

PlayStation

www.gameblog.com.br

Dicas & truques para

Nº 135 • Ano 17 • Brasil
Europa • Maio 2010

PLAYSTATION MOVE

Fomos à Califórnia
testar o sensor de
movimentos
do PS3



Lançamento!
O maior jogo de luta da história

STREET FIGHTER

Conheça Hakan e os outros nove
lutadores estreantes. E ainda
inovações no combate e a
nova estrutura online

3 DETONADOS

HEAVY RAIN PS3

Descubra quem é o assassino e assista a cada um dos 7 finais

GOD OF WAR 3 PS3

23 páginas com detonado, análise, segredos e história completa

INDIGO PROPHECY PS2

Mapas dos cenários e soluções de todos os enigmas do antecessor de Heavy Rain

X-MEN ORIGINS WOLVERINE



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 navegar

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



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



www.NaçãoDesign.com.br

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.



Visite nosso site: www.housegames.com.br

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



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

Um mês daqueles

Não há uma edição sequer em que a equipe D&T não dê uma raça suprema para reunir a maior quantidade de notícias, análises e detonados quentes. Tudo para que você aproveite o tempo que tem disponível para a jogatina, que sempre é mais raro e escasso do que gostaria, com a maior qualidade e diversão possíveis. Mas, ainda assim, há meses em que a galera se supera absurdos e encara desafios bravos. E isso dá um orgulho danado para todos nós.

Nesta edição, por exemplo, o desafio foi encarar os maiores lançamentos da geração PlayStation e extrair todo o seu suco em pouquíssimos dias. O que mais motivou a redação a conseguir o melhor desempenho foi contar com o apoio da PlayStation Brasil, que investe pesado no mercado nacional, monta ótimos eventos (como o lançamento de *God of War III*) e ajuda a criar um novo aspecto de seriedade profissional para suas marcas em território brasileiro. Ver o PlayStation cada vez mais presente em nossas vidas, mais acessível para todos, também é um motivo de orgulho para todos, jogadores e profissionais.

Humberto Martinez
humberto@europenet.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 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 irritantes
- ↑ 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

8,0

PlayStation



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@europenet.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@europenet.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 Midia - (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) 306-0890,
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@europenet.com.br;
 Anne Iris, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi,
 Vanessa Araújo, Josiane Montanari, Leilane Silva e Carina Cipriano
Rua M.M.D.C. n° 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

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

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

Suporte Técnico
 Ivan Bastos (Coordenador) suporte@europenet.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

Somos filiados à ANER
 Associação Nacional dos
 Editores de Revistas

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



GERAL

- 6 Cartas
- 112 Dicas
- 62 Garota Play
- 12 News
- 7 Promoção
- 96 Spoiler
- 106 Troféus

DETONADOS

- 34 God of War 3
- 64 Heavy Rain
- 80 Indigo Prophecy

ESPECIAIS

- 30 Lançamento God of War 3
- 26 PlayStation Move

PREVIEWS

- 18 Super Street Fighter IV

REVIEWS

- 88 Final Fantasy XIII
- 96 Battlefield: Bad Company 2
- 98 Aliens Vs Predator
- 100 Feeding Frenzy 2: Shipwreck Showdown
- 100 Groovin' Blocks

**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)
Fone (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

KRATOS NO BRASIL

CARTA DO MÊS



Por esta carta, venho com muito orgulho declarar que eu era uma das dezenas de pessoas que presenciou o evento organizado pela Sony no Shopping Bourbon no dia 19 de Março.

O evento foi fantástico, com monitores exibindo trailers do jogo, a trilha sonora tocando a toda hora e finalmente, o mais perfeito sócia de Kratos que eu já vi na vida.

Agora, sempre vi por revistas e pela internet, este tipo de evento rolando nos Estados

Unidos e Japão e sempre senti uma ponta de inveja e uma certa tristeza. O público gamer no Brasil é muito grande, o fato de termos sido ignorados pelas produtoras por tanto tempo e somente agora termos recebido um evento deste quilate me deixa um pouco desgostoso.

Mas este evento também demonstra que as coisas estão mudando e que talvez, em um futuro não muito distante, este tipo de lançamento cheio

de pompa e atrações se torne algo costumeiro em nosso país.

Luciano Fernandes

Fomos a este evento também, Luciano, e ficamos muito felizes com a existência dele. De fato, é a prova de que o mercado de games no Brasil está sendo levado um pouco mais a sério, e que seu público consumidor não é menor ou menos importante que os públicos norte americano e japonês.

PARA SE JOGAR SOZINHO

Sou fã da série *Dead or Alive* e fiquei sabendo que um novo game da série será lançado para o PSP. Infelizmente não encontrei muitas informações a respeito, então será que você poderiam me dizer como seria o jogo?

Édipo Freitas Leitão

Então meu caro Édipo, neste game, o jogador pode tirar fotos das meninas da série, trocar seus biquínis a vontade, fazê-las participar de gincanas e aos poucos ficar mais íntimo delas conforme avança na brincadeira.



Pois é, este é o tipo de game que vai te deixar muito envergonhado se alguém o pegar jogando. Principalmente se for sua mãe... mães tem um Sexto Sentido para nos pegarem em situações constrangedoras.

POLÊMICA DE NOVO...

Há algum tempo que não ouço mais novidades sobre o game *Six Days in Fallujah*. Vocês podem me passar qual será sua data de lançamento?

Lucas Veras

Infelizmente não há uma data definida, exceto por uma vaga menção de que poderá ser lançado em 2010. Devido a polêmica causada pelo título (em grande parte com militares que tomaram parte na operação militar mostrada no game), acreditamos que a produtora está esperando a poeira assentar antes de anunciar o lançamento oficial do game, ou seu cancelamento. No momento, só nos resta esperar.

PORRADA NO SEIYA

Sou grande fã de animes e fiquei muito feliz quando o jogo *Dynasty Warriors Gundam* foi lançado. Acho que a temática de ação desta

série encaixa muito bem com os heróis das animações japonesas. Descobri recentemente que a Hwei pretende dar o mesmo tratamento a série *Fist of the Northstar* e fico imaginando se eles anunciaram mais algum anime que se tornará parte de *Dynasty Warriors*. Talvez, *Cavaleiros do Zodíaco*?

Erico Daigo Yamashita

Acreditamos que tudo é possível, se o game baseado em *Fist of the Northstar* fizer sucesso, pode ter certeza que a Hwei vai correr atrás de outras licenças de Animes para produzir novos títulos de pancadaria. Ficamos imaginando como seria um de Cavaleiros no entanto... Seiya toma uma porrada, cai no chão, começa a chorar, lembrar de Atena e seus amigos, então volta à luta... quatro episódios depois. Bons tempos que a gente assistia Cavaleiros e achava o máximo...

JEDI DA VELHA GUARDA



Fiquei muito empolgado quando vi trailers do game *Star Wars: The Old Republic*, e gostaria de saber quando ele será lançado para o Ps3. Gostaria de saber também se *The Force Unleashed II* também já tem uma data de lançamento definida.

Anakin Starkiller

Certo... hãããã, Anakin. *Star Wars: The Old Republic* é exclusivo para PC's por enquanto, mas acreditamos que eventualmente ele será lançado para o Ps3. Depois que *Final Fantasy XIII* virou multi plataforma, não duvidamos de mais nada. Já *Force Unleashed II* será lançado ainda este ano, mas não possui uma data definida.

PIOR CARTA DO MÊS

Se vocês pudessem escolher entre namorar a Megan Fox e jogar *GTA 5* antes de todo mundo, o que iam preferir?

Clederson

Mas que diabo de pergunta é essa? É claro que optaríamos por ivadir a sede da Rocdkstar junto da Angelina Jolie e nos apossaríamos da primeira cópia de *GTA V* juntos, para então jogarmos felizes da vida para todo o sempre. As tatuagens da Megan Fox parecem as do Seu Madruga, credo...

PROMOÇÃO

GOD OF WAR III

Concorra a um kit dos deuses!

Foi uma longa espera até o lançamento de *God of War 3*.

E agora que o jogo chegou, todo mundo só quer saber de jogar. Por isso, nós da *Dicas & Truques para PlayStation* resolvemos escolher um leitor que vai levar para casa um verdadeiro kit dos deuses.

Se você é um fã do guerreiro espartano essa é a sua chance.

Escreva em uma frase com até 15 palavras dizendo: o que

você faria para ganhar esse presente da nossa redação.

A resposta mais criativa leva para casa um kit exclusivo com: uma cópia do jogo *God of War 3*, máscara do Kratos e uma blusa.

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

1 MÁSCARA
OFICIAL
DO KRATOS

1 BLUSA
TEMÁTICA
DO GAME

1 CÓPIA DE
GOD OF WAR III



PROMOÇÃO 1: O QUE O PALHAÇO ESTÁ QUERENDO?

VENCEDOR

Gustavo Marques da Silva

FRASES

1. Ei, garoto você quer um balão vermelho?
2. Não, obrigado, serei atropelado daqui a pouco!

PROMOÇÃO 2: GAROTA PLAY

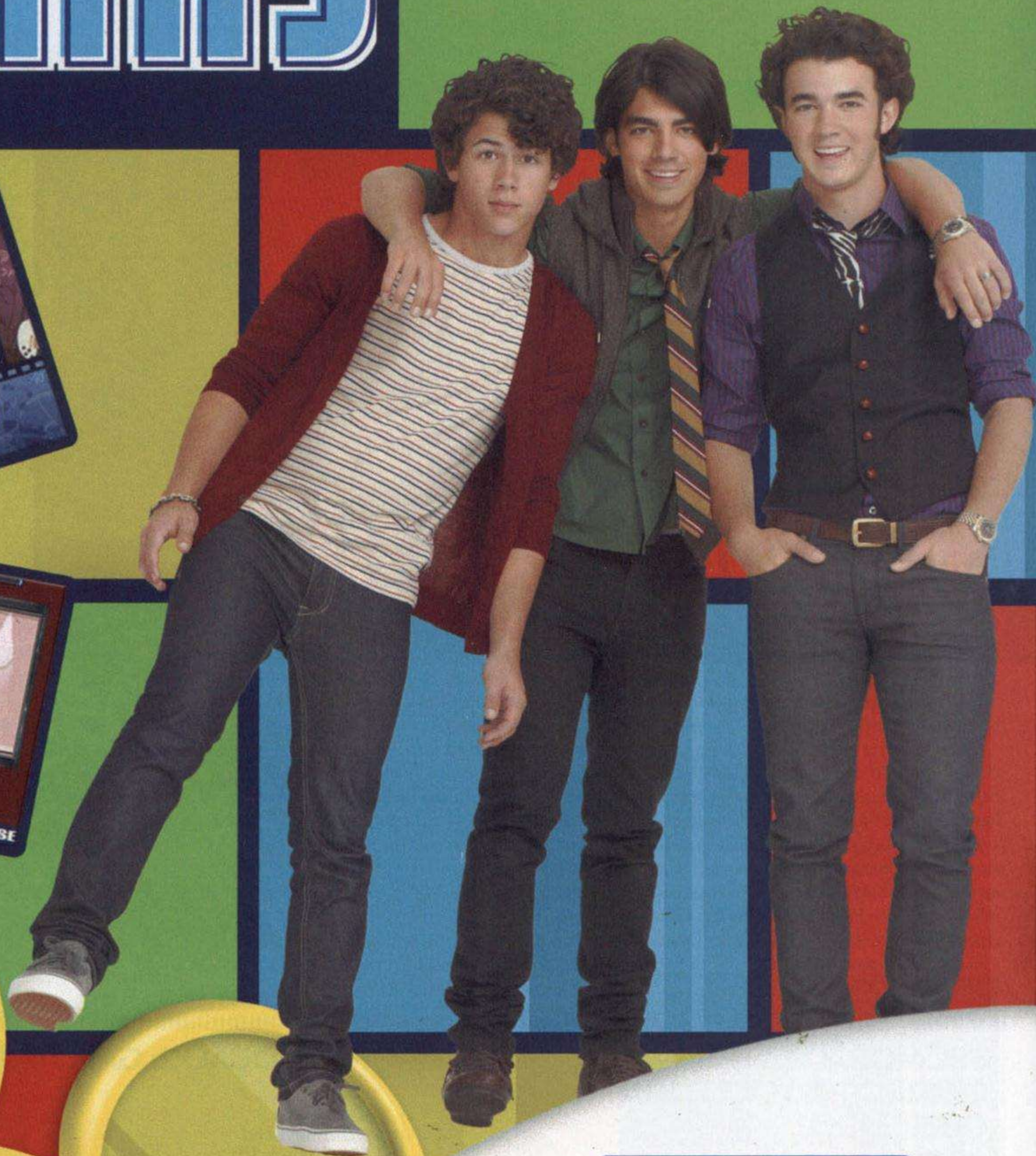
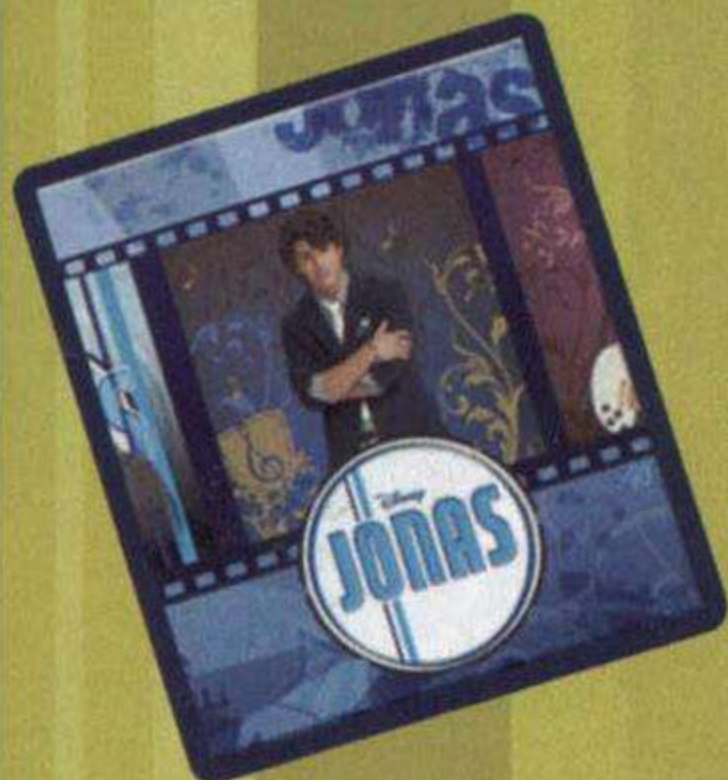
VENCEDOR

Flávia Rossetti
São Paulo - SP

Flávia é a feliz ganhadora da nossa singela promoção. A garota encantou os marmanjos da redação e vai levar para casa um PS3, além de um ensaio fotográfico que vai estampar uma das próximas edições da Revista D&T para PlayStation. Parabéns Flávia! Entre em contato com a nossa redação para maiores detalhes.

Disney
JONAS

Os melhores títulos
da Disney
você encontra
na Claro!



©Disney *SERVIÇO PAGO. GAME PARA CELULAR. CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESSA MENSAGEM.

Disney · PIXAR

UP

ALTAS AVENTURAS

oficina-de-arte.com



**PARA BAIXAR:
TORPEDO* GRÁTIS
PARA 250 COM A
PALAVRA TECTOY**



www.claroideias.com.br



Tectoy
mobile

www.ttmobile.com.br

Jogo para celular. Consulte a disponibilidade dos serviços para a sua região, a compatibilidade com a tecnologia e o modelo do seu celular e tarifa dos serviços no site www.claroideias.com.br ou ligue 1052 do seu Claro ou de qualquer telefone. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. Confirme compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

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

elétricos

Carrefour

Submarino

Saravali

shoptube.com

HAVAN

AMERICANAS.COM

LOJA AMERICANAS

Walmart

ponto980.com

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

winning-shop.com

100% BRASILEIRA

SUPER

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 5/ 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: feevle Afiliada: abra



A GDC já entregou qual será o foco da E3 2010: apresentações das novas formas de jogar videogames



Jenova Chen, criadora de *Flower*, acredita que o PlayStation Move vai melhorar a experiência gamer



Sony "movimentada" GDC 2010

Novo controle do PS3 ganha nome e é a sensação da feira

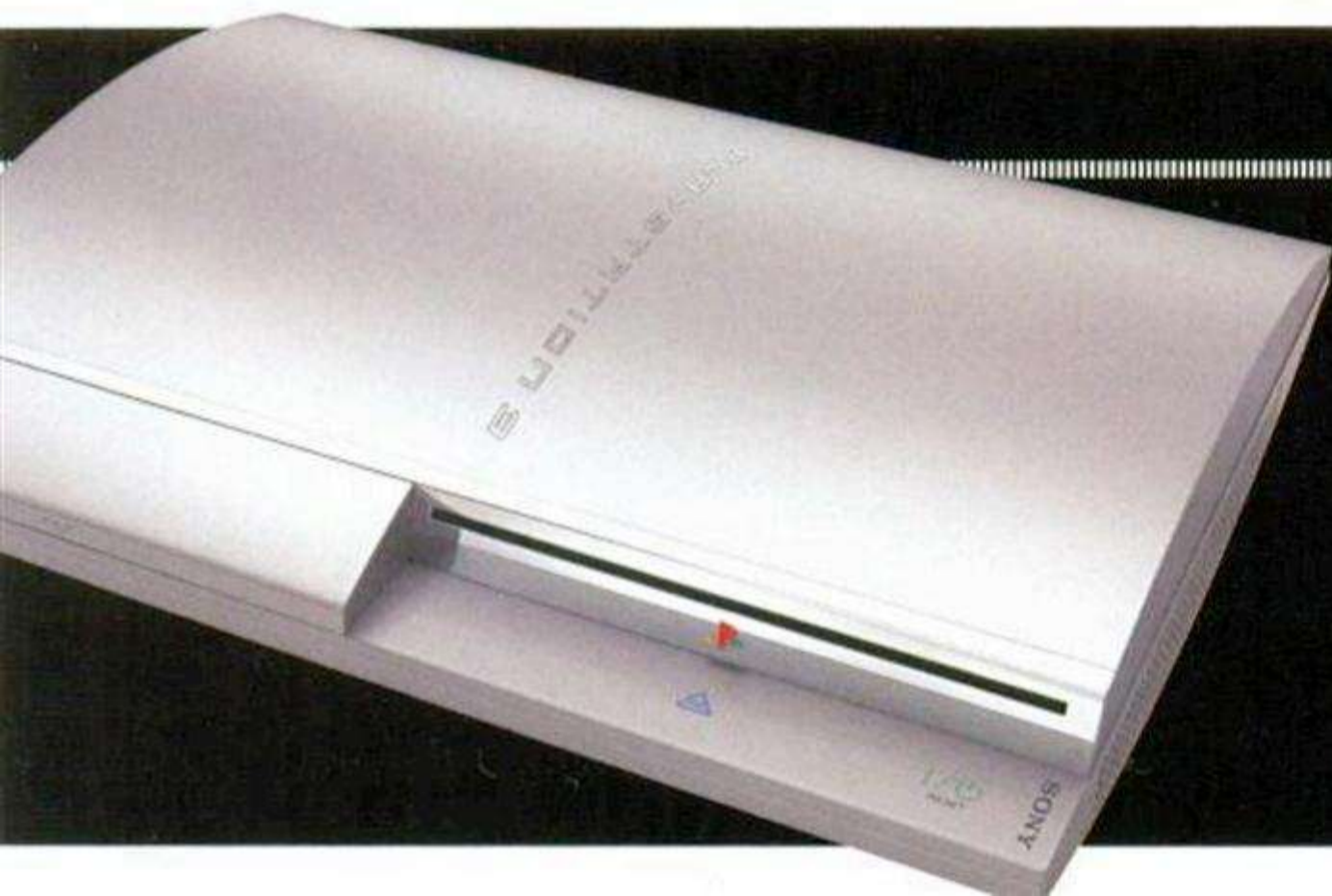
Do dia 9 a 13 de março foi realizada, no Moscone Center, em São Francisco, Estados Unidos, a Game Developers Conference, a GDC. O evento, destinado a programadores e designers, costuma funcionar como um aquecimento para a E3, que acontece no meio do ano, em Los Angeles.

