguns Splicers e Big Daddies Alpha (examine o corpo desses para obter um Diário extra, além do que está no mapa). Com as quatro amostras, volte ao laboratório e ative o sistema principal, mas prepare-se para o confronto. Livre-se do perigo, acione o mesmo interruptor no computador central para obter a Gil's Genetic Key. Aqui você decide se Gilbert continua vivo (dentro do tanque) ou morre - aperte, mais uma vez, o botão no computador central.

PONTO D

Volte para a área eterna e use o Gil's Genetic Key para encontrar o elevador para Persephone Outer.

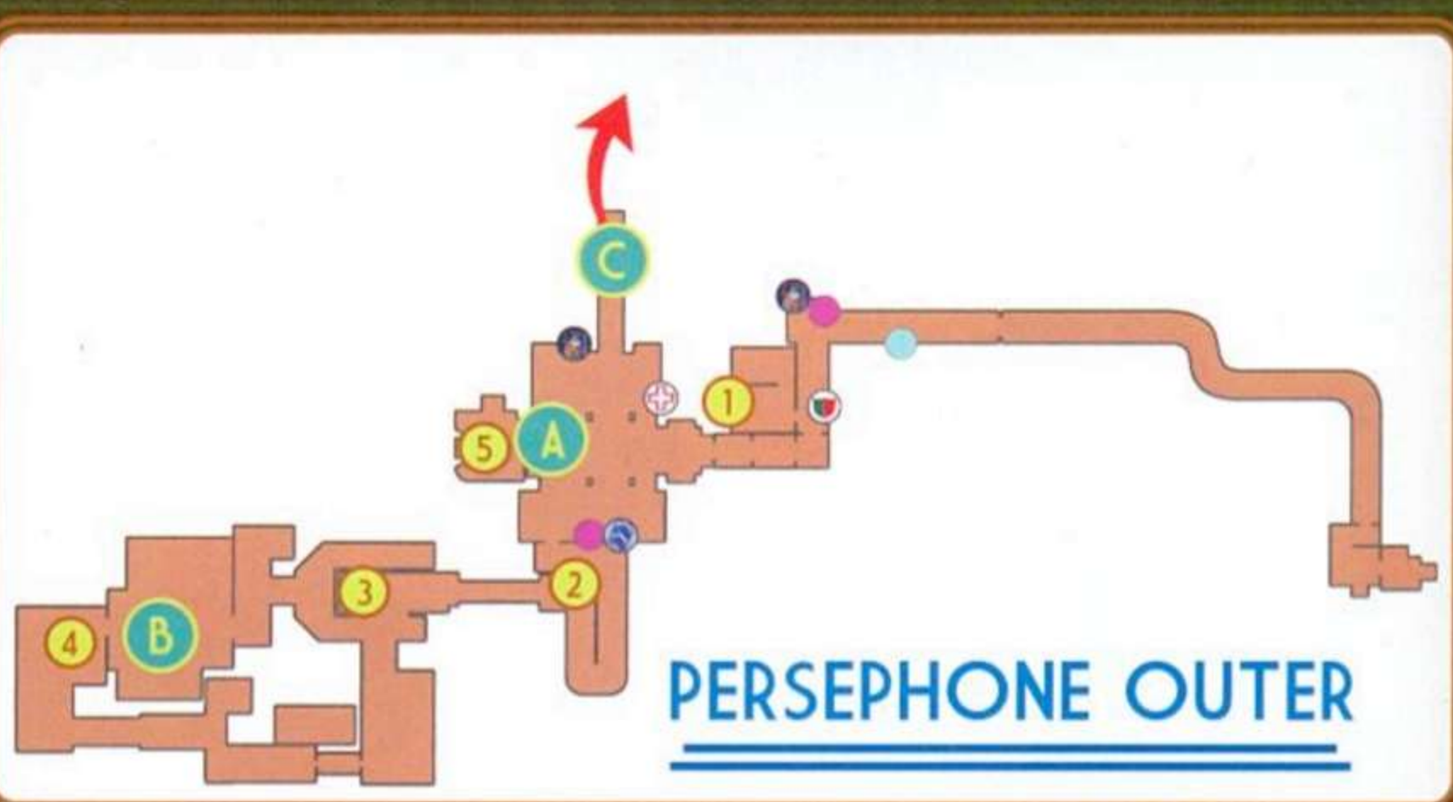
PERSEPHONE OUTER

Persephone é um grande edifício dividido em dois grandes andares e que serve como colônia penal de Rapture, uma prisão política construída por Augustus Sinclair a pedido de Andrew Ryan. O local é situado sobre uma profunda trincheira e pode ser desengatado do resto da cidade, afetando seriamente a estrutura da cidade. O local também serviu de campo experimental, usando prisioneiros que se tornaram Splicers e que, consequentemente, ocasionou uma onda de suicídios ao longos dos anos. Eleanor é especial, uma peça única, e mantida neste lugar. Assim como Delta dedicou-se a protgê-la, Eleanor deseja a liberdade para trazer paz a todas as Little Sisters ao lado dele.

PONTO A

Libertar Eleanor de seu carcere de 10 anos parece fácil, mas logo que ativar a alavanca ao lado da porta, Sofia envia algumas Big Sisters para a sala. Além de se manter longe, use Hipnotized em ambas, fazendo com que elas se ataquem (e dê aquela força para a destruição coletiva usando a Launcher; e caso as duas estejam lutando sob algum ponto com água, use eletricidade para fritar ambas e acelerar ainda mais sua vitória). Se a coisa ficar crítica, lembre-se de ficar perto da máquina Health Station para emergências.

Livrando-se do perigo, entre na câmara de quarentena onde se encontra Eleanor e descobrir, tardiamente, que isso fazia parte da armadilha de Sofia para capturá-lo. Desde o suicídiod e Delta, Eleanor ficou aprisionada e por dez anos sonhou com ele, até que finalmente conseguiu contato com uma Little Sister, orientada a ir até seu corpo e trazê-lo de volta à vida para que ela possa ser salva. Sofia provoca Delta e sufoca a jovem diante dele, fazendo-o perder as forças e a consciência dentro da câmara de quarentena. O coração de Eleanor parou por um minuto.



NET GAME

VIDEO GAME WIRELESS

TV GAME
134 JOGOS



BS-9900

Chega ao mercado brasileiro mais um lançamento: o **Net Game**. Um moderno console com controle wireless. O fato de não haver fios conectando os controles ao vídeo game proporciona maior liberdade e interatividade para o jogador. Ao realizar os mesmos movimentos de uma situação real, eles são interpretados virtualmente em uma tela, simulando a ação de cada modalidade esportiva que o jogo contempla.

É uma ótima opção para reunir os amgos ou a família na sala e se divertir! Basta conectar em uma TV, tudo simples e rápido. O **Net Game** tem incluso 134 jogos na memória e 12 peças de acessórios, entre elas, dois controles wireless com alça de segurança e um joystick clássico de 7 botões wireless. A maior parte dos acessórios inclusos se encaixa no controle. São eles: duas raquetes de ping-pong, uma raquete de tênis, um taco de baseball e um taco de golf. Há ainda um controle de tornozelo especial para jogos de futebol, apelidado carinhosamente de chuteira. Seu maior diferencial é o preço se comparado aos games do mesmo segmento!

Contém: 2 controles wireless com alça de segurança, 1 controle de tornozelo especial para jogos de futebol, 2 raquetes de ping-pong que se encaixam no controle, 1 raquete de tênnis, 1 taco de baseball, 1 joystick clássico de 7 botões, 1 taco de golf e 1 adaptador de energia.

LOJAS

UNIVERSOMIX — Osasco Plaza Shopping - (11) 3681-2300

MDG MUNDO DOS GAMES — www.mundodosgames.com.br

Ricardo eletro — www.ricardoeletro.com.br

COMPRAfacil.com — www.comprafacil.com.br

saraiva — www.livrariasaraiva.com.br

Walmart — www.walmart.com.br





PONTO B

Delta se recobra aprisionado e Eleanor envia-lhe uma Little Sister para ajudá-lo, injetando uma substância nele que permite controlar a garotinha. Com o corpo de uma Little Sister, entre nos tubos de ventilação para ter acesso às demais áreas. O objetivo é coletar ADAM e equipamentos de Big Sister para Eleanor em um caminho linear. E não se impressione com a visão da Little Sister, ela enxerga o lugar como era no passado, devido as doses continuas de ADAM daqueles que viveram a época. Despertando Eleanor de seu estado de coma, não deixe de pegar o Diário embaixo da cama dela, além de ganhar um plasmid que permite chamá-lo para ajudar nos combates.





PONTO C

Aniquile todos os Splicers que encontrar para abrir passagem rumo ao elevador. Em seguida Sofia comunica-se, alegando que Delta roubou o projeto de sua vida, sua única filha. Rapture é uma casa de monstros e todos merecem ser enterrados como uma família: ela pretende afundar o edifício na trincheira. A prioridade agora é encontrar Sinclair o quanto antes no andar inferior de Persephone.

INNER PERSEPHONE

Delta e Eleanor precisam chegar ao grande bote de fuga esférico que Augustus Sinclair deixou na doca de acesso da estrutura para fugir se a necessidade aparecer, mas Sofia acba por trancar o meio de fuga. A única maneira de escapar é conseguindo a chave com Sinclair, mas este acaba sendo capturado e transformado em um Big Daddy Alpha Protector – embora esteja consciente de seus atos, seu corpo é controlado remotamente por Sofia –, obrigando Delta a matar seu aliado para obter a chave. Sem muita opção, Sinclair aceita ser sacrificado. Mas obter a chave não significa uma fuga imediata: o bote de fuga está preso na pequena área da doca.

Eleanor tem um plano arriscado, que consiste em usar sua energia e das Little Sisters, que devem ser libertas de seu cativeiro nas duas enfermarias do local. Com a energia de todas, será possível criar pressão suficiente para soltar o bote e estressar os canos de drenagem o suficiente para serem destruídos – conforme vaga pelas dependências de Persephone, Delta sente que está perdendo o controle de seu livre arbítrio. A execução final do plano exige sobreviver a um ataque massivo de Splicers e Big Daddies Alpha.



PONTO A

Apesar da situação de emergência, não seja apressado. Hackeie todas as máquinas se segurança que puder para ter ajuda. Após a conversa com Eleanor na Docking Plataform (Level 2 do seu mapa) e escutar o comentário mórbido de Sofia, siga para o Level 3 e use a Hack Tool no painel da sala vizinha através da vidraça quebrada.

PONTO B

Persiga Sinclair até este ponto e visite as celas das prisões para encontrar o código de acesso da porta em um aparede. Liberte Sinclair e mate-o (fique perto da Health Station para maiores emergências, use sua Launcher para agilizar a vitória), para pegar a Sinclair's Key em seu corpo. Use a chave no painel da sala onde ele estava trancado, mas ao fazer isso o sistema de segurança geral fica sobrecarregado e liberta uma horda de Big Daddies Alpha. Retorne até a Docking Plataform. Em seguida vá para a área Pediatric Ward no level 3 – no caminho, uma das salas da área Therapy tem quadros e uma porta com senha, abra-a usando o código 4146 para encontrar muitos itens.





PONTO C

Neste local, elimine todos os Splicers para só então acionar o botão na vidraça de onde as Little Sisters são mantidos. Feito isso, visite a área Pediatric Ward do level 4 e livre-se dos Splicers para despertar as Little Sisters do local. Despertando-as, volte para a Docking Plataform e Eleanor usará toda energia para aumentar a pressão da água. Fique em movimento para desviar da onda de ataques de Big Daddies Alpha e Splicers –

PUNK ROCK NA VEIA

COMPRE AGORA O NOVO GREEN DAY ROCK BAND, PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 E WII

GREEN DAY ROCKBAND

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:

Wii PS3 XBOX 360 PSP NINTENDO DS PlayStation.2

FRONTLINES video games

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

LOJA 1: AV. PAULISTA, 1217 - LOJA 101 - PRÓXIMO AO METRÔ TRIANON-MASP • FONES: [11] 3473-6860 / 3473-6857

LOJA 2: AV. PAULISTA, 392 - LOJA 85 - PRÓXIMO AO METRÔ BRIGADEIRO • FONES: [11] 3262-5154 / 3263-0331

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

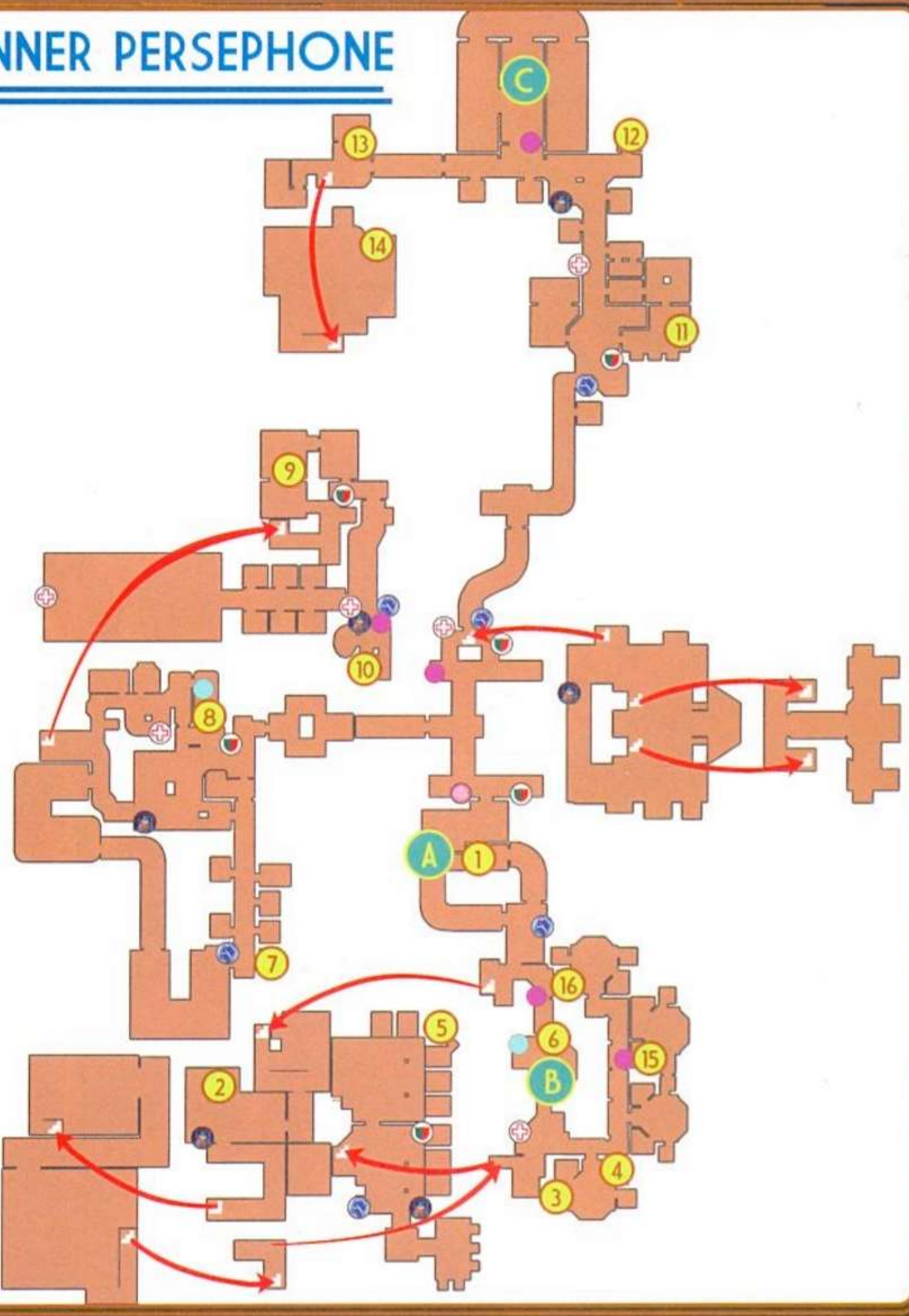
use Hipnotize em alguns deles, para que se matem enquanto você se concentra em um ou dois inimigos por vez. Eleanor avisar que seu plano deu certo, invoque-a para ajudá-lo na batalha. Assim que possível, Eleanor pedirá para ativar o mecanismo de desengate da doca (a alavanca no alto da plataforma), e então destrua os canos de água para ter acesso ao elevador.





A fuga parecia bem sucedida, mas uma grande quantidade de explosivos estava no corredor rumo ao bote de fuga. Eleanor consegue se teletransportar, mas Delta não tem tanta sorte e é atingido em cheio. Determinado, ele ainda consegue forças para se agarrar ao bote de fuga enquanto a utópica Rapture afunda nno abismo oceânico. Na superfície, Eleanor diz que o mundo não está pronto para recebê-la ainda, mas ainda assim ela o desbravará. Mas para isso ela precisa de Delta como sua consciência e seu guia. O sonho conhecido como Rapture acabou. Delta está fraco e Eleanor absorve seu ADAM, assim desativando seu corpo. Utopia, o ideal que Sofia e seus seguidores idealizavam não se trata de um lugar, mas de uma pessoa que precisa fazer escolhas cuidadosas. Para o mundo, trata-se de mudança. E em sua história, Rapture foi apenas o começo. ■

INNER PERSEPHONE



ESCOLHA SEU FINAL

Existem três finais (na verdade 3, sendo que cada um possui uma variante). O detonado tem desfecho com o final bom. Saiba como obter cada um deles:

1.Final Bom (Sofia Lamb vive)
Poupe a vida de pelo menos um deles: Grace Holloway, Stanley Poole ou Gilbert Alexander, e salve todas as Little Sisters.

2.Final Bom (Sofia Lamb morre)
Mate Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander,e salve todas as Little Sisters.

3.Final Neutro (Sofia Lamb vive)
Poupe as vidas de Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander. Salve uma Little Sister e mate outra (use a opção Harvest) e, no final, escolha morrer.

4.Final Neutro (Sofia Lamb morre)
Mate, pelo menos, um deles: Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander. Salve uma Little Sister e mate outra (use a opção Harvest) e, no final, morrer.

5. Final Ruim (Sofia Lamb vive)
Poupe as vidas de Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander, e mate todas as Little Sisters (use a opção Harvest). No final, escolha viver.

6. Final Ruim (Sofia Lamb morre)
Mate ao menos um deles: Grace Holloway, Stanley Poole ou Gilbert Alexander, e mate todas as Little Sisters (use a opção Harvest). No final, escolha viver.

Mais uma convocação que todo mundo vai estar de olho:
vem aí o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Inscreva-se.

TAÇA extra
CAMPEONATO DE FUTEBOL DIGITAL
2010

Estão abertas as inscrições para as seletivas estaduais do maior torneio de Futebol Digital do Brasil.

Acesse www.extra.com.br e clique no banner para se inscrever.

extra

CBFDV
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DIGITAL E VIRTUAL

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

extra CBF BRASIL
PATROCINADOR OFICIAL DA SELEÇÃO BRASILEIRA.

Participe www.torcidaextra.com.br

GAROTA PLAY

MAÍSA MAGALHÃES

- **Fotos:** Nelson Alves Jr.
- **Agência:** Talent Mix
- **Produção:** Beth Macedo
- **Cabelo e maquiagem:** Carmen Correa
- **Biquínis:** La Plage

Dicas & Truques para

PlayStation

DETONADO

EXCELÊNCIAS



TURISMO DO CAPETA
Os cenários reproduzem razoavelmente bem os detalhes dos círculos infernais criados por Dante Aliguieri. Mas poderia ser melhor



MARKETING DO CAPETA
A Electronic Arts investiu uma fortuna em campanhas de marketing e criou produtos extras para promover o game.



DESAFIOS DO CAPETA
Procurar por itens secretos, pessoas condenadas ocultos e investir em Power Ups aumentam bastante o valor de replay.

A cruz costurada ao peito de Dante é um tecido onde estão desenhados todos os pecados do sujeito. Deu para perceber que ele não é bem um herói

AVALIAÇÕES

TÉCNICA

Gráficos	★★★★☆
Controle	★★★★☆
Áudio	★★★☆☆
Replay	★★★☆☆
Acabamento	★★★★☆
Dificuldade	★★☆☆☆

AÇÃO

Enredo	★★☆☆☆
Inteligência artificial	★★☆☆☆
Modos extras	★★★☆☆
Câmeras	★★★★☆
Chefes	★★★☆☆

NOTA

8,0

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Visceral Games
- **Distribuidora:** EA
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Vídeo:** 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 2048 KB

Dante's Inferno

Inspirado em um dos maiores poemas da literatura humana e apoiado por um ambiciosa campanha de marketing, *Dante's Inferno* é mais do que um clone de Kratos **POR MAURÍCIO CADARN**

É quase impossível jogar *Dante's Inferno* sem qualquer comparação à *God of War*. O sistema de combate é praticamente idêntico (o sistema de combo aéreo é igual descaradamente) e a lista de cópias poderia se estender até o final desta matéria, mas fica a pergunta: desde quando copiar é pecado? A máxima de que nada se cria, tudo se copia serve até para *God of War*, que pegou muitas ideias emprestadas do clássico *Rygar*, que por sua vez copiou... acho que você já entendeu o que quero dizer. O que importa ao copiar, é agregar uma cara própria, e *Dante's* teve exito nesta missão.

Para começo de conversa, buscar inspiração em *A Divina Comédia*, obra de Dante Alighieri que serviu para compor o imaginário popular de como seriam os míticos Inferno, Purgatório e Paraíso, foi espetacular. Este poema do século 13 é riquíssimo em detalhes e, mesmo hoje, é capaz de dar um calafrio em qualquer um com o nível de detalhismo que Dante observa ao "passear" por tais lugares. O pessoal da Visceral Games foi a fundo na pesquisa e criou excelentes cenários, obviamente não tão geniais quanto os de Gustave Doré, pintor que ilustrou o clássico no século 19, mas capazes de mostrar um resumão do Inferno, que é a área onde o jogo se concentra.

Infelizmente, a Visceral se empolgou demais e quis oferecer, em termos geográficos, tudo o que Dante viu no Inferno. E, convenhamos: nove círculos, três vales, dez fossos e quatro esferas é passeio demais para um jogo só. O Inferno poderia ser assunto para, pelo menos, dois jogos, mas os produtores resolveram apertar tudo apenas neste e o resultado são fases lindas, porém curtas, e, em todas as vezes, incapazes de saciar aquela curiosidade de saber qual é a função de cada área. Por isso prepare-se para passagens rápida por áreas famosas como os rios Aqueronte e Estige, uma completamente inútil travessia na cidade de Dite e Malebolge. Um disperdício!

Nada parecido com Dante Alighieri, o Dante do jogo é um cruzado que mata a Morte e desce ao Inferno para salvar a alma de sua amada.

A trama do jogo é simples e não pode ser comparado a um clássico imortal da literatura, e nem deve: sua intenção é criar uma motivação diferencial que justifique uma explosão de ação.

Em combate, Dante é poderoso e fácil de controlar. Talvez poderoso até demais. É possível comprar Power Ups com as almas adquiridas pelo caminho, adquirir magias poderosas, equipar relíquias que habilitam funções adicionais e usar tudo isso em conjunto para criar um guerreiro que quase se equipara a Kratos. Isso pode tirar um pouco da graça do jogo, vencer inimigos com facilidade, mas o abuso de poder pode ser divertido e há níveis extras de dificuldade que tornam os combates mais justos.

Munido de uma cruz sagrada e uma foice que roubou da própria morte, Dante pode escolher como eliminar os inimigos. Usar a cruz da redenção ou a foice da danação, a escolha é sua. O resultado é a aquisição de pontos sagrados ou malditos, cada qual útil para investir em uma árvore específica de habilidades. As habilidades "do bem" fortalece sua cruz e torna sua vida mais fácil, com ganhos extras de energia e magias melhores; enquanto punir fortalece sua arma, indicado para quem prefere o mano a mano. A quantidade de pontos existentes é o suficiente para maximizar um destes gêneros, para conseguir os dois é preciso terminar o jogo duas vezes. Ai, meu filho, nem o diabo vai te segurar... literalmente.