A Sony conseguiu roubar a cena durante o evento. Na sua coletiva de imprensa, a empresa japonesa finalmente oficializou o nome do seu controle de

movimento, que passou a atender por PlayStation Move.

O pequeno aparelho será lançado ainda em 2010 e será vendido de forma separada, com a PS Eye ou em pacotes, junto ao PS3. Ainda segundo a Sony, o aparelho custará menos de US\$ 100. A Dicas & Truques para PlayStation estava lá e explica tudo sobre o novo controle do PS3 na página 26.

O aparelho já possui o apoio de 36 produtoras, o que garante bons jogos para o promissor acessório.



O DIA EM QUE O PLAYSTATION PAROU

O início do mês de março foi traumático para uma boa parte dos donos do PS3. Um grave erro, que ficou conhecido na internet como ApocalyPS3, impediu o aparelho de rodar jogos ou conectar o videogame à PSN. A Sony esclareceu, por meio de nota no seu blog, que o

erro tratava-se de um problema no relógio interno dos **modelos antigos do PlayStation 3** (os modelos Slim, mais novos, não foram afetados). Os aparelhos afetados interpretaram 2010 como se fosse um ano bissexto e, portanto, a data do dia 1º de março

virou o dia 29 de fevereiro. Já que a data não existia, o sistema de troféus do aparelho entrou em conflito com a PSN. Felizmente, a Sony solucionou tudo rapidamente, e menos de 24 horas depois dos primeiros relatos, tudo já estava solucionado.

PlayStation.Share

BRASIL
NO PSP



PLAYSTATION.BLOG SHARE // Popular Ideas // [Subscribe to this](#)

+4380
Score
5,808
Votes

ps3 speak The ARABIC language

+ Posted in Hardware, PS3 by MACSOMIC | March 18, 2010

there are a Millions of people speaking arabic in ps3 they need to text chat with arabic , its hard to chat with arabic language by the English letters and we need to Browse the Web with arabic,

3,636 Comments

+4159
Score
5,617
Votes

We want the Brazilian PSN!!!

+ Posted in PSN by DMCBR | March 18, 2010

Os brasileiros marcam presença no site de sugestões da Sony. Tópico pedindo PSN brasileira está entre os mais votados

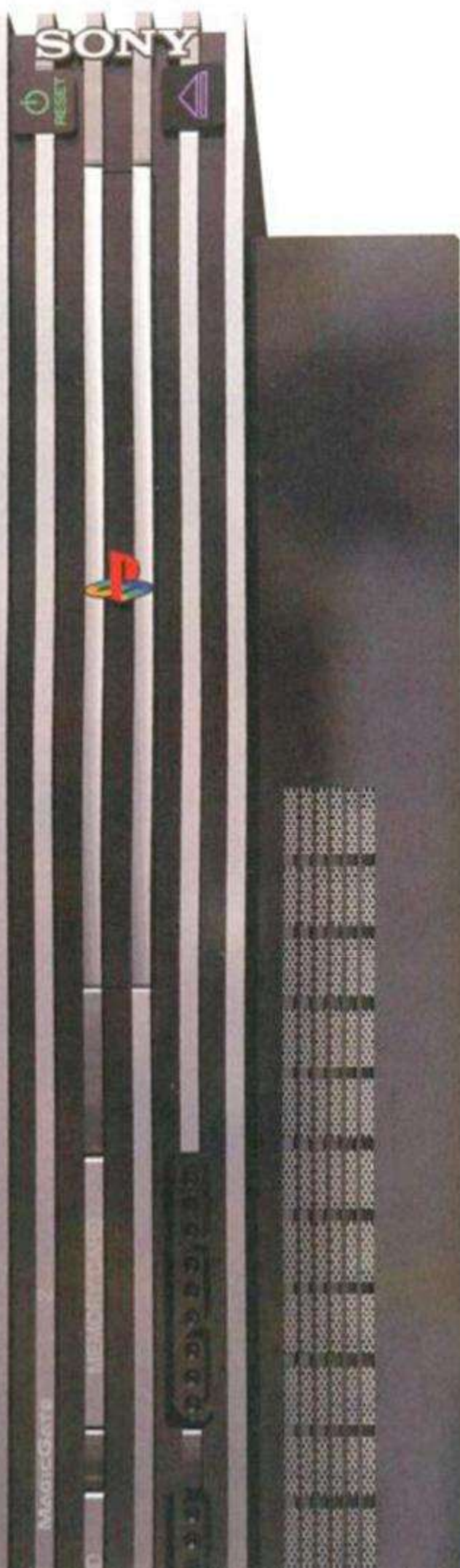
...we want the Brazilian PSN now!!!! Please.

Comments

Se você é daqueles caras cheios de ideias para melhorar os serviços da família PlayStation, a Sony quer ouvir você. A produtora japonesa lançou no mês de março uma nova área do seu blog. Chamado de PlayStation.share, o site é um mural de ideias. No site (totalmente em inglês), o jogador deve logar e postar a sua ideia de melhoria para os produtos PlayStation. Outros jogadores podem votar e colocar a sua ideia no topo do ranking.

Entre as ideias mais populares estão: chat entre jogos, com suporte de voz; autossincronismo dos troféus; emulação de jogos do PS2 no PS3 e até solicitação de PlayStation Store brasileira. O canal está aberto, agora é fazer barulho e esperar a Sony implementar essas ideias.

Uma grande novidade deve pintar em breve no portátil da Sony. O game brasileiro *Freeescape: Escape from Hell* ganhou site oficial. O jogo, que será publicado pela produtora europeia Creat, é um game de ação e plataforma com visão lateral. O seu personagem é Freek, um diabinho que acha um tridente sagrado. A arma, com poderes especiais, consegue transformar os seus personagens em armas. O lançamento do título da produtora Kidguru tem previsão de acontecer em novembro.



Uma década de vida

No mês de março, o PlayStation 2 fez dez anos de vida. Lançado em 4 de março da 2000, no Japão, alguns problemas de hardware ocorreram em sua estreia. O console teve um primeiro ano complicado, demorando um pouco para engrenar. Hoje, o aparelho é um recordista absoluto de venda, passando as 140 milhões de unidades vendidas ao redor do mundo e centenas de jogos no seu catálogo.

NOVO LITTLEBIGPLANET



LittleBigPlanet 2 está em produção e deve aparecer em breve. Ao menos é o que informou Folkert Langeveld, diretor da Sony Computer Entertainment da Bélgica. Segundo afirmação de Langeveld ao site *Tweakers.net*, o jogo terá suporte ao PlayStation Move. A produtora Media

Molecule não confirmou e nem desmentiu o anúncio de Langeveld. Mas vale lembrar que há alguns meses o estúdio afirmou que não planejava uma sequência. Segundo o Media Molecule, um novo *LittleBigPlanet* poderia dividir a base de usuários do modo online.

Heavy Rain 2?



David Cage, presidente da Quantic Dream e criador de *Heavy Rain*, comentou ao programa *GameTrailers TV* que a base do roteiro para o seu próximo jogo já está escrita. "Eu escrevi o novo game, por isso tenho uma ideia muito clara do que vem por aí. Não está totalmente pronto, ainda está no estágio de sinopse, mas assim já tenho uma ideia de qual caminho seguir", disse Cage. Ao que tudo indica, não teremos que esperar tanto tempo para desfrutar de uma nova criação da Quantic Dream.



Anos de aventuras e exploração renderam mais um degrau para a consagração de Lara Croft

ACONTECEU

O que rolou durante a produção desta edição

Fevereiro

23 - SNK anuncia produção de *The King of Fighter XIII*.
26 - Hydravision diz que *Obscure 3* está nos planos.

Março

01 - ApocalyPS3 trava milhares de PlayStations 3 no mundo.
02 - Sony soluciona erros e acaba com o ApocalyPS3.
03 - Sony compra Media Molecule.
04 - Play 2 comemora 10 anos de vida.
08 - *Rock Band 3* é anunciado para sair ainda esse ano.
09 - Sony lança *Heavy Rain* oficialmente no Brasil.
10 - Controle de movimento do PS3 ganha nome e se chama PS Move.
12 - Codemaster anuncia *Dirt 3*.
13 - *Uncharted 2* leva cinco prêmios na GDC.
16 - *Yakuza 5* é anunciado em lançamento de *Yakuza 4*, no Japão.
19 - É revelado site misterioso no troféu platina de *GoW 3*, que dá pista de possível continuação.
20 - Sony faz venda da meia-noite para lançar *GoW 3* no Brasil.

Rua Lara Croft

Lara Croft conquistou mais uma marco na sua longa carreira de heroína nos videogames. Agora seu nome foi usado para batizar uma rua na cidade de Derby, no Reino Unido. O gabinete de planejamento e transportes da cidade fez uma consulta popular com 27 mil pessoas e Lara Croft

recebeu 89% dos votos. "A votação capturou a imaginação das pessoas por todo o globo e, desconsiderando minha falta de conhecimento em jogos, assumo que uma maioria de 89% é muito para se ignorar", comentou Lucy Care, membro do gabinete de transportes de Derby, à rede BBC.



Com a compra da Media Molecule, a Sony garante exclusividade sobre as loucuras da ótima produtora



Media Molecule é da Sony

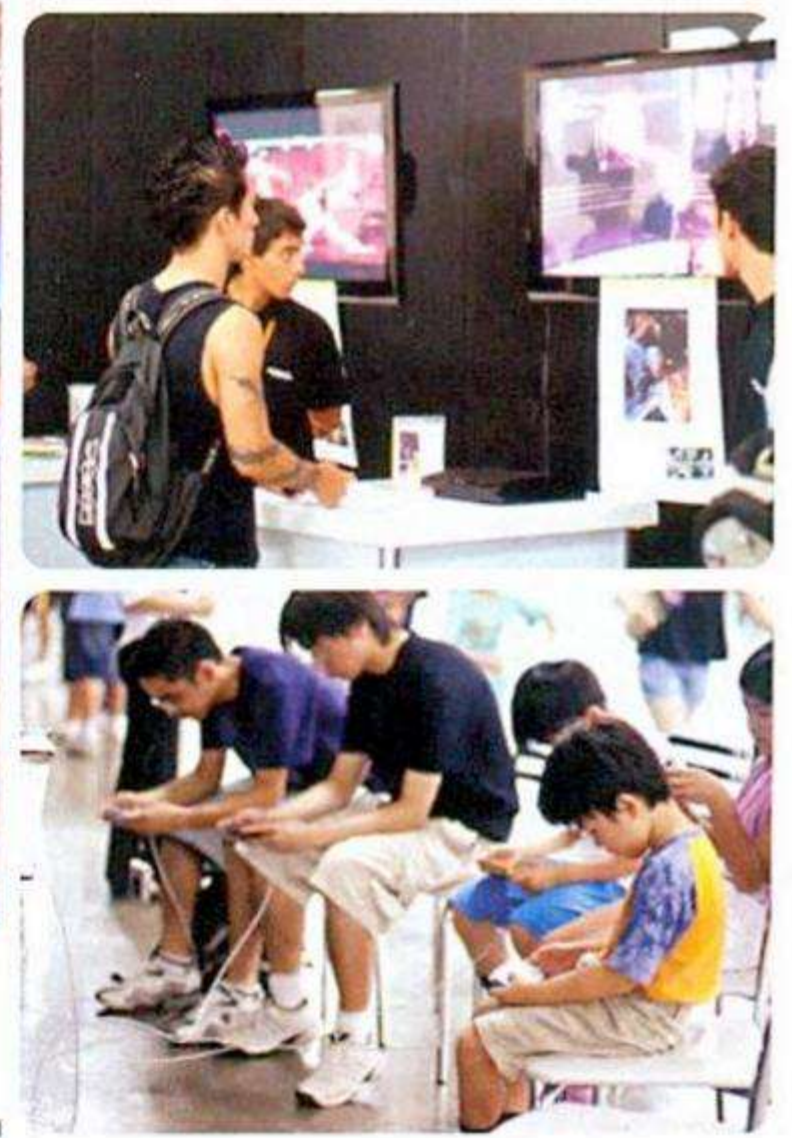
A Sony Computer Entertainment anunciou a compra do estúdio Media Molecule, conhecido mundialmente pela criação de *LittleBigPlanet*. A produtora, que já ganhou dezenas de prêmios pelo seu título, agora faz parte das operações globais da Sony Worldwide Studios. A intenção da Sony é assegurar a excelência em desenvolvimento de games para as atuais plataformas, e também para as futuras plataformas da linha PlayStation. Com certeza, essa aquisição é a garantia de bons títulos para os fãs da família PlayStation.



A ideia era promover uma troca cultural, por isso havia muitos jogos de PlayStation do Japão para teste público



Acima, os televisores Bravia com função 3D. Sem dúvida foi a grande atração para o público fã de videogames



CoFesta no Brasil

pela primeira vez, o Brasil recebeu a CoFesta. O evento, que aconteceu no prédio da Bienal, em São Paulo, entre os dias 12 e 14 de março, reuniu diversos segmentos da cultura popular japonesa, como TV, cinema, música e jogo. No Japão, a CoFesta é um evento grandioso que dura um mês inteiro e promove a reunião de diversos outros eventos espalhados pelo país, entre eles a Tokyo Game Show (TGS).

A Sony Brasil foi a apoiadora do evento e apresentou em primeira mão o seu conceito de entretenimento 3D com a

TV Bravia XBR-52LX905. Além de transmissões de futebol e programas de TV com o uso do 3D, pudemos conferir como serão as versões com esta tecnologia de jogos como *WipeOut*, *MotorStorm* e *Stardust*. O veredito é: títulos de corrida, principalmente, ganham uma sensação de profundidade fantástica, que não será apenas mera perfumaria, mas que terá, sim, como intensificar a experiência do jogador. É de cair o queixo!

Além disso, a Sony trouxe, diretamente do Japão, o cinema 4K, com imagem em altíssima resolução. Foi um show!

LANÇAMENTOS OFICIAIS



A Sony lançou, no mês de março, mais dois jogos exclusivos para o PlayStation 3. *Heavy Rain* e *God of War 3* estão à venda oficialmente em todo o Brasil na loja Sony Style ou nos revendedores autorizados.



Heavy Rain é a história de quatro personagens que lutam, cada um por um motivo, para descobrir a verdadeira identidade de um serial killer conhecido como assassino do Origami. Ele recebeu esse apelido por sempre deixar uma figura de papel sobre as vítimas. Com uma

mecânica totalmente interativa, o jogo convida o jogador a tomar as decisões dos personagens durante toda a história.

Já *God of War 3* é simplesmente o jogo mais aguardado do ano. O game, que marca o final de uma trilogia, teve direito a venda da meia-noite em quatro lojas brasileiras. Veja a cobertura dos eventos na página 30.

Os jogos possuem manual totalmente em português e preço sugerido de R\$ 199.

REVENDEDORES AUTORIZADOS PLAYSTATION BRASIL



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



LANÇAMENTO
PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R\$ 1.299,00



EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO
CONCERTO DAS 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINAL COM 3
MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552
www.gamesevolutionssp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES



SONY PSP 3000
R\$ 699,00

CONCERTO
3 Red Light
EQUIPAMENTO
PROFISSIONAL



Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R\$ 999,00



PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R\$ 349,00

SUPER STREET FIGHTER IV

Mais do que uma expansão, Capcom finaliza a versão definitiva POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Faz pouco mais de um ano que *Street Fighter IV* chegou aos videogames e conseguiu resgatar a essência dos tempos áureos do clássico de 1991 nos arcades. O espírito de luta do passado voltou mais experiente e totalmente revigorado na atual geração: novos lutadores, novas habilidades, novas modalidades de desafio e combos, preservando a jogabilidade intuitiva.

Quando a euforia parecia dar lugar a calma, eis que uma imagem de Yoshinori Ono, produtor responsável pelo jogo, aparece revelando um logo de *Street Fighter IV* com uma imagem do gigante T. Hawk. Seria conteúdo extra para download? Que nada. Era a Capcom preparando uma expansão do título, adicionando muito mais personagens, mais desafios, golpes e possibilidades, além de toda uma reestruturação para os combates online incrivelmente superior ao que já era ótimo. Sem conseguir manter o segredo por muito tempo, a Capcom foi obrigada a oficializar a existência de *Super Street Fighter IV* no dia 28 de setembro de 2009, seguido de um teaser site japonês. Mais uma vez a febre volta a se espalhar entre os fãs.

ROUND 2: SEGUNDO IMPACTO!

De fato, *Super Street Fighter IV* havia começado como conteúdo online, uma vez que os personagens T. Hawk e Dee Jay já haviam sido excluídos da versão original para videogame por falta de tempo. A possibilidade de um DLC se tornou inviável graças a ambiciosa reestruturação dos combates online, ainda mais robusta e com possibilidades de promover pequenos campeonatos com até oito jogadores participando de uma mesma chave.

Os dois personagens excluídos se tornaram parte de um seleto grupo de dez novos integrantes para o já interessante elenco. A Capcom soube promover o suspense e manter o hype elevado em relação aos novos

Combinando movimentos de capoeira e kickboxer, Dee Jay mostrando um de seus chutes estilizados em Rufus



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** Luta
- **Jogadores:** 1 - 2 (8 online)
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby (sala)
- **Lançamento:** 28 de Abril

protagonista: a taekwondoista coreana Juri e o turco, lutador de yagli gures, Hakan.

Segundo Seth Hillian, gerente de comunidade da Capcom, exceto por T. Hawk e Dee Jay, o resgate de seis integrantes já conhecidos – Cody, Guy e Adon (*Street Fighter Alpha 3*), e Dudley, Makoto e Ibuki (*Street* →



Não pense errado, aquilo nas mãos (e corpo) dele é óleo... o cara é escorregadio

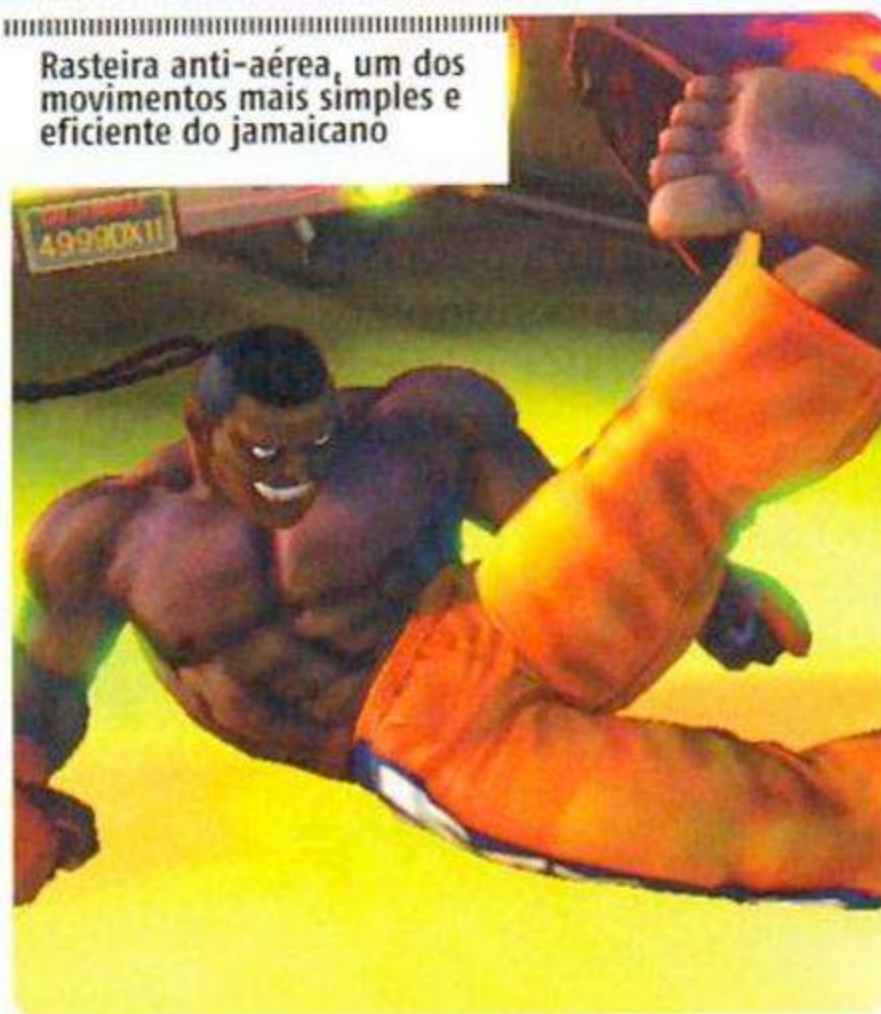


HAKAN

Lutador de yagli gures (uma modalidade de luta livre com óleo, praticado na Turquia), Hakan é um grandalhão de pele vermelha e um cabelo azul com gomos (ou seria um capacete?) e muitas filhas. Sua obsessão por jogar óleo no corpo o torna um lutador um tanto cômico, mas também poderoso. Assim como Zangief, seus ataques são de curta distância, mas que tira vantagem de seus ataques baseados em agarrão. Quando Hakan usa óleo em seu corpo, a maioria de seus golpes com agarrão ganha efeitos diferentes em combate. Seu segundo Ultra, chamado Oil Combination Hold, funciona como um golpe antiaéreo: se o oponente cair sobre ele nesse momento, Hakan gira com ele no chão e o finaliza com um abraço bem forte, lançando o indivíduo contra um dos extremos da tela – embora seja um lutador pesado, seus dois Ultras o tornam incrivelmente rápido. A título de curiosidade, Yoshinori Ono mencionou que a ideia para o personagem surgiu por causa de um designer da Capcom, que zapeava por canais do YouTube e acabou vendo uma luta de yagli gures.