Divulgado em uma grande campanha de marketing, com direito a um comercial caríssimo durante o Super Bow, o maior campeonato de futebol americano; diversos vídeos de making of e até uma série animada complementar, *Dante's Inferno* não tem chances de rivalizar *God of War III*, pois este é um novo passo na evolução do gênero e se reinventou, mas é suficientemente capaz de divertir qualquer fã de ação por mais de 15 horas. Por isso esqueça a mania de comparação e divirta-se com os muitos segredos e poder avassalador de Dante. →

AQUI TEM...

- Spoiler (detalhes da trama)
- Estratégias para os chefes
- 31 Relíquias e suas funções
- 30 Moedas de Prata
- 26 Condenados e seus perfis
- Relação de Upgrades

A arma de Dante é uma foice que ele tomou da entidade Morte. Nós já perdemos a conta de quantas surras a Morte já levou em jogos

ROTEIRO



O que aprendemos com Dante's Inferno é que, para não morrer, basta dar uma surra na Morte. Por que ninguém pensou nisso antes?

Em 1191, os cavaleiros da Terceira Cruzada, liderados pelo rei Ricardo Coração de Leão, capturaram Acre, uma cidade de Israel, a cerca de 48 quilômetros de Jerusalém. Três mil prisioneiros civis foram feitos reféns para serem usados como moeda de troca na devolução de uma relíquia sagrada, tomada por Saladino, o protetor curdo da Terra Sagrada, Jerusalém. Saladino recusou-se a negociar e Ricardo ficou indeciso sobre lançar ou não um ataque a Jerusalém. E assim o destino dos prisioneiros inocentes manteve-se indeciso.

O ATAQUE DOS CRUZADOS

"Da nossa vida, em meio da jornada,
achei-me numa selva tenebrosa,
tendo perdido a verdadeira estrada."
Dante Alighieri

Assim como Alighieri, a versão virtual de Dante encontra-se só na escuridão de uma floresta, porém este dedica-se a um ritual mórbido: costurar ao próprio peito nu um tecido em forma de cruz e bordado com cenas que representam os maiores pecados do cruzado.



Uma animação mostra o terror do ataque da Terceira Cruzada à cidade de Acre, do qual Dante, um cruzado, faz parte. Dante espalha sangue e terror, até que é esfaqueado pelas costas e sucumbe. A Morte surge para reclamar a alma de Dante, cujos pecados vis garantiriam a ele um lugar no Inferno, onde há de ficar em frente a todos aqueles cujas vidas ceifou e arruinou. O cruzado fica surpreso, pois acreditava que o bispo por trás das atividades dos cruzados havia perdoado todos os seus pecados passados... mas logo percebe que terá que encontrar sua redenção sozinho, nem que para isso tenha que enfrentar a própria Morte mítica.

CHEFE - MORTE

- O ataque mais comum da Morte é um ataque de 3 Hits. Defenda os três e contra-ataque em seguida.
- Quando for agarrado, aperte ● freneticamente para se livrar.
- Assim que vir a Morte apontar sua arma para o céu, fuja para trás usando a esquiva (analógico direito).
- Contra o ataque giratório, basta segurar a defesa (L1).
- Após enfraquecer sua inimiga, execute a sequência de botões para roubar a arma da Morte.



Após trapacear a Morte e ter a certeza de que a promessa do bispo de que sua missão sagrada (a cruzada) não anularia os seus pecados, Dante volta à sua terra, Florença (Itália), em busca do perdão de sua amada, Beatriz. Porém, tudo que encontra são os cadáveres de seu pai e Beatriz. Misteriosamente, Dante pode ver a alma da amada abandonar seu corpo e ser levada por um ser nefasto. O cruzado pode ver que Beatriz foi levada na direção de uma velha igreja e segue abrindo caminho entre mortos-vivos.



Beatriz, contorcendo-se no altar, sofre uma transformação e questiona Dante: *"Por que você quebrou sua promessa?"*. E mais uma vez é levada. Um flashback mostra Dante e Beatriz, nus, consagrando seu amor. Dante promete que, até que volte de sua nobre missão, abdicara dos prazeres da carne. Beatriz se entrega a ele, confiante na promessa de fidelidade ao seu amor, e entrega sua cruz abençoada a Dante (no desenho animado de *Dante's Inferno*, usado para divulgar o jogo, é revelado que a cruz oculta um dos espinhos da coroa de



Cristo, justificando o poder divino que ela manifesta quando o cruzado passa a usá-la em sua investida contra o Inferno).

Dante relembra também quando o bispo seduz centenas de mercenários florentinos e os recruta para o exército dos cruzados para a retomada da Terra Sagrada. O religioso promete a expiação dos pecados daqueles que participarem da cruzada.



A igreja se desfaz diante de Dante e abre o caminho para o mundo inferior, o Inferno. Determinado a salvar sua amada, mesmo que para isso condene de vez a sua alma, Dante entra no mundo dos mortos. A primeira alma a encontrar é a de Virgílio, grande poeta romano, que revela ter vindo a pedido de Beatriz para ajudar e guiá-lo. Virgílio entrega a primeira magia, Righteous Path, importante para vencer e dominar o gigante bestial que surge e usá-lo para abrir o portal do mundo dos mortos.



ÀS MARGENS DO AQUERONTE

Dante chega ao rio Aqueronte e encontra Caronte, o barqueiro que leva as almas ao Inferno. O cruzado é barrado, pois seres vivos não podem entrar no Inferno. Dante clama pela alma de Beatriz e oferece a sua própria em troca, mas Caronte afirma que essa já pertence ao Inferno.

Resta ao cruzado abrir caminho à força. Controlando um gigante, ele arranca a cabeça de Caronte e prossegue. No caminho, lembra de outra promessa feita a Beatriz, na qual jura proteger Francesco, outro cruzado, irmão da bela.



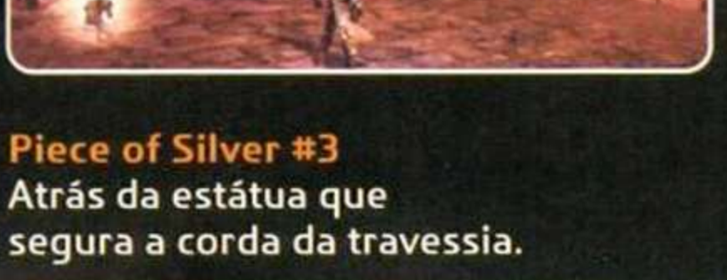
Relíquia #1: Death Blade
Converse com Virgílio duas vezes.



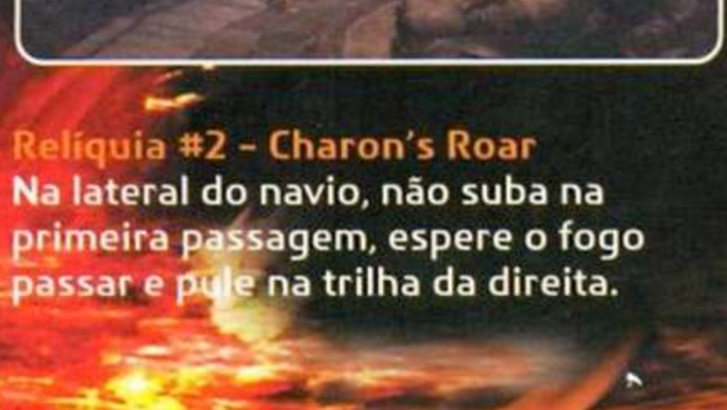
Piece of Silver #1
Logo após Virgílio, pule à direita.



Piece of Silver #2
Ao erguer o elevador giratório, procure uma área aberta.



Condenado #1 - Pôncio Pilatos
Prefeito de Judeia, aquele que "lavou as mãos" e permitiu a crucificação de Cristo. Pilatos está perto da porta.



Piece of Silver #3
Atrás da estátua que segura a corda da travessia.



Relíquia #2 - Charon's Roar
Na lateral do navio, não suba na primeira passagem, espere o fogo passar e pule na trilha da direita.



Piece of Silver #4 e Enigma
Use a alavanca para empurrar a plataforma central; arraste a caixa pela rampa do lado direito e deixe-a no buraco; puxe a plataforma central e passe com a caixa sobre ela; suba na caixa e pule na área oculta à esquerda para encontrar a Piece of Silver #4; arraste a caixa para o centro; empurre a plataforma até o final e suba na caixa para alcançar a passagem.



Condenado #2 - Orfeu
Poeta e músico da mitologia grega, passou parte da vida em amarga tristeza pela morte de sua amada, Eurídice. Orfeu usou sua música para convencer Caronte a levá-lo ao mundo dos mortos para salvar sua musa. Você vai encontrá-lo ao subir na caixa para alcançar a passagem. →



PRIMEIRO CÍRCULO: LIMBO

"Quem é você, que entra em minha casa de Dor." Minos

Reservado para aqueles que morreram sem o batismo cristão, mesmo bebês, e para os justos que viveram antes da morte de Jesus Cristo, o Limbo é regido por Minos, o antigo rei de Creta, que tornou-se o Juiz do Inferno, aquele que determina o destino de cada pecador. Incapaz de conseguir ajuda na busca por Beatriz, Dante elimina Mino de forma absurdamente cruel.

➜ Há ma porta no caminho que só pode ser aberta com os monstros explosivos. Agarre-os e jogue contra a porta (pegue com R2 e aponte com o analógico).



Relíquia #3 - Eyes of St. Lucia e Beatrice Stone #1

Empurre a cabeça de Caronte para fora da muralha e prossiga.



Piece of Silver #5

Desça pelo caminho à esquerda, antes da cabeça de Caronte.



Relíquia #4 - Lord's Blessing

Pouco antes de onde estava a cabeça do Caronte, investigue à direita para encontrar a porta que dá sequência à aventura. No corredor, converse com o poeta duas vezes para receber a relíquia.



Condenado #3 - Electra

Abra a porta ao lado de Virgílio para encontrar Electra. Na mitologia grega, Electra é filha do herói Agamennon (comandante dos gregos na Guerra de Troia) e da rainha Clitemnestra (irmã gêmea de Helena de Troia). Seu pecado foi manipular o irmão, Orestes, a matar a mãe, para vingar o assassinato do pai.



Relíquia #5 - Saladin's Mercy

À esquerda do trono, na área alta, pule no buraco na parede. Acione a alavanca para mover o trono e revelar a relíquia.



CHEFE - MINOS

- Sempre que Minos for para trás e ficar ereto, é sinal de que usará um ataque poderoso. Pendure-se nas laterais.
- Fique sempre em movimento para escapar da cauda que sai do chão.
- Use a esquiva para fugir dos socos normais e pule sobre o ataque arrastado.
- Quando Minos baixar a cabeça, ataque-a. Apenas mantenha-se na diagonal, pois se ficar na frente da boca será atacado pela língua. Ao enfraquecê-lo, Minos vai revelar um ponto fraco em sua barriga, ataque com tudo.

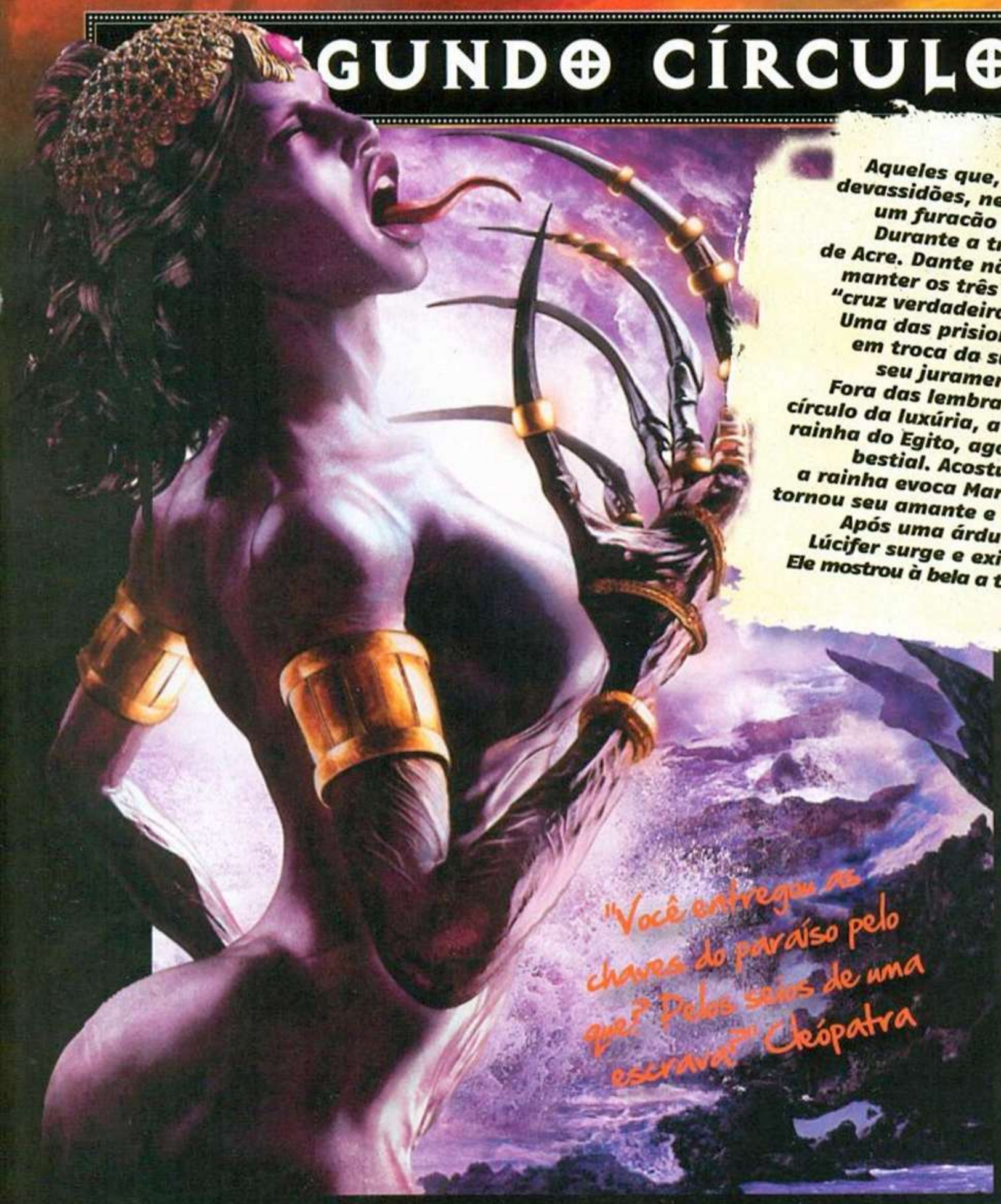
Relíquia #6 - Tail of Minos

Vença Minos para ganhar esta relíquia para fortalecer Dante.



SEGUNDO CÍRCULO: LUXÚRIA

Aqueles que, em vida, eram levados por sua paixões e devassidões, neste círculo são eternamente arrastados por um furacão que os fere e impede qualquer contato. Durante a travessia, Dante lembra-se do sítio à cidade de Acre. Dante não concordou com a ordem do rei Ricardo de manter os três mil prisioneiros vivos para trocá-los pela "cruz verdadeira", achava absurdo negociar com hereges. Uma das prisioneiras se oferece para "confortar" Dante em troca da sua liberdade e de seu irmão. Ignorando seu juramento de abstinência, o cruzado aceita. Fora das lembranças, o cruzado se depara com a guardiã do círculo da luxúria, a última Cleópatra (houve outras antes dela), rainha do Egito, agora gigantesca e exalando uma sexualidade bestial. Acostumada a dividir o poder com homens, a rainha evoca Marco Antônio, célebre militar romano que se tornou seu amante e nada mais é agora do que um ser disforme. Após uma árdua batalha, o cruzado elimina os dois. Lúcifer surge e exibe Beatriz, transformada em algo sombrio. Ele mostrou à bela a traição de Dante, manipulando-a ainda mais.



foi oferecida em casamento para o nobre e deformado Giovanni Malatesta. A garota o traiu com seu cunhado e foi assassinada pelo marido. Francesca está no caminho, não há como perdê-la.



Relíquia #8: Filippo's Rage

Na trilha que leva ao grande furacão, procure um beiral oculto ao lado da terceira estátua à esquerda e desça pendurado.



Piece of Silver #7

Ao lado da quarta estátua à esquerda há outro beiral oculto, desça por ele. Fique ao lado da segunda estátua e, assim que a energia começar a se formar no próximo círculo, acione a alavanca para girar o seu círculo e mandar a energia de volta. Isso abrirá um caminho no furacão, corra e pule lá. →

LUXÚRIA - DICAS

Piece of Silver #6

Ao descer pela corda no penhasco, pule na segunda corda e escale-a até o topo.

Relíquia #7 - Francesca's Book

No penhasco, segunda corda, ao invés de pular na terceira corda, capriche no salto e alcance a escada acima da corda (praticamente oculta). Para facilitar, fique na metade da corda para pegar impulso e aperte R1 quando passar perto da escada para segurar. Acima está o item.





Condenado #4 - Francesca de Rimini

Também conhecida como Francesca da Polenta, foi filha do governante de Ravena (Itália). Para selar um acordo de paz com uma cidade inimiga, a mão de Francesca



→ Relíquia #9 - Tristan's Desire
Acione a alavanca e quebre os dentes da estátua da cobra. Suba e fale duas vezes com Virgílio para receber a relíquia.



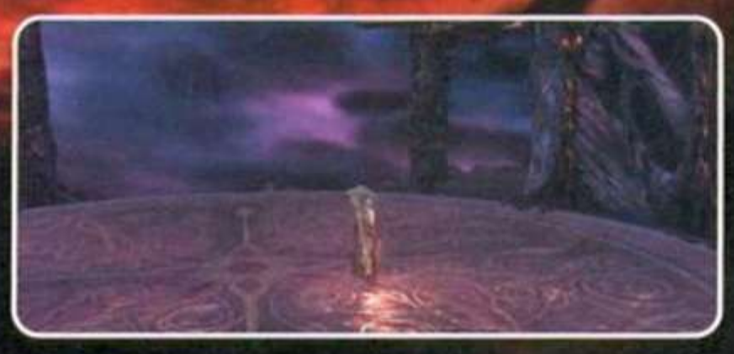
Piece of Silver #8
Suba na plataforma central, puxe a estátua e desça; acione a alavanca e a plataforma vai subir, mas a estátua vai travá-la. Suba na plataforma e investigue à esquerda para encontrar o pedaço de prata. Para prosseguir basta ativar a alavanca na área da direita e pular rapidamente sobre a plataforma.



CHEFE – CLEÓPATRA
• Destrua as três primeiras hordas para habilitar as plataformas laterais.
• Ataque a mão de Cleópatra até feri-la, então corra até a plataforma da esquerda, pule e acione a alavanca para mover as cobras. Ataque a mão novamente, suba na plataforma à direita e ative as chamas.



Condenado #5 - Paolo Malatesta
Irmão de Giovanni Malatesta, também foi assassinado pelo irmão devido ao seu caso com Francesca. Para encontrá-lo, quando o elevador chegar ao final, siga pela direita e procure pela escada oculta para descer.



Condenado #6 - Seminaris
Rainha mitológica de toda a Ásia e fundadora da Babilônia (e dos lendários jardins suspensos), cuja luxúria era tão intensa que não conhecia limites de parentesco e natureza. Após escalar a parede dos atormentados, a rainha encontra-se à direita do Save Point.



Relíquia #10 - Arrow of Paris
Ao lado de Seminaris, caia na plataforma no abismo para encontrar a relíquia.



Piece of Silver #9
À esquerda do Save Point, pule o buraco e entre no buraco da parede.



CHEFE – MARCO ANTÔNIO
• Defenda os golpes simples no momento correto para criar contra-ataques (não espere até o último ataque,pois este é indefensável). Uma excelente tática é revidar com o combo ■, ■, segure ▲ e solte para lançá-lo no ar, então aperte ■, ■, R2 para agarrá-lo novamente; assim que ele "pingar" no chão e voltar, aperte ▲ e recomece o quanto conseguir.



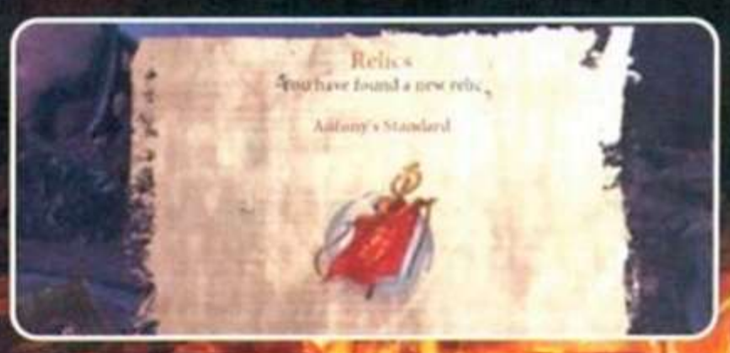
• Quando Marco Antônio ficar rodeado por uma energia verde, ataque a mão de Cleópatra antes que ele recupere energia.



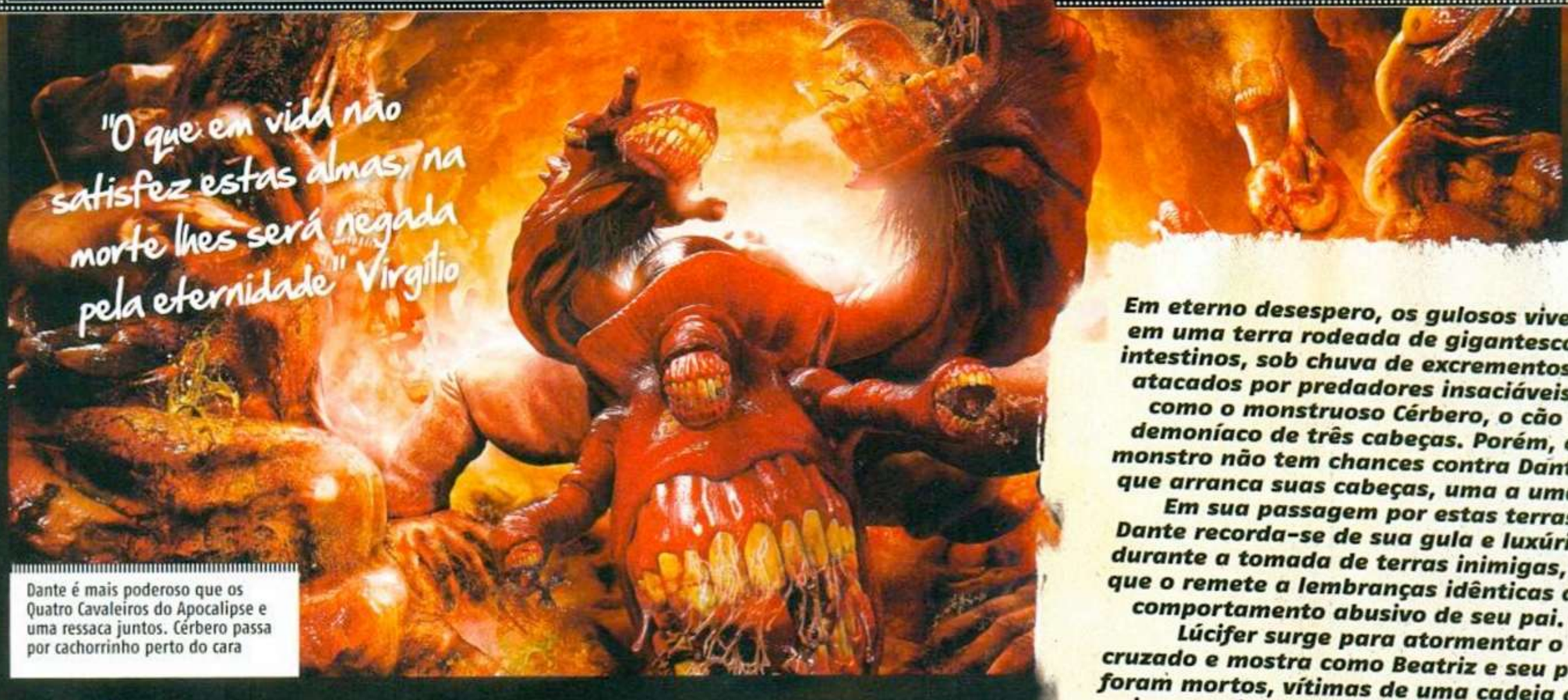
• Em um de seus ataques, o guerreiro concentra seu poder (a chama de seu escudo brilha) e ele dispara um ataque de fogo. Você pode simplesmente defender ou, se estiver equipado com a relíquia Eyes of St. Lucia, pode defender no momento exato e apertar ■ para rebater o projétil. Se ele pular ao invés de disparar, role imediatamente para o lado.



Relíquia #11 - Antony's Standart
Vença Marco Antônio. A fuga da torre requer atenção. No elevador, fique atento às sombras para descobrir onde as rochas vão cair. Quando não restar mais nada e Dante cair, fique atento para apertar R1 e balançar até a próxima área.



O TERCEIRO CÍRCULO: GULA



Dante é mais poderoso que os Quatro Cavaleiros do Apocalipse e uma ressaca juntos. Cérbero passa por cachorrinho perto do cara

Em eterno desespero, os gulosos vivem em uma terra rodeada de gigantescos intestinos, sob chuva de excrementos e atacados por predadores insaciáveis, como o monstruoso Cérbero, o cão demoníaco de três cabeças. Porém, o monstro não tem chances contra Dante, que arranca suas cabeças, uma a uma.

Em sua passagem por estas terras, Dante recorda-se de sua gula e luxúria durante a tomada de terras inimigas, o que o remete a lembranças idênticas do comportamento abusivo de seu pai.

Lúcifer surge para atormentar o cruzado e mostra como Beatriz e seu pai foram mortos, vítimas de uma cadeia de vingança iniciada pelo próprio Dante. O assassino foi o "irmão" da mulher que se ofereceu para Dante em Acre, para poupá-los da morte. Na verdade, ele não era o irmão da mulher, mas seu marido. A traição vergonhosa de Dante culminou no assassinato de sua família.

Relíquia #12 - Rain of Gluttony
No abismo, após descer uma escada e ficar pendurado pela primeira vez em uma corda na horizontal, ignore o caminho comum (à esquerda) e siga para direita.



CHEFE – CÉRBERO
• Esquive das investidas das cabeças, aproxime-se das bolhas no chão e crie fossos de chamas (segure R1). Atraia as cabeças para as chamas para nocauteá-las, então ataque com tudo.



Relíquia #13 - Azrael's Apprentice
Destrua Cérbero.

Piece of Silver #10
Você vai encontrá-lo no caminho, logo após destruir Cérbero.

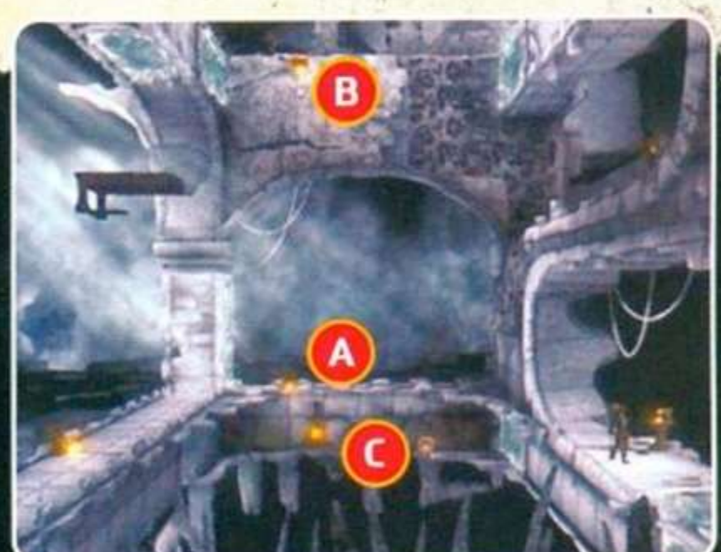
Condenado #7 - Ciaco
Personagem desconhecido visto em *A Divina Comédia*. Condenado por sua gula, ele conversa com Dante e faz previsões obre o futuro de Florença. Está ao lado do Save Point.



Condenado #8 - Clodia Metelli
Poetisa romana, casada, envolvida em adultério com homens casados e escravos, viciada em jogos e bebidas, além da acusação de assassinar seu marido. Ao sair pela boca ao lado do Save Point, repare que a boca que fecha à esquerda esconde uma condenada. Espere até que ela abra e vá até ela.

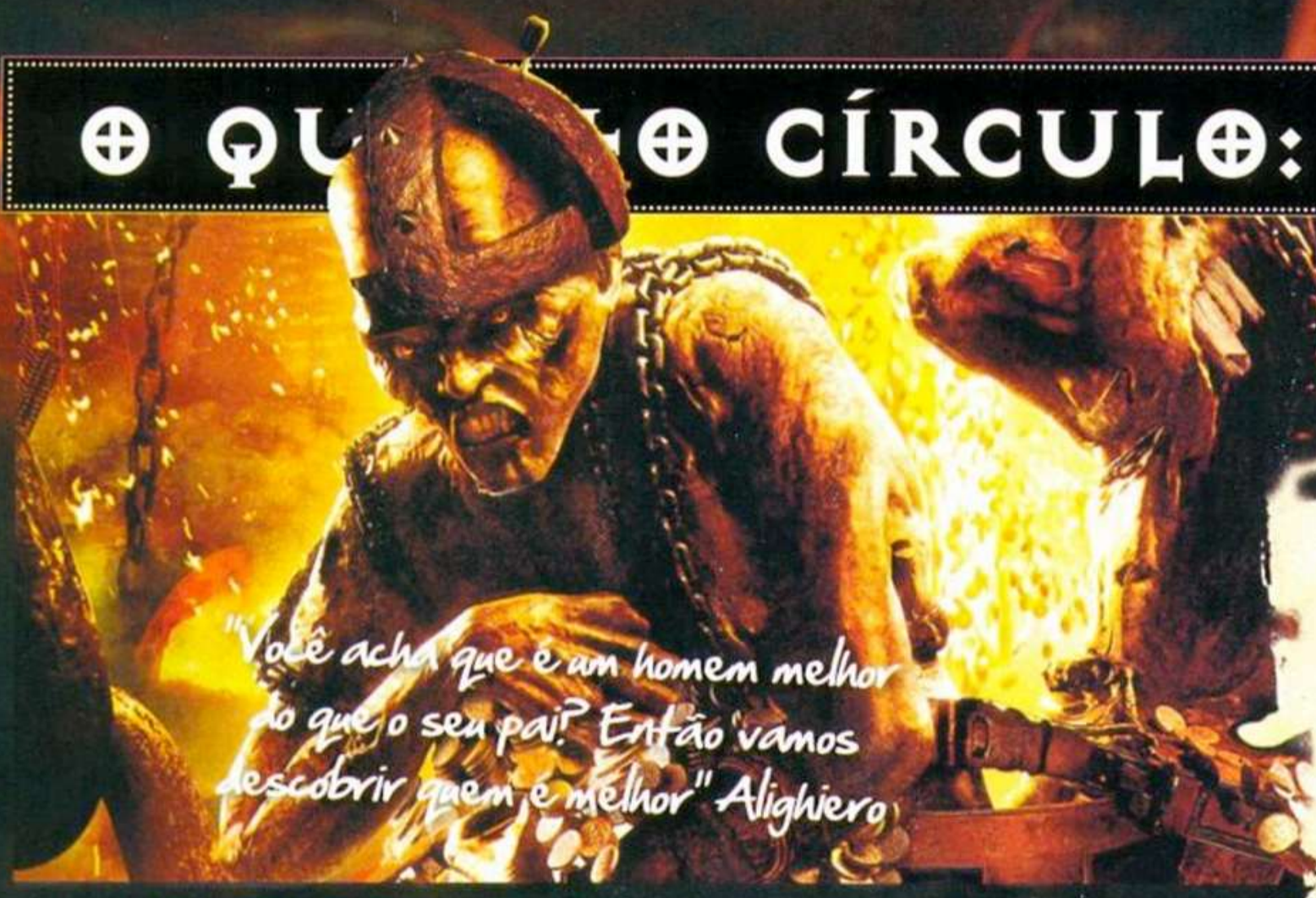


Relíquia #14 - Ciacco's Bile
Na próxima vez em que encontrar Virgílio, converse com ele duas vezes.



Labirinto de Portais
No labirinto de portais, há pontos em que você precisa prestar atenção.
• Quando estiver no ponto A, pendure-se na parede e escale para chegar ao **Piece of Silver #11**.
• De volta ao ponto A, ative a alavanca para chamar uma plataforma, então entre no portal para sair no ponto B, suba na plataforma e pule na direção do ponto C; ative a alavanca para mover o portal e espere a plataforma voadora parar sob ele para entrar no portal à direita. Antes que a plataforma leve-o para a saída, pule no ponto D para coletar a **Beatrice Stone #2**. ➜

O QUARTO CÍRCULO: AVAREZA



Território de tortura dos pródigos e avarentos, as almas aqui são obrigadas a empurrar pesos enormes que simbolizam suas posses e desperdícios terrenos. Quem espera por Dante aqui é o disforme Alighiero, o pai do cruzado. Alighiero foi um senhor de terras que não sentia piedade de tirar tudo de seu povo miserável para sustentar seu luxo e o de seus amigos. Apesar de não verem isso, Dante e seu pai tinham muito em comum.

→ Piece of Silver #12 e Relíquia #15 - Octavio's Gold

No abismo, pule da corda para a escada e, ao invés de descer, suba.



Enigma - Chamas

Arraste o objeto até o primeiro dos pilares e passe por cima dele para apagar o fogo, deslizando o objeto até a primeira torre. Com todas apagadas, pule na corda, balance para esquerda sem pegar impulso e pule antes que as chamas o alcancem.



Relíquia #16 - Crown of Cartage

Ao chegar na entrada da passagem estreita, pendure-se na beirada e passe pelo buraco oculto à esquerda.





Piece of Silver #13

Entre na passagem estreita e olhe para a direita, no alto, para encontrar uma área para se pendurar. Suba e pule na área à esquerda para encontrar o tesouro.



Beatrice Stone #3

No local do Piece of Silver #12, note que há uma outra área adiante, após o arco. Chegar lá é chatíssimo, mas possível: ande como se fosse cair desta área e, no ar, use o pulo secundário para passar por baixo do arco sem bater a cabeça e pendurar-se na próxima área.



Condenado #9 - Tarpeia

Segundo a mitologia romana, Tarpeia foi a musa que traiu Roma e abriu as portas da cidade para a invasão da tribo de sabinos, em troca de joias e ouro. Chegar a ela também pode ser chato: na área repleta de grandes engrenagens, suba na mais alta e use o pulo duplo para contornar a engrenagem vertical.



Piece of Silver #14

Acione a alavanca para descer os elevadores repletos de espinhos. Pule rápido para a área adiante e suba.



Relíquia #17 - Demon's Wing

Ao acionar a alavanca ao lado do último item, uma passagem entre espetos vai se abrir logo acima; mas você não deve ir até ela ainda. Desça novamente, acione a

alavanca para descer os elevadores e, antes que o central desça, pule de volta na área da segunda alavanca; suba no elevador e pule para direita para encontrar um buraco onde está a relíquia. Agora você pode acionar a segunda alavanca, acione a primeira, pule no elevador central e prossiga antes que os espetos fechem.



Piece of Silver #15
Na próxima área, pule sem medo no centro do fosso e procure no canto.



Condenado #10 - Gessius Florus
Procurador romano na região da Judeia, ganhou fama por seus atos públicos de ganancia e injustiça contra judeus. Na mesma área do item anterior, suba e pule sobre as armadilhas, seguindo de plataforma em plataforma. Abra a porta e desative a armadilha, então volte e pule na área à direita da porta.



Relíquia #18 - Wasted Gold
Após parar o mecanismo da armadilha, pule com precisão na direção do centro da sala para cair sobre o pilar e encontrar esta relíquia.



Piece of Silver #16 e Relíquia #19 - Coin of Plutus
Prossiga e encontre Virgílio. Pendure-se na parede ao lado e caia atrás das grades.



Piece of Silver #17
Ao chegar na área da plataforma elevador, logo no início, à direita.



Piece of Silver #18
Gire a estátua que dispara bombas e use-a para destruir os pilares da esquerda e direita. Suba primeiro no pilar da direita para encontrar o seu item.



Condenado #11 - Fúlvia
Para satisfazer sua sede de poder, Fúlvia foi casada com três dos mais promissores homens da república romana, entre eles Marco Antônio. Você pode encontrá-la perto do Save Point.



CHEFE - ALIGHIERO
• Contra o ataque da cruz-bumerangue, defenda-se ou, se tiver o upgrade Retribution, defenda-se logo que receber o ataque e aperte ■ para rebatê-lo de volta contra o seu inimigo.
• Use a magia Lust Storm para aumentar o seu poder de dano e aplique combos ferozes em Alighiero.
• Quando ele carregar energia, prepare-se para pular no mesmo momento que ele bater no chão.



Relíquia #20 - Eye of Aliguiero
Vença a batalha contra o pai de Dante.

Relíquia #21 - Hoarder's Purse
Após a batalha, olhe à esquerda da porta que dá sequência ao jogo. ➜



Um cara que desce ao Inferno para salvar sua amada e a perdoa por sair trocando beijos com o Cão Míudo: este é Dante, o tolerante. Rimou...

QUINTO CÍRCULO: IRA



"Em Dite, o fogo eterno que consome os pecadores faz o Inferno brilhar vermelho." Virgílio

Fétido círculo formado pelo Estige, um pântano que aprisiona e tortura aqueles que pecaram por fúria, inveja e soberba. Este círculo é guardado pelo barqueiro Flégias (filho do deus Marte). Flégias, no jogo, deixou de ser um barqueiro para se tornar um gigante em chamas. Dante o controla e usa para atravessar o Estige e a cidade de Dite, local que serve de divisão entre os pecados cometidos sem intenção e os cometidos conscientemente. No caminho, Dante se lembra do episódio em Acre, quando decidiu matar os civís por considerá-los hereges e assiste a Beatriz aceitar o fruto de Lucífer, entregando de vez sua alma para o mal.

→ Piece of Silver #19

Ao encontrar um portão, puxe o bloco e, antes de derrubá-lo na plataforma, suba nele e pule na área secreta para achar o item. Agora é só deixar o bloco sobre a plataforma para revelar um túnel.



Relíquia #22 - Medusa's Call

Na próxima vez que encontrar Virgílio, fale duas vezes com ele.



Condenado #12 - Boudica

Rainha de um povo celta que viveu na antiga Bretanha, foi traída por seus antigos aliados, os romanos, que violentaram seus filhos. Como vingança, Boudica tentou incendiar Roma. Para encontrá-la, ao chegar em uma área circular de combate (onde há um pequeno lago no centro), procure por uma grade rachada do lado direito.



Piece of Silver #20

Após destruir os inimigos na plataforma móvel, suba e encontre o item.



Condenado #13 - Hecuba

Rainha de Troia, viu sua família morrer na mão dos gregos (episódio do "cavalo de Troia") e dedicou-se a uma violenta vingança. Encontre-a no caminho.



Enigma - Elevador

Aqui o que vale é equilibrar velocidade e ação. Destrua rapidamente os inimigos, guie a alavanca pelo trilho e destrua os bloqueios para prosseguir antes que as chamas mortais alcancem Dante.

Piece of Silver #21 e Relíquia #23 - Guiding Flame

Após o elevador, suba na plataforma à esquerda de Virgílio.



Condenado #14 - Filippo Argenti

Está à esquerda do próximo Save Point. Felipe Argenti foi um nobre que teve problemas pessoais com Dante Alighieri e sua família, e era contra a volta do poeta de seu exílio, por isso ele foi posto no Inferno imaginado por Dante.



CHEFE - FLÉGIAS

- Não é preciso enfrentá-lo, apenas destrua os inimigos pelo caminho e evite ficar no caminho dos ataques de Flégias.
- Acione as alavancas que encontrar.
- No último estágio, destrua inimigos e pule sobre as rajadas de fogo de Flégias. Espere até que ele destrua a parede para entrar e acionar o elevador.

S[illegible]ULO: HERESIA



Ainda na cidade de Dite, Dante passa por aqueles que sofrem aprisionados em túmulos de fogo , castigados por atos de heresia, como negar Cristo, a existência da vida após a morte e a eternidade da alma. Aqui também estão os falsos profetas, os adoradores de cultos proibidos e todos os praticantes de magia.

Relíquia #24 - Rage of Farinata
Logo no início, fale com Virgílio.



Piece of Silver #22
No segundo corredor. Desative as chamas e volte para buscar.



Relíquia #25 - Cavalcanti's Blade
A seguir, ao encontrar Virgílio, não desça pela escada: note que há uma escada para subir, escondida atrás dele. Vá por ela para encontrar a relíquia.



Condenado #15 - Frederico II
Rei dos romanos, conhecido por uma sede insaciável por guerra e por confrontar a igreja e o papa. Encontre-o no seu caminho.



Condenado #16 - Cavalcante
Ao chegar na sala em chamas, arraste o bloco e fique sobre o grande botão; então chute o bloco para cima da plataforma em frente para apagar o fogo e conseguir subir. Após abrir a porta, encontre Cavalcante de Cavalcanti, um banqueiro florentino (pai de um grande amigo de Alighieri) acusado de ser ateu e herege.



Piece of Silver #23 e Enigma
Prossiga até a área onde é preciso puxar um bloco da parede; à direita está o item. Neste local, posicione o bloco sob a forja e ative a alavanca. Isso vai destruir a estátua. Volte na direção do início da fase, até o pé da estátua, para ver que a grade ali sumiu. Pendure-se na parede e vá.

Piece of Silver #24, Relíquia #26 - Seal of Epicurus e Condenado #17 - Farinata
Na área do elevador circular que sobe entre as chamas, investigue todos os cantos para encontrar os itens. Se preferir, suba primeiro e desative as chamas, então desça e procure os itens.



Piece of Silver #25 e Relíquia #27 - Frederick's Ring
Antes do desmoronamento na caverna, pendure-se na escada e desça. ➜



DET... S... CÍRCU... VIOLÊNCIA



Dante chega ao Flegetonte, um rio de sangue fervente onde centauros castigam aqueles que foram violentos contra outras pessoas, contra a natureza ou contra os bens de outros. Ainda mais aterrorizante é o próximo vale, reservado aos que foram violentos contra si mesmo, os suicidas, transformados em árvores incapazes de defender-se de violentas e famintas harpias. Para surpresa de Dante, ele encontra aqui sua própria mãe, que ele acreditava ter falecido durante sua infância devido a uma doença. O cruzado absolve sua mãe e segue sua jornada. No último vale, Dante encontra Francesco, o irmão de Beatriz, um companheiro de cruzada que ele permitiu que levasse a culpa pela chacina em Acre em seu lugar e foi morto por isso. Dante não tem outra escolha a não ser destruí-lo, mas consegue salvar a alma do amigo.

→ **Piece of Silver #26, Relíquia #28 - Shoe of Nessus e Condenado #18 - Átila, o Huno**
Pendurado na corda, note que há uma corda que leva à esquerda. Vá por ela. Também conhecido como "Flagelo de Deus", Átila foi o maior rei dos hunos e sofre no Inferno pelos incontáveis rios de sangue causados em suas conquistas.



Piece of Silver #27
Nas costas do segundo centauro, onde você precisa pular de uma plataforma para outra para evitar as chamas, note que no canto há um local para descer.



Relíquia #29 - Atilla´s Armor
Após pegar o item anterior, escale a parede próxima e colete a relíquia.

Piece of Silver #28
Assim que atravessar o Flegetonte, antes do Save Point, procure à esquerda, em um ponto mais alto.



Condenado #19 - Pietro della Vigna
Esta alma está no caminho e representa o chanceler de Frederick II. Pietro entregou a defesa de seu rei a outra pessoa para livrá-lo de uma acusação da igreja e, quando o incubido falhou em salvar Frederick, Pietro tirou a própria vida.



Piece of Silver #29 e Condenado #20 - Brunetto Latini
No início do deserto, suba nas ruínas. Brunetto foi o tutor de Dante Alighieri. Absolva-o se quiser ganhar um troféu.



Condenado #21 - Guido Guerra
Está no caminho, difícil não vê-lo. Guido foi um grande guerreiro e líder de um poderoso grupo de apoio à igreja e ao papado na Itália do século 12, porém foi castigado por sodomia.

Piece of Silver #30 e Relíquia #30 - Memory of Acre
No caminho, suba em um pilar para pegar o Piece of Silver. Pule para esquerda para encontrar a relíquia.



Enigma
Há um momento no qual você deve empurrar uma plataforma ao mesmo tempo em que encara inimigos. Se ficar difícil, ative a invencibilidade da redenção.

CHEFE - FRANCESCO PORTINARI
- Fique distante de Francesco e espere ele arremessar sua espada. Ela vai ficar presa no chão, pegue-a e jogue contra ele até arrebentar seu escudo.
- Não arrisque combos longos demais ou será agarrado.
- Vença para ganhar a relíquia #31 - Francesco's Forgiveness →

FREEPLAY

games & ass. Técnica

Aqui você encontra os grandes lançamentos de 2009...









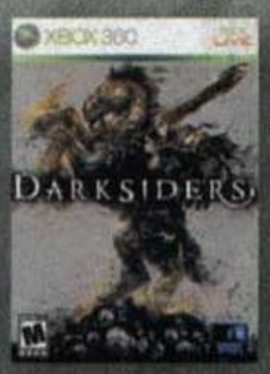




... e os novos lançamentos de 2010. Venha conferir.



















Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii PS3 XBOX 360 NINTENDO DS PSP

Jogos em promoção à partir de R$ 99,90 aproveite!

Av. Paulista, 1217 , Loja 163 - ao lado da estação Trianon-Masp do Metrô

www.freeplaygames.com.br **tel.: (11) 3473-0226 / 3473-0076**

OITAVO: FRAUDE



No círculo conhecido como Malebolge estão os fraudulentos, divididos em dez fossos que classificam as categorias deste pecado: sedutores, aduladores, simoníacos, adivinhos, corruptos, hipócritas, ladrões, maus conselheiros, semeadores de discórdia e falsários. Aqui, o cruzado encontra Beatriz, já agindo como rainha do Inferno e decidida a testá-lo. Dante avança pelos dez fossos e se lembra como deixou Francesco para trás para assumir uma culpa que era de Dante, o que resultou na execução de Francesco por ordem do Rei Ricardo Coração de Leão. Dante consegue usar a cruz sagrada para purificar a alma de sua amada. Um anjo surge para levá-la ao paraíso, mas Dante ainda tem contas para acertar com Lúcifer e segue para o último círculo.

→ Condenado #21- Taís

Perto da primeira porta. Historicamente, Taís é uma mulher que participou das jornadas de Alexandre, o Grande. Porém, a Taís de *A Divina Comédia* representa outra mulher, lendária por sua luxuária e manipulação de homens.



Condenado #22- Tirésias

Localizado após o terceiro desafio. Profeta cego de Tebas, na mitologia grega, passou sete anos transformado em mulher e é castigado por aproveitar os prazeres sexuais dos dois sexos.



Condenado #23- Myrrha

Localizado após o nono desafio. Em uma interpretação da mitologia grega, Myrrha foi a filha do rei da Assíria, condenada por usar um disfarce para seduzir o próprio pai.



Desafios

1. Elimine 150 inimigos em 75 segundos. Aqui você pode usar magia infinita, então equipe a relíquia Tristan's Desire e divirta-se.

2. Execute um combo de 100 hits em menos de 30 segundos. Lembre-se de usar o cruxifixo (●) para ligar combos quando se distanciar dos inimigos.

3. Destrua cinco inimigos no ar. Para iniciar um combo aéreo, segure ▲.

4. Mantenha-se no ar durante oito segundos. Faça um combo aéreo extenso ou, se quiser trapacear, fique nas costas de um monstro durante uma execução e aperte o botão lentamente para demorar para executá-lo.



5. Proteja os humanos. Jogue os inimigos explosivos uns contra os outros e use Holy Devastation em momentos de adrenalina e desespero.