Crianças olham abismadas para a cabeça de Hakan e se perguntam: aquilo é cabelo ou um capacete azul?



Rasteira anti-aérea, um dos movimentos mais simples e eficiente do jamaicano



JURI HAN

Taekwondoista de origem coerana, Juri trabalha para a organização S.I.N., sob o codinome "Spider", e possui um implante no olho chamado Feng Shui Engine – um dispositivo que aumenta sua velocidade, tornando-a incrivelmente ágil –, além de possuir uma personalidade forte bem destacada pelo sadismo. A inclusão de Juri ao elenco Street Fighter partiu do comentário do presidente da Capcom sobre não haver nenhum lutador sul-coreano, contando ainda com sugestões de jogadores da Coreia do Sul.



DEE JAY

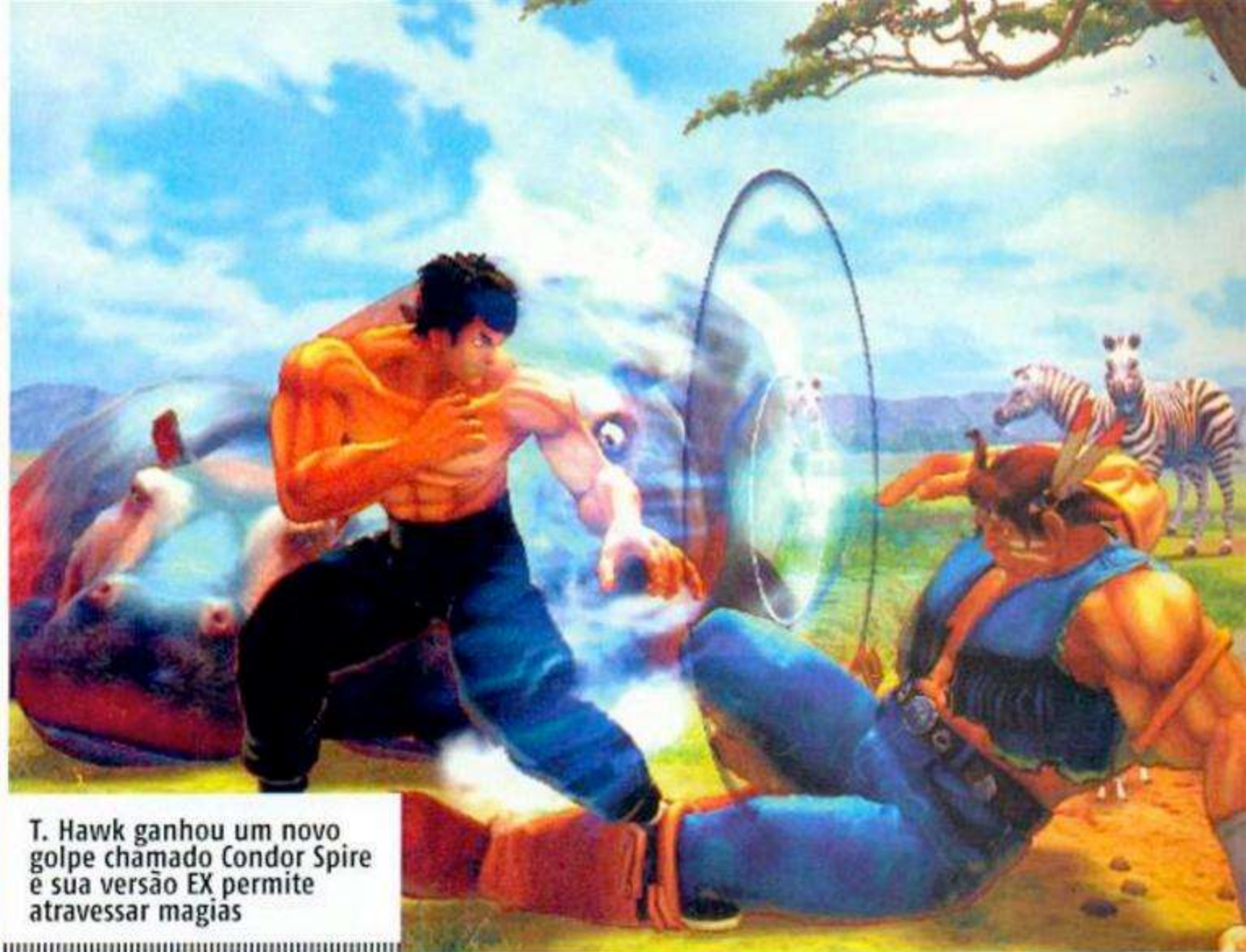
O jamaicano sorridente esbanja carisma e velocidade através do Kickboxer e sua paixão por ritmos musicais. Todos conhecem Dee Jay de *Super Street Fighter II: The New Challengers*, mas nem todos sabem que, originalmente, ele seria chinês e quase gêmeo de Fei Long. Seu design e estilo de luta sofreram mudanças radicais graças ao designer americano James Goddard, que dava suporte à Capcom Japan, nos anos 1990, através da Capcom USA. Dee Jay foi inspirado no ator Billy Blanks no filme *O Rei dos Kickboxers (The King of the Kickboxers)*. Além de ser o único personagem da série SF criado no ocidente, o nome Dee Jay se originou da sonoridade do apelido "DJAMES J" que Goddard usava – se dependesse da Capcom Japan, o personagem se chamaria JJ Bam.



"Seu CD é uma droga", disse Rufus. "Fala com a minha mão", respondeu Dee Jay



O gigante indígena é o que possui o maior Hit Point do elenco: 1150!



T. Hawk ganhou um novo golpe chamado Condor Spire e sua versão EX permite atravessar magias



THUNDER HAWK

Membro do fictício clã Thunderfoot, que teve a tribo destruída e suas terras roubadas (além de uma criança ter sido sequestrada) pela Shadaloo, T. Hawk teve seu pai, Arroyo Hawk, assassinado por Bison. O indígena mexicano participa do torneio Street Fighter para se vingar e reaver as terras de sua tribo. Apesar de muito lento, exceto quando usa suas investida aérea, T. Hawk possui ataques poderosos. Durante o processo de criação do personagem, ele seria chamado de Gerônimo, mas foi sugerido uma mudança de nome até chegar no que conhecemos hoje, evitando processos para a Capcom por ofensa racial.



Fighter III – surgiu a partir do pedido de fãs, mas foram filtrados para adequar o equilíbrio e diversidade no estilo de luta para o jogo.

A interface continua exatamente igual a de *SFIV* e o mesmo pode ser dito da velocidade de jogo, mas nesta área ocorrem pequenas exceções em se tratando de personagens: C. Viper, por exemplo, agora caminha mais rápido que na versão anterior. Outro leve ajuste percebido é que o lutador que receber um Focus Attack desmaia

mais rápido do que antes. Revigorando o combate e agregando novidades aos já manjados lutadores, foi a inclusão de um segundo Ultra para cada um. O nivelamento de força realmente aconteceu, afetando mais alguns personagens do que a outros. A exemplo, temos o Cannon Spike de Cammy: o golpe feito com botão fraco, médio ou forte causa o mesmo dano, ao invés de variar como no jogo anterior. O mesmo acontece com o Tigger Uppercut de Sagat, dos pilões devastadores de Zangief e Seth que tiveram força reduzida. Por outro lado, o Jet Uppercut (o shoryuken) do boxeador Dudley possui variação de



Repare na plataforma ao fundo... Andore largou a vida de crime e se tornou um trabalhador



CODY

Ele lutou contra o crime nas ruas de Metro City (*Final Fight*) para resgatar sua namorada Jessica, a filha do prefeito Mike Haggar. Mas seu prazer pela luta lhe custou a liberdade, graças a armação de um policial corrupto. Após fugir da prisão (*Street Fighter Alpha 3*), Cody ficou fora de circulação por um tempo. Sempre a fim de uma boa briga, ele mantém as algemas de presidiário para dar confiança aos oponentes – um de seus insultos, para sacanear, é soltar a algema e abanar a mão, prendendo-a em seguida. Seu retorno em *SSFIV* vem na forma de um personagem bem equilibrado em velocidade e ataque, valendo-se de armas brancas, cano de ferro e chave inglesa além de chutar terra e atirar pedras. O que esperava de um lutador de rua? Improvisar é uma arte. Mas nem por isso Cody deixa de ter seus truques e golpes poderosos, como um soco que produz um pequeno tornado.

ENTREVISTA COM SETH KILLIAN

POR DOUGLAS PEREIRA



D&T: Em primeiro lugar, precisamos dizer: ter a Ibuki no jogo é sensacional, mas seria ainda melhor se a Elena estivesse lá também, com aquelas animações insanas de *Street Fighter III*. Pronto, aí está nosso pedido/reclamação. Falando nisso, quais foram os critérios para escolher os personagens que entrariam no jogo?

SETH KILLIAN: O critério foi uma mistura entre a demanda popular e a necessidade de dar uma grande diversidade de estilos de luta. A Elena certamente estava em nossa lista de personagens, mas acabou sendo vencida por Dudley, Makoto e Ibuki.

D&T: Com 10 novos personagens e ajustes nos lutadores antigos, deve ser um pesadelo conseguir equilibrar a força de todos da maneira correta, não? Especialmente quando se mistura personagens da série *Alpha* e *Street Fighter III*, o que nos lembra de *Capcom Fighting Evolution*...

SK: O equilíbrio entre os personagens é sempre um desafio muito grande, e embora todos os aspectos de *Super Street Fighter IV* sejam importantes, desde o visual aos modos online e até o design dos personagens, nós provavelmente passamos mais tempo trabalhando nesse equilíbrio do que em quase qualquer outra parte do jogo.

D&T: De todos os novos personagens, qual você considera o mais sensacional de todos? Não exatamente o melhor, mas aquele que tem os golpes mais legais, ou que tenha um Ultra impressionante...

SK: "O mais sensacional" foi boa. Acho que o mais sensacional para mim é o segundo Ultra do Hakan, o Oil Combination Hold. É um dos mais loucos já vistos, mas acho que combina com o personagem, e sempre abro um sorriso quando o lutador adversário faz aquela cara triste enquanto desliza pelo chão, rumo à derrota. Esse provavelmente é o mais hilário, mas o mais legal é provavelmente o novo Metsu Shoryuken, do Ryu. Aquilo parece doer MESMO, e o som é perfeito – você consegue literalmente ouvir os ossos se deslocando em câmera lenta.

D&T: *Super SFIV* é um daqueles jogos que já começam com milhares de jogadores excelentes desde o primeiro dia. O que você diria para os novatos que gostariam de jogar online, mas talvez estejam com medo de serem humilhados por centenas de vezes?

SK: *Super SFIV* faz um bom trabalho em dividir os jogadores por habilidade, então se você é novo no jogo, deve enfrentar outros novatos após alguns dias. Há também desafios totalmente novos que podem ensinar muitos truques para seus personagens, partidas amistosas, novos modos online onde você pode criar uma sala fechada para você e até sete amigos jogarem juntos, e o modo de treino para praticar tudo. Jogos de luta são um desafio, mas eles te devolvem tudo o que você investe neles, e mais.

D&T: O Replay Channel parece muito interessante, criando um ótimo senso de comunidade no próprio jogo, fora dos fóruns especializados. Como isso funciona? É possível procurar por jogadores



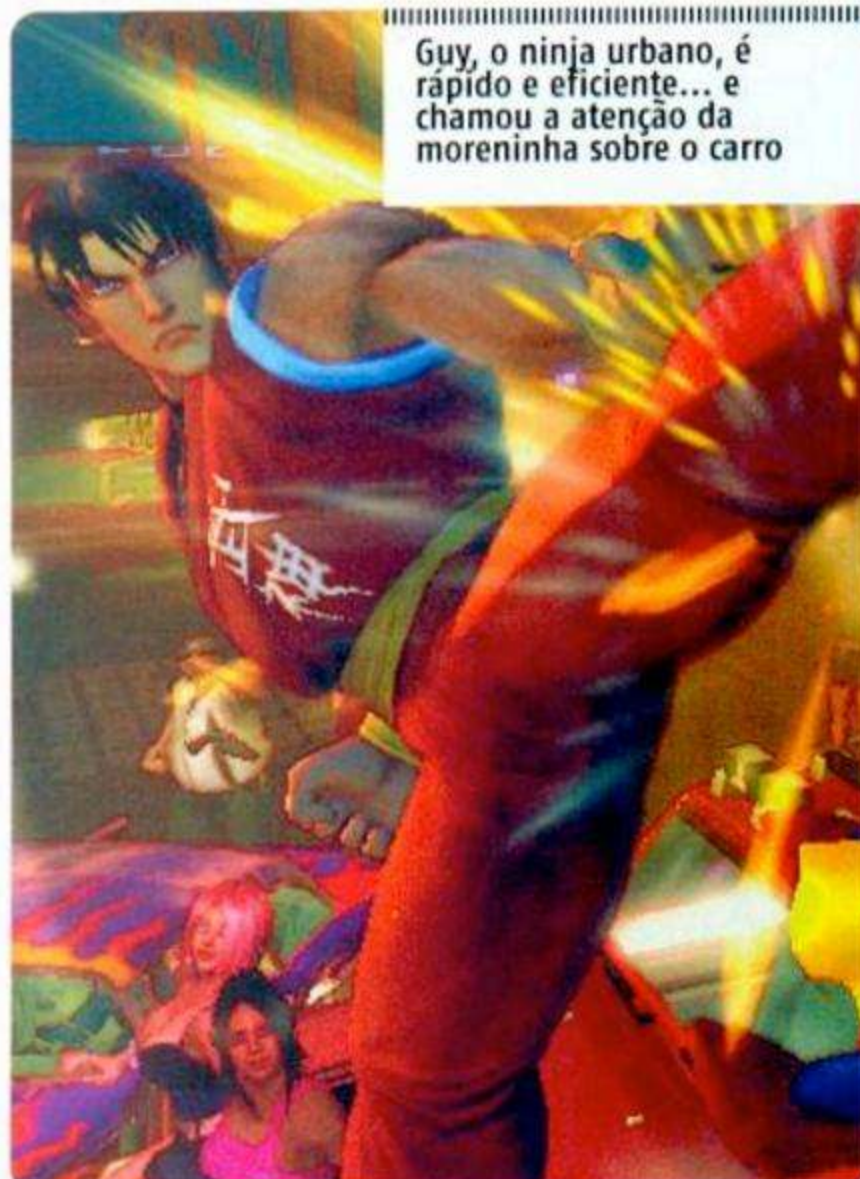
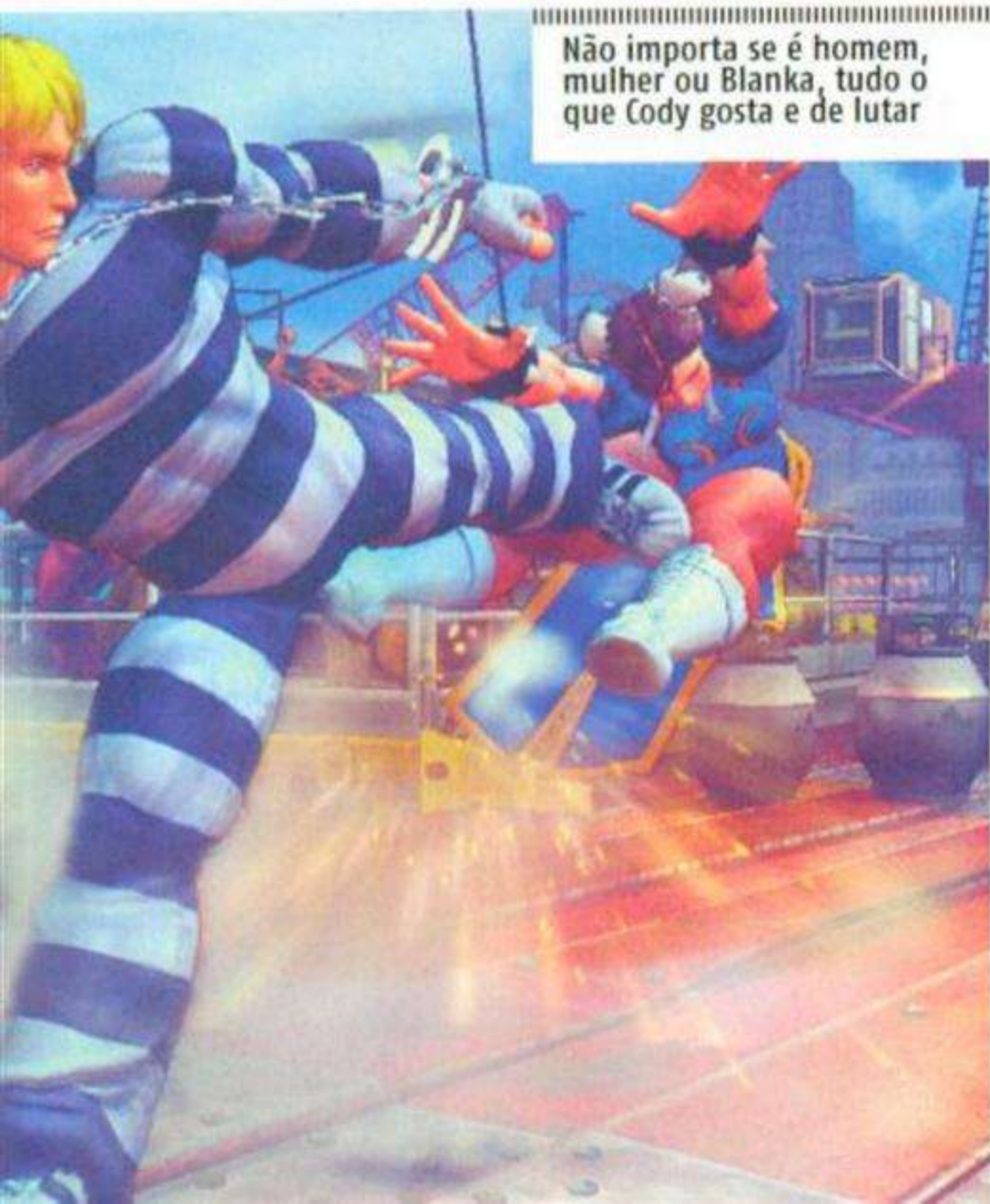
GUY

Assim como Cody, Guy foi um delinquente juvenil que teve sua vida mudada quando conheceu Zeku, mestre ninja do clã Bushin. Doutrinado, Guy se tornou um artista marcial e 39º sucessor do clã ninja. Foi para os EUA para treinar situações de combate real e testar suas habilidades, levando-o a morar numa das cidades mais perigosas, Metro City, onde se tornou amigo de Cody e Mike Haggar – os quais ajudou no combate contra a gangue Mad Gear. Seguindo a conduta ninja do estilo Bushin, Guy tem como maior vantagem sua combinação de ataque e velocidade. Em *SSFIV*, ele tem como destaque seus dois Ultras que são uma clara referência ao personagem Rock Lee, da série animada *Naruto*.

força dependendo do botão de soco. O shoryuken forte de Ryu, desta vez, acerta dois hits (três, no caso da versão EX) se pegar o oponente em cheio no chão, mas ainda mantém a variação de dano dependendo de qual botão de soco for usado (se usar este golpe com soco forte como antiaéreo, o dano é reduzido).