6. Vença sem usar magias. Este desafio será cancelado durante o processo.

7. Destrua todos os inimigos antes que a energia de Dante se esgote.

8. Vença sem usar defesa. Sacred Justice é uma boa pedida aqui.

9. Vença todos os inimigos em um só combo. Use combos com Holy Devastation e Sacred Justice. Também é importante decorar a sequência de tipos de monstro e os melhores golpes a usar contra da um deles. Este objetivo fica mais fácil quando Dante segue ocaminho da luz e evolui mais o crucifixo

10. Vença todos os inimigos. É o último desafio, por isso gaste tudo que tiver, inclusive suas magias e Redemption.



NONO CÍRCULO: TRAIÇÃO



O último círculo do Inferno é dedicado a punir o maior dos pecados: a traição. Os pecadores sofrem o tormento do gelo e, logo no início, Dante pode ver os gigantes que trairam Júpiter (Zeus) soprando um vento congelante que piora ainda mais as torturas dos pecadores.

Para chegar ao seu destino final, o cruzado precisa atravessar o Cócito, o rio das lamentações, formado pelas lágrimas dos condenados de todo o Inferno.

Dante atravessa o perigoso caminho congelado para chegar à Judeca, a prisão de Lúcifer.

Ao combater e destruir a primeira forma do monstro, fica claro que a luta foi uma armação para fazer com que Dante destruisse as correntes de Judeca e a carapaça que prendiam a verdadeira forma de Lúcifer. Aliás, Lucífer não tinha interesse real em Beatriz, ela era apenas uma isca para fazer com que Dante descesse ao Inferno e libertasse Lúcifer. Livre, o demônio só precisa destruir o cruzado para iniciar o ataque que obrigará o Paraíso a aceitá-lo de volta.

Felizmente para o povo "de cima", Dante consegue derrotar Lúcifer e não aceita sua proposta de união contra os deuses e anjos. Dante usa o poder de todas as almas que redimiu, de sua família, e obriga o demônio a voltar para dentro de sua carapaça-prisão e reconstrói as correntes de Judeca.

Mesmo com tantos pecados, Dante parece ter alcançado a redenção e, após uma simbólica eliminação da cruz de pecados que carregava em seu peito, parece partir para o Paraíso, onde Beatriz o espera. Mas isso só teremos certeza na próxima versão, em Dante's Inferno 2... ou melhor, em Dante's Purgatorio.

Condenado #24- Fra Alberigo

Contemporâneo de Dante Alighieri, Alberigo foi um nobre acusado de matar o próprio filho por vingança. Encontre-o perto do Save Point.



Condenado #25- Mordred

Personagem mitológico bretão, algumas vezes considerado filho do Rei Arthur, Mordred foi condenado por trair Arthur por pura ganância e inveja.



Condenado #26- Conde Ugolino

Outro nobre contemporâneo de Dante Alighieri que foi parar no Inferno por trair seu povo em benefício próprio. Ele está após o Rio das Lamentações, quase na entrada de Judeca, a prisão de Lucífer e dos maiores traidores da história, como Judas e Brutus. Para atravessar o rio congelado há um macete: ande e, quando sentir o menor tremor, volte pelo mesmo caminho e escolha outra rota; se não tremer, você pode seguir em frente.



CHEFE - LUCIFER (Primeira Forma)

• Pule para fugir dos ataques de ondas de choques. No começo é fácil, mas os ataques ficam cada vez mais rápidos, então você pode usar alternativas mais espertas para escapar, como usar os upgrades que permitem ficar mais tempo no ar, atacando com o crucifixo. Agora, se você tem reflexos de ninja, pode esquivar das ondas usando o movimento de esquiva no momento preciso.

• Quando surgir uma área branca no centro, vá até lá, aperte o botão indicado, soque a cabeça do diabão e, ao cair, ataque com tudo a barriga. A magia Sins of the Father ajuda a causar dano extra.



CHEFE - LUCIFER (Segunda Forma)

• Assim que Lúcifer saltar, pule com ele e ataque com L2 e ●.

• Quando ele voar, ataque com crucifixos e aproxime-se para poder acionar R1 e atacá-lo no alto. Esquive para fugir das bolas de fogo.

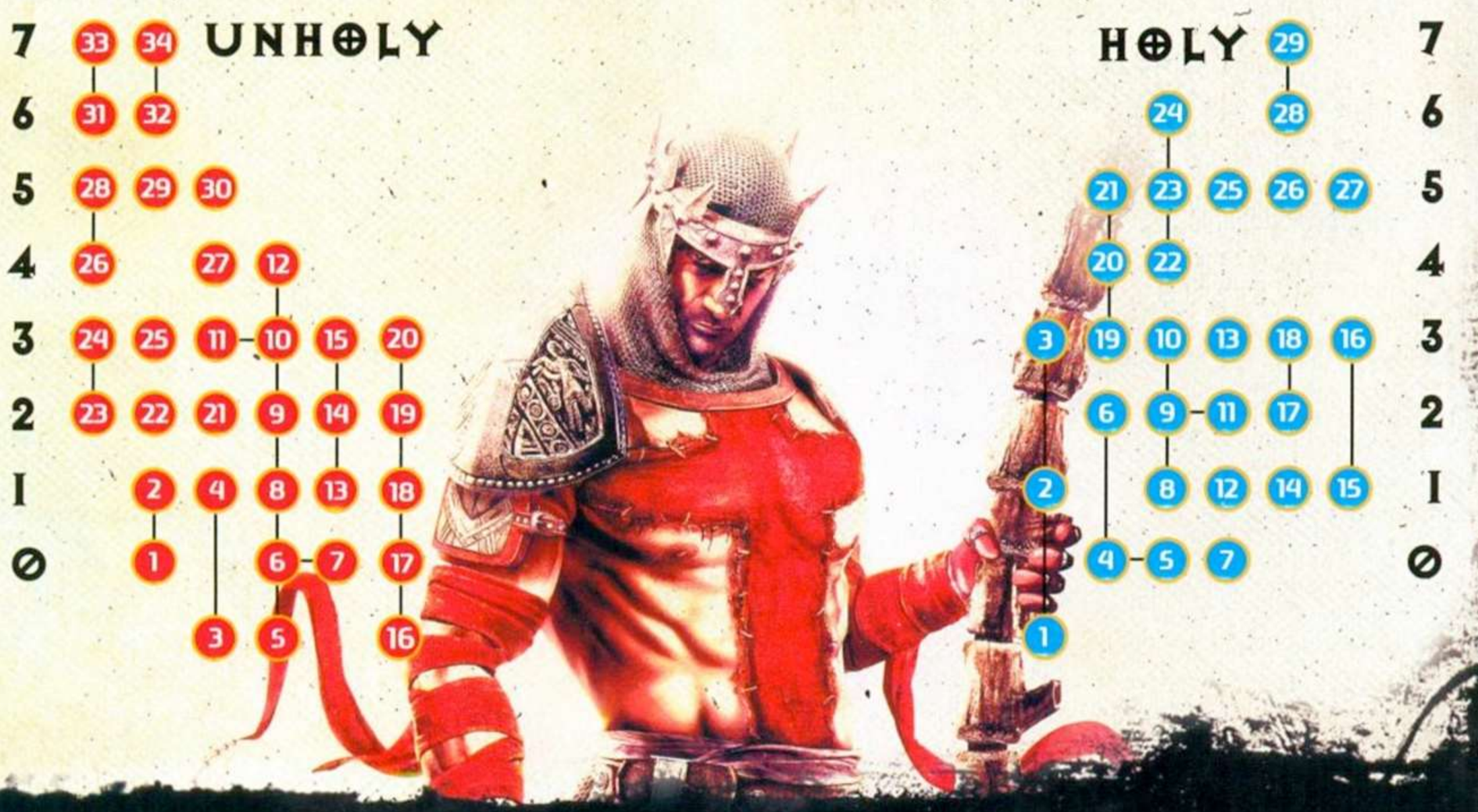
• Quando Lúcifer erguer as plataformas, pendure-se sob elas, uma por uma, para alcançá-lo e dar início a uma sequência de botões que, se bem aplicada, encerrará os planos do demônio. ➜



UPGRADES

Invista as almas adquiridas nos combates em Upgrades que vão tornar Dante cada vez mais poderoso. A quantidade de almas disponíveis é suficiente para preencher uma das vertentes, sagrada (Holy) ou maldita (Unholy). Para preencher as duas será preciso terminar duas vezes.

Holy favorece quem curte atacar a distância e preservar energia, enquanto Unholy fortalece bastante os ataques com a foice. Veja a seguir o que representa cada célula das raizes de upgrades:



UNHOLY

1. Repayment: aperte L2 no momento do impacto de um ataque para ativar o contra-ataque e aperte ■ ou ▲.
2. Retribution: aperte ■ no contra-ataque para rebater um projétil adversário.
3. Death's Grasp: aperte R2 para agarrar.
4. Death's Reach: mais alcance em agarrões.
5. Diabolic Ascencion: aperte e segure ▲ para iniciar um combo aéreo.
6. Impaler: aperte ▲, ▲ para conseguir um combo forte.
7. Diabolic Rupture: aperte ▲, ▲ no ar para aplicar um combo com finalização.
8. Death1s Pillar: aperte ▲, ▲, ▲, ▲ para aplicar um combo forte que nocauteia os inimigos e anula suas defesas.
9. Diabolic Hammer: aperte L2 + ▲ para iniciar um ataque concentrado fortíssimo.
10. Diabolic Slash: aperte L2 + ▲ no ar para aplicar um ataque que rasga o chão.
11. Abominable Slam: segure ▲ no ar para quebrar a defesa com um golpe crítico.
12. Diabolic Guillotine: aperte várias vezes L2 + ▲ durante o Diabolic Hammer para aplicar uma finalização monstruosa.
13. Soul Stabber: aperte L2 + ✖ para executar um combo rápido.
14. Soul Crusher: aperte L2 + ✖ no ar para aplicar um golpe crítico.
15. Soul Shatter: aperte L2 + ✖ durante o Soul Stabber para lançar os inimigos no ar e começar um combo aéreo.
16. Vile Flurry: aperte ■, ■, ■, ■ para aplicar um combo rápido.
17. Vile Wind: segure ■ para pular para trás e investir com um golpe rápido.
18. Vile Tornado: segure L2 + ■ para executar um golpe giratório.
19. Vile Cyclone: aperte L2 + ■ no ar para executar um golpe giratório.
20. Vile Hurricane: aperte L2 + ■ durante o Vile Tornando para um ataque crítico.
21. Fortitude of Hector: barra extra de vida.
22. Wisdom of Horace: barra extra de magia.
23. Magic: Lust Storm Level 2: aumenta o poder de dano da magia Lust Storm.
24. Magic: Lust Storm Level 3: aumenta o alcance da Lust Storm e bloqueia ataques.
25. Redempt iom Cell: dobra o tamanho da barra de Redemption (invencibilidade).
26. Magic: Sins of the Father Level 2: aumenta o alcance desta magia.
27. Relic Slot: equipe uma relíquia extra.
28. Magic: Sins of the Father Level 3: triplica o número de projéteis da magia.
29. Wisdom of Lucan: barra maior de magia.
30. Fortitude of Latinus: barra maior de energia.
31. Magic: Suicide Fruit Level 2: aumenta a área da explosão desta magia.
32 Mental Sap: inimigos soltarão mana (recarrega magia) quando destruídos pela foice de Dante.
33. Magic: Suicide Fruit Level 3: aumenta mais a área da explosão desta magia.
34. Mental Sap Level 2: os inimigos soltarão ainda mais mana quando destruídos pela foice de Dante.

HOLY

1. Holy Blast: aperte ●, ● para atacar com duas ondas de energia divina.

2. Holy Barrage: aperte ●, ●, ● para atacar com três ondas de energia divina.
3. Holy Devastation: aperte ●, ●, ●, ● para concluir o combo com uma onda.
4. Divine Force: segure ● para atacar com uma explosão que rompe defesas.
5. Divine Force Level 2: segure ● para criar uma explosão ainda maior.
6. Divine Tempest: segure e solte ● no ar para criar uma explosão que arremessa os inimigos para cima.
7. Vindication: aperte ● após o contra-ataque para jogar os inimigos para o alto.
8. Sacred Judgment: aperte L2 + ● para iniciar um ataque concentrado que arremessa os inimigos.
9. Sacred Quake: segure L2 + ● no ar para atordoar os inimigos.
10. Sacred Justice: segure L2 + ● durante o Sacrade Judgment para arremessar inimigos atordoados para o alto.

[illegible] Level 2: aumenta o poder do Sacred Quake.
12. Wisdom of Camilla: barra maior de magia.
13. Redemptiom Cell: dobra o tamanho da barra de Redemption (invencibilidade).
14. Fortitude of Seneca: permite equipar uma relíquia extra.
15. Magic: Righteous Path Level 2: aumenta o dano desta magia.
16. Magic: Righteous Path Level 3: aumenta ainda mais o dano desta magia.
17. Holy Protection Level 1: habilita esta magia, que sacrifica 5% da energia de Dante para causar dano nos inimigos.
18. Holy Protection Level 2: sacrifica 10% da energia de Dante para causar dano.
19. Magic: Divine Armor: habilita esta magia. Cega os inimigos ao redor e criar uma proteção temporária para Dante.
20. Magic: Divine Armor Level 2: recupera energia enquanto estiver ativa.

[illegible] Divine Armor Level 3: recuper mais energia enquanto estiver ativa e deixa Dante resistente a alguns ataques.
22. Magic: Martyrdom: Dante sacrifica energia e mana para causar dano.
23. Magic: Martyrdom Level 2: aumenta a potencia da magia.
24. Magic: Martyrdom Level 3: aumenta a potencia e alcance da magia.
25. Wisdom of Galen: aumenta a barra de magia de Dante.
26. Fortitude of Brutus: aumenta a barra de energia.
27. Relic Slot: permite equipar uma relíquia extra.
28. Blessed Spirit Trap: os inimigos passam a liberar energia quando destruídos pela cruz de Dante.
29. Blessed Spirit Level 2: aumenta a quantida de energia liberada por inimigos destruídos pela cruz de Dante.

RELÍQUIAS

Itens encontrados ao longo do caminho e que podem agregar benefícios aos personagem. Para equipar algumas delas é preciso ter níveis de Sagrado (Holy) ou Maldito (Unholy), que você ganha por absolver ou punir inimigos e condenados. Cada relíquia tem três níveis de evolução, ganhos conforme vocês as deixa equipadas e vence lutas.

MALDITAS (UNHOLY)

- Azrael's Apprentice (Unholy Level 1): sempre que defender um golpe terá chances de deixar o inimigo tonto.
- Arrow of Paris (Unholy Level 1): aumenta o dano de ataques com agarrão.
- Death Blade (Unholy Level 1): aumenta o dano de todos os ataques com a foice.
- Seal of Epicurus (Unholy Level 1): aumenta a chance de aplicar golpes críticos, dano aumenta em 15% e os inimigos ficam caídos após um critical.
- Francesca's Book (Unholy Level 3): Dante ganha pontos de extras de Unholy a cada 50 mortes com a foice.
- Hoarder's Purse (Unholy Level 3): aumenta o espaço de tempo em que um contra-ataque pode ser executado.
- Tail of Minos (Unholy Level 3): aumenta o ganho de Unholy ao punir inimigos e condenados.
- Hoarder's Purse (Unholy Level 5): deixa ataques fracos de foice indefensáveis.

SAGRADAS (HOLY)

- Lord's Blessing (Holy Level 1): aumenta o dano de ataques com a cruz.
- Charon's Oar (Holy Level 3): aumenta o ganho de Holy ao absolver inimigos.
- Eye of Alighiero (Holy Level 3): Dante passa a absorver parte do dano recebido.
- Octavian's Gold (Holy Level 3): habilita recuperação automatica quando Dante for nocauteado.
- Rain og Gluttony (Holy Level 3): Absolver inimigos deixa os demais tontos por alguns segundos.
- Saladin's Mercy (Holy Level 4): absolver inimigos resulta em energia para Dante.
- Crown of Carthage (Holy Level 5): protege contra ataques à distância.
- Gluttony (Holy Level 5): energia para usar magias recupera gradativamente.
- Guiding Flame (Holy Level 5): imuniza contra ataques de excrementos.
- Frederick's Ring (Holy Level 5): aumenta as chances de executar intervenção divina (inimigos ficam atordoados e sua energia recupera) quando a energia de Dante estiver baixa.
- Medusa's Call (Holy Level 5): aumenta o dano de ataques físicos e projéteis.
- Memory of Acre (Holy Level 5): ataques com a cruz não serão interrompidos.

NEUTRAS

- Antony's Standard: aumenta o ganho de energia para o Redemption.
- Attila's Armor: combos não serão interrompidos quando inimigos defenderem seus ataques.
- Cavalcanti's Blade: a esquiva ganha função extra de ataque.
- Coin of Plutus: permite maiores janelas de tempo na execução de combos.
- Demon's Wing: aumenta o poder de ataques aéreos.
- Eyes of St. Lucia: ganha a chance de repelir um ataque e empurrar o inimigo.
- Filippo's Rage: permite bloquear ataques que antes eram indefensáveis.
- Francesco's Forgiveness: proteção parcial contra todos os tipos de anos.
- Rage of Farinata: fontes quebram sem precisar ficar apertando botões.
- Tristan's Desire: aumenta o poder de dano de todas as magias.
- Wasted Gold: cada ataque executado aumenta o Redemption.

REVI

Aquela velha história de sempre: o cara errado, na hora certa e no lugar certo. Pronto, eis um personagem com uma armadura superpoderosa

White Knight Chronicles

Antes tarde do que nunca? Talvez... POR RODRIGO GUERRA

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Sony CEA
- **Distribuidora:** Level 5
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** até 12 (somente online)
- **Online:** Sim

A Sony comeu bola. Várias vezes. Não, não é brincadeira. Desde 2006, a filial japonesa vem divulgando *White Knight Chronicles*, um dos melhores jogos de RPG da Level 5 (a mesma de *Rogue Galaxy* e *Dark Cloud*), enquanto isso, aqui no Ocidente, nem tchum. Fora alguns posts no PlayStation.Blog, quase nada foi dito sobre o jogo. Em 2008, o game chegou ao mercado oriental, recebeu boas crítcas e vendeu bem por lá, com cerca de 350 mil cópias nas casas dos japas. Ao invés dos americanos se apressarem para localizar o game, resolveram esperar. Um ano se passou e agora ele está aí, com cara de velho e recebendo notas baixas de sites gringos. Mas será que é justo? Será que devemos julgar um game desse calibre como qualquer um?

Vamos pelo início. A história do jogo conta que o reino de Balandor foi atacado por um grupo conhecido como Magi na tentativa de roubar um dos itens mais poderosos do mundo: a armadura do Cavaleiro Branco (White Knight). A data do ataque foi a mais oportuna: a festa de 18 anos de Cisna, a princesa daquelas bandas. Balandor estava aberta para todos e recebia e convidados de todas as partes do mundo, incluindo um imperador de um país rival. Chegada a hora do baile, os Magi resolvem desferir seu ataque e acabam ferindo e matando diversas pessoas, incluindo o tal do imperador rival.

Como o clichê não poderia estar de fora da festa, Leonard, um garoto comum que entrou de bicão no baile, acaba ficando com o poder da armadura. Frustrados, os Magi raptam a princesa e deixam com o protagonista o dever de resgatá-la e salvar Balandor de um destino terrível. O enredo fica no mote "vamos salvar a princesa" por 70% do jogo, mas depois disso consegue se desvencilhar dos clichês e mostrar o verdadeiro potencial do título.





DOIS PRA LÁ, DOIS PRA CÁ

Justiça seja feita, *WKC* é um jogo divertido, mas para cada ponto positivo existe um negativo. Olhando para os gráficos vemos cidades enormes e vívidas. As construções são







As opções de personalizar os personagens são enormes, mas sempre acabam ficando todos com os olhos puxadinhos

belas e seguem os padrões de onde se encontra Balandor: o clima europeu impera nas ruas em seus residentes. Albana tem o clima desértico do Oriente Médio e assim por diante.

Na parte dos personagens, cada item equipado é mostrado nos personagens, desde uma luva até armadura, espada e capa. Só que o pessoal da localização pisou na bola. Os diálogos não têm sincronização labial, ou seja, tudo o que eles falam não con diz com o movimento das bocas – fica muito feio. A reutilização de monstros é gritante.

Você vai enfrentar a mosca das florestas, das cavernas, das montanhas, dos desertos... todo lugar tem os mesmos mosquitos. O que os diferencia são as cores, e isso também se aplica aos lagartos, gigantes, dragões e todos os outros monstros do jogo.

Pelo menos o sistema de combate é muito empolgante e lembra um pouco o de *Final Fantasy XII*. Você vê todos os inimigos no mapa e não existe transição para uma tela de combate. A ação é em tempo real e nunca para, mesmo usando menus, ou enquanto você faz escolhas das ações. O que ajuda é que você não precisa escolher o que todos os personagens vão fazer. A explicação para isso é porque ações deles são configuradas antes no menu de combate. Lá são é determinadas quais magias, ataques especiais e golpes comuns serão usados na hora do quebra-pau.

A diferença é que esse sistema não é tão detalhado e preciso quanto os Gambits de *FFXII*, mas cumpre o seu papel.

Se você quiser que tal personagem faça mais ataques especiais ou cure mais, basta selecionar as habilidades e colocar na barra de ação. Mas existe um diferencial. As investidas podem ser combinadas para criar um ataque superespecial. Isso é feito também no menu de combate, escolhendo a opção Combo. Lá é determinada a sequência de golpes que serão combinados e isso vira um item que pode ser colocado na barra de ações. Finalmente existem as batalhas com o cavaleiro gigante, mas isso não muda muito a fluência do combate, na verdade, a peleja fica mais fácil porque o cavaleiro é muito mais poderoso que os inimigos comuns.

Mas o sistema de combate também tem falhas, muitas delas que parecem ter passado despercebidas. Um bom exemplo é que os golpes só podem ser executados caso seu personagem esteja na área de alcance, mas isso não se aplica aos monstros. Trocar de alvo também é algo complicado e nada intuitivo, a câmera precisa estar mostrando o monstro na tela, caso contrário o jogo fala que não existem inimigos nas proximidades.

A simplicidade das batalhas tem motivo, aproximar os jogadores, e isso é uma coisa muito boa. Principalmente porque é o que mais combina com o modo online, onde você controla o personagem que você cria no início do jogo.

HERÓI ZÉ NINGUÉM

Ao iniciar o jogo, você é obrigado a criar um personagem que será usado tanto no modo online, quanto no offline. As opções são diversas, na verdade opções até demais e que poderiam ser mais simplificadas.

O seu personagem vai participar da aventura, mas não espere uma grande atuação, pois ele é mudo e a interferência dele no roteiro é nula. Mas a coisa muda de figura no mundo online – lá ele é rei.

Ao entrar no modo online, o GeoNet, você cria um vilarejo e vai populando - o com NPCs que encontra no modo offline. Essa vila também é o local de encontro de outros jogadores e todos podem trocar itens e se organizar para participar de missões. Algumas são bem simples como "mate o gigante que fica no topo de uma montanha", outras são mais complexas e precisam ser executadas em equipe para ser concluídas. O importante é que estas aventuras são locais que podem conceder itens poderosos, juntar dinheiro e criar novas amizades. É quase um MMORPG, mas um ambiente mais controlado é melhor para um jogo de console. Ainda existem muitos pontos que, infelizmente, tiveram que ficar de fora desse review, mas isso não muda o fato: o jogo é bom! ■



É impressionante como os desenvolvedores de personagens conseguem criar monstros cada vez mais imponentes e impressionantes

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★☆☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★☆☆☆
	Dificuldade	★★☆☆☆
RPG	Enredo e Ambientação	★★★☆☆
	Sistema de batalha	★★★☆☆
	Evolução (Exp/Level)	★★★★☆
	Equipamentos / Magias	★★★★☆
	Colecionáveis	★★☆☆☆

7,0

Darksiders

Cópia descarada, mas o jogo é do capeta!

POR FABRÍCIO CALEFFI

Logo que a apresentação de *Darksiders* termina, você lembra de algum outro título. Daí em diante, é uma sucessão de "parece com...", "é igual ao...". Mas, ao contrário do que muita gente vai achar ao ler aqui, isso é um elogio, já que o jogo copia praticamente tudo de outros títulos, mas o faz com perfeição.