Além do personagem, é preciso escolher também entre qual de seus dois Ultras será usado, ampliando as possibilidades de combos. Muito dos novos Ultras fogem do básico ataque de chão, como no caso de Blanka e Sakura que compartilham variação de seus respectivos Ultras: se feito com

Não importa se é homem, mulher ou Blanka, tudo o que Cody gosta e de lutar



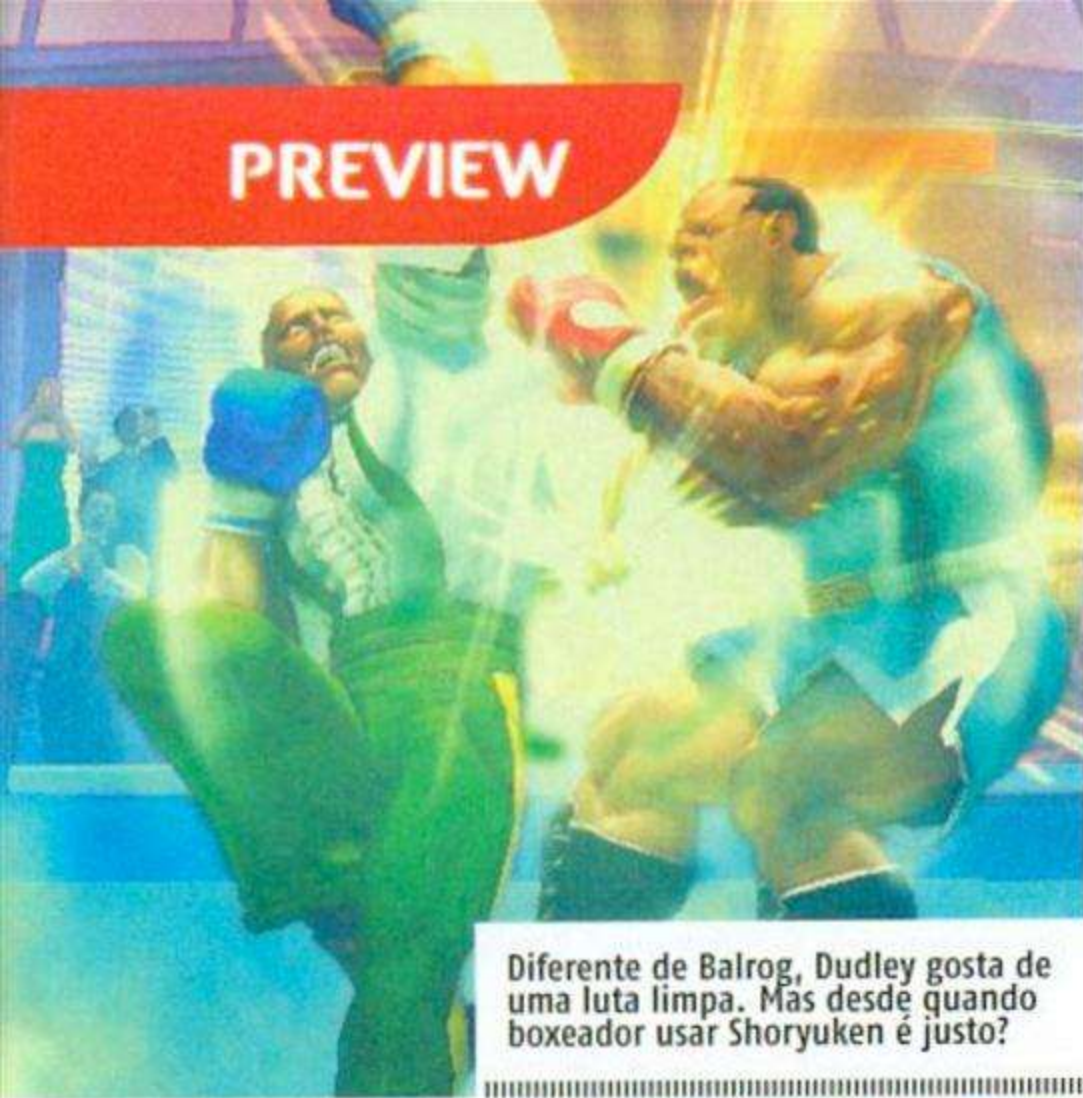
Guy, o ninja urbano, é rápido e eficiente... e chamou a atenção da moreninha sobre o carro



IBUKI

Mais do que uma adolescente que frequenta a escola e sonha em ser uma cantora-pop, Ibuki é uma ninja em treinamento pertencente a um pequeno clã localizado em um vilarejo no Japão. Ela combina diferentes técnicas marciais, além de usar kunais, além de concentrar energia e direcioná-las como ataque contra o oponente. Em *Super Street Fighter IV*, Ibuki é uma personagem rápida, tanto no chão quanto no ar, mas com força reduzida.

PREVIEW



Diferente de Balrog, Dudley gosta de uma luta limpa. Mas desde quando boxeador usar Shoryuken é justo?



DUDLEY

Britânico nascido em berço de ouro e apaixonado pelo boxe, tanto que se tornou campeão na categoria dos pesos pesados. Apesar da pinta de almofadinha, Dudley se tornou um lutador determinado quando sua família perdeu a fortuna, obrigando-o a reaver cada objeto importante. Em Street Fighter III, ele participa do torneio com a finalidade de recuperar um carro Jaguar (que seu pai vendeu para pagar dívidas), mas nada foi dito quanto a sua aparição em SFIV, que antecede os acontecimentos de SFIII. Embora divida o estilo de luta com Balrog, Dudley se diferencia totalmente na velocidade e nas investidas de curta distância.

três socos ou três chutes, o golpe tem efeito no chão ou transforma-se em antiaéreo. Há terceira variante no caso de Fei Long e Cammy, já que seus novos Ultras funcionam como Counter, ou seja, o oponente deve acertá-los fisicamente o executor do Ultra para que o mesmo seja ativado.

Os novos golpes não só ampliam o fator estratégico dos combates, mas fazem parte da repaginação do modo Trial – são vinte e quatro para cada lutador, as doze primeiras equivalem ao Normal e as demais ao Hard –, o retorno dos estágios bônus, de destruir o carro e barris que caem

aleatoriamente, também fazem parte das novidades do modo Challenge.

Todos os 35 personagens terão três roupa distintas (a original e a alternativa de SFIV + uma inédita, provavelmente via DLC, para Super SFIV, enquanto os dez novos lutadores terão uma roupa normal e duas extras). Ainda no campo das perfumarias, há novas linhas de diálogo e um novo narrador. Também foram inclusos quatro novos estágios: Índia, África, Coréia e Metro City. O estágio da batalha final, no confronto contra Seth, também voltou com visual novo, agora totalmente destruído, refletindo os acontecimentos de SFIV, que ocorrem antes de Super SFIV – bem estranho, considerando que os demais estágios não mudaram em absolutamente nada, nem mesmo nos elementos de fundo. A cena de abertura e final de cada lutador foram substituídas por imagens estáticas, rica em detalhadas, e novas animações entre rivais. →



MAKOTO

Carateca jovem e absurdamente forte, Makoto é a herdeira da escola de caratê Rindokan. Desde a morte de seu pai, sua responsabilidade é reviver a popularidade da escola e atrair novos alunos. Diferente dos demais lutadores, Makoto é capaz de concentrar sua força e desferir golpes devastadores – sem contar que seus Ultras são de uma violência incrível. Sim, ela é moça assustadora! o.o'



específicos, ou filtrar por região, ou partidas em destaque?

SK: Há uma variedade de filtros que você pode usar para organizar as partidas de acordo com os personagens usados. Não é possível procurar por jogadores em específico, mas é possível trocar partidas com seus amigos, então se você tiver alguém na sua lista de amigos, basta pedir para ele te passar suas partidas gravadas. Você pode gravar suas próprias partidas, ou salvar as que você assiste no Replay Channel.

D&T: Sobre a trilha sonora. Parece que a maioria dos jogadores não gostou muito das músicas dos cenários, mas adoraram as versões arrançadas dos temas clássicos. Super SFIV terá novas versões das músicas de SFIV, ou apenas músicas adicionais para os novos personagens e estágios? Além disso, podemos esperar por outra música... digamos, "diferente" como a Indestructible na abertura?

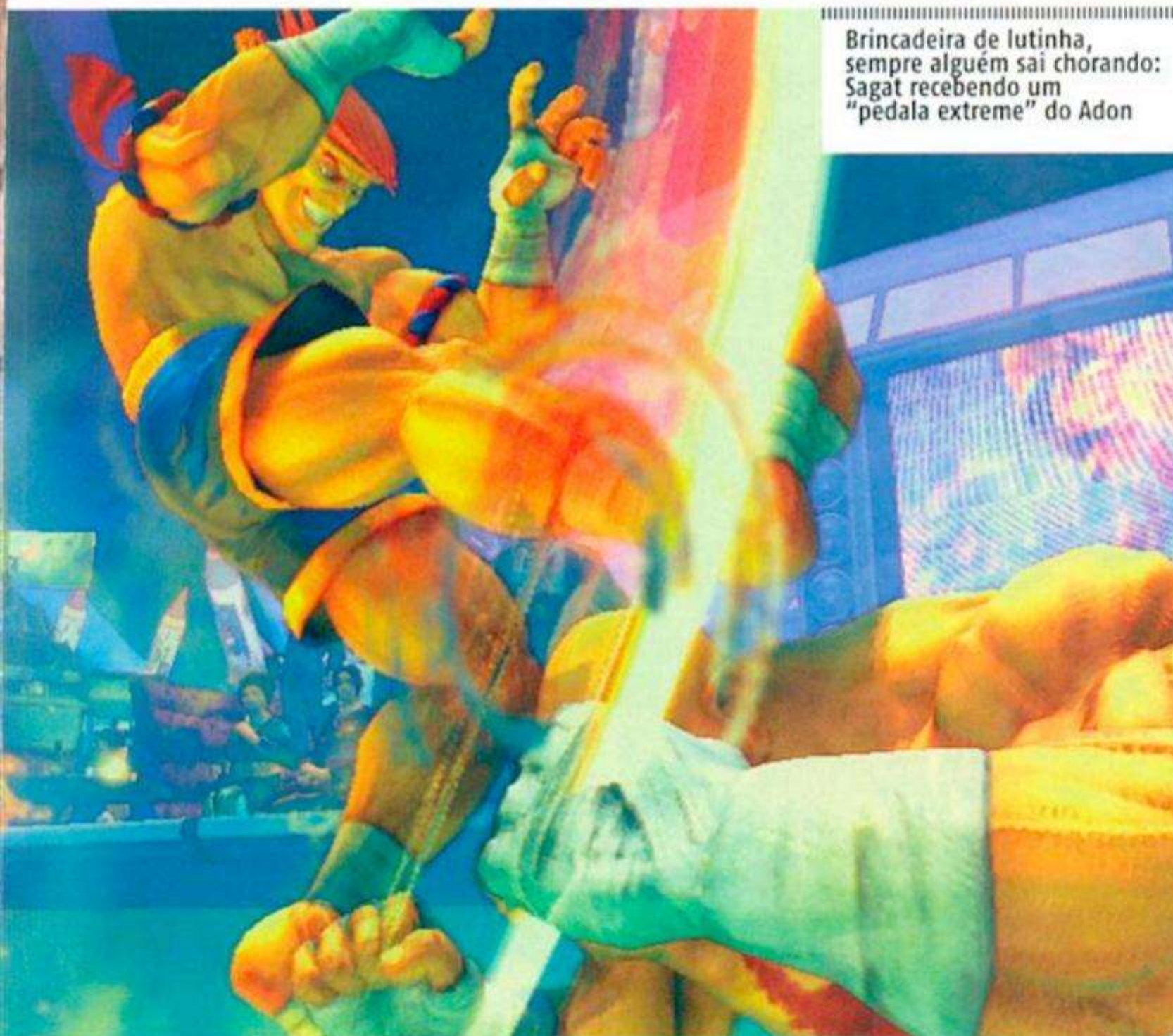
SK: "Indestructible" acabou não sendo nem um pouco indestrutível, por isso Super SFIV volta às origens com um tema tradicional na abertura, que você até já ouviu em alguns dos trailers. Também temos ótimas músicas novas e algumas versões novas para as favoritas dos fãs. A nova música do estágio da África é uma das minhas preferidas de todos os tempos.

D&T: Street Fighter é uma marca extremamente famosa, mas você acha que SFIV teria tido tanto sucesso com o público em geral se fosse um jogo 2D? Jogos como Blazblue parecem se prender à comunidade hardcore, sabendo que não têm chance com o jogador comum.

SK: Acho que a direção de arte em SFIV e Super SFVI foi brilhante. Jogos em sprites 2D parecem nostálgicos hoje em dia, mas se você se lembra de ver Street Fighter II nos fliperamas, como eu me lembro, os gráficos incríveis foram o motivo que me deixou interessado no início – era tão bonito, quase como assistir a um anime. Acho que SFIV voltou a esse compromisso original, tanto no estilo de jogo quanto em ter um estilo diferente e ousado, que só é possível com os poderosos hardwares de hoje. Tenho certeza de que o visual de Super SFIV vai atrair novos fãs, e a partir daí o sistema de jogo vai conquistá-los para sempre.

D&T: A Capcom parece estar realizando todos os desejos da comunidade, ultimamente. Os jogadores queriam Marvel vs Capcom 2 online, e conseguiram. Tatsunoko vs Capcom deveria vir para o ocidente, e vocês fizeram acontecer. Isso tem sido proveitoso? Vocês pretendem continuar com essa filosofia? Se for o caso, queremos pedir um Street Fighter Alpha 3 HD Remix agora mesmo!

SK: Estamos tentando ouvir os fãs e dar a eles o que eles querem jogar. É muito bom ter essa relação com os fãs da Capcom, e também tem sido um bom negócio para nós, com vários desses jogos tendo muito sucesso. Esse tipo de sucesso mostra que, certamente, vamos continuar tentando seguir essa linha. Não posso prometer nada sobre um Street Fighter Alpha 3 HD Remix, mas posso dizer que é uma época muito boa para ser um fã da Capcom, especialmente dos nossos jogos de luta.



Brincadeira de lulinha, sempre alguém sai chorando: Sagat recebendo um "pedala extreme" do Adon



Tapa na cara, chute na boca do estômago e voadora no pau do nariz



Percebeu o sorriso estapado na cara de Adon nessas três fotos em que ele chuta seu ex-mestre?

MODALIDADES ONLINE

Uma das grandes surpresas, sem dúvida, são os combates online mais eficiente e robusto em *Super SFIV* graças à adição de quatro novas e inéditas modalidades: Team Battle (os jogadores são separados em duas equipes, dois jogam e os demais assistem aguardando sua vez), Channel Select (assistir videos de

combates de outros jogadores pelo mundo para aprender novos combos ou salvar e disponibilizar os seus próprios), Andless Battle (rodízio de oito jogadores numa mesma chave, o vencedor fica e o perdedor cede a vez para o próximo), e Bonus Stage (faça a maior quantidade de pontos possível destruindo um carro ou todos os barris antes do tempo limite se esgotar).

Há também um novo Tournament Mode que estará disponível para download gratuitamente no dia do lançamento. Este modo seguirá o

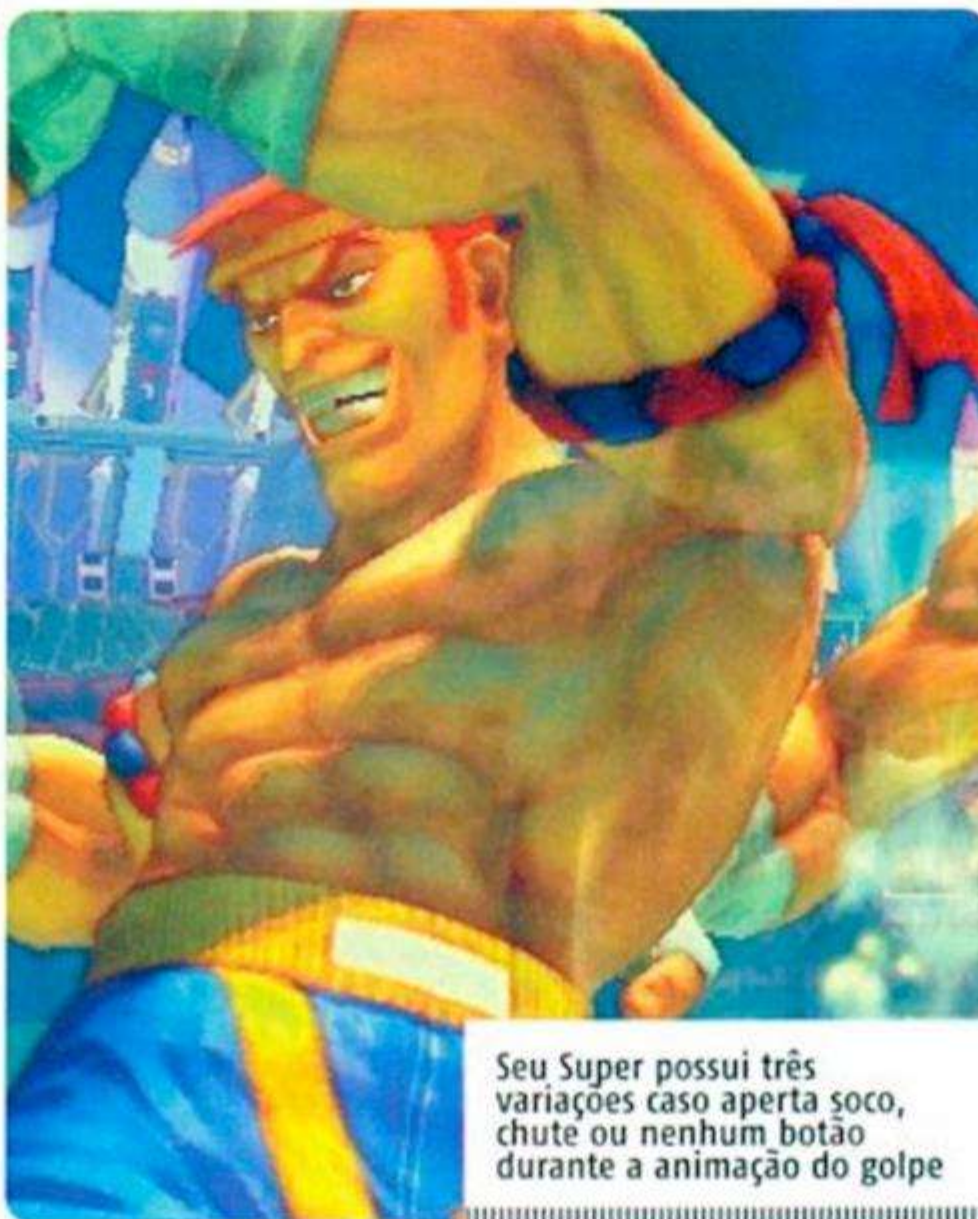
esquema de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, e no geral os modos online manterão chat por voz entre os participantes, além de premiar com ícones o grande vencedor da contenda. A atualização do sistema de lobby permite que muito mais jogadores participem de uma mesma série de combates, sem a necessidade de ficar caçando outros desafiantes.

Possivelmente mais algum tipo de conteúdo extra ainda não divulgado pela Capcom, mas citado por Yoshinori Ono, ficará disponível algum tempo após o lançamento do jogo. Diante de tantas melhorias, adição e revisão da estrutura online, é bom separar o dinheiro para 28 de abril, dia em que ocorre o lançamento mundial do jogo. ■



ADON

Ex-discípulo de Sagat, Adon decidiu se tornar muito mais forte que ele após sua derrota no primeiro torneio *Street Fighter*. Dedicou seu treinamento ao Muay Thai, adotando um estilo mais acrobático e rápido. Em *SFIV*, Adon fez uma ponta na abertura de Sagat, onde foi derrotado com um único golpe pelo título de campeão tailandês de Muay Thai. Seu grande interesse sempre foi se tornar o mais forte e renomado lutador do mundo, ainda nutrindo uma rixa pessoal contra Sagat e, especialmente, Akuma. Adon combina perfeitamente velocidade e força, ainda que seus golpes sejam um tanto extravagantes.



Seu Super possui três variações caso aperte soco, chute ou nenhum botão durante a animação do golpe

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Dez novos lutadores e novas animações
- ↑ Novos desafios no modo Challenge
- ↑ Estrutura online com 8 jogadores simultâneos
- ↑ Volta dos estúdios bônus

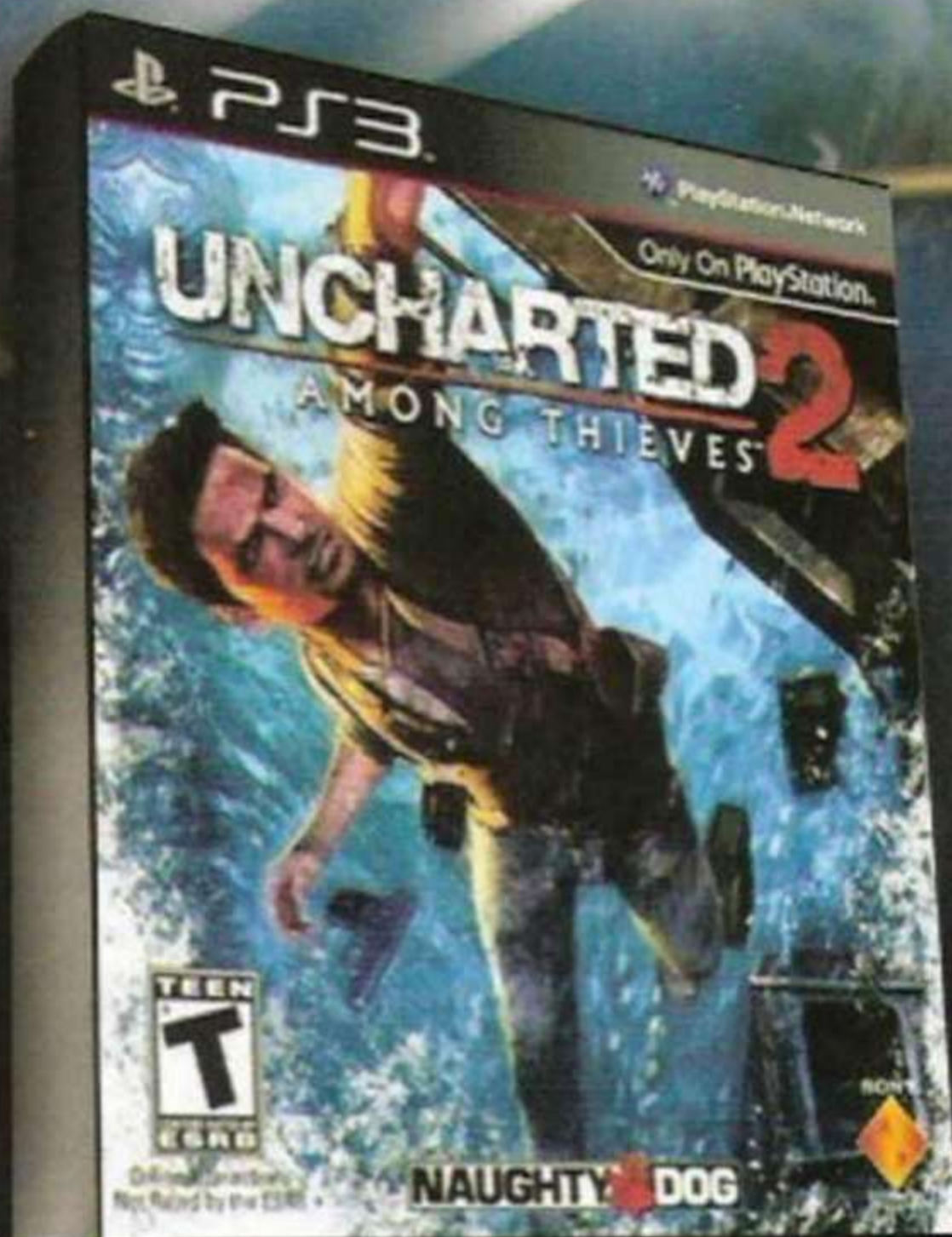
↓ Não tem a Elena de *Street Fighter III* >_<

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

100%



Netunia
.com.br



UNCHARTED 2

AMONG THIEVES™

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS



CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas
(11)

3825-7600

Sony em movimento

PlayStation Move é o nome da aposta da Sony para abarcar o público casual e, de quebra, oferecer alternativas de diversão aos hardcore POR THÉO AZEVEDO, ENVIADO ESPECIAL AO GDC, EM SÃO FRANCISCO, EUA

A bola na ponta do controle é um sensor que analisa com enorme precisão a direção do movimento



Uma extensão do seu corpo". Foi assim que a Sony definiu o PlayStation Move, controle de gestos que, após ser revelado na E3, no passado, enfim foi mostrado à imprensa - durante a Game Developers Conference 2010, que rolou de 9 a 13 de março em San Francisco, nos EUA. O plano é não apenas envolver jogadores casuais, mas usar a precisão do controle para

criar "novas experiências para jogadores hardcore".

A princípio, a comparação com o Wii Remote, claro, é inevitável. Durante a conferência da Sony na GDC, entretanto, Shûhei Yoshida, presidente da Sony Worldwide Studios, disse que a latência do Move é quase idêntica à do DualShock 3. Com este tempo de resposta quase instantâneo - a companhia fala em

menos de um "frame", o que seria algo entre 33 e 16 milissegundos -, o controle obtém um nível de exatidão, no mínimo, empolgante.

O PlayStation Move, cuja lançamento está previsto para o final de 2010, por um preço inferior a US\$ 100, acompanha uma extensão intitulada Subcontroller, segurada na outra mão, com a qual se comunica sem a necessidade de fio. Outro



.....
 O controle principal do Move é constituído por 9 botões: X, O, □, △, PS, o novo botão Move na frente, Start e Select na lateral, e um gatilho na parte traseira

RAIO-X DO PLAYSTATION MOVE

LANÇAMENTO: final de 2010

PACOTES:

- PlayStation Move e Subcontroller;
- PlayStation Move e Subcontroller + PlayStation Eye;
- Bundle "completo, que inclui os controles, a câmera e o console.

PREÇO: menos de US\$ 100 (valor previsto para a configuração intermediária, que inclui os controles e a câmera).

COMO FUNCIONA: o Move utiliza um giroscópio e um acelerômetro de três eixos cada. Na ponta, há uma esfera capaz de assumir diferentes cores e que, na verdade, funciona com um sensor que aponta onde o controle está, permitindo detectar facilmente qualquer movimento feito pelo jogador.

O Subcontroller, por sua vez, não possui sensor de movimento – embora esta ainda não seja uma decisão final, segundo a Sony.

O PlayStation 3 suporta quatro PlayStation Move individuais por vez, ou duas combinações de Move e Subcontroller. O que só o Move tem:

Precisão

A latência é quase igual à do DualShock 3, o que significa um tempo de resposta quase instantâneo – algo entre 33 e 16 milissegundos, segundo a Sony.

Liberdade

Entre o Move e a extensão Subcontroller, a comunicação é totalmente Bluetooth. Isso mesmo: adeus fios, adeus pilhas (basta usar um cabo USB para recarregar a energia).

Interação

A PlayStation Eye é capaz de detectar o Move, o que dá a possibilidade de criar novas experiências no console, inclusive com Realidade Aumentada (RA).

Alta definição

Chega de Miis: agora é hora de jogar games em alta definição usando gestos ao invés de botões.

diferencial é a interação com a câmera Eye, capaz de detectar o controle, o que abre espaço até mesmo para levar Realidade Aumentada (RA) ao PlayStation 3.

Logo após a conferência na GDC, que reúne produtores de games de todo o mundo, a imprensa ganhou de lambuja cerca de duas horas para experimentar o PlayStation Move. A D&T, claro, estava por lá e conferiu, dentre outros jogos, uma versão de SOCOM 4 rodando com a combinação Move e Subcontroller, além de uma edição de EyePet que utilizava a interação com PS Eye. Houve ainda

outros títulos inéditos em demonstração, todos em fase pré-alfa, incluindo *Move Party*, uma seleção de minigames, e *The Shoot*, um típico shooter para testar a mira com visual em alta definição.

Activision, Konami, Electronic Arts e Square Enix figuram entre as 36 produtoras que já estão desenvolvendo futuras versões de suas respectivas franquias para aproveitar o potencial do controle. No ano fiscal de 2010, que vai até 30 de setembro nos EUA, o cronograma de lançamentos inclui pelo menos 20 jogos. →

PARCEIROS DE PESO

Quer saber quem, além da Sony, já está preparando games para o PlayStation Move? Há uma galera de peso e a lista promete crescer até a apresentação do produto na E3 2010. Dê uma olhada:

- Activision
- Crave
- Disney Interactive
- Electronic Arts
- Konami
- Namco Bandai
- Sega
- Square Enix
- Tecmo Koei
- Ubisoft
- Warner Bros

REPERCUSSÃO POR AÍ

"Não acho que a primeira onde de jogos controlados por movimento será o que você espera... assim como em toda cadeia de hardware, é na segunda onda que o conteúdo realmente interessante

aparece". Peter Molyneux, da Lionhead Studios, falando sobre Wii Remote, Project Natal e PlayStation Move

"O que vai motivar os consumidores a gastarem, no mínimo, US\$ 300 pelo PS3 e

mais, no mínimo, US\$ 100 pelo pacote com o Move? Como consumidor, além dos US\$ 400, ainda preciso desembolsar mais dinheiro por jogos. O que vai me motivar a fazer isso?" Reggie Fils-Aime, presidente da

Nintendo of America, em entrevista ao IndustryGamers, já critica o Move

"Há muito potencial (no Move). Como games designers, devemos pensar na experiência em primeiro lugar,

e não no controle. Então, se a experiência combina com o controle, este é o melhor design". Jenova Chen, da That Game Company, produtora de *Flower*, em entrevista ao Kotaku

OS JOGOS

Após a conferência da Sony, a D&T pode dar uma olhada e testar alguns jogos para feitos para o PlayStation Move. Curiosamente, todos os títulos em demonstração exigiram alguma calibragem antes de jogar, o que tornou árdua a tarefa de trocar rapidamente de game, embora não tenha criado obstáculos para a diversão. Conheça um pouco mais sobre cada um dos games exibidos:



TESTADO

EYEPET

Bastante popular na Europa, EyePet para o Move, em sua essência, não é muito diferente do que já estamos acostumados a ver na franquia: cabe a nós cuidar dos bichinhos, desde dar banho até alimentá-los, sem falar nos momentos de brincadeira. A diferença é que, como a interação entre Move e Eye, os jogadores são projetados na tela e o controle vira o objeto de interação com o bichinho. Se como jogo não é nada muito empolgante - ao menos para o perfil "hardcore" -, EyePet tem algumas propostas bacanas, como permitir desenhar objetos com o Move, que se materializam na tela.



MOTION FIGHTER

Wii Boxing? Isso pode virar coisa do passado. Mesmo 20% concluído e em estágio pré-alfa, Motion Fighter tem estilo. Com um Move em cada mão, você deve socar seu adversário enquanto assiste a ação reproduzida em preto e branco na tela, exceto pelo sangue vermelho. Pelo que vimos em San Francisco, há desde movimentos fáceis e auto-explicatórios até combinações que exigem manter um botão pressionado, por exemplo. A maior falha, contudo, apareceu em um pequeno, porém chato, atraso na resposta aos comandos. Se serve de consolo, ao menos a Sony ainda tem bastante tempo para trabalhar a questão.



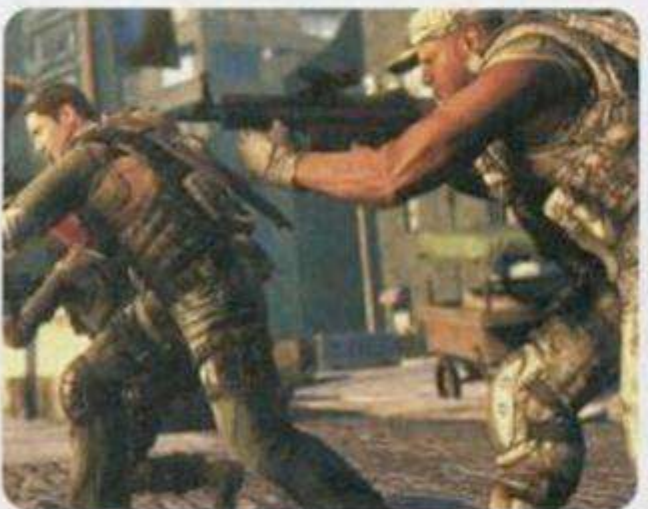
MOVE PARTY

O que é um controle de gesto sem um party game? Como manda o figurino, Move Party consiste em uma série de minigames para jogar com até quatro pessoas. Antes de iniciar a partida, a Eye fotografa cada participante e, de quebra, grava os respectivos nomes deles (como um grito de guerra). Caçar insetos espalhados pela tela e brincar de arremessar patinhos em uma cesta de basquete - na verdade, o Move, neste caso, vira uma espécie de ventilador, para conduzir o bichinho - figuram entre as possibilidades.



SLIDER

Primeira produção dos estúdios da Sony no Japão para o Move, Slider lembra Incredible Crisis, obscura coleção de minigames para PSOne, dentre os quais um que consistia em uma corrida com móveis. Isso mesmo: é que em Slider você deve fugir da máfia japonesa, em cenários tipicamente nipônicos, utilizando uma cadeira de escritório. Sacudir o Move garante aceleração, enquanto para pular ou abaixar, é necessário mover o controle para cima ou para baixo. Aparentemente, nada muito empolgante, mas para quem é chegado em esquisitices orientais, pode valer a pena experimentar.



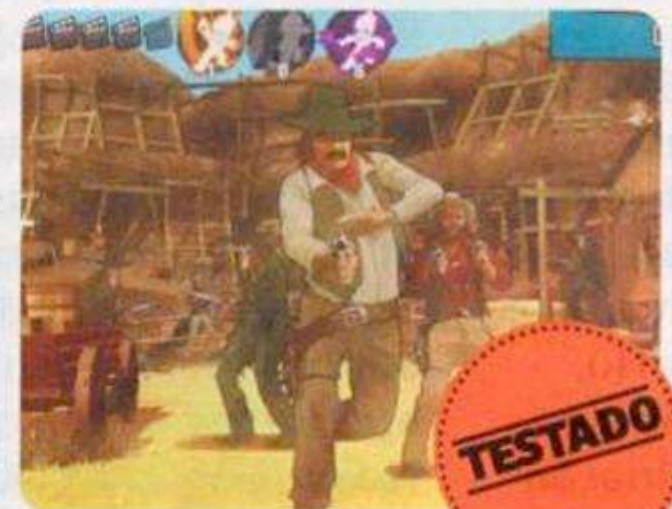
SOCOM 4

Eis a tão aguardada sequência para SOCOM 4, funcionando integralmente com o Move e Subcontroller. Para quem não tem um Wii em casa, jogar shooters com um controle de gestos ainda é tabu, mas a Zipper Interactive conseguiu colocar todas as funções no Move. A produtora, aliás, é da opinião que tanto o Move quanto SixAxis podem coexistir em partidas on-line. Pouco de SOCOM 4 foi mostrado até agora, mas deu para ver que os cenários estão detalhados, ainda que a taxa de frames sofra um pouco - claro, por se tratar de uma versão de testes.



SPORTS CHAMPION

Nada melhor para demonstrar do que um controle de gestos é capaz do que uma coletânea de jogos esportivos. O duelo de gladiadores é um dos minigames mais empolgantes: os lutadores se movem automaticamente, cabendo a você se proteger com o escudo e atacar com a espada. O Move leva em conta a posição do escudo e também a força dos golpes, o que deixa a disputa mais elaborada. O tênis de mesa, por sua vez, parece sob medida para rápida resposta aos comandos e para o nível de precisão das raquetadas.



TESTADO

THE SHOOT

Típico shooter on-rails, The Shooter tem lá uma abordagem bacana: os cenários se passam em sets de filmes B, seja no Velho Oeste ou no espaço sideral, com displays para representar pessoas, monstros. O game não vai muito além do que já fizeram os títulos do gênero: tudo se resume a atirar e, em alguns casos, fazer certos movimentos para acionar habilidades especiais, como bombas e esquivas. Porém, há "coreografias" constrangedoras, como uma em que você deve colocar o Move sobre a cabeça e girar feito uma bailarina. Poxa, poderiam ter deixado esse tipo de coisa para o Wii, né?



TESTADO

TV SUPERSTARS

Que tal ter o seu rosto em um avatar para ser ridicularizado em minigames que envolvem, por exemplo, maquiagem a si mesmo ou desfilando em uma passarela? Pois é: TV Superstars tem uma abordagem que, a princípio, pode intimidar um pouco, mas é um party game para reunir os amigos e, com algum álcool, se deixar levar pelas situações ridículas. A EyeToy, além de tirar a fotografia, grava ainda um grito de guerra para cada participante. No final das contas, é engraçado e fácil de jogar - quem sabe, será encartado em algum dos pacotes do Move, pois soa como um bom cartão de visitas do controle. ■



PlayStation.

GOD OF WAR III

NO FINAL, SÓ HAVERÁ O CAOS.

CHEGOU NA SARAIVA, ADQUIRE JÁ O SEU!

R\$ 199,00



 **Saraiwa**
MegaStore

 **Saraiwa**
.com.br

REVENDEDORES OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony "make.believe" e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES 18 ANOS
Tema: Luta / Ação / Aventura
Contém: Assassínio, Exposição de Cadáver e
Lesão corporal



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

SONY
make.believe

A balada de Kratos

God of War III foi lançado no Brasil com muita festa e direito a venda à meia-noite em quatro lojas brasileiras POR LEANDRO RODRIGUES E LUIZ SIQUEIRA



Duas horas de maquiagem e os modelos contratados pela Sony Brasil impressionaram os fãs que lotaram as lojas



O suspense terminou à zero hora do dia 20 de março. *God of War III* foi lançado oficialmente no Brasil, com direito a vendas simultâneas em várias lojas durante a madrugada, seguindo a tradição de marketing de grandes lançamentos no exterior. A **Dicas & Truques para PlayStation** marcou presença nos eventos.

Enquanto fãs ansiosos, em busca das primeiras cópias nacionais, se aglomeravam em filas gigantescas, as lojas tratavam de fazer os ajustes finais para garantir que tudo funcionasse perfeitamente. Afinal, trata-se de um acontecimento inédito no Brasil. Pela primeira vez um jogo de Playstation 3 recebeu um tratamento tão especial no seu lançamento.

A estratégia adotada seguiu um ritual rígido e padronizado em todas as lojas: decoração com as espadas de Kratos, as *Blades of Chaos* (com tamanho e peso

realistas), trilha sonora oficial em alto e bom som, TVs com cenas do jogo e até Kratos em pessoa. Por sorte, estes espartanos não estavam em busca do caos e as lojas ficaram de pé.

As lojas escolhidas para o lançamento foram a Sony Style (shopping Bourbon), UZ Games (shopping Eldorado) e Revolution Games (shopping União), todas em São Paulo. Além da capital paulista, Curitiba também realizou a venda da meia-noite, e a loja escolhida por lá foi a Próximo Games.