O jogo começa com Guerra, um dos cavaleiros do apocalipse, em meio a um combate entre anjos e demônios numa metrópole da Terra. Segundo o próprio cavaleiro, ele está respondendo ao chamado do Armageddon, a guerra do fim do mundo, e combaterá ambos os lados até restaurar o equilíbrio. A primeira intriga da trama começa quando Guerra se dá conta de ser o único dos quatro cavaleiros a estar na guerra, sem sinal de Fome, Peste e Morte –, mas aí já é tarde demais e o cavaleiro é abatido, retornando à vida só 100 anos após o ocorrido, encontrando tudo em ruínas e ocupado por anjos e demônios ainda em guerra.

O jogador percorre desertos, cemitérios, esgotos e metrópoles devastadas tentando descobrir o que diabos desencadeou essa confusão toda. Enquanto investiga o caso, War caça dezenas de arcas com itens – de pedaços de armadura a novas habilidades – e mata o que aparecer pela frente, até a batalha contra o defensor daquela região – confrontos épicos e tensos, cada qual à sua maneira. Um bom home theater eleva a experiência de jogo, permeada por graves estremecedores derivados de quase todos os efeitos que tendem à grandeza das batalhas de *O Senhor dos Anéis*.

A arte do jogo lembra muito os quadrinhos americanos, com personagens absurdamente musculosos e texturas simples mas bem feitas, o que pode dar uma falsa impressão de algo infantil, prejulgamento que rapidamente cai após presenciar a violência com a qual Guerra despacha os inimigos. Estes são bem variados e vão de lagartos demoníacos a anjos semelhantes a robôs, todos reagindo rapidamente à presença do jogador e cada qual com um padrão de ataque diferente: aranhas atacam em grupo e guerreiros com armadura vão com tudo e sozinhos, por exemplo.

A lista de golpes de Guerra também é vasta e os combos podem ser emendados com até duas armas diferentes, sempre entre sua espada e uma foice ou uma poderosa luva com golpes estremecedores. O estilo de combate se assemelha muito ao

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** THQ
- **Distribuidora:** Vigil Games
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não



Depois que você pega o Ruína, dificilmente algum inimigo vai ser um grande problema para você. Basta apontar a sua arma e partir na direção do alvo



Mantenha o botão ● apertado para pegar uma carona nesses bichinhos simpáticos



Guerra faz a festa cada vez que solta a Crossblade. Não tem como não ficar feliz toda vez que você fatia cinco inimigos ao mesmo tempo

ABYSSAL ARMOR

Essa é uma armadura mais forte que a original utilizada por Guerra durante o jogo. Ela está dividida em 10 pedaços distribuídos por praticamente todos os locais do jogo.

Apesar de não ser necessário encontrá-la para terminar o jogo, achar todos os pedaços representa um desafio extra para jogadores que não se contentam com a linearidade do partida.

A vantagem, além do visual de um verdadeiro Cavaleiro do Apocalipse, é que, caso o jogador deseje começar um novo jogo, é dada a ele a opção de já usar a Abyssal Armor desde o início. Caso você opte por isso, não terá como trocar de armadura durante o jogo.

A parte ruim é que, durante as cenas de diálogo, Guerra aparece usando a armadura tradicional (tsc).

frenesi de *God of War* para Play 2, mas o personagem em si só tem a brutalidade de Kratos; Guerra não grita uma única vez durante todo o jogo e mantém sempre o mesmo tom de voz comedida, mas não menos ameaçadora.

O cavaleiro também conquista novas habilidades (quatro lendárias e que só poderão ser pegas próximo ao final do jogo) e instrumentos para explorar locais antes inalcançáveis. Como um gancho e uma "Máscara das Sombras" que revela elementos normalmente invisíveis. O destaque aqui fica para uma armadura especial dividida em 10 peças espalhadas entre as fases.

Algo muito bem sacado e inovador (olha só!) no título é o "tutorial" que não existe: novas habilidades são adquiridas ao enfrentar desafios obrigatórios onde o jogador só vence ao derrotar os inimigos utilizando aquela nova habilidade.

As ambientações do jogo têm um charme à parte, algumas se assemelhando até a artes conceituais – preste atenção às paisagens distantes no deserto – e cada uma tem seus próprios enigmas e inimigos para serem resolvidos / enfrentados de forma diferente.

***Darksiders* em nada inova, mas tudo o que copia, copia bem e é obrigatório a todos aqueles que ultimamente se frustraram com tantas tentativas de trazer novos protagonistas a um gênero definido por poucos nomes de real sucesso.**

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★☆☆
AÇÃO	Enredo	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	☆☆☆☆☆
	Câmeras	★★★★★
	Chefes	★★★★☆

NOTA **8,0**

REVIEW





O sistema de batalhas é baseado na ação, como sempre. Para tornar tudo mais interessante, há diversos prêmios para tarefas específicas

Star Ocean
The Last Hope

Um RPG para jogadores muito dedicados

POR FABIO SANTANA

FICHA TÉCNICA

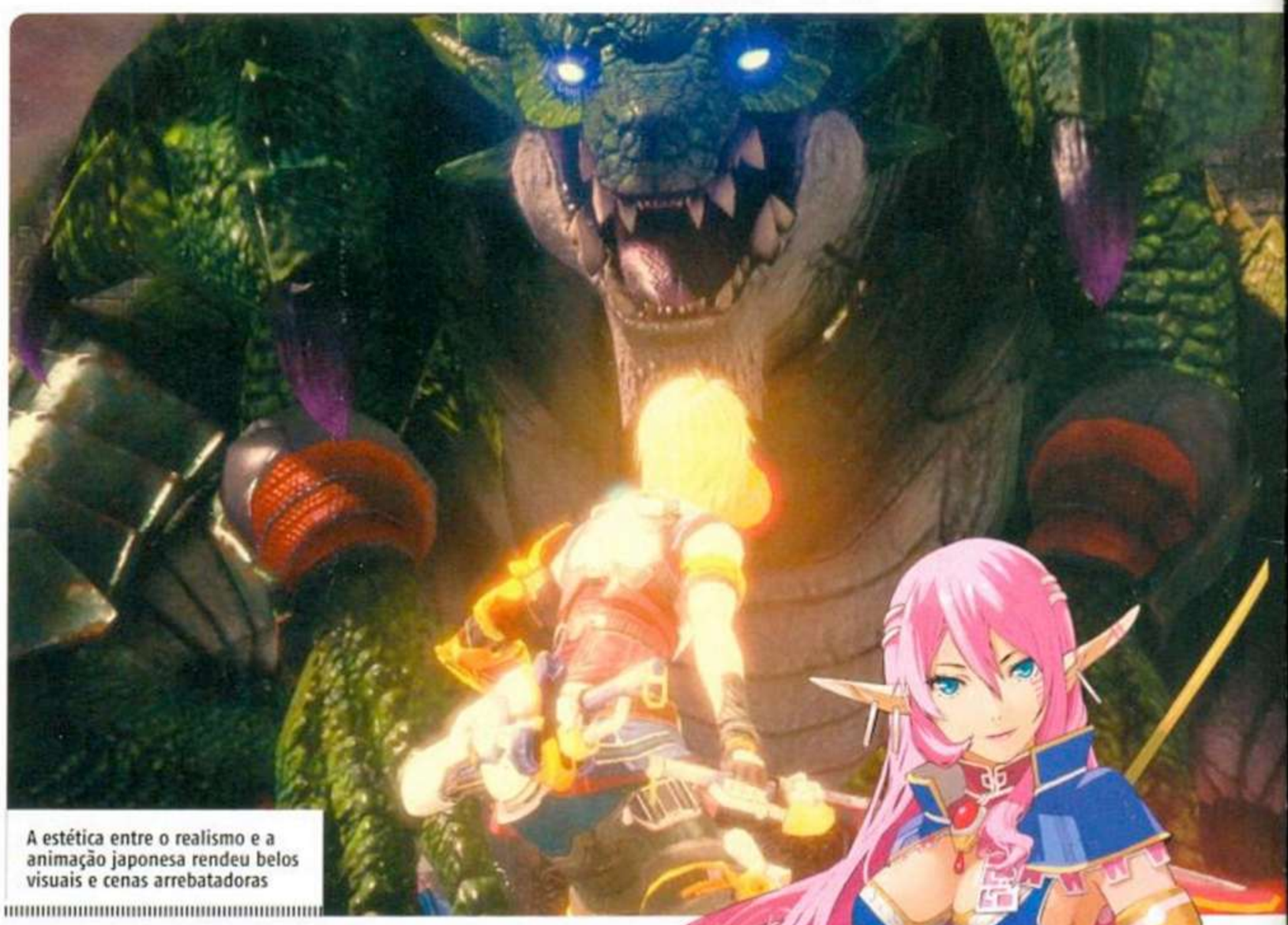


- **Produtora:** tri-Ace
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não

Quarto episódio da série de ficção científica, *The Last Hope* é, na verdade, uma prequela, ambientada algumas centenas de anos antes de todos os outros capítulos. O pano de fundo é a busca por um novo lar após os eventos desastrosos da Terceira Guerra Mundial, em meados do nosso século XXI. Com as pesquisas de dobra espacial, iniciou-se uma nova e empolgante era. O jogo se passa no décimo ano desse novo calendário e encena a primeira missão oficial de exploração galácca.

No início, você controla o jovem Edge Maverick e sua amiga de infância Reimi Saionji, mas o elenco se expande até nove personagens jogáveis e com dublagem questionável – felizmente, esta versão Internacional inclui as vozes japonesas também. O desenvolvimento da história, embora lento, é instigante e consistente. Como é praxe da série, o relacionamento entre os personagens é altamente explorado através de um sistema de afinidades que envolve cenas opcionais conhecidas como Private Actions.

Como também é costume, a essência do jogo está no profundo sistema de batalhas baseado na ação. Você vê os inimigos no próprio mapa de exploração, o que permite uma aproximação estratégica antes de ativar o modo de batalha. Nas lutas, você controla um personagem de um grupo de quatro (os demais são comandados pela IA, com padrões de comportamento que você determina) e pode movimentá-lo livremente pelo campo e usar ataques físicos e especiais mapeados nos botões do controle. As possibilidades ficam bem interessantes com o Blindside (recurso para surpreender e atacar o ponto fraco do inimigo), o Rush Mode (espécie de Limit Break) e a Bonus Board (que concede vários benefícios sob condições diferentes). Para tornar as coisas ainda mais complexas, o alto nível de personalização permite que você escolha e desenvolva as habilidades de cada personagem e ainda há outras bonificações com os Beats (espécie de postura ofensiva/defensiva).



A estética entre o realismo e a animação japonesa rendeu belos visuais e cenas arrebatadoras

Ainda segundo o hábito, há dungeons gigantescas com save points esparsos que podem ocasionar a perda de horas de jogo. E há muitas atrações secundárias, como a coleta de troféus de batalha, as muitas opções de criação de itens, colheita e mineração pelos cenários. Tais distrações, se levadas a sério, podem fazer o relógio de jogo passar das 100 horas.

Com tamanha escala, é uma pena que *Star Ocean: The Last Hope* seja tão conservador, talvez até um tanto arcaizante, no que diz respeito aos moldes do JRPG. Saves mais generosos e menos sessões de level grinding poderiam animar mais gente (e não apenas os japoneses tipicamente persistentes e completistas) a apreciar seus personagens cativantes e suas batalhas hipnotizantes. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆
RPG	Enredo e Ambientação	★★★☆☆
	Sistema de batalha	★★★★★
	Evolução (Exp/Level)	★★★☆☆
	Equipamentos / Magias	★★★★☆
	Colecionáveis	★★★★★

NOTA **8,0**

Recuperar GAME arranhado não é coisa de outro planeta



Recupere seus jogos, filmes, músicas e dados em mídias arranhadas de forma fácil e rápida com CD Saver, o recuperador de CD e DVD mais vendido do Brasil.



Oferta Especial
R$199,00
por tempo limitado





GuilhermeFaria.com



CD SAVER
também recupera discos Blu-Ray

Pague com:

VISA MasterCard Boleto

www.cdsaver.com.br (0xx21) 3634-9303 / 3634-9304

CD SAVER
RECUPERADOR DE CD & DVD

Revenda autorizada CD SAVER:

SCORPION HOME VIDEO
TEL. (21)2280-4693 / (21) 2573-2580
RIO DE JANEIRO - RJ

VÍDEO ON-LINE
TEL. (21) 3241-8227 / (21) 3989-1638
SÃO GONÇALO - RJ

LOJAS MEZZALIRA
TEL. (22) 2772-3535
MACAÉ - RJ

CASA INTELIGENTE LTDA
TEL. (21) 3527-4104
RIO DE JENEIRO - RJ

KRIS GAMES
TE. (21)2224-2376 / (21) 8525-8024
RIO DE JENEIRO - RJ

FIRST DVD
TEL. (24) 2452-3798
VALENÇA - RJ

TOP GOLD LTDA
TEL. (21) 2745-5878 / 9977-4262
CACHOEIRAS DE MACACU-RJ

FOTO CÉLIO VÍDEO E LOCADORA MACHADO
TEL. (22)3841-2044
NATIVIDADE - RJ

A PODEROSA CENTER VIDEO
TEL. (11) 2682-0654 / 2684-4479
SÃO PAULO - SP

VISOCOPY VÍDEO PRODUÇÕES
TEL. (11) 2141-4300
SÃO PAULO - SP

TERION WEB COMMERCE INFORMÁTICA
TEL. (18)3901-1927
PRESIDENTE PRUDENTE - SP

FEATHER GAMES + TOYS LTDA -ME
TEL. (19) 3826-2654
VINHEDO - SP

MULTI MÍDIAS.COM
TEL. (16)3724.8934
FRANCA-SP

VÍDEO GLOBO DISTRIBUIDORA
TEL. (47) 3349-9294
ITAJAÍ - SC

VANDOIR ROYER-ME
TEL. (47) 3275-0121
JARAGUÁ DO SUL-SC

TERRITORY MOVIE CENTER - TMC
TEL.(92) 3671-2497
MANAUS -AM

PENIDO E PENIDO LTDA.
TEL. (37)3232-1370 / 9917-0217
ITAUNA - MG

NOVA ERA VIDEO LTDA
TEL. (27) 3325-4987
VITÓRIA - ES

DELTA VENDAS DIVINÓPOLIS
TEL. (37) 3216-3531
DIVINÓPOLIS - MG

DVD ENTRETENIMENTOS E CAFÉ
TEL. (31) 3273-7395 / 3271-2355
BELO HORIZONTE - MG

BH VIDEO
TEL.: (31) 3222-3816
BELO HORIZONTE - MG

AKY VÍDEO
TEL.(81) 3471-4699 / 3471-9206
RECIFE - PE

SERGIO LUIZ SCHNEIDER ME
TEL . (51) 3527-9027
NOVO HAMBURGO - RS

CENTER VÍDEO
TEL. (51) 3717-1827
SANTA CRUZ DO SUL - RS

DYELL VIDEO ACESSORIOS (TELMO)
TEL./FAX. (51) 3212-7908 / (51) 3211-5057
PORTO ALEGRE - RS

VÍDEO LOCADORA MALIBU
TEL.(51)3523-1272
PAROBÉ-RS

VIP'S VÍDEO INFORMÁTICA LTDA.
TEL. (54) 3223-3999 / 3025-3993
CAXIAS DO SUL - RS

DV SUL
TEL. (41) 3347-6186
CURITIBA - PR

MOHANA NASSAR DVD
TEL. (46) 3223-4000 / 3223-1717
PATO BRANCO - PR

NORDESTE DISTRIBUIDORA
TEL. (85) 3307-9001
FORTALEZA - CE

GRAVASOM
TEL. (88) 3691-7071
Crateús- CE

CINE VÍDEO
TEL. (75) 3221-9689 / (75) 9134-2026
FEIRA DE SANTANA – BA

BARATO DVD'S
TEL. (61) 8417-7622 ; (62)9223.0331
BRASÍLIA - DF

MAXKIAN PROD. INFORMÁTICA
TEL. (44) 3253-2939
MARINGÁ - PR

COMERCIAL INTERATIVA DISTRIBUIDORA
TEL. (48) 3035-5265 / 3241-5265
SÃO JOSÉ - SC

BCS DISTRIBUIDORA DE CD
TEL. (62) 3293-6820
Goiania- GO

Atenção distribuidores de produtos:
seja um de nossos representantes e adquira o CD Saver Hobby com preço especial.

Ganhe DINHEIRO recuperando CDs e DVDs na sua cidade com CD SAVER!

REVIEW

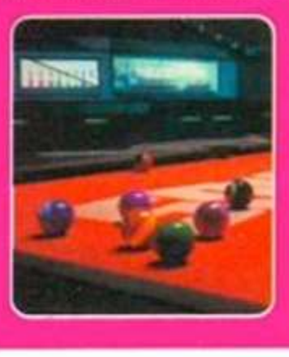
Hustle Kings

Bola 8 na caçapa do fundo

POR LEANDRO RODRIGUES



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** VooFoo Studios
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 a 16 (Online)
- **Console:** PS3 / PSN
- **Online:** Sim
- **Preço:** US$ 9,99

Houve um tempo em que lançamentos de games não eram uma coisa tão abundante quanto é hoje. Jogos simples ganhavam a mesma atenção de grandes títulos. Graças a isso, *Side Pocket*, um game de bilhar, conquistou o público na geração 16 bits e se tornou referência pela sua jogabilidade e seu excelente conjunto de truques desafiantes. De lá para cá, não tinha surgido nada tão bom e desafiador, mas *Hustle Kings* chegou para preencher com maestria essa lacuna. O game possui desafios para todos os gostos.

Logo de cara, o game oferece um tutorial completo, com dez lições que ajudam os novatos a se situar no game e os jogadores avançados a criarem jogadas de efeitos, realizando truques complexos.

Hustle Kings também surpreende pela quantidade de modos de jogo e regras. Ao optar por seguir o modo carreira, existe uma boa quantidade de adversários em cada nível de dificuldade. Cada um deles jogando com um tipo de regra: desde o clássico mata-mata, passando pelo 8-Ball e chegando ao 9-Ball e outras regras menos conhecidas.

É justamente nesta parte que *Hustle Kings* peca feio, pois presume que o jogador conhece todas as regras. Não existem grandes explicações e não é raro ficar perdido neste modo até entender o que é necessário para superar o desafio.

Se entender as regras às vezes é complicado, os controles são simples ao extremo. Com os botões L2 e R2 você controla a força da tacada, com o ● é possível fazer um ajuste fino na sua tacada. O ■ é reservado para os que desejam aplicar algum efeito mais bacana e o ✖ confirma a porrada. Um risco verde demonstra o trajeto da sua tacada e o amarelo a consequência direta. Para os jogadores mais avançados, é possível desligar as assistências. Ou então se aventurar pelo modo Tricks Shots, onde o game propõe jogadas com resoluções absurdas. Cabe ao jogador ficar quebrando a cabeça em busca da jogada perfeita. Mas veja pelo lado bom, aqui não tem copinhos cheios de líquidos para estressar você. ■

Nota: 7,0



Salvar a "sapinha" rosa que está no meio do caminho garante mais pontos no jogo



Se não pensar rápido você, literalmente, é atropelado por ratos

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Hijinx Studios
- **Distribuidora:** Konami
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Console:** PS3 / PSN
- **Online:** Não
- **Preço:** US$ 4,99

Frogger Returns

Dá até vontade de deixar o sapinho ser atropelado

POR LEANDRO RODRIGUES

Não é de hoje que apostar no passado se tornou mais frequente, e fácil, do que suar a camisa em busca de novas ideias. *Frogger Returns* é a volta do jogo original dos anos 80, com uma leve – bem leve – remodelada.

A ideia continua a mesma: ajude o pequeno e indefeso sapinho a atravessar a rua para chegar até o seu ninho. A diferença é que agora não basta atravessar só a rua. O caminho foi ampliado.

Na prática isso não muda nada, tudo que você precisa fazer é usar os direcionais do controle e desviar do tráfego. O jogo agora possui um visual mais moderno, mas a melhoria não se estendeu aos outros aspectos. A câmera é mal posicionada, dificultando a evolução no cenário. As coisas não melhoram muito, mesmo nos modos multiplayer local. Disputar quem pega mais ninhos, itens ou faz tudo em menos tempo não aumenta a experiência. Logo você começa a se perguntar se US$ 4,99 não foi muita grana por esse jogo. Ainda mais que não existem modos online e não leva mais do que 20 minutos para conseguir conquistar os quatro troféus que o jogo oferece. O melhor é jogar na casa do seu vizinho. ■

Nota: 3,5

GUITAR HERO® 5 MOBILE

glu™

ACTIVISION®



É FÁCIL BAIXAR ESSE JOGO NO SEU CELULAR!

Claro
ENVIE GUITAR5 PRA 250

NEXTEL
ENVIE GUITAR5 PRA 616

oi
ENVIE GUITAR5 PRA 880

TIM Você, sem fronteiras.
ACESSE O PORTAL WAP

vivo
ENVIE GUITAR5 PRA 250







NOVO JOGO

O mais recente jogo da série Guitar Hero direto no seu celular!

Liberte a lenda do rock que existe em você!

Toque baixo, guitarra e bateria em todas as músicas!

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.



Pontos verdes liberam especiais e os roxos multiplicam pontos



Que tal desmontar um fusca apenas com um uma bolinha de metal?



A festa davitória é inexplicavelmente contagiante e motiva

Peggle

Aperte ✖ e não há volta

POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** PopCap Games
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** Puzzle
- **Jogadores:** 1 a 2 (Online)
- **Console:** PS3 / PSN
- **Online:** Sim
- **Preço:** US$ 9,99

Imagine um game onde você seleciona a direção em que vai jogar a bolinha, aperta um simples botão e depois fica assistindo ao resultado da sua jogada. Parece tedioso, né? Mas saiba que provavelmente você vai passar horas e horas só assistindo a isso acontecer. E o pior, vai adorar!

É difícil explicar o quanto e o porquê *Peggle* é tão viciante. Provavelmente parte da culpa seja simplesmente pelo fato do título ser mais um dos games da produtora PopCap Games, uma empresa que tem o dom de criar jogos que impedem o jogador de sair da frente do console. A outra parte fica por conta do puro e simples desafio.

O tabuleiro de *Peegle* é repleto de pegs (estacas). Seu objetivo é eliminar todas as pegs de cor laranja. Seria muito fácil se não existissem dezenas de pegs azuis para atrapalhar a sua vida.

Para tentar facilitar um pouco, existem estacas roxas que multiplicam os seus pontos e combos e também as verdes que oferecem poderes extras, que variam de acordo com o bicho que você está controlando. O esquilo, por exemplo, multiplica a quantidade de bolinhas que estão na tela.

O jogo se torna viciante, pois cada jogada é única já que uma vez que a bola cai, não tem mais volta, ou seja, você tem que partir para a próxima bolinha. Ao todo são dez bolinhas por fase, que podem ser multiplicadas se ao final do trajeto a sua esfera cair dentro do pequeno "pote" que fica andando da direita para a esquerda, aleatoriamente. Como você não tem controle nenhum sobre o resultado do jogo, a sensação de frustração sempre vem acompanhada de um "na próxima sei que vou conseguir". Provavelmente, na hora que você resolver desligar o PS3, perceberá que o seu programa de TV favorito já terminou. *Peggle* tem esse poder. ■

Nota: 8,5



Grande parte da graça do game está em tomar decisões em grupo

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Sony
- **Distribuidora:** Sony
- **Gênero:** Puzzle
- **Jogadores:** 1
- **Console:** PS3 / PSN
- **Online:** Sim
- **Preço:** US$ 4,99

Operation Creature Feature

Salve os aliens usando as suas mãos

POR LEANDRO RODRIGUES

Fuçando um pouco na PSN é possível encontrar jogos divertidos e prontinhos para explorar o potencial da sua câmera. *Operation Creature Feature* é um deles. No jogo você deve conduzir os Blurbs, criaturas minúsculas até a saída do labirinto. Para isso você precisa atraí-los com movimentos. São os movimentos captados pela câmera do PS3 que determinam a direção que eles vão seguir. Mexa os dedos do lado direito da tela e os Blurbs vão mostrar uma atenção espantosa e seguir você até o local solicitado. Infelizmente esses movimentos às vezes são entendidos de maneira erronia. Isso acontece porque a câmera transmite qualquer movimento, ou seja, ao movimentar suas mãos ela também pega o movimento do seu braço.