Nossa redação esteve à meia-noite na Sony Style e UZ Games, para conferir a expectativa dos jogadores e lojistas.

MUITO ALÉM DO ESPERADO

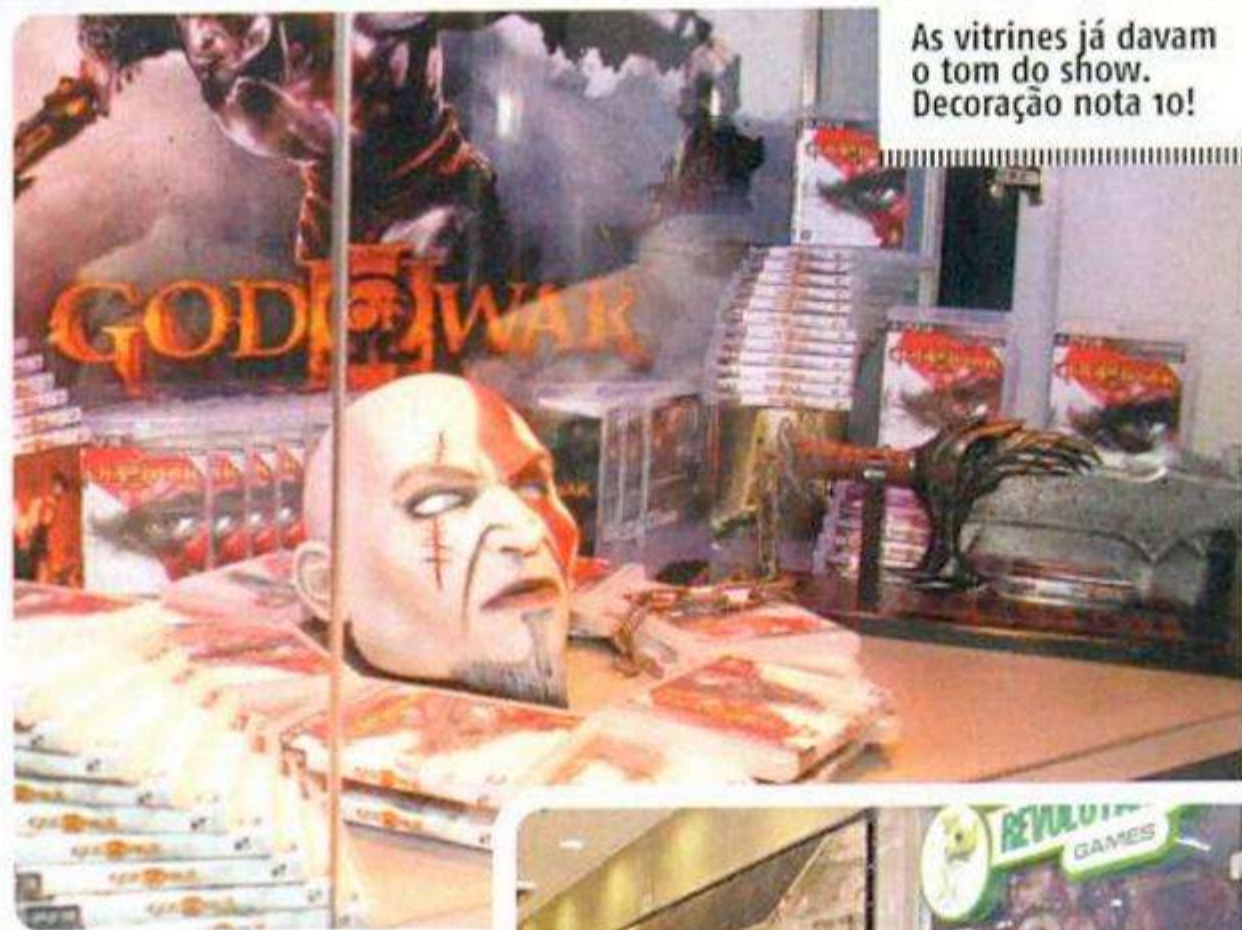
Assim que chegamos à Sony Style, deu para perceber que a noite seria movimentada. Às 22h30, a fila na porta da loja impressionava e cerca de 250 pessoas já esperavam ansiosas. Na UZ Games e Revolution não foi

diferente: era consenso, entre todos os lojistas, que tudo superou as expectativas. "É incrível, tem muito mais gente do que esperávamos", declarou Fábio Balaguer, gerente e responsável pela Sony Style.

Os primeiros da fila na loja da Sony eram os estudantes Vinícius Ciriano e Gleison Almeida. Os dois amigos chegaram juntos, por volta das 19 horas, só para garantir os brindes. Os 200 primeiros compradores ganharam uma camiseta exclusiva e um exemplar da *D&T*, com Kratos na capa. Porém, somente os 10 primeiros felizardos ganharam uma máscara réplica de Kratos (a mesma a que você concorre na promoção desta edição da *D&T*). "Eu descobri o evento pelos fóruns da internet. Quando cheguei, achei que não teria muita gente. Mas agora que a fila está imensa e eu sou o



Os primeiros 200 compradores da Sony Style e os 100 primeiros da UZ Games receberam um exemplar da última D&T



As vitrines já davam o tom do show. Decoração nota 10!



André Valverde, o primeirão na fila da UZ Games



Cientes fazem fila em frente à Revolution Games

A CHEGADA DE GOW III NA REDAÇÃO

O lançamento de *GoW III* nos EUA aconteceu no dia 16 de março, quatro dias antes do Brasil. Para garantir que essa edição, que você tem em mãos, já saísse com a análise e detonado completo do jogo, tivemos de realizar um esforço de reportagem.

Humberto Martinez, nosso redator-chefe, se autoescalou para essa "difícil" missão: jogar *GoW III* até o final em poucas horas e escrever o detonado (que você confere na página 34). Porém, para fazer tudo, era preciso ter o jogo completo o quanto antes.

Assim, dias antes do lançamento, combinamos

com a Sony Brasil a entrega de um exemplar de *GoW III* às oito horas da manhã do dia 16. Na expectativa de pegar o jogo, e na pressão para agilizar as outras reportagens da revista, Humberto virou a noite na redação do dia 15 para 16, e quando eram sete horas da manhã, lá estava ele na portaria da Sony aguardando sua cópia. O detalhe é que ele somente conseguiu sair com o jogo de lá às oito e meia, pois ainda teve que aguardar uma hora por conta de alguns contratemplos.

As nove horas em ponto, Humberto chegou na redação com um

envelopinho pardo bem simples, mas com um conteúdo mortal. Nada mais, nada menos que dez pessoas aguardavam o rapaz na redação para ver o jogo rodar completo pela primeira vez.

As honras de dar os primeiros golpes foram do Humberto. Durante o dia todo, a redação ficou tumultuada com interessados em ver *GoW III* em primeiríssima mão. Na parte da tarde, fizemos uma transmissão ao vivo do jogo sendo detonado no GameBlog e, pela quantidade de leitores que acompanharam o vídeo, percebemos o quanto *GoW III* é poderoso.

AMOR À PRIMEIRA VISTA



"Tornaram-se um padrão as incursões arrebatadoras em *God of War*. A primeira hora sempre é um convite irresistível para permanecer pelo resto da festa. No terceiro jogo, esse início deslumbrante não é diferente, e, novamente, estabelece um padrão de intensidade a ser batido."

Fábio Santana, Editor da Edge



"Visual arrasador ao ponto de tudo parecer palpável. O grau de escala alcançou um nível inédito em jogos e você realmente se sentirá uma pulga ao escalar as costas de um Títã. Um clássico desde já."

Fabricio Caleffi, Revista Oficial do Xbox



"Épico! Um começo que cola você na cadeira enquanto tenta jogar com uma mão, já que a outra é usada para segurar o queixo. Simplesmente demais!"

Gilsomar, Redator da D&T



"É como assistir ao surgimento de uma nova geração. Os 30 minutos iniciais são os mais empolgantes que já desfrutei em um videogame."

Leandro Rodrigues, Redator da D&T



"A mesma mecânica dos dois jogos anteriores, mas acrescida de um visual digno do que o PS3 pode oferecer. A primeira meia hora está entre as mais impressionantes já feitas em qualquer console."

Nelson Alves Jr., Editor da Revista Oficial do Xbox



"A primeira hora de *God of War III* é melhor do que muito jogo inteiro. A vontade é de jogar até o fim sem parar."

Luiz Siqueira, diretor da Editora Europa



"Na prática, não muda muita coisa em relação ao anterior, mas em termos de escala e qualidade gráfica, nenhum outro jogo lançado nesta geração consegue superá-lo."

Felipe Azevedo, Editor da Edge



"Em cinco minutos, eu decapitei quinze soldados, uma hárpia, desmembrei algo que eu nem sei o nome, coloquei pelo menos umas cinco espécies na lista de extinção e limpei o chão com a cara de um deus. Melhor do que isso só cerveja e amendoim."

Vitor, Redator da NGameR



"Impressionante! Os gráficos são surreais, nunca vi nada parecido. A guerra que acontece no plano de fundo, aliada a estes gráficos, enquanto você joga, fazem você se sentir realmente dentro de uma batalha épica."

Felipe Fuschini, Editor de Arte da D&T



Não tinha uma só pessoa que não se espantasse com a perfeição (e os rugidos) do Kratos da Sony Style



Vinícius (esquerda) e Gleison foram os primeiros da fila na Sony Style e ganharam duas máscaras



Destaque para o time da Sony Brasil, que fez um evento para ficar na lembrança dos fãs



Nos corredores do shopping, centenas de pessoas esperavam ansiosas na fila. Esse era o caso do estudante André Valverde, 14 anos. Ele chegou acompanhado da mãe por volta das 22h da sexta-feira (19). "Acho legal vir no lançamento, poder ver esta movimentação", conta. "Será o melhor jogo do ano, vou jogá-lo o final de semana inteiro." A mãe, Mara, disse não se importar que ele jogue um game com classificação tão alta (o jogo foi classificado como não recomendado para menores de 18 anos): "Contanto que ele tire boas notas", avisa a mãe.

O time da Sony do Brasil e as lojas fizeram um trabalho bastante profissional e acreditaram no potencial do mercado brasileiro. Apenas quatro dias depois do lançamento nos EUA, *GoWIII* já estava aqui, disponível para venda, com embalagem e manual em português. E a tendência é que este sucesso e empolgação motivem a todos para novas ações como essa em outros lançamentos deste ano. ■

primeiro, fiquei contente", declarou empolgado Vinícius.

Quando faltavam alguns minutos para a meia-noite, um ator perfeitamente caracterizado de Kratos deu as boas vindas a todos... pelos menos achamos que o sujeito correndo atrás do público com espadas cenográficas em punho era uma forma espartana de saudação.

A loja foi tomada por uma névoa branca e a trilha sonora deu o tom da festa. Enquanto os compradores iam ao delírio, outros visitantes do shopping, que acabavam de sair de uma sessão de cinema, passavam e ficavam impressionados com o raro alvoroço.

Neste momento, os primeiros da fila puderam, enfim, colocar as mãos em suas cópias. Tudo bem organizado e digno de um lançamento deste porte. É possível dizer que o Brasil está pronto para fazer lançamentos luxuosos e importantes como o Japão e os EUA.

DO OUTRO LADO DA CIDADE

Já na UZ Games, do shopping Eldorado, as cenas se repetiam. Em meio aos fãs, Marcos Khalil, dono da franquia especializada em games, demonstrou sua felicidade com o sucesso do evento. "Nenhum jogo em pré-venda vendeu tanto na UZ Games. Isso nunca foi visto."

O DUELO DOS KRATOS - QUEM SERÁ O DEUS DA GUERRA?



SONY STYLE

O Kratos da Sony Style esbanjou interpretação e não pensou duas vezes em perseguir alguns compradores como o próprio espartano faria com olímpianos desatentos. O cara só não deu combos aéreos com suas *Blades of Chaos* porque certamente iria diminuir a margem de lucro das vendas. Resultado: todo mundo se divertiu enquanto esperava sua vez na fila e o empolgado ator encontrou uma vocação.

UZ GAMES

Pintura corporal não é uma arte das mais fáceis, o que valoriza o trabalho feito no personagem exibido no shopping Eldorado. Este Kratos parecia ter saído de uma TV futurista de ultra alta-definição. Este cara era mais talentoso em fazer poses de guerra e estava pronto para o combate, mas o espaço limitado e o calor fizeram Kratos sentir-se em Hades. Para melhorar, só faltou o grito: "Zeeeeeus! I will make you suffer!!"



ENCONTRO COM O desconhecido

oficina-de-arte.com

NOVO EPISÓDIO DE

Brasil
Ragnarok
ONLINE RPG

Calabouço Dimensional desafiador

Equipamentos e monstros inéditos

Sistema de Encantamento de Armaduras

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA
LEVELUPGAMES.COM.BR

 GRAVITY

12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Tema: Estratégia
Contém: Violência Animada Leve

Level Up!
levelupgames.com.br

EXCELÊNCIAS



OH MY GOD!
A batalha contra Poseidon é a melhor introdução já vista em um jogo.



PARA QUE ISSO?
O nível de violência é absurdo. Kratos é o cara mais revoltado do mundo.



OH MY GOD X2
O clássico minigame sexual ganhou peitos ainda maiores e está mais explícito. Nham!!!

GOD OF WAR III

Este é o jogo que você esperou uma vida para ter em mãos.

Aproveite como se fosse um presente dos deuses **POR HUMBERTO MARTINEZ**



Há três anos, Kratos e um inigualável exército de titãs, seres ligados à criação do universo, pararam diante do monte Olimpo. Alimentados por uma infinita sede de vingança contra os deuses olímpicos, há três anos eles esperavam que o estúdio de Santa Monica, da Sony, fizesse a sua parte. Os mortais norte-americanos fizeram e, como que guiados por musas e deuses, quase atingiram a perfeição, mesmo com tão pouco tempo.

God of War III chegou oficialmente no Brasil e cumpriu o papel de destaque que era imaginado para o cenário PS3. Alcançou um sucesso de pré-venda que nunca havia sido presenciado em nosso país, arrastou

peças para eventos especiais de venda à meia-noite e turbinou as vendas do videogame. No mundo afora não foi diferente: o jogo lidera listas de críticas, rankings de vendas, entusiasmo aliados e concorrentes, vendeu mais de um milhão de cópias em uma semana e tornou-se um daqueles títulos que, sozinho, faz a compra de um videogame tornar-se obrigatória.

Para Kratos, conquistar o Olimpo era tudo que importava. Conquistar o mundo foi apenas consequência.

A PRIMEIRA IMPRESSÃO NUNCA SERÁ ESQUECIDA
God of War, junto de *Metal Gear*,

Gran Turismo e *GTA*, é uma das poucas marcas que ainda causam aquela ansiosa sensação de que tudo pode mudar na nossa concepção da atualidade no momento em que o jogo é ligado pela primeira vez em sua TV. É um criador de tendências, inovador de

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Santa Monica
- **Distribuidora:** SCEA
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i
- **Espaço no HD:** 5GB





conceitos. →

Mesmo com tamanha expectativa, esse péssimo sentimento que nos faz exigir cada vez mais e mais, ninguém está pronto para o que é exibido nos primeiros 40 minutos de jogo. O estúdio de Santa Monica foi brilhante em concentrar uma parte generosa do orçamento (44 milhões de dólares no total) nos eventos de abertura. O resultado é tão bom que é impossível decidir entre jogar ou assistir aos absurdos que acontecem à sua volta.

A ação começa com Kratos sobre um titã, Gaia, cumprindo a promessa de que os titãs seriam entidades e fases ao mesmo tempo. Gaia escala o Olimpo, enquanto Kratos encara a primeira leva de exércitos inimigos ali mesmo, sobre o corpo da titã. A câmera ágil e oportuna, marca registrada da série e turbinada nesta versão, se desloca com perfeição para revelar outros titãs escalando o monte e a fúria divina caindo sobre ele. É uma noção

de escala tão colossal e inédita que faz o clássico *Shadow of the Colossus* parecer pequeno e humilde.

Antes que o ritmo ameace cair, começa uma batalha contra Poseidon, que não seria melhor executada em um filme como *Avatar*. O deus ataca Gaia e Kratos, protegido por uma armadura lindíssima feita de água e montado em Leviathan, um ser também composto de água e que se assemelha a cavalos imponentes. Daí para frente você terá que ver com os seus olhos e, se puder, em uma TV de alta resolução. Faz toda a diferença do mundo.

JUSTA VIOLENCIA

O objetivo oculto da introdução é sintetizar cada um dos pontos que foram definidos como diferenciais de *God of War III*: o gigantismo dos titãs, a revolução gráfica de uma geração e o ápice da fúria de Kratos. O espartano está muito mais

violento e furioso como uma força da natureza, como se a proximidade do fim anulasse sua concepção de qualquer coisa que não seja a morte. A narrativa não falha nunca e consegue transformar Kratos no personagem mais intenso que já vimos em um jogo.

God of War III é mais violento que todos os episódios anteriores juntos. Só que, raríssimo em jogos, as cenas aqui não são chocantes e explícitas banalmente, são claros artifícios criados para exaltar o contexto deste episódio, mostrar como Kratos está no limite de sua revolta. E a Sony quer que você se sinta parte desse ódio, agindo e interagindo com Kratos em cada explosão de sua fúria.

Em uma das cenas mais brutais, o espartano assassina a socos um certo personagem e sua fúria é tamanha que, mesmo após a morte da vítima, Kratos continua a bater até que o rosto do inimigo desapareça,

Será que esta é a última vez que veremos Kratos? O troféu de platina do game dá o endereço de um site misterioso que serve como pista de uma possível sequência ou de um novo projeto de Santa Monica

AQUI TEM

- Roteiro Completo
- Retrospectiva
- Spoiler da trama
- Tutorial
- 12 Gorgon Eyes
- 12 Phoenix Feathers
- 12 Minotaur Horns
- Todos os itens secretos
- Challenge of Olympus completo
- Todos os troféus

disforme e incrivelmente irreconhecível. A câmera não aponta para outro lado para nos proteger do choque, pelo contrário, exalta. E o jogador, apertando botões no mesmo ritmo dos socos, sentirá uma estranha e incômoda proximidade.

Outro artifício em prol da fúria é a incrível recriação de Kratos. Faça um favor: vá até a página 40, veja a enorme imagem do espartano e volte aqui. Essa imagem que você viu não é CG, é uma captura de tela feita durante o jogo, o personagem real que você controlará o tempo inteiro. Quando a Sony prometeu reconstruir o personagem do zero, não dava para imaginar que levariam tão a sério quanto a Polyphony ao construir carros em *Gran Turismo 5*. O espartano revela expressões faciais magníficas, textura de pele em altíssima resolução, corpo escorrendo sangue (inimigo) durante os combates e um incrível brilho na ombreira quando a câmera

se aproxima. Este, aliás, é o primeiro jogo que fica mais lindo e impressionante conforme a câmera se aproxima e exalta seus detalhes. A resolução é tamanha que, se Kratos saísse da TV e ficasse na sua frente, ele teria qualidade suficiente para não ficar estourado.

COMBATE DEFINITIVO

God of War II trouxe um sistema de controles tão eficiente e contagiante que parecia perto da perfeição. Eram tão bons que, nesta nova versão, o objetivo foi preservar a essência e apenas refiná-la. Tanto que, se você lembrar dos combos de *GoWII*, poderá começar batendo como se nunca tivesse parado de jogar, pois são os mesmos comandos.

Desta vez, além de uma movimentação mais fluida e bela, há muito mais liberdade dentro de suas ações. É possível interromper combos para se defender, rolar para os lados, trocar de armas com uma simples combinação de botões, usar magias e estender seu combo rumo ao infinito sem precisar suar tanto e sentindo exatamente onde acaba uma sequência e começa outra. Aqui, rápido não significa frenético.

O uso de magias foi modificado e a elas estão atreladas as armas. Cada arma possui sua própria magia, que evolui junto com o investimento de orbs no equipamento. Boa solução para situar um recurso antigo no novo contexto, já que Kratos não poderia receber poderes dos deuses que pretende matar.