Por sorte o jogo é simples e não exige muita perícia para atingir o seu objetivo. Ao todo são cinco mundos, cada um com uma série de labirintos. Nenhum deles oferece grande dificuldade. Isso acaba facilitando muito o jogo. Para se ter uma ideia é possível terminar tudo em menos de uma hora de partida. ■

Nota: 5,5

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engoooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

HABBO®
habbo.com.br/playstation

Para disputar um campeonato equilibrado e difícil como a Taça Libertadores da América não basta jogar bem, precisa ter nervos de aço

Em ritmo de catimba!

Porque não é só dando show de bola que se ganha um campeonato POR ANDRÉ FORTE

Catimba, do dicionário informal é um termo utilizado para a prática de antijogo, estratégia para evitar que o adversário consiga desenvolver seu futebol.

A estratégia se utiliza de recuos para o goleiro, chutes fortes na bola para o campo do adversário ou para fora de campo, grande número de faltas, demora exagerada na reposição da bola em jogo e assim por diante. É considerada por muitos parte integrante da cultura do futebol sul-americano.

O início de fevereiro significa corações batendo mais forte. E unhas roídas. Para alguns torcedores brasileiros, a Copa Libertadores da América é o campeonato de futebol mais aguardado do ano, ultrapassando até a Copa do Mundo em importância.

Seu modo de disputa no formato das copas europeias, com fase preliminar entre grupos e segunda fase eliminatória com dois jogos de ida e volta é um dos fatores que mais fascinam os torcedores, que cultivam a taça como um sonho possível a cada ano.

O campeonato, porém, possui ainda mais atrativos. Um deles é a oportunidade que dá aos times brasileiros de enfrentar grandes potências do futebol sul-americano. Os melhores times da Argentina, Colômbia, México, Paraguai, Venezuela e Chile possuem grande experiência e sabem como anular qualquer tipo de favoritismo dos brasileiros. Na Libertadores , aliás, não há favorito. É um campeonato ímpar, em que a "catimba" pode decidir e desbancar as equipes mais técnicas e poderosas, mas que se vencido, oferece o orgulho de torcer para o melhor time do continente americano.

Agora, as melhores equipes da temporada 2010 da Libertadores estão no seu *Pro Evolution 2010* pra usar e abusar da "catimba". A D&T preparou uma atualização caprichada com grandes equipes participantes dessa edição, além de caprichar no visual dos times brasileiros participantes: Corinthians, Flamengo, Cruzeiro e São Paulo, todos com seus novos uniformes.

SELEÇÕES ATUALIZADAS



Para continuar o clima sul-americano, aproveitamos a atualização do mês para melhorar o visual das seleções das Américas. Assim, todas as equipes abaixo ganharam uniformes reais com seus respectivos patrocinadores de material esportivo, para deixar a sua Copa do Mundo ainda mais realista. Confira abaixo todas as equipes atualizadas: Canadá, Costa Rica, Honduras, México, Trinidad e Tobago, Estados Unidos, Bolívia, Chile, Colômbia, Equador, Paraguai, Peru, Uruguai e Venezuela.

Baixe sua atualização em
WWW.GAMEBLOG.COM.BR

SENHA
PELADAPLAY

TIMES DA AMÉRICA DO SUL

Os melhores times da América do Sul foram incluídos na aba de times "Other Leagues A", ao lado de diversos clubes do resto do mundo. Com isso, Vasco e Fluminense saíram dessa aba e foram transferidos para a "Other Leagues B", que é ocupado totalmente por times brasileiros. Os times internacionais da Libertadores inclusos nessa atualização são:



VELEZ SARSFIELD (ARGENTINA): É um dos maiores candidatos ao título da Libertadores desse ano, devido à grande experiência nesse torneio. Já faturou uma Libertadores e um torneio intercontinental (Taça Toyota).



ESTUDIANTES (ARGENTINA): O time comandado pelo maestro Verón deixou o Cruzeiro chupando o dedo no ano passado, quando venceu o campeonato em pleno Mineirão. Agora, a equipe terá de provar o seu valor.



BANFIELD (ARGENTINA): Mesmo nunca tendo vencido uma Libertadores, seu país de origem já o credencia para ser uma pedra na chuteira dos brasileiros. E em seu país, o Banfield vem crescendo em popularidade.



COLO-COLO (CHILE): Um dos times mais tradicionais do Chile já venceu a Libertadores de 1991, mas possui outros títulos menores, como a Recopa Sul-Americana de 1992 e a Copa Interamericana do mesmo ano.



CHIVAS GUADALAHARA (MÉXICO): O México é um país apaixonado por futebol, mas seus times não possuem muita experiência no torneio. O Chivas de Guadalahara tem tudo para acabar com essa tradição.



ALIANZA LIMA (PERU): O Alianza de Lima jamais ganhou uma Libertadores, mas em seu país é um dos times mais respeitados. Ao todo foram mais de 22 títulos nacionais.

COMO SER CAMPEÃO NA CATIMBA

Apesar de não ser o esquema tático mais louvável do futebol, é inegável que o antijogo pode ser eficiente em alguns momentos. Confira o que fazer para se dar bem jogando no esquema sul-americano:

Formação Tática: para ajustar a sua equipe à nova realidade da Libertadores, coloque seu time para jogar no esquema 4-3-2-1, que é uma formação adequada para as equipes com muita posse de bola. Capriche na escolha dos três volantes, sendo que um deverá cuidar da defesa central e os demais ficarão abertos nas alas. Se ainda assim o atacante conseguir passar pelos três, você terá uma linha de quatro defensores para tentar desarmá-lo. Além disso, essa tática permite o meio de campo ficar totalmente aberto e solícito para trocar os passes, já que seu time tomará um bom espaço em campo. Fique atento apenas na hora de escolher o atacante, prefira os mais rápidos e habilidosos e deixe os centro-avantes de área no banco, pois dificilmente a bola chegará da forma que ele gosta.

Preferências de Marcação: aqui você poderá escolher quais de seus jogadores irão marcar cada um dos adversários. Assim, evite inventar muito, e faça da forma mais ordenada possível: atacante marca defensores e meio de campo marca meio de campo. Simples assim.

TÁTICAS

(Estilo de Equipe): selecione as opções abaixo e aumente o nível de cada uma para deixar seu time mais "esperto" em campo: Apoio ao jogador, Pressão, Linha Defensiva e Estratégia Defensiva.

(Estratégia): essa opção é muito útil quando o seu time sair na frente do marcador. Vá em "Defesa Total" e configure para os atalhos do controle e aperte o comando com a bola rolando. Seu time se fechará totalmente na área defensiva, limitando os espaços e jogadas do adversário no momento da pressão.

OUTRAS DICAS

▲ Time bom de catimba não faz falta para levar cartão, mas para acabar com o ataque inimigo. Por isso, abuse dos carrinhos frontais no meio de campo para não deixar seu adversário avançar muito. Lembre-se que quanto mais próximo o adversário estiver da sua área, maior será a probabilidade de você levar cartão amarelo, ou até um vermelho.

▲ O jogo oferece uma arma fabulosa para a catimba, a simulação de falta. Para isso, aperte os botões L1, L2 e R1 simultaneamente para que seu jogador simule uma falta e caia no chão. O problema é que os árbitros do jogo não costumam cair facilmente nisso.

▲ Um time bom de catimba precisa ser eficiente em cobranças de faltas e escanteios. Treine esses fundamentos com exaustão pois eles podem ser fundamentais para se ganhar uma partida mal jogada. ■

PRINCIPAIS ALTERAÇÕES DO MÊS

→ Vasco e Fluminense transferidos para "Other Leagues B", junto com os demais clubes brasileiros. Clubes rebaixados como Náutico e Sport Recife foram excluídos.
→ Times devidamente atualizados, Robinho e Arouca no Santos, Rodrigo Souto no São Paulo, Vagner Love no Flamengo.

SPOILER

UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE

Desvendamos todos os detalhes do roteiro deste jogo e de quebra mostramos os motivos que tornaram Uncharted um dos melhores jogos de PlayStation 3 POR AMER HOUCHAIMI

A aventura começa a bordo de um barco, cujos tripulantes buscam resgatar o caixão de Sir Francis Drake. Os tripulantes em questão são Nathan Drake, caçador de tesouros e suposto descendente da histórica figura que estão resgatando, e Elena Fisher, jornalista que bancou a viagem de Drake com a condição de ganhar direitos exclusivos sobre a reportagem que, ela acredita, vai virar a história do ano.

No entanto, ao abrir o caixão, eles não encontram um corpo, pois Francis forjou a própria morte e deixou apenas um diário em seu lugar, com informações que poderiam ser utilizadas para localizar a lendária cidade de El Dorado.

Drake e Elena iniciam uma pequena discussão, sobre o que a moça pode ou não pode manter no documentário, quando são surpeendidos por piratas. Sem contar com a Guarda Costeira, já que a sua exploração não possui autorização da marinha local, eles optam por pegar as armas e resolver o problema ali mesmo.

UM AMIGO DE VERDADE

O confronto com os piratas foi violento o suficiente para causar um incêndio no barco de Nathan, mas antes que algo mais sério aconteça, Victor Sullivan, velho amigo de Drake, os resgata com seu avião e os leva de volta à terra firme.

A salvos, Elena entra em contato com seu editor, enquanto "Sully" e Nathan ficam dentro do novo barco e discutem a respeito da descoberta do diário. Nathan conta que assim que voltou para a Inglaterra, todos os registros de sua viagem foram confiscados e selados, dando a entender que tudo que aconteceu em El Dorado (seja lá o que for), deveria permanecer oculto.

Nathan e Sully perceberam o valor desta descoberta e toda a fortuna envolvida nela. Como bons caçadores de tesouro que são, decidiram iniciar sua busca o mais rápido possível, mas havia um pequeno problema: Elena e sua reportagem poderiam atrair rivais indesejados nesta caça ao tesouro.

Em um rompante de "cavalheirismo" e sem pensar duas vezes, Nathan e Sully aceleraram o barco em busca de seu tesouro e largam a garota sozinha no cais.

Porém, um bom jornalista sempre está preparado...

CAMINHO PARA EL DORADO

Chegando ao seu destino, em algum ponto na América do Sul, Nathan e Sully caminham por um bom tempo e chegam ao local indicado no mapa de Francis. Infelizmente, não havia nenhum ouro no local: os Conquistadores Espanhóis, do século 16 já haviam limpado o lugar.

Após mais alguma exploração, a dupla descobre que "El Dorado" não era exatamente uma cidade construída com ouro, mas sim uma grande estátua venerada pelos nativos da região na época. E, para piorar, ela foi deslocada

pelos conquistadores há muito tempo. O tesouro poderia, então, estar em qualquer lugar. Nathan e Sully prosseguiram com suas investigações para tentar conseguir qualquer pista de seu paradeiro.

No entanto, nada poderia ter preparado Nathan e Sully para o que descobriram ao seguir o rastro da estátua. Em pleno rio Amazonas, um submarino alemão, da Segunda Guerra Mundial, atolado.

Dentro da embarcação, Nathan encontra a tripulação morta e a página que faltava do diário de Sir Francis Drake. Ela aponta a localização exata de uma ilha tropical, ao sul do continente, para onde a estátua de El Dorado foi levada pelos exploradores espanhóis.

Tudo corria bem, exceto que ao voltar à margem do rio, Nathan foi rendido por um velho conhecido de Sully: Gabriel Roman, um caçador de tesouro assim como Nathan, e para quem Sully devia uma fortuna. O piloto contava com o tesouro de El Dorado para poder pagar seu débito a Roman.

Roman não estava sozinho, pois ele tinha o auxílio de Atoq Navarro, arqueologista com grande conhecimento sobre a estátua e sua história. Roman toma o mapa de Nathan e acerta um tiro em Sully antes que qualquer um possa esboçar uma reação. Nathan foge para a floresta, onde reencontra Elena (que prontamente acerta um gancho de direita na cara). Juntos, seguem até o avião de Sully, antes que sejam cercados pelos soldados de seu novo rival.

Já em segurança, Nathan e Elena voam até a ilha ao sul, onde a estátua supostamente está. Ele, atrás do lendário tesouro; e ela, ainda atrás de um grande furo de reportagem.

MUNDO PEQUENO

Ao se aproximar da ilha, seu avião é recebido com disparos de artilharia antiaérea. Um dos motores do veículo rompeu em chamas e Nathan e Elena precisaram saltar de paraquedas para alcançar a ilha.

O casal cai em terra firme e após localizar o paraquedas de Elena sobre algumas ruínas, Nathan segue até o lugar para tentar encontrar a jornalista. Para seu azar, ele é encontrado antes (e de novo) por aqueles piratas do início da aventura.

Os bandidos são liderados por Eddy Raja, outro caçador de tesouros e um antigo rival de Nathan. O bandido prende Nathan em uma cela antiga e propõe um acordo: ser morto imediatamente ou ajudá-lo a encontrar El Dorado e morrer mais tarde.



Parado, manolo! No melhor estilo Sessão da Tarde, os piratas e Drake sempre estão envolvidos nas piores confusões e pancadarias

Felizmente, usando uma corda, um jipe e muita audácia, Elena derruba a parede da cela e liberta Nathan. Os dois são perseguidos por Eddy e sua gangue, até que despencam de um precipício em um dos inúmeros rios do lugar. Nathan e Elena descobrem uma cidade portuária e lá encontram indícios de que a estátua foi levada para o interior da ilha. E não é só isso: Elena consegue gravar uma imagem com Sully, vivo, auxiliando Roman, Navarro e os demais capangas.

Determinados a descobrir a verdade sobre a "morte" de Sully e encontrar o tesouro, a dupla segue para o norte da ilha, onde, com sorte, encontrariam todas as respostas que tanto buscam.

REATANDO A AMIZADE

A ilha está infestada de perigos e Nathan e Elena logo descobrem isso. Na floresta, encontram diversos corpos presos a armadilhas que não foram preparadas pelos demais caçadores. Em uma ponte bastante velha, Elena quase cai para sua morte, mas é salva por Nathan, que não consegue fazer o mesmo com a câmera da jornalista.

Após uma caminhada que parecia sem fim, Nathan e Elena encontram um pequeno acampamento onde Sully é vigiado por alguns guardas. Após uma rápida troca de tiros, Nathan consegue conversar com seu ex-finado amigo.

Sully admitiu ter cometido um erro idiota ao avisar Roman sobre o tesouro de El Dorado, mas afirma que não está trabalhando com os inimigos, e sim enrolando-os tempo o suficiente para que Nathan o encontrasse.

Mas ainda restava a dúvida: como ele havia sobrevivido? Foi quando ele mostrou que o diário de Francis Drake deteve a bala disparada contra ele e o salvou, algo que fez Nathan comentar: "Sempre achei que essas coisas só aconteciam em filmes!"

Resolvidas as pendências entre os dois, eles descobrem que o tesouro está em um cofre dentro do monastério próximo dali. Francis Drake havia marcado o cofre com um símbolo específico e tudo que precisariam fazer seria encontrá-lo.

Era hora de correr atrás do tesouro e encontrá-lo antes de seus rivais.

UMA TRISTE DESCOBERTA

Nathan decidiu fazer investigações sozinho, pois acreditava que assim chamaria menos atenção dos soldados espalhados pela ilha. Ele deixou Sully e Elena em uma sala segura e partiu.

Antes de ir, Elena pede para Drake tomar cuidado. Nathan respondeu que sempre era cuidadoso... e, em seguida, soca a cabeça na entrada da caverna.

Nathan chega a uma passagem logo abaixo do salão onde Eddye e Roman discutiam. Aparentemente, o pirata e seus homens foram contratados por Roman para aprisionarem Nathan e impedi-lo de atrapalhar as buscas por El Dorado. Trabalho em que fracassaram miseravelmente.

Mas outros problemas incomodavam Eddy. Alguma coisa na ilha estava matando seus homens e a falta de pistas sobre o que seria o fez crer que o lugar é amaldiçoado. ➜



A trama de *Uncharted* não tenta ser séria ou digna de um Oscar de roteiro original, mas calha muito com o descompromisso do jogo

Roman descartou esta possibilidade e demitiu Eddy, em seguida avisou Navarro que era melhor que o tesouro de El Dorado valesse todo o trabalho que estava dando.

Nathan, Sully e Elena se reuniram e partiram através dos subterrâneos do local. Infelizmente, Sully se separa dos seus dois companheiros devido a uma das armadilhas do lugar e precisa seguir completamente sozinho.

O casal segue por catacumbas desertas até que encontram um corpo. Nathan logo o identificou como sendo o de Francis Drake e deduziu que o velho caçador de tesouros nunca havia encontrado El Dorado e que simplesmente perseguiu o tesouro a esmo, sem nunca ter feito nada de significativo com sua vida.

Foi como ver todos os seus sonhos desabarem em sua frente. Nathan começou a se perguntar se estava seguindo a mesma trilha, caçando tesouros inatingíveis? Ele também estava desperdiçando sua vida?

Mas não havia tempo para lamentações, havia um grande perigo presente no lugar.

OS HABITANTES DA ILHA

Nathan logo se deparou com Eddy e um de seus capangas, ambos apavorados. Os três são cercados por monstruosas criaturas, dotadas de força e agilidade sobre-humana... eram elas que estavam eliminando os homens de Eddy.

Os dois velhos rivais trabalham juntos e, após um breve combate, parecem ter conseguido derrotar as criaturas. Infelizmente, Eddy aproxima-se da beirada de um dos abismos da caverna e é agarrado por um dos seres e arrastado para a escuridão.

Nathan e Elena conseguem fugir das criaturas e buscam refúgio em uma estrutura metálica, que eles logo descobrem se tratar de uma antiga base militar alemã, o que explica o submarino que encontraram antes.

Nathan consegue sair da base e segue em busca de alguma fonte de energia elétrica, que permita a eles fugirem do lugar. No caminho, ele encontra anotações de Francis Drake e um antigo filme, possivelmente feito pelos alemães que estiveram na ilha e que mostrava as criaturas.

De acordo com as anotações de Francis Drake, o tesouro carregava uma terrível maldição e todos os afetados por ela se transformavam em criaturas bestiais, disformes e tão distantes de um homem quanto podiam ser. O explorador afundou todos os barcos de sua frota e enterrou o tesouro no ponto mais profundo da ilha, na esperança que um objeto de tal tamanho jamais pudesse ser encontrado novamente.

Infelizmente, os alemães o encontraram e também foram vítimas da maldição. As criaturas que agora infestam a ilha são os descendentes malditos de todos os que tentaram um dia adquirir o tesouro. Eddy não era apenas um tolo supersticioso afinal.

O FIM DO TRAJETO

Nathan consegue se reunir com Sully e os dois partem para salvar Elena. Para sua surpresa, encontram Roman e seus capangas em uma clareira no templo, já de posse do tesouro de El Dorado.

Os homens de Roman se provaram muito astutos e capturaram Nathan e seu amigo, que não tiveram escolha exceto assistir impotentes enquanto Roman se apossava do tesouro. Antes disso, no entanto, Navarro convenceu o chefe a abrir a estátua, pois o mais valioso de todos os tesouros estava dentro dela.

Roman abriu o artefato e deparou-se com a múmia de El Dorado. Sem perceber, ele inalou a poeira liberada pelo cadáver e rapidamente foi transformado em uma das criaturas mutantes que infestavam a ilha. Irracional, ele avançou contra Navarro que prontamente o baleou na cabeça.

Navarro havia manipulado seu chefe para que encontrassem a estátua e tinha planos para vender a toxina presente na múmia como arma biológica. Ele e seus homens prendem a estátua a uma rede e a suspende pelo cabo do helicóptero.

Para seu azar, os monstros da ilha atacam os homens de Navarro, dando a Nathan a chance de agarrar a rede do helicóptero e ir atrás dos bandidos. Um dos capangas de Navarro tenta alvejar Nathan, mas é derrubado por Elena. Enquanto despenca do veículo, ele sem querer atira no piloto, o que causa a queda do helicóptero sobre um navio cargueiro que Navarro tinha preparado para sua fuga.

Há uma grande luta e, apesar da ferocidade de seu inimigo, Nathan consegue levar Navarro a nocaute, o que lhe dá tempo para remover Elena do helicóptero. Navarro logo desperta, mas não antes de Nathan derrubar o helicóptero no oceano, o que leva consigo a estátua de El Dorado e

Navarro, cujo pé ficou preso na corda que segurava o valioso artefato que tanto queria.

Nathan e Elena finalmente ficama sós e resolvem aproveitar o momento para selarem seu relacionamento com um beijo. Como sempre acontece nessas ocasiões, eles são interrompidos por Sully que chega em uma pequena embarcação, com inúmeras caixas de tesouros que pilhou do templo enquanto ninguém olhava.

Elena diz a Nathan que ele ainda deve uma boa história; o rapaz garante que não vai quebrar sua promessa e que ainda vai conseguir um furo de reportagem para a garota. O barco com o trio navega então em direção ao horizonte, em busca de novas aventuras e dos inúmeros tesouros ocultos que aguardam ser descobertos...

Drake não é perfeito e, muitas vezes, parece um cara comum. Talvez por isso tenha se destacado na era de super-heróis exagerados

MAKING-OF

Após o término da produção de *Jak 3*, a produtora Naughty Dog começou a trabalhar em ***Uncharted***, então chamado de "Big".

A ideia da equipe era criar uma nova franquia, com elementos mais reais para fazer um uso mais apropriado de todo o potencial do Playstation 3 e para se desvincular um pouco do estilo cartunesca dos jogos da série *Jak and Daxter.*

A inspiração para a série foi tirada de diversas fontes, desde antigos seriados de aventuras e revistas do gênero "Pulp" (antigas publicações serializadas que traziam diversos gêneros de histórias, como ficção científica e aventura) até filmes mais contemporâneos, como a série de *Indiana Jones*. A idéia dos criadores era criar um game com o espírito de tais histórias e romantizasse a vida de um aventureiro.

O game foi apresentado na E3 de 2006 e muitos de seus elementos foram considerados similares aos de ***Tomb Raider***, o que lhe deu a infeliz alcunha de "Dude Raider" (traduzindo grosseiramente, "Mano Explorador"). Os produtores se defenderam e afirmaram que a jogabilidade de *Uncharted* se baseava mais na ação do que na habilidade de resolver enigmas, o foco principal das aventuras de Lara Croft.

Para diferenciarem sua série em meio aos títulos atuais, os produtores se focaram em criar cenários coloridos e vivos, diferentes de muitos jogos que possuem locações sem brilhos, quase monocromáticas.

Da mesma forma, optaram por fazer de Nathan um personagem plausível. Lara Croft e outros heróis de games normalmente são mostrados como pessoas mais do que capacitadas para resolver os problemas que encontram, enquanto Nathan é mostrado como um homem bastante engenhoso, porém com habilidades comuns, o que facilita a identificação do público com ele. Sully e Elena foram adicionados ao game para que o herói demonstrasse mais emoção interagindo com companheiros, o que o faria mais agradável e humano.

Inicialmente, a equipe da Naughty Dog teve alguns problemas com a produção do game. Eles estavam habituados a trabalhar com o Playstation 2 e suas ferramentas de criação de jogos. Trabalhando em conjunto com a Sony, a produtora decidiu criar novas e próprias ferramentas de programação para trabalhar adequadamente.

Apesar destes percalços, ***Uncharted: Drake's Fortune*** foi bem recebido pela crítica e público, declarado um dos melhores títulos do Playstation 3.

Existem boatos de que Avi Arad (produtor de cinema responsável por TODOS os filmes de super-heróis da Marvel Comics) estaria em negociações com a Sony para lançar um filme baseado nas aventuras de Nathan Drake, mas até o momento não há confirmação oficial.

Você compraria briga com um cara desse montado em um cavalinho assim?

Darksiders

Batalhas épicas e muitos troféus na coleção

POR LEANDRO RODRIGUES

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★☆☆☆
- Offline: 43
- Online: 0
- Modo central: 23
- Extras: 20
- Bronze: 26
- Prata: 13
- Ouro: 3
- Platina: 1
- É preciso terminar: 1 vez

1. OPEN AIR PARKING

Logo no começo do jogo, na segunda sequência, onde você encontra um gigante de pedra, preso por várias correntes. Depois da animação, vire de costas, aperte ● para pegar um veículo e atire no helicóptero que passa rapidamente, da direita para a esquerda. Seja rápido, você só terá uma chance e se perder, só começando outra partida.

2. PRISON BREAK

Ele vai pipocar na sua tela assim que você encontrar Samael. Arraste as duas gárgulas laterais para fazer com que o fluxo de sangue circule no dispositivo e liberte-o.

3. DEATH DEALER

Depois de voltar à vida pelo "Conselho" você precisa encontrar Vulgrim. Acabe com os inimigos dentro do hotel e converse com o demônio.

4. TO MOVE A MOUNTAIN

Assim que você entregar as 500 almas azuis para Vulgrim, ele vai presenteá-lo com uma Earthcaller. Com esse artefato você é capaz de fazer um tremendo barulho e abrir caminho em lugares que pareciam sem saída.

5. CHASM JUMPER

Você ganha esse troféu assim que conquista a habilidade Shadowflight. Basta salvar Samael e ele vai dar essa habilidade para o seu personagem. Agora é possível usar uma espécie de asas negras para planar de um lugar para o outro.

6. ELEMENTAL THIEF

Essa é a segunda arma que você conquista no jogo. Ela aparece durante a primeira missão que você faz para Samael e está em um dos níveis do calabouço da Twilight Cathedral. Essa nova arma, chamada Crossblade, é similar a um bumerangue e pode eliminar até cinco alvos de uma vez só. Sem falar nos obstáculos.

7. ONE TOUGH COOKIE

Samael vai mandar você em uma missão para encontrar o Black Hammer. Para isso você precisa passar por Drowning Pass e encontrar Ultrane, um gigante que está com o desejado martelo. Acabe com ele e o troféu é seu.

8. WHO'S COUNTING?

Durante a batalha com o Ultrane você precisa eliminar mais anjos do que seu inimigo. Assim que você começa a briga um contador vai aparecer na cabeça de vocês. Não perca tempo e acerte mais anjos do que o Ultrane. Fique atento para pegar também os anjos em que seu inimigo bate, eles estão mais fracos e mais fáceis de →



A Crossblade, além de ter um visual fora de série, também consegue causar danos a inimigos que estão distantes da sua delicada mão



Acabar com esses morcegos vale um troféu. Não esqueça de pular de um para o outro, sem cair no chão

CHECKLIST

BRONZE

- 01. Open Air Parking (E)
- 02. Prison Break (H)
- 03. Death Dealer (H)
- 04. To Move A Mountain (H)
- 05. Chasm Jumper (H)
- 06. Elemental Thief (H)
- 07. One Tough Cookie (H)
- 08. Who's Counting? (E)
- 09. Reach Out And Touch Somebody (H)
- 10. Into The Void (H)
- 11. Sight Beyond Sight (H)
- 12. Devastator (E)
- 13. Tremor Bringer (H)
- 14. An Old Friend (H)
- 15. Reaper (E)
- 16. Aerial Predator (E)
- 17. Wrath Machine (E)
- 18. Reunited (H)
- 19. Don't Make Me Angry (H)
- 20. Time Lapse (H)
- 21. High Flier (E)
- 22. Improvised Kills (E)
- 23. Like A Bat Outta Hell (H)
- 24. Rocked Your Face Off (H)
- 25. Ashes to Ashes (H)
- 26. One Mean Mother (H)

PRATA

- 27. Payback's A B**** (H)
- 28. The Final Challenger? (H)
- 29. Full Power (E)
- 30. Wrath of War (E)
- 31. Legendary Form (E)
- 32. Battle Hardened (E)
- 33. Balance Restored (E)
- 34. The True Horseman (E)
- 35. You Call That Easy? (H)
- 36. Slayer (H)
- 37. River of Blood (E)
- 38. Dark Rider (E)
- 39. Horseman (E)

OURO

- 40. Treasure Hunter (E)
- 41. Ultimate Blade (H)
- 42. World Raider (E)

PLATINA

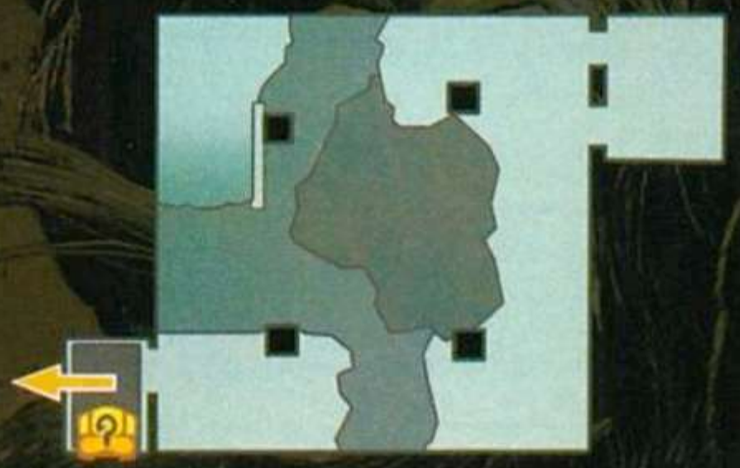
- 43. BFA (E)

LEGENDA:
(H) - Modo história **(E)** - Objetivos **(M)** - Multiplayer

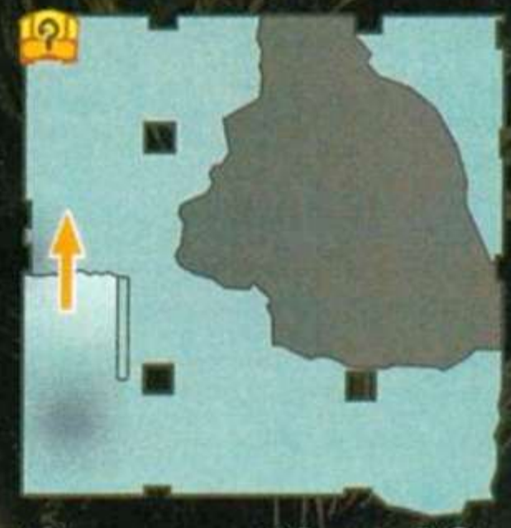
Mapas dos segredos

TESOUROS RELÍQUIAS

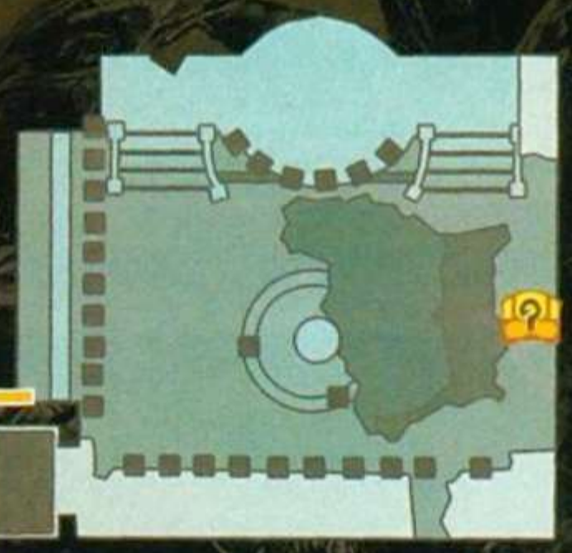
Seraphim Hotel



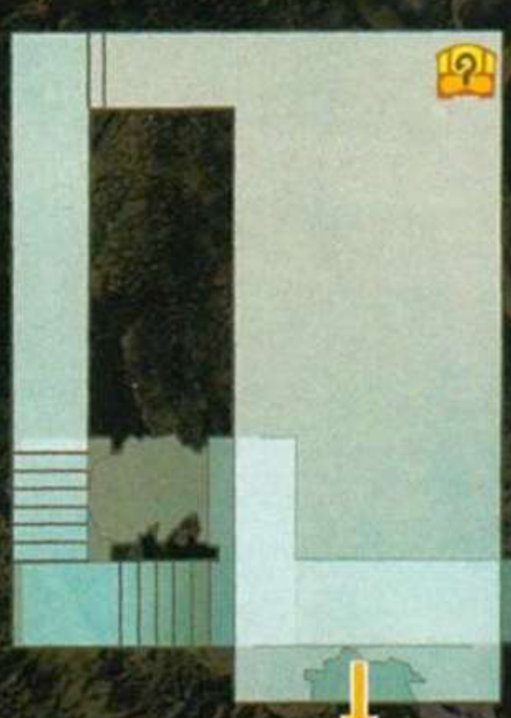
Basement Level 1



Basement Level 2



1st Floor



3rd Floor

The Crossroads



Library

TROFÉUS

matar. Se você perder a chance, não terá como tentar novamente, só começando uma nova partida.



9. REACH OUT AND TOUCH SOMEBODY

Quando você estiver no Iron Canopy uma nova arma chega às mãos do seu personagem. Esse troféu vem automaticamente ao pegar essa arma.



10. INTO THE VOID

Durante a "The Black Throne" você vai descobrir uma nova arma. Ela cria portais entre dois "Void Panels". Esse troféu vem junto com essa nova conquista.



11. SIGHT BEYOND SIGHT

Esse troféu vem quando você pega a sua última "arma" perto do final do jogo. Basta terminar a missão Eden.



12. DEVASTATOR

Você precisa usar a habilidade Geyser Wrath para conseguir esse troféu. Com uma só com este golpe é necessário eliminar 10 inimigos. Para isso basta fugir para o canto de uma tela bem povoada e aperte L1 + ■. Depois é só assistir aos corpos voando.



13. TREMOR BRINGER

Esse troféu vem quando você encontra a arma no calabouço do Grieer, na fase The Hollows. Essa arma é parecida com a Crossblade e é capaz de quebrar os pilares de gelo.



14. AN OLD FRIEND

Depois de derrotar Griever, você acompanha uma longa cena até que ganha a armas Mercy. Para facilitar sua vida, não fique muito tempo parado na frente de Griever, solte combos curtos e use a esquiva com o R1. Repita o procedimento várias vezes, sempre correndo quando ele for desferir o golpe em cima de você.



15. REAPER

Durante o jogo, entre no menu de pause e escolha "Options" e depois "Enter Code". Digite em "The Hollow Lord". Fique esperto, pois quando você seleciona finalizar o PS3 automaticamente dá um espaço. Retire esse espaço e a arma Harvester será liberada.



Fazer negócios com demônios nunca é uma boa, mas aqui você não tem alternativa se deseja evoluir as suas armas e habilidades

Procure o Vulgrim e compre a arma. O troféu vem logo em seguida.



16. AERIAL PREDATOR

Ao começar a parte em que você vai montado em um grifo, salve o jogo para tentar quantas vezes forem necessárias. Seu objetivo é matar 160 inimigos enquanto estiver montado no bicho. Repita a fase até conseguir o número necessário.



17. WRATH MACHINE

Compre todos os Wrath Powers. Não precisa colocar todos no nível máximo, basta comprar todos e o troféu é liberado.



18. REUNITED

Esse troféu vem junto com o fim da missão onde você precisa eliminar Stygian. Ao ser empurrado no meio da arena, elimine o seu inimigo e desfrute da sua conquista.



19. DON'T MAKE ME ANGRY

Depois da luta com o Tiamat, você deve levar o coração do inimigo para Samael. Neste momento você vai recuperar a sua capacidade de transformar-se em "Chaos", igual fazia no início do jogo. Depois desta bela animação, mais um troféu na sua lista. Para saber como eliminar Tiamat confira o troféu "Like a Bat Outta Hell".



20. TIME LAPSE

Depois que você entrega o coração de Griever para Samael, ele vai dar a habilidade de diminuir o fluxo do tempo. Depois disso você ganha o troféu. Para saber como eliminar Griever veja o troféu "Rocked Your Face Off".



21. HIGH FLIER

Você precisa eliminar cinco duskbats (aquela espécie de morcego), seguidos, sem tocar no chão. O melhor lugar para fazer isso são nos desafios, antes de encontrar Samael. Aperte ● para grudar no bicho e depois mantenha o ● para pular no próximo.



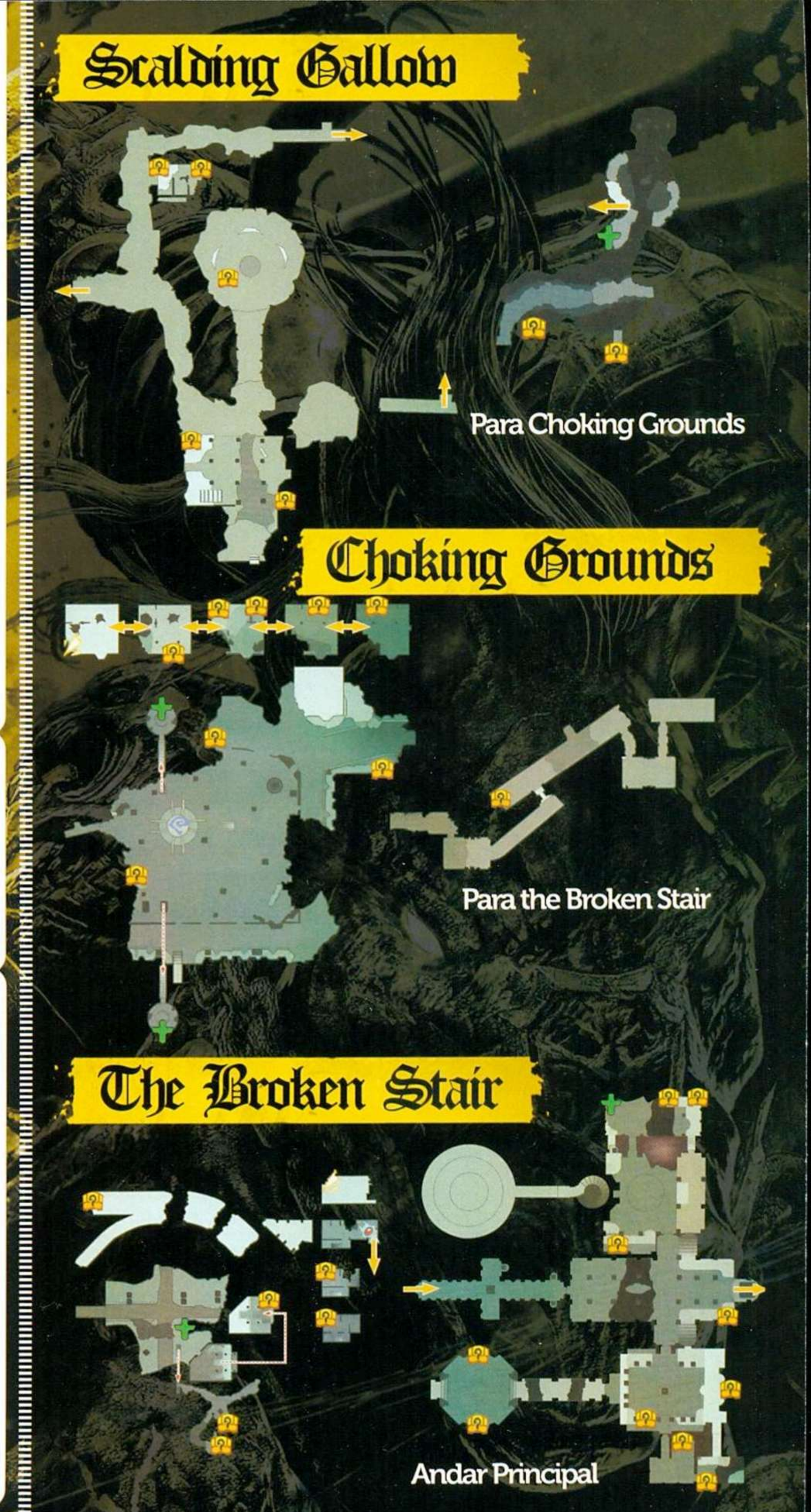
22. IMPROVISED KILLS (E)

Esse é o troféu mais chato de fazer em *Darksiders* e não pela dificuldade e sim pela escassez de objetos no cenário. Você precisa eliminar 150 inimigos usando objetos do ambiente. A melhor chance de conseguir isso é esperar chegar na Crossroads. Esse local está infestado de zumbis que morrem com um simples golpe com qualquer objeto. Portanto não pense duas vezes em pegar alguma coisa e sair acertando todos. Os outros inimigos da área são um pouco mais resistentes, portanto, bata neles, deixanto todos →





Voar com as suas asas negras é sempre uma boa opção para pular de lugares altos e também montar cavalinho nos seus inimigos distraídos



TROFÉUS



Você é feio, os inimigos são feios e os seus aliados são piores ainda. Não tem como não ficar com raiva de tudo que aparece na sua frente

Apesar da carcaça dura, seu personagem não pode com fogo. Cuidado

Com uma espada desse tamanho você não vai perder tempo procurando uma chave, né? Arrebente as correntes e seja feliz

fracos e depois jogando objetos. Mesmo que você consiga matar todos os inimigos da tela, desta maneira, será obrigado a voltar várias vezes no local para conseguir alcançar a quantidade necessária para esse troféu.

23. LIKE A BAT OUTTA HELL

Mate Tiamat. Se você pretende terminar o jogo, fatalmente vai conquistar esse troféu. O dragão gigante é osso duro, mas com um pouco de paciência tudo fica fácil. Na primeira parte do confronto fique circulando pelo cenário. Não trave a mira nele, isso reduz drasticamente seu campo de visão. Desvie dos ataques esquivando-se com R1 para as laterais. Quando ele parar, jogue uma bomba no corpo do bicho e use o seu bumerangue para atingir o fogo e depois ele. Isso vai fazer com que ele caia no chão. Mande um combo curto e depois repita. Na segunda parte do confronto ele vai ficar no chão, circulando e pulando no centro da tela. Pule quando ele atingir o chão e espere um novo ataque. Aperte rapidamente ● para desferir um tremendo golpe. Repita até ele cair de vez.

24. ROCHED YOUR FACE OFF

O segundo chefe do jogo é bastante chato. Você primeiro deve atirar com a Mercy bem no centro do corpo dele, sempre fugindo do raio. Griever vai fugir pelo esgoto, siga atrás dele. Chegando ao local, continue fugindo dos ataques dele e siga para o corredor lateral do cenário. Empurre o carrinho até o centro da tela e depois empurre na direção do grandão. Ele vai cair, use as esquivas com R1 para chegar perto dele e acerte um soco na parte azul do corpo. Corra para ficar atrás do carrinho que ele chutou longe, mate todos os inimigos que aparecem e volte a jogá-lo no Griever. Acerte mais alguns golpes no centro do corpo, que agora está vermelho e assista ao fim do bichinho.

25. ASHES TO ASHES

Esse é um dos chefes mais simples do jogo. Montado em seu cavalo diabólico, você deve ficar andando em círculos pela areia do deserto. Munido da Mercy não pare de atirar em nenhum momento, sempre em direção dos inimigos menores. Depois, quando aparecer realmente o Stygian, é hora de ficar mais esperto. Ele é traiçoeiro e aparece bem embaixo de você. Quando isso acontecer, corra e já chame o cavalo rapidamente. Continue atirando no corpo e na cabeça do monstrengo. Quando ele se aproximar em linha reta, continue atirando na área vermelha até que ele caia na areia imóvel. Siga na direção dele e aperte ●.

26. ONE MEAN MOTHER

Desta vez você precisa eliminar Silitha para ganhar um troféu. Essa aranha gigante é poderosa. Primeiro use o gancho para se aproximar dela e soltar um curto combo aéreo. Depois se afaste rapidamente usando as esquivas com o R1. Ela vai tentar se teleportar e pular na sua cabeça, esquive-se. Repita o procedimento até que ela mude o padrão de ataque. Agora ela vai aparecer em vários pontos, acerte golpes rápidos e esquivas para desaparecer. Em um determinado momento ela vai ficar no teto da sala. Espere aparecer os pontos de luz, use o gancho e depois pule na aranha.

27. PAYBACH'S A B*****

Crie um portal no chão e outro no círculo que fica no meio da arma que Straga está segurando na mão esquerda. Quando ele colocar para trás, entre no porta e acerte o círculo laranja



A Crossblade, além de fatiar os inimigos, também ajuda a ativar mecanismos que liberam novas passagens secretas

que está no local, apertanto ●. Ele vai baixar a cabeça, aproveite para descer o dedo no rosto da caveira. Crie um portal em cada círculo do chão e solte a porrada em todos inimigos que aparecem. Toda vez que Straga levantar a mão direita, entre no porta para sair do outro lado e desviar do ataque do gigante. Repita todo o processo mais duas vezes até que o gigante caia definitivamente.

28. THE FINAL CHALLENGER?

Na primeira parte do confronto, fique andando em volta do Destroyer. Use o seu cavalo para fazer isso com eficiência. Acerte as pernas do monstro e quando ele cair mande vários combos de uns 13 hits. Use a esquiva para se afastar e depois pegue o cavalo novamente. Repita o procedimento umas cinco ou seis vezes e depois aperte o botão ● quando o símbolo aparecer na tela.

Na segunda parte, o inimigo está mais esperto, por isso apenas acerte combos curtos de no máximo três golpes. Se afaste com esquivas e faça isso até que ele parta para uma luta franca com a espada. Aperte ● várias vezes até que ele passe a voar. Desvie do ataque das pedras e prepare-se para mais um confronto no chão. Desta vez fique esperto toda vez que Destroyer pular, ele vai atacar com a espada e também causar uma onda de tremor no chão. Pule para desviar disso. Repita os combos curtos até eliminá-lo.

29. FULL POWER

Pegue todas lifestones e deixe sua vida no máximo. Encontre todos os fragmentos na nossa seção de mapas.

30. WRATH OF WAR

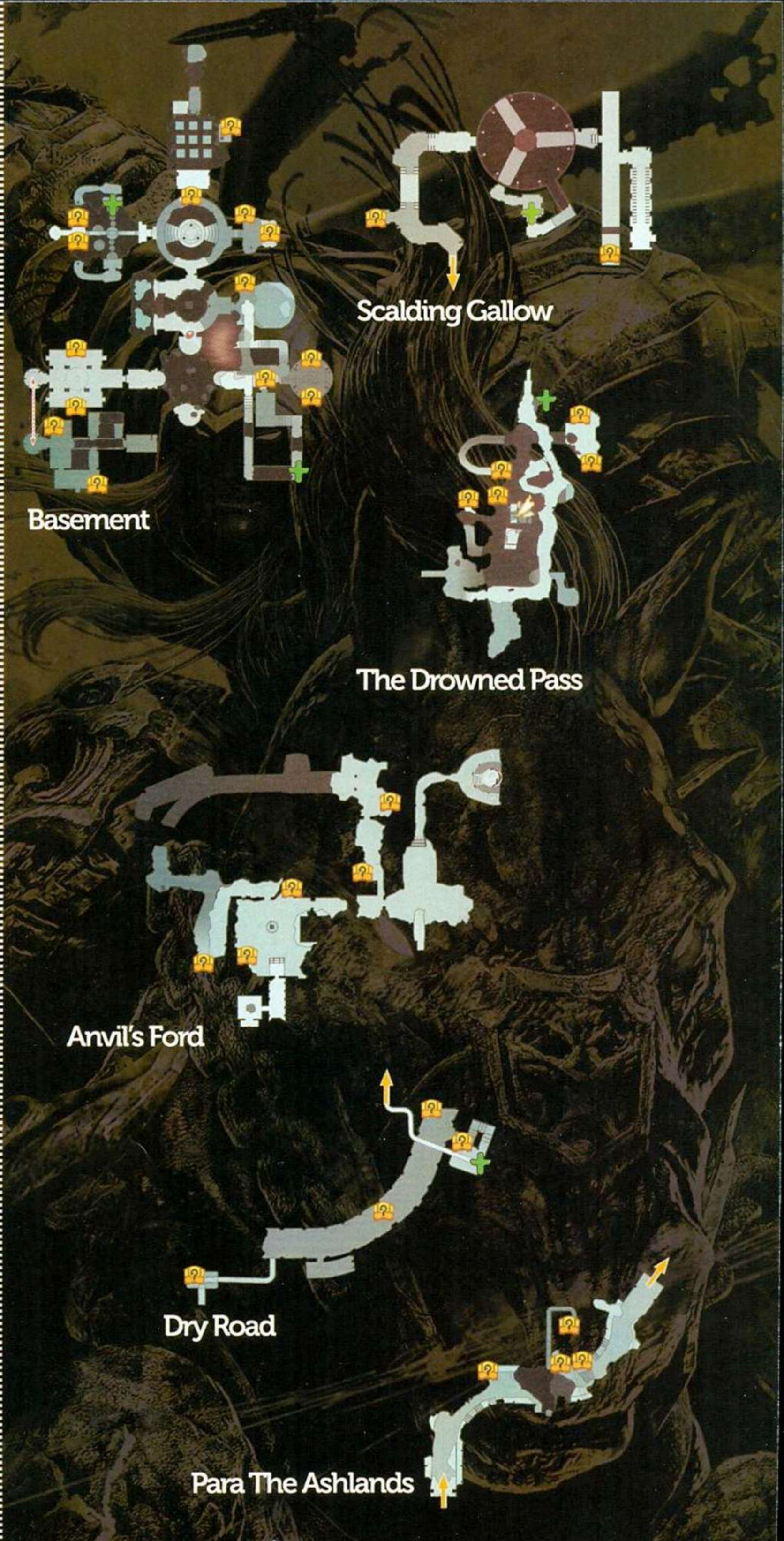
Pegue todos os wrath cores do jogo. Encontre todos os itens na nossa seção de mapas.