No campo de armas é perceptível um erro bobo de *God of War III*: não há diferenças fundamentais entre as diversas armas, exceto na Nemean Cestus. O estilo das armas é muito parecido, salvo pequenos detalhes. Com isso, não há muito incentivo para trocar de arma durante a partida. É possível seguir com as Blades of Exile do começo ao fim, sem muitas dores de cabeça. Só a Nemean Cestus, que permite sair na porrada, oferece uma jogabilidade diferenciada e é necessária como ferramenta para progredir em diversos pontos.

Outra marca registrada evoluiu de forma muito eficaz: os QTEs (Quick Time Events), aquelas sequências de botões que surgem na tela para

dar sequência a algumas cenas. Nas versões anteriores, era impossível prestar atenção na cena em si sem correr o risco de perder o tempo do botão. Desta vez, cada botão ocupa um lugar fixo nos quatro cantos da tela, então é possível apertar usando apenas a visão periférica, sem perder as cenas.

MAIS FACIL - ERRADO?

O único problema que encontramos em *God of War III* nem ao menos pode ser considerado realmente um problema, pois depende de quem joga: uma queda no nível de dificuldade. Difícil dizer ao certo se as habilidades de Kratos ficaram tão funcionais e poderosas que os inimigos não têm chance, mas o fato é que não há confrontos críticos no nível normal de dificuldade. E, ao elevar o nível, o que desafia é o fato de os golpes inimigos tirarem muita energia e não os seus estilos de combate e estratégia.

Outro aspecto que perdeu fôlego é o clássico modo Challenge of Olympus, muito mais "possível" que os seus antecessores. Mas fica a dúvida: é errado facilitar um modo que antes só era possível para um punhado de "superjogadores" e torná-lo possível e divertido para todos? A resposta varia ao gosto de cada um, por isso não enxergamos como um defeito. →

AVALIAÇÕES

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

10

TUTORIAL

Há algumas dicas que vão poupar muitas dores de cabeça durante sua jornada. Invista algum, memorize as dicas e você não desperdiçará o tempo de Kratos. E você não quer deixá-lo ainda mais furioso com mortes desnecessárias, quer?

ARRASTAÇÃO

Esta é uma das técnicas mais úteis e apelonas do jogo. Ao agarrar um soldado comum, aperte **■** para correr usando-o como escudo. Durante a corrida, Kratos fica invencível e ainda aplica muito dano aos inimigos, sem importar o tamanho e força deles.

AGARRAÇÃO A DISTANCIA

Técnica das espadas Chaos of Exile, perfeita para agarrar inimigos à distância e, com isso, interromper seus ataques ou até tirar Kratos de uma zona de perigo. Aperte **L1** + **●** para executar o ataque e emende com agarrões ou outros ataques. Este golpe é especialmente eficaz contra os inimigos que entram no solo (isso os puxa de volta) e para espancar aquelas malditas harpias que atacam em bandos. Quando habilitar a arma Nemean Cestus, use esta técnica para aplicar um soco que dá gosto.

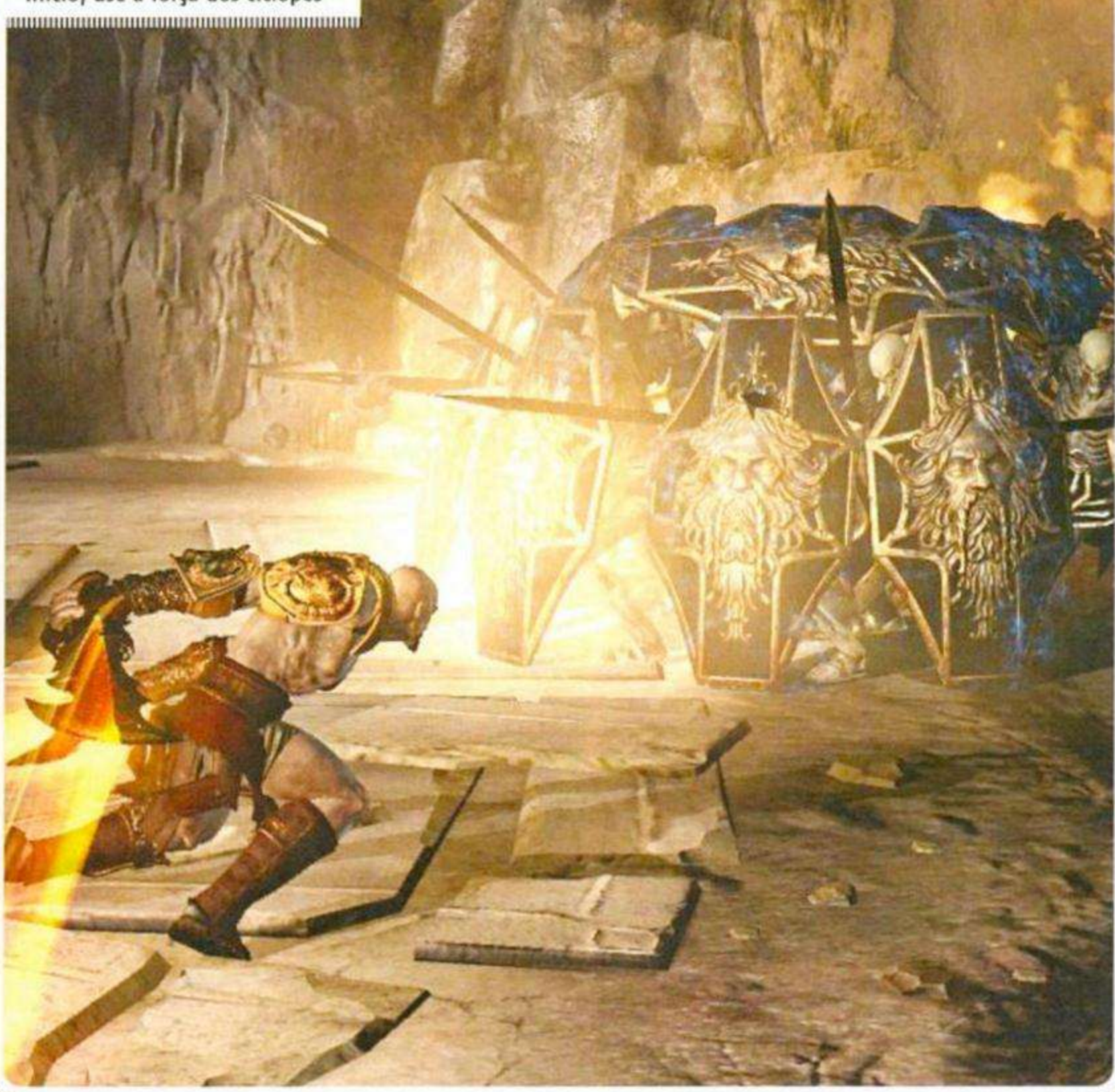
TRANSPORTE AEREO

Kratos é tão exagerado em sua fúria que encontrou um meio "diferente" de atravessar o abismo: esfaqueando harpias. Em primeiro lugar, use o Arco de Apolo para alvejar estas criaturas e atraí-las para perto, então faça **L1** + **●** para agarrá-las. O próximo passo é apontar na direção desejada enquanto esfaqueia e aproximar-se de outra harpia; quando uma luz azul cercar o próximo alvo, você pode pular para a próxima harpia e continuar... afinal, com um método tão "diferenciado" de incentivo, estes transportes não duram muito.

EVOLUA SUAS ARMAS

Não seja pão-duro e use as red orbs para evoluir as suas armas e itens. Isso aumenta bastante a força delas e ainda habilita novos combos. Para usar os orbs, pause o jogo, escolha a arma ou item e segure **✳**.

Posteriormente, a luva Nemean Cestus será vital para destruir estes poderosos escudos. No início, use a força dos ciclopes



CONTRA-ATAQUE

Esta é uma técnica muito importante e fica cada vez mais eficiente conforme você treinar seus olhos e reflexos. No momento em que Kratos for receber o impacto de um ataque inimigo, aperte **L2** no momento exato e o espartano vai brilhar, então aperte **■** para devolver o ataque e jogar os inimigos longe; a grande vantagem é que, durante o contra-ataque, Kratos fica invencível, ótima pedida contra chefes. Evolua a arma Blades of Exile para ganhar novas funções de contra-ataque, como rebater magias ou jogar os inimigos para o alto.

MEDUSAS SÃO SUAS AMIGAS

Nas versões anteriores, medusas eram criaturas temíveis... não mais. Agora elas são um trunfo para usar em batalhas aglomeradas. Quando uma delas usar o raio petrificante, aperte o botão de defesa e, no mesmo instante,

surgirá um botão na tela; aperte-o para rebater a magia e petrificar todos à sua volta, inclusive as medusas, que antes eram imunes a estes ataques. Outra opção é matar as medusas com QTE, cuja finalização petrifica geral.

MANTENHA-SE NO BÁSICO

Jogar nos níveis mais difíceis requer paciência, pois os inimigos tiram MUITA energia. A melhor estratégia, caso você não seja um gênio dos combos e contra-ataques, é seguir a velha-escola *God of War* e manter-se nos básicos, ou seja, combos curtos e esquiva com rolamento para evitar ataques. Um combo clássico e eficiente desde o primeiro *GoW* é **■**, **■**, **▲**. Com isso, os inimigos tomam uma pancada forte e quicam no chão, o que os impede de voltar à ação rapidamente. Se a situação for mais tensa, use **■**, **■** e rolamento para trás. Demorado, mas infalível.



**FIRST
GAME**

WWW.FIRSTGAME.COM.BR

PROMOÇÃO DE LANÇAMENTO

**VENHA CONHECER!
CONFIRA NOSSAS OFERTAS**



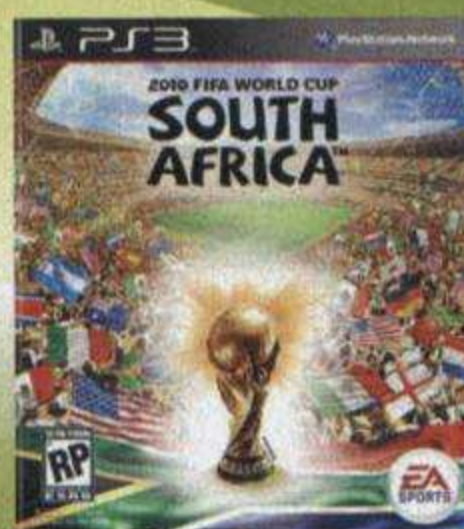
PS3
DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION



PS3
QUANTUM THEORY



PS3
SUPER STREET
FIGHTER IV



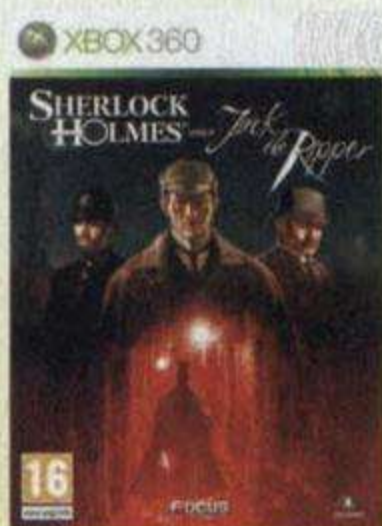
X360
SPLINTER CELL
CONVICTION



X360
SPLINTER CELL
CONVICTION



XBOX 360
DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION



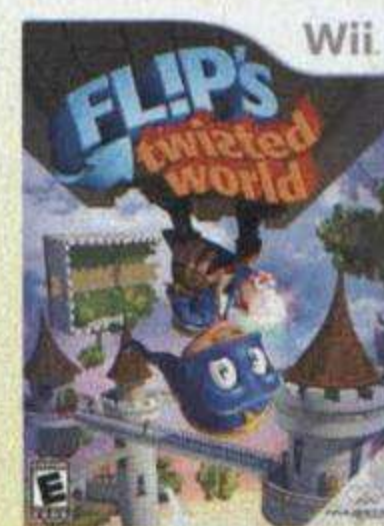
X360
SHERLOCK
HOLMES VS
JACK THE RIPPER



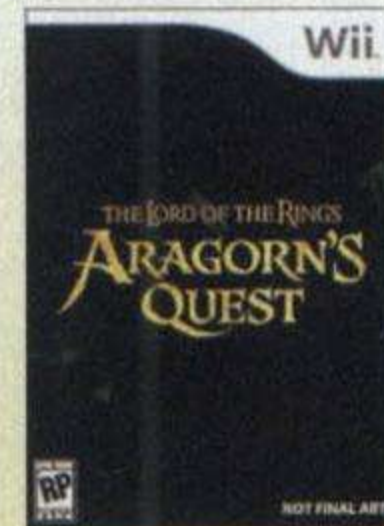
X360
SUPER STREET
FIGHTER IV



X360
FIFA WORLD
CUP 2010



WII
FLIP'S TWISTED
WORLD



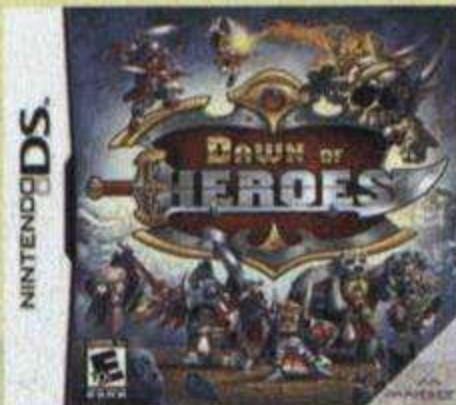
WII
LORD OF THE
RINGS ARAGORN'S
QUEST



XBOX 360
DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION



XBOX 360
DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION



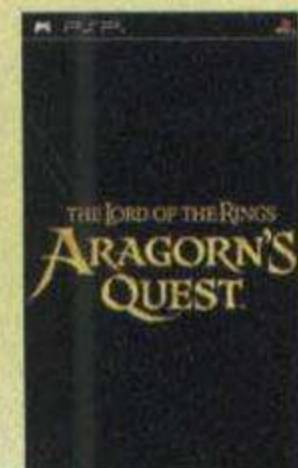
DS
DAWN OF HEROES



DS
SATISFASHION
ROCK THE RUNWAY



PSP
HARVEST MOON
HERO OF LEAF
VALLEY



PSP
LORD OF THE
RINGS ARAGORN'S
QUEST

WWW.FIRSTGAME.COM.BR

Why so serious, Kratos? Fala sério! Você, mesmo se fosse um deus, teria coragem de trair esse sujeito? Nunca, amigão!



ROTEIRO

A Segunda Grande Guerra começou. Kratos e os titãs escalam o Monte Olimpo para erradicar os deuses. Os olímpianos estão dispostos a esquecer suas eternas intrigas para enfrentar a ameaça iminente.

Zeus incita a coragem em seus irmãos com um discurso inflamado e os seus irmãos partem para a batalha. Hélios, o imponente deus do sol, monta em sua carruagem de fogo e parte para a batalha. Hermes, o mensageiro dos deuses, sem muita utilidade em batalha, usa a sua



supervelocidade para sumir de cena, diferente de Hades, o rei do Inferno, que adota sua forma gigantesca para derrubar os titãs do abismo rumo ao submundo da Terra. Em terra, o semideus Hércules comanda as tropas de mortos-vivos. O ataque mais impressionante é de Poseidon, deus dos mares e irmão de Zeus, que dispara como um torpedo contra um titã e causa a primeira baixa. Em seguida, Poseidon surge no controle do poderoso Leviathan.

LEVIATHAN - PARTE I

- Fique no centro da tela e ataque para atrair a rajada de água, então desvie rolando para um dos lados. Quando você perceber que não vai conseguir desviar, aperte **R2** para usar a magia.
- Pendurado, fique de olho nas patas do bicho: se ele recuar a pata da esquerda, aperte **X + →** para desviar rapidamente para a direita (e vice-versa).
- Pendurado na vertical, repita o esquema de esquivas e preocupe-se com uma nova variante: quando o

Leviathan levantar todas as patas de uma vez, desvie para trás.

- Quando nocautear o bicho, aproxime-se e inicie o QTE para pular no Monte Olimpo. Escale.
- Ao chegar na tumba de Ares, o Deus da Guerra, morto por Kratos, olhe o piso de gelo para enxergar o gigante morto. Destrua o centauro (veja o quadro "Inimigos" para saber como).
- Ative a alavanca e suba rapidamente pela escada à direita.

LEVIATHAN - PARTE II

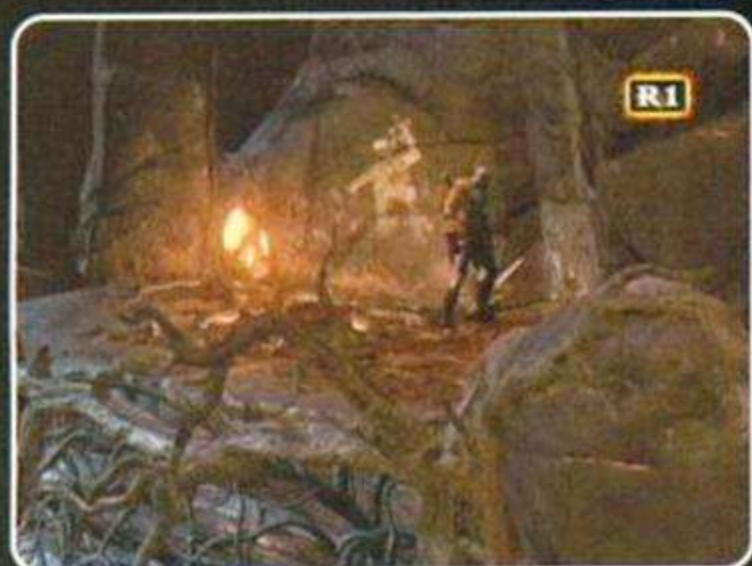
- Use o contra-ataque para




evitar os ataques com as garras.

- Após abrir o peito do bicho, pegue o pedaço da pata e jogue contra ele.
- Gaia está ferida e se recuperando, Hratos segue por dentro da titã.

ITEM SECRETO. Zeus' Eagle: no coração de Gaia, escale as raízes do lado direito. A pintura representa o deus Crono e foi feita pelo jovem Zeus, que cresceu escondido dentro de Gaia.



- Puxe a rocha em destaque, gire-a com o analógico esquerdo e encaixe-a no lado esquerdo.

 **RIP ONE:** pegue um desses inimigos genéricos e parta ao meio com um agarrão.

POSEIDON

Hratos e Gaia enfrentam Poseidon. O deus está protegido dentro de uma enorme armadura de água.

- Na primeira etapa, fique atento para o lado que Poseidon recua para preparar o ataque (desvie sempre para o mesmo lado).
- Role ou pule para longe do chão eletrificado e ataque as patas.
- Agarre o ponto brilhante na mão de Gaia para chegar a Poseidon.



- Na segunda etapa, fique mais atento. Recue para evitar os socos e golpes com tridente; role no chão

para esquivar mais rápido e ataque com magia quando puder.

- Quando Poseidon tomar, escale as raízes logo atrás e suba até a cabeça dele para iniciar o QTE.
- Repita o processo para eliminar Poseidon de forma absurdamente cruel. Com a morte do deus dos oceanos, os mares transbordam e inundam o mundo. Aparentemente apenas o Olimpo foi poupado.



RELEASING THE FLOODGATES: Hratos matou Poseidon e alagou todo o planeta. Parabéns!

Hratos e Gaia chegam ao topo do Olimpo e encontram Zeus, mas não conseguem fazer frente a seu poder. Com um ataque concentrado, Zeus derruba os dois com um raio. Gaia consegue se segurar, mesmo com o braço destruído, mas Hratos não.

A titã revela que Hratos era apenas um peão na guerra contra o Olimpo e que só os titãs devem travar esta guerra, e deixa Hratos cair rumo ao submundo da Terra, o Inferno de Hades. Traído pelos titãs, o espartano cai no mítico Rio Estige, onde almas pecadoras roubam todos os seus poderes.