31. LEGENDARY FORM

Pegue as dez peças da armadura Abyssal.

32. BATTLE HARDENED

Compre todas as atualizações para deixar suas armas e golpes no máximo. →



TROFÉUS







33. BALANCE RESTORED
Termine o jogo na dificuldade normal.

34. THE TRUE HORSEMAN
Termine o jogo na dificuldade Apocalyptic.

35. YOU CALL THAT EASY?
Termine o jogo na dificuldade mais fácil.

36. SLAYER
Você precisa matar 666 demônios durante o jogo. Não tem como perder essa conquista. Durante o jogo você mata muito mais do que essa quantidade.

37. RIVER OF BLOOD
Acumule 3000 litros de sangue de demônio. É possível acompanhar a quantidade acumulada nas estatísticas do jogo. Provavelmente você acumula isso até o final do jogo, caso contrário é só jogar algumas fases novamente.

38. DARK RIDER
Troféu fácil, mas exige tempo e muita paciência. Você precisa acumular 100 milhas em cima do seu cavalo. Isso equivale mais ou menos de duas a três horas montando. Fique de um lado para o outro da tela até o troféu pipocar ou a sua paciência acabar.

39. HORSEMAN
Acabe com 150 demônios enquanto você está montado em cima de um cavalo.

40. TREASURE HUNTER
Abra todos os baús que você encontrar no jogo. Ao acumular 150 baús abertos você ganha esse troféu. Provavelmente você consiga isso antes do final do jogo, mas para facilitar colocamos a indicação de todos no nosso mapa.

41. ULTIMATE BLADE
Você precisa forjar a espada Armageddon. Se terminar o jogo, esse troféu vem junto. Não se preocupe.

42. WORLD RAIDER
Encontre os 27 artefatos do jogo. Veja a localização de todos na nossa sessão de mapas.

43. BFA
Destrave todos os troféus desta aventura épica. →



Edifier
A passion for Sound

Jogue com o melhor som.

S730
300W RMS

Caixas Edifer, um novo e audacioso conceito em estilo para os apaixonados por Games. Suprindo às exigências dos últimos lançamentos de jogos e vídeos, entregando dessa forma uma experiência que possa ouvir e sentir!



S330D
72W RMS



M3400
34W RMS



E3100
28W RMS



X100
15W RMS

TROFÉUS

RANKING D&T

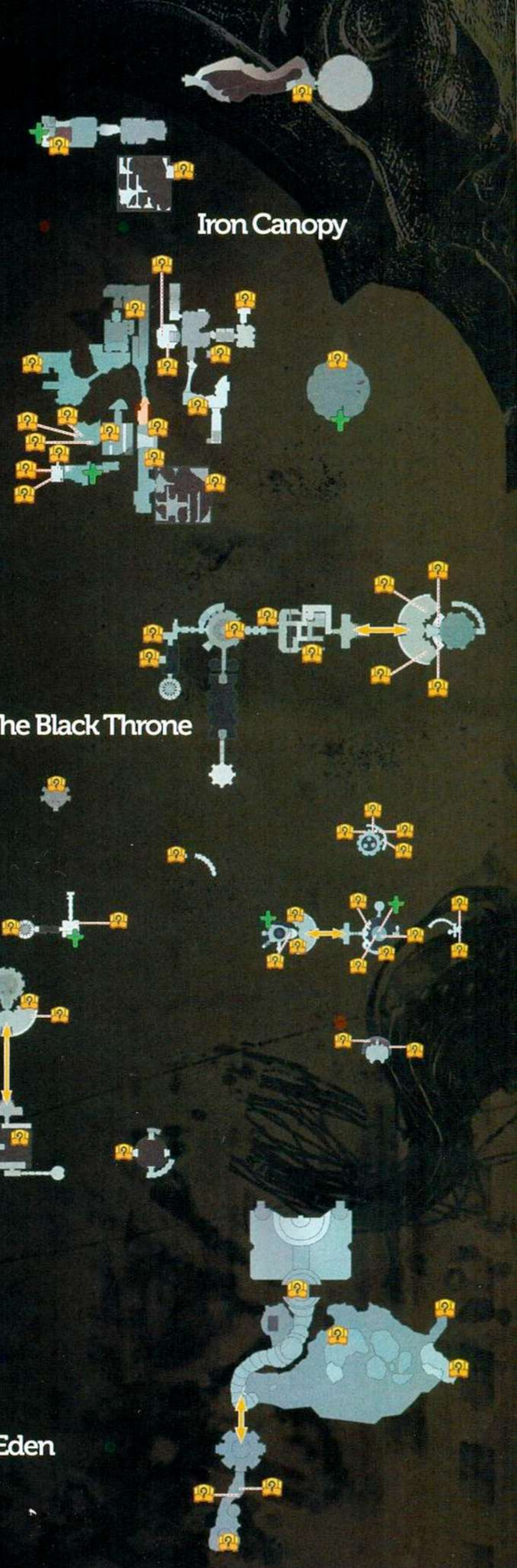
PlayStation 1º lugar: **LEON_MELO**

22 — 37%

4033

54
240
771
2967

POS.	PSN-ID	LVL	%					
2	Dropeti	22	34	66	242	793	2750	3851
3	ReVoLTS_BR	21	21	63	251	708	2302	3324
4	FaCaNaCaVeIrA_BR	17	69	27	148	525	1841	2541
5	don-30_	16	6	28	121	368	1435	1952
6	THRASHsp	15	84	22	116	388	1382	1908
7	Beto3D	14	93	18	98	292	1244	1652
8	DikVigaristaBr	14	87	12	77	300	1393	1782
9	GoD_Br83	14	83	20	83	297	1245	1645
10	pitboystm	14	71	24	97	255	1135	1511
11	Daniel-SP	14	67	19	87	283	1177	1566
12	TUKA_ROSSI	14	65	19	91	300	1106	1516
13	Edu110	14	63	26	98	291	989	1404
14	Gpbmirabeau	14	61	11	96	301	1149	1557
15	Daniel1982RJ	14	59	13	90	300	1153	1556
16	ARAGORN_SP	14	49	15	98	255	1121	1489
17	enasorodraude	14	26	24	87	280	903	1294
18	Felipelsj	14	12	16	74	248	1070	1408
19	gustavo_aguiar	13	47	11	51	243	930	1235
20	D_DIGOMAU	13	44	14	84	255	657	1010
21	Canedo14	13	39	8	46	225	986	1265
22	Shadow_knight7	13	38	11	64	214	862	1151
23	S_Spiros	13	37	14	85	251	619	969
24	wagnerlima	13	28	7	57	214	896	1174
25	dougkiller	13	27	13	55	190	882	1140
26	Lon3000	13	26	15	56	202	822	1095
27	Lord-Kadu	13	25	14	70	184	782	1050
28	nhervas	13	12	9	54	180	876	1119
29	BenjBr	13	11	5	54	174	927	1160
30	GustaBr	12	96	17	63	145	707	932
31	BET0-09	12	93	7	54	193	771	1025
32	NUMERO_PI	12	92	15	63	162	678	918
33	Thiago47	12	83	15	53	199	618	885
34	meca4	12	82	6	56	181	737	980
35	maceulinho	12	81	13	67	172	597	849
36	PurUoss0	12	70	5	34	171	839	1049
37	RaphaCWB	12	68	10	50	151	710	921
38	rafinhaaa	12	67	8	42	187	703	940
39	Tatu_Ripa	12	65	7	46	163	730	946
40	milsoinline	12	65	5	39	188	745	977
41	RodrigoGodo	12	64	5	27	154	882	1068
42	Igor665	12	63	14	46	159	641	860
43	Diego_Oliveira	12	61	12	45	156	671	884
44	Burds	12	51	11	48	135	653	847
45	rick2211	12	46	7	25	173	735	940
46	katrushnefrobol	12	43	8	46	124	679	857
47	alex_leroy	12	39	8	52	173	521	754
48	arturfrazaolima	12	38	7	39	141	670	857
49	BRSombra	12	38	5	35	167	667	874
50	Will_Zeppelin	12	34	6	34	127	720	887
51	leandro_BR	12	34	3	41	152	666	862
52	FabioShinobi	12	30	9	37	145	608	799
53	bel_rossi18	12	20	6	39	144	584	773
54	keyblader2	12	19	8	31	125	639	803
55	Doidao_BR	12	18	4	38	145	601	788
56	GustavoKP	12	14	6	32	145	589	772
57	kaio17	12	7	6	34	151	528	719
58	Utopico	12	2	10	34	112	530	686
59	raulmatos	11	90	4	32	118	578	732
60	Heitormpa	11	86	6	38	132	484	660



No mundo real ou no virtual nenhuma loja é igual a SuperGames.

SUPER GAMES

aficcionados.por.videogame

Conjunto Nacional - 2° Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051

Park Shopping - 2° Piso
(61) 3234-1409

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

DIGUERA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.





Wii™

Televendas 11 3331-9579

R. Sta. Ifigênia, 490 – Loja 14 – Tel.: 11 3337-6950

Promoção mês das crianças
nas compras acima de R$ 200,00
você concorre a um **Playstation 3**
e uma **TV 50''**



PSP



NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho



PLAYSTATION 3



PS2

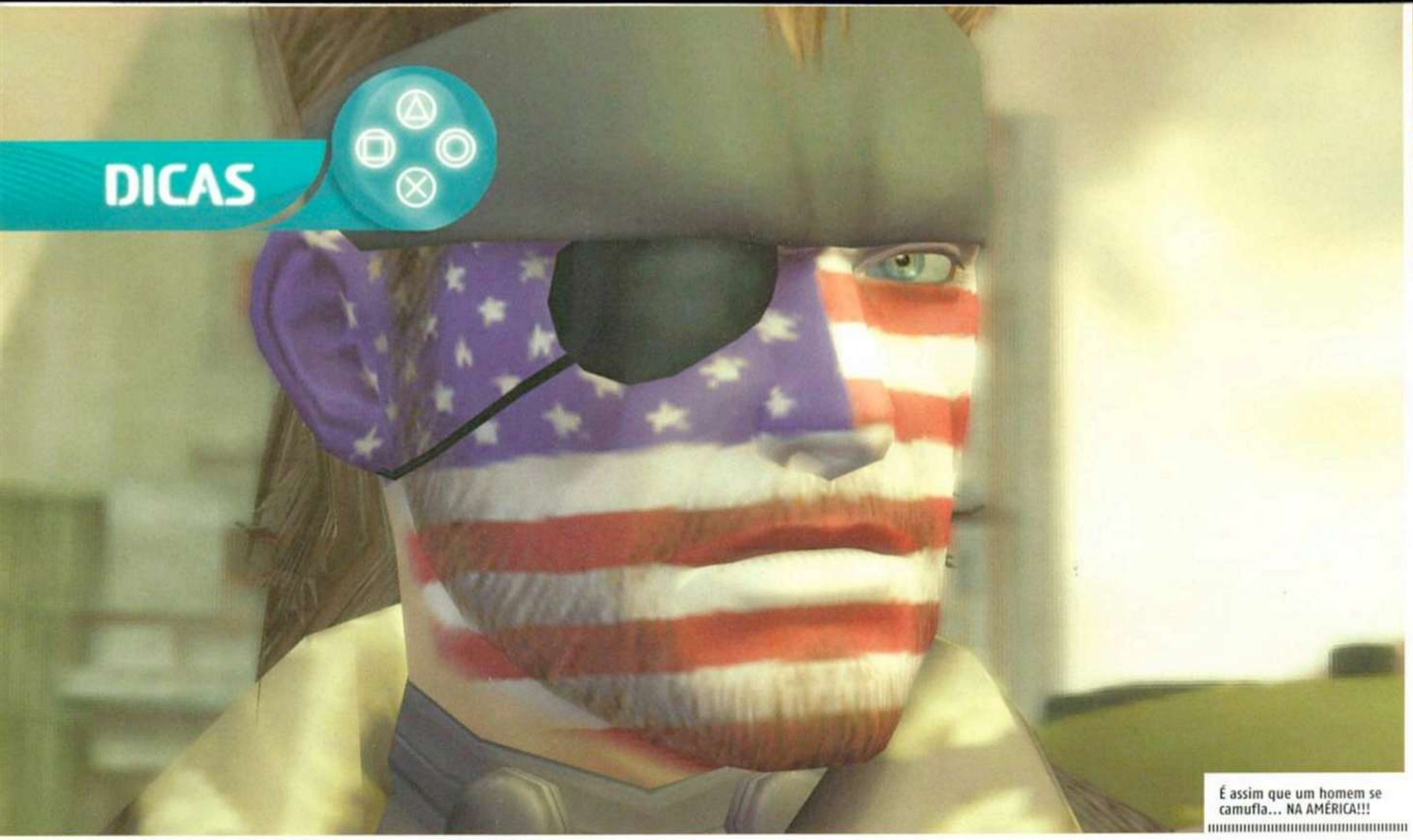
Aceitamos os cartões

Diners Club International · MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA



Enviamos para todo Brasil

e-mail: digueragames@hotmail.com



É assim que um homem se camufla... NA AMÉRICA!!!

Metal Gear Solid 3 **Subsistence** (PS2)



Pode parecer pouco digno, mas caçar estes macacos é uma tarefa bem complicada



A presença de Reiko Nagase não faz muito sentido, mas quem liga? Olha que japinha gata!

LOCALIZAÇÃO DOS SAPOS

Saiba onde encontrar cada um dos 64 sapos Kerotan escondidos no game. Após avistá-los, atire neles usando qualquer arma. Se você achar todos, receberá um uniforme especial e invisível aos olhos inimigos. Estas dicas também servem para *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, do PS2.

Sapo 01: Dremuchij South – Após recuperar a mochila, suba novamente na árvore, fique sobre o galho e olhe à direita (sobre a rocha).

Sapo 02: Dremuchij Swampland – Na trilha de saída, pare perto das três árvores e olhe à direita.

Sapo 03: Dremuchij North – Antes de finalizar a fase avançando pela trilha da esquerda, prossiga junto ao paredão da esquerda e olhe sobre o tronco.

Sapo 04: Dolinovdno – Após usar a colmeia para espantar o vigia, olhe no topo da madeira de sustentação da ponte.

Sapo 05: Rassvet – Após a animação, vá até a escadaria e olhe pela rachadura na parede.

Sapo 06: Dremuchij East – Investigue o lado esquerdo do cenário, entre os troncos.

Sapo 07: Dremuchij Swampland – No pântano, investigue o lado esquerdo do cenário, atrás da árvore.

Sapo 08: Dremuchij South – Volte até o penhasco do início do game. Investigue os troncos do lado esquerdo e pule sobre os obstáculos para encontrar uma área secreta. Olhe no alto do barranco à esquerda.

Sapo 09: Dremuchij North – Na área que seu veículo explodiu, prossiga pela trilha e vire à direita. Suba na árvore e olhe no barraco à esquerda.

Sapo 10: Dolinovodno – Atravesse a ponte e olhe no topo da madeira de sustentação.

Sapo 11: Rasset – Depois de detonar todos os agentes de Ocelot na fábrica, investigue a área sob a escadaria.

Sapo 12: Chyonryj Prud – Após encontrar a máscara de crocodilo, mergulhe à esquerda. O sapo está no pé da árvore.

Sapo 13: Bolshaya Past South – Antes de passar pela grade, investigue a árvore que fica perto da cerca.

Sapo 14: Bolshaya Past Base – Entre no alojamento e olhe debaixo da escrivaninha do quarto.

Sapo 15: Bolshaya Past Crevice – Depois que você fugir dos disparos de Ocelot (atrás das árvores), corra para o canto direito e olhe para trás.

Sapo 16: Chyornaya Peschera Cave Branch – Vá até a queda de água e desça. À esquerda há uma passagem estreita no paredão, siga por ela e passe agachado pelo buraco. Há um sapo adiante.





Ser sorrateiro é bom, mas socar sem medo de ser feliz é ainda melhor! Kick, punch!!!





No modo online é possível balear desavisados à vontade. Não perca a chance de aloprá-los ao vivo depois

Sapo 17: The Pain – Depois que você pegar o uniforme do chefão, olhe o buraco no teto.
Sapo 18: Chyornaya Peschera Cave Entrance – Após o campo minado, olhe para cima.
Sapo 19: Ponizovje South – Na passagem à esquerda do riacho.
Sapo 20: Ponizovje West – Mergulhe para encontrar o sapo na saída do esgoto.
Sapo 21: Ponizovje Warehouse – Sobre o muro à esquerda.
Sapo 22: Face Desert – Olhe para o teto. O animal está sobre uma das vigas, no canto direito.
Sapo 23: Graniny Gorki South – No centro do cenário, perto da trilha de saída (olhe para cima).
Sapo 24: Graniny Gorki Lab Exterior – Outside Walls – Quando você estiver escondido atrás do muro, olhe para trás e no barranco.
Sapo 25: Graniny Gorki Lab Exterior – Outside Walls – Vá até a cabine do lado direito e investigue a janela.
Sapo 26: Graniny Gorki Lab 1F – Na entrada do laboratório, olhe sobre os armários à direita.
Sapo 27: Graniny Gorki Lab B1 East – Desça ao subsolo e vá para a última cela.
Sapo 28: Graniny Gorki Lab B1 West – Na sala de recreação, ao lado do abajur.
Sapo 29: Svyatogornyj South – Na entrada do cenário, aproxime-se da primeira árvore e olhe para trás para enxergar apenas a cabeça do sapo, no alto e sobre a entrada.
Sapo 30: Svyatogornyj West – Após passar pela armadilha, sobre o morrinho à esquerda.
Sapo 31: Svyatogornyj East – Olhe pela janela da cabana (na prateleira).
Sapo 32: Sokrovenno South – Atrás do depósito de armas.
Sapo 33: Sokrovenno North – No ponto indicado pela foto, no chão.
Sapo 34: Sokrovenno West – No buraco no final da correnteza.
Sapo 35: Krasnogorje Tunnel – Na escada, olhe para trás de uma viga (no corredor).
Sapo 36: Krasnogorje Mountain Base – À esquerda da saída, sobre o rochedo, bem na ponta.
Sapo 37: Krasnogorje Mountainside – Depois que você pegar o lança-mísseis RPG-7, procure o animal no telhado da última cabine.
Sapo 38: Krasnogorje Mountaintop – Vá à cabine da direita e olhe na parte baixa do rochedo à direita.
Sapo 39: Krasnogorje Mountaintop – Após a animação, use o rifle para enxergar o Kerotan na antena da base em frente.
Sapo 40: Krasnogorje Mountaintop – Depois que você achar o sapo anterior, volte e encontre outro sobre a cama, no alto.
Sapo 41: The Fury – Antes de finalizar a luta com o chefão, olhe no final do corredor central, sobre o cano vermelho no alto.
Sapo 42: Groznyj Grad Southwest – Vá ao galpão 67 e olhe através do portão.
Sapo 43: Groznyj Grad Northwest – Suba na pilha de caixas encostadas na parede e olhe para a escadaria à esquerda.
Sapo 44: Groznyj Grad Southeast – À direita da prisão, suba pela escada e atire no sapo que está na ponta direita do telhado.
Sapo 45: Groznyj Grad Torture Room – Depois de pegar a câmera fotográfica no escritório, atire no sapo que está escondido debaixo da escrivaninha.
Sapo 46: Groznyj Grad Northeast – Dentro do duto, olhe a primeira curva à esquerda.
Sapo 47: Groznyj Grad Weapons Lab: – East Wing – Depois de vestir o uniforme e colocar a mascara, atire no Kerotan que está sobre a estante da sala vizinha.
Sapo 48: Tikhogornyj – Nos troncos no final da correnteza.
Sapo 49: Tikhogornyj – Behind Waterfall – Após recolher a C. Box B, não suba a escada. Olhe para trás e atire no sapo sobre o cano.
Sapo 50: Groznyj Grad Weapons Lab – East Wing – Antes de descer para a linha de montagem, vá ao corredor adiante e olhe à esquerda.
Sapo 51: Groznyj Grad Weapons Lab – Main Wing – No lado esquerdo do cenário, suba a escada para encontrar uma das bombas. À direita dela, entre dois painéis, há um sapo atrás de uma placa amarela.
Sapo 52: Volgin – Antes de terminar a batalha com Vulgan, investigue a área superior do cenário (sobre uma caixa).
Sapo 53: Groznyj Grad – Use o rifle para enxergar o animal sobre o holofote da torre.
Sapo 54: Groznyj Grad Runaway South – Após a cena na qual Snake salva Ocelot, na primeira vez que Eva parar a moto, olhe à sua volta para ver duas empilhadeiras. No banco de uma delas está um Kerotan.
Sapo 55: Groznyj Grad Runaway – No lado esquerdo, perto da área onde estão os aviões, use o binóculo para encontrar o animal sobre uma caixa.
Sapo 56: Groznyj Grad Runaway – Na segunda parte desta pista, use o binóculo para ver um Kerotan sobre a quarta caixa do lado direito.
Sapo 57: Groznyj Grad Rail Bridge – Antes de destruir as duas bombas, levante-se, olhe para baixo com o rifle e acompanhe o arco de aço sob a ponte.
Sapo 58: Shagohod – Use o rifle e acerte o sapo que está na base de uma das grandes antenas.
Sapo 59: Groznyj Grad Rail Bridge North – Novamente em perseguição de moto, na segunda barragem com dois caminhões, olhe entre os dois cavaletes de cor branca e vermelha.
Sapo 60: Após destruir o tronco caído, procure o sapo sobre uma rocha.
Sapo 61: Lazorevo South: Depois de passar no estreito rochoso, na próxima área, fique atento para encontrar o animal sobre uma rocha do lado esquerdo da trilha.
Sapo 62: Zaozyorje South: Encontre a ponte de tronco e olhe para baixo e à direita.
Sapo 63: Zaozyorje East – Vá ao ponto indicado pela foto e olhe atrás da árvore na bifurcação.
Sapo 64: The Boss – Antes de derrotar a vilã, no topo de uma das árvores.



Queríamos dizer algo inteligente, mas algo nesta imagem nos deixa muito distraídos...

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2



Xbox 360



PlayStation 3



Nintendo Wii



PSP Slim



Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas Valores p/ pagamento em dinheiro

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS
INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares





Ipod Touch

Câmeras Digitais





Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

PlayStation.

GOD OF WAR

NO FINAL, SÓ HAVERÁ O CAOS.

PRÉ-VENDA
2010* D.C.

* Disponível à partir da segunda quizena de Março/2010.

R$ 199,00



Saraiva MegaStore

Saraiva .com.br

LOJA OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL

REVENDEDOR OFICIAL
PLAYSTATION SONY BRASIL

SONY
make.believe

Distribuido por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. As caracteristicas e especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio. Fotos, gráficos e ilustrações podem não corresponder a uma representação fiel da realidade. Todos os pesos e medidas não métricas são aproximados. Algumas imagens são simuladas. Sony e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.
Versão: Feveiro / 2010

Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

Ad & Comm.