REALM OF HADES

Hratos é recebido pelo espírito de Atena, que afirma ter alcançado um nível superior de existência por ter se sacrificado para salvar Zeus. Atena confirma que, pelo bem do mundo, Zeus deve ser morto. Para isso, o espartano deve achar a Chama do Olimpo, fonte do poder de Zeus. Para ajudá-lo nesta nova jornada, Atena transforma as Blades of Athena em Blades of Exile.

GORGON EYE #1: na primeira plataforma, caia na área inferior. →

EPILOGO

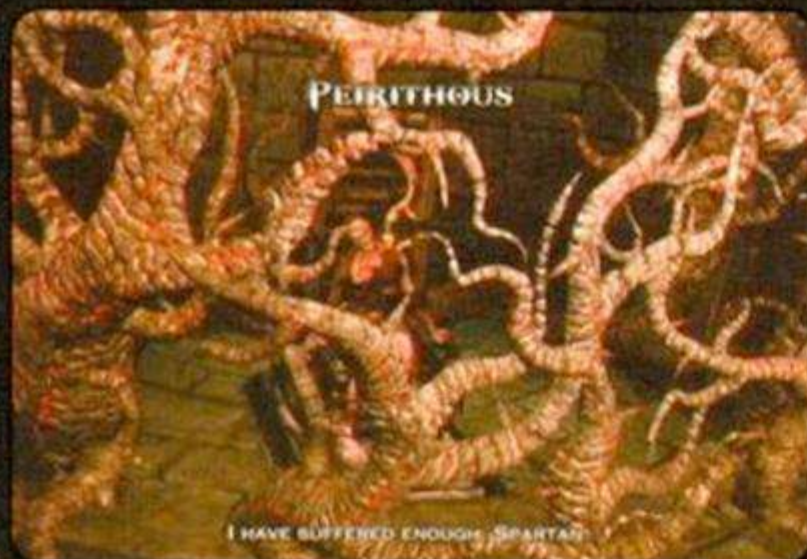
Ação e gráficos se destacam na série *God of War*, mas sua trama é tão rica e inteligente que merece créditos pelo sucesso da série. Relembre a seguir, em ordem cronológica, os eventos que culminaram na guerra de *God of War III*.

- Hratos nasceu em Esparta e foi criado por sua mãe, sem nunca conhecer seu pai.
- Treinado nas artes da guerra, tornou-se general de um dos exércitos mais temidos da Grécia.
- Sua sede por sangue e guerra só foi apaziguada quando casou e teve uma filha, Calliope.
- Prestes a morrer em uma batalha contra o exército de bárbaros, Hratos oferece sua alma para Ares, deus da guerra, em troca da vitória. Ares aniquila todos os bárbaros e Hratos torna-se seu escravo.
- Armado com as Lâminas do Caos, armas criadas por Ares e anexadas ao corpo de Hratos como símbolo de sua posse sobre o espartano, Hratos espalhou, durante muitos anos, a destruição em nome de Ares.
- Em sua última missão, Hratos é enviado para destruir um vilarejo. O espartano sentiu-se impelido a matar todos que se encontravam no templo e, sem perceber, matou sua mulher e filha. A oráculo da vila lançou uma maldição sobre ele e o guerreiro ficou com a pele acinzentada, coberta pelas cinzas de sua família morta, para nunca esquecer de sua barbárie.
- Hratos, enlouquecido de ódio, deixou de servir Ares. O seu novo tom de pele fez com que ficasse conhecido como o Fantasma de Esparta.
- Hratos passa a servir outros deuses do Olimpo, pedindo em troca que apagassem as...



As cenas que mais impressionam são as que a câmera se aproxima do rosto de Kratos e mostra expressões incríveis (do mal)

- No Save Point, pendure-se pelo caminho da esquerda e encontre quatro baús de orbs. Volte.
- O portão de Hades está bloqueado. Pendure-se na corrente à direita.
- Desça adiante e encontre baús de orbs à direita. Abra o portão.
- Após o portão, caia no próximo buraco para encontrar dois baús.
- A seguir, à esquerda, você vai encontrar Peirithous (Piríto, um mortal que foi apaixonado por Perséfone, a rainha de Hades). Ele oferece um arco em troca da salvação. Coitado...
- Escale as pedras ao lado, pule sobre o enorme lustre e pule na área aberta.
- Chute o objeto (vamos chamá-lo de planador de Ícaro) para o chão e empurre até a cela do cérbere; o animal vai acender o fogo do objeto e você poderá usar o vapor para planar.
- Volte ao grande lustre e fique sobre ele para abrir a grade; plane até lá e ative a alavanca para libertar cérbere.
- Espanque o bicho para montar nele, então incendeie a prisão do sujeito e pegue o Arco de Apolo (Bow of Apolo).



BURNT TO A CRISP: você "ganhou" o Arco de Apolo. Toasty!

PHOENIX FEATHER #1: perto da cela do cérbere, acima, há um bloqueio de raízes, use a flecha incendiária (segure **L2** + **□**) para queimá-la e arraste o planador de Ícaro para alcançar.

MINOTAUR HORN #1: volte pela ponte e use a flecha incendiária para abrir caminho. Use outra flecha incendiária no bloqueio à frente e pegue o item.

JUDGES OF THE UNDERWORLD

Pendure-se nas correntes e caia entre as estátuas. Aqui há três desafios:

1. Não poupe os humanos, mate-os antes que sejam transformados.
2. Destrua os zumbis antes que eles alcancem o bloqueio e virem soldados e minotauros. Enquanto isso, esquive do minotauro ou use o contra-ataque.
3. Mate as harpias e "guarde" a medusa para petrificar os minotauros.

HITTING YOUR STRIDE: não seja pão-duro, evolua sua arma para o nível 2.

GORGON EYE #2: à esquerda da área dos desafios, há uma escada quebrada, pule para achar baús secretos.

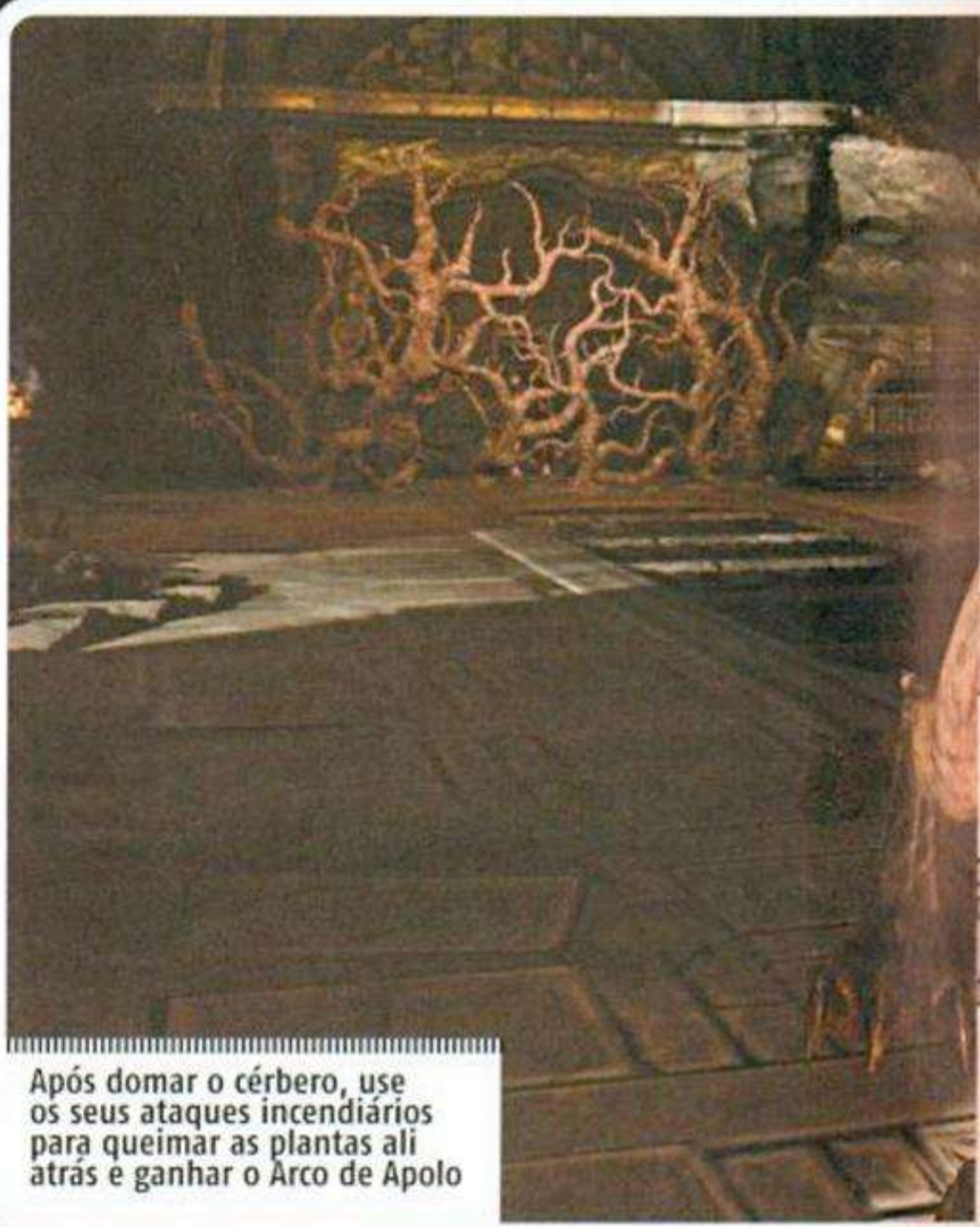
- Fique sobre o disco central para "ativar" os três juízes do inferno: Aeacus, Radamanto e Minos. Eles julgam Kratos digno de prosseguir.

MINOTAUR HORN #2: após passar pelos dois minotauros, antes da passarela, procure pelo caminho oculto à direita para encontrar um portal.

- Vá pela passarela, pule o buraco e pule na ponte à esquerda para falar com uma pequena entidade que diz conhecer Kratos e pede sua ajuda. Kratos, deus do mau humor, recusa.
- Pendure-se na corrente. Prossiga até chegar em um local onde há uma base para uma grande fogueira; dispare uma flecha de fogo. Suba planando.




- Acione a alavanca, role para trás e pule rapidamente no elevador.
- Puxe um planador de Ícaro, destrua os inimigos rapidamente, deixe o planador perto do elevador e desça para ativar a alavanca novamente; coloque o planador no elevador, destrua mais inimigos, e jogue-o na fogueira para intensificar o vapor.



Após domar o cérbere, use os seus ataques incendiários para queimar as plantas ali atrás e ganhar o Arco de Apolo

- Plane até a plataforma, pendure-se para fazê-la descer e, sem soltar, contorne-a pela ponta para subir.

PHOENIX FEATHER #2: antes de subir planando, abra a porta.


 **MR. HAND:** destrua as mãos assassinas da sala do Phoenix Feather #2.

THE FORGE

Hratos encontra Hefesto, o ferreiro divino que construiu a caixa de Pandora. Ele padece no Inferno por ter enfurecido Zeus e avisa que a Chama do Olimpo não pode ser tocada por humanos ou deuses.

- Acione a alavanca à direita.

GORGON EYE #3: siga pela trilha à esquerda do gigante e procure o baú oculto entre os vasos.

 **IT'S GETTING HOT HERE:** você já fritou 100 inimigos com as flechas incendiárias do Arco de Apolo? Pois deveria...

- Gire a plataforma circular para alinhar a entrada com as passagens. Use a flecha de fogo para prosseguir.

- Hratos encontra novamente a



pequena entidade e recupera a Espada do Olimpo (Blade of Olympus), que havia perdido durante a queda ao Inferno.

- Pule de volta ao início da fase e vá ao portão sob a estátua de Hades. Queime o bloqueio.

PALACE OF HADES

• Siga pela direita e encontre uma pilha de pedras, arraste-a até perto da roda. Gire a roda e deixe a pilha de pedras encostada para impedir a roda de girar novamente. Escale a árvore até a passagem.



PHOENIX FEATHER #3: ao chegar na sala da estátua de Hades, siga pela esquerda, suba pela escada no fim do corredor e procure à direita.

- Gire a alavanca de frente para a estátua para fechar seus braços e revelar o caixão de Perséfone, a esposa de Hades, morta por Hratos.
- Examine o pedestal para jogar o caixão contra a estátua; os braços vão protegê-la, mas uma escada vai surgir à direita. Suba por ela.
- Desça pelo elevador e arraste a pilha de pedras até o elevador. Suba e deixe-o perto da roda.
- Volte à frente da estátua, gire a alavanca, corra para a escada à esquerda, gire a roda e trave-a com a pilha de pedras.
- Desça, gire a alavanca novamente e, desta vez, suba pela escada da direita para girar outra roda para travar os dois braços. Use o caixão para arrebentar o peito de Hades.

HADES

O Soberano do Inferno tem grandes pendências com Hratos, afinal o espartano matou sua esposa (Perséfone), sua sobrinha (Atena) e seu irmão (Poseidon). →

EPILOGO

(CONTINUAÇÃO)

... memórias trágicas de sua mente. Por dez anos, Hratos serviu aos deuses.

• Hélios, deus do sol, é raptado e levado ao mundo dos mortos pelo titã Atlas. Isso permitiu que Morfeu, deus dos sonhos, controlasse os deuses em um sono eterno. Hratos aceita salvá-lo em troca do sonhado esquecimento.

• Perséfone, a rainha do Inferno, permite a Hratos abandonar suas armas e pecados para viver com a sua filha nos campos Elíseos.

• A felicidade de Hratos dura pouco, pois ele descobre que isso foi uma manobra de Perséfone, a verdadeira mentora do rapto de Hélios, disposta a destruir o Olimpo, Inferno e Elíseos para se livrar do odioso cargo de Rainha do Inferno.

• Disposto a se sacrificar para salvar sua filha, Hratos destrói almas puras para se corromper e voltar ao Inferno, onde mata Perséfone e condena Atlas a carregar o mundo nas costas.

• Atena dá uma última missão para Hratos antes de sua redenção: destruir Ares, o deus da Guerra. Motivado também pela vingança, Hratos consegue a Caixa de Pandora em um templo nas costas do titã Cronos e, com o seu poder, mata Ares.

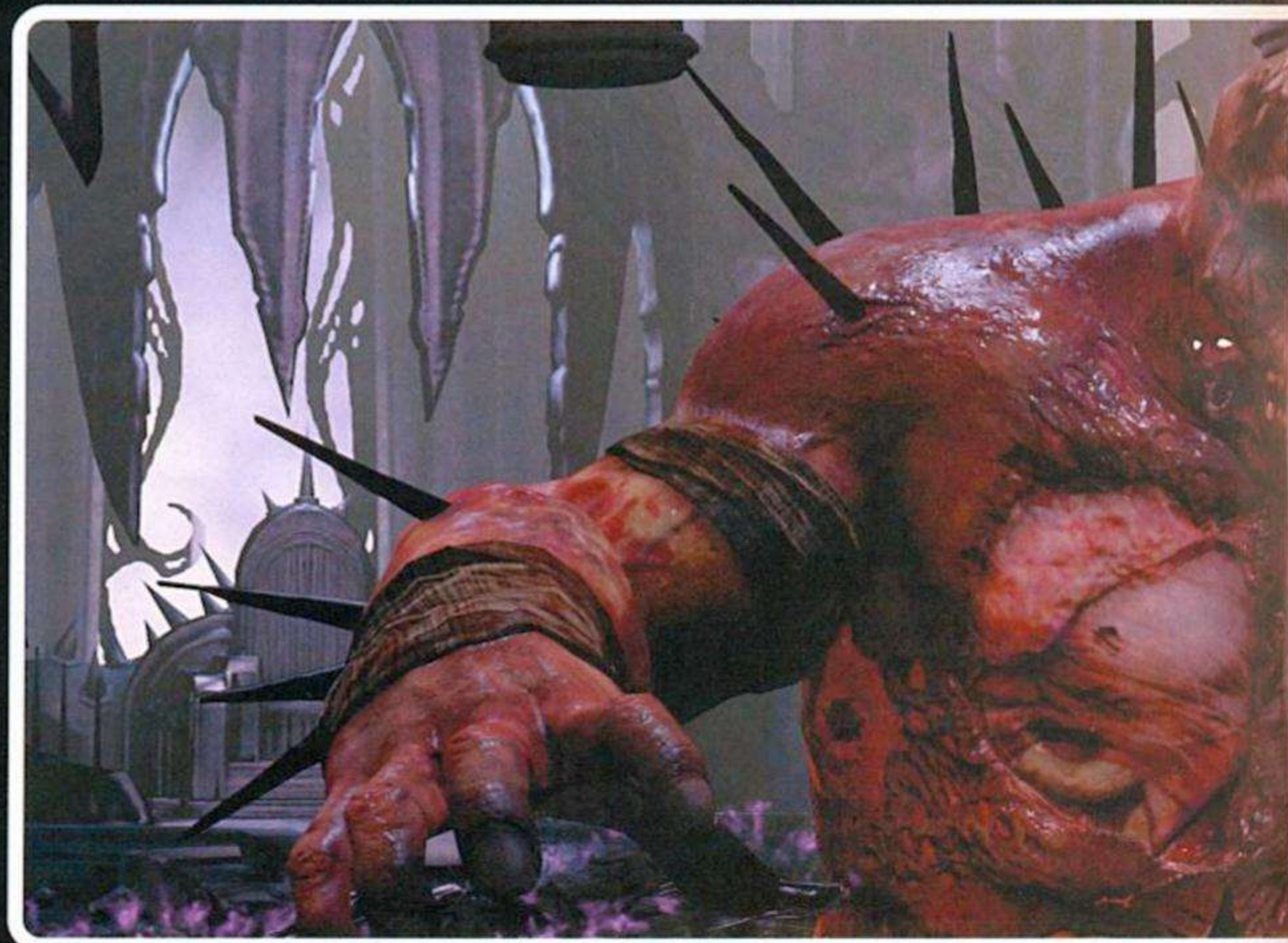
• Abandonado pelos deuses, que se recusaram a apagar as suas memórias, Hratos sobe na maior montanha do Olimpo e tenta o suicídio. Atena o salva e torna Hratos o novo deus da guerra.

• Mesmo vivendo entre os deuses, ainda há segredos ocultos. A mãe de Hratos, no leito de morte, revela que ele é filho bastardo de Zeus. Hratos nunca mais abaixaria a cabeça para nenhum deus.

- Vença o QTE no início ou perderá a alma de Hratos para Hades.
- Apenas esquive dos pisões. Pare de atacar e role para os lados para fugir dos ataques com a arma.
- Quando ele pular no teto, use o pulo duplo para escapar da onda de choque.
- Após enfraquecê-lo, execute o QTE para arrancar um bife do peito de Hades e destrua-o no chão para que não volte ao corpo do seu dono.



- Quando o chão brilhar, procure a área que não estiver brilhando e fique nela.
- Na segunda etapa, repita e ative o Rage of Sparta para atacar, invencível.
- Após arrancar um pouco de costelinha de Hades, corra sem parar para fugir dos ataques que saem do chão e fuja das criaturas que ele evoca.
- Após mais um QTE, Hratos trava a arma de Hades e começa uma espécie de "cabo de guerra". Não fique apenas batendo, esquive com o analógico e recue para não cair no buraco.
- Após algum tempo e paciência, inicie o QTE.
- Hratos rouba as Garras de Hades (Claws of Hades), equipe-as.
- Ataque com tudo e pule sobre o soco



rasteiro e role para os cantos para evitar os tapas no chão.

- Quando Hades for atacar com as duas mãos, pule no canto e pendure-se no gancho brilhante para pular nas costas do chefe e ganhar vantagem.
- Ao vencer, Hratos usa a arma do próprio deus para roubar sua alma, o que permitirá a Hratos mergulhar nos rios infernais sem ser atacado pelas almas. Com a vitória, Hratos destrói o equilíbrio do Inferno e liberta todas as almas pecadoras.

ITEM SECRETO - Hades' Helm:

mergulhe no rio (■) e volte contra o fluxo para encontrar o elmo de Hades.

- Mergulhe e passe pelo buraco no corpo de Hades.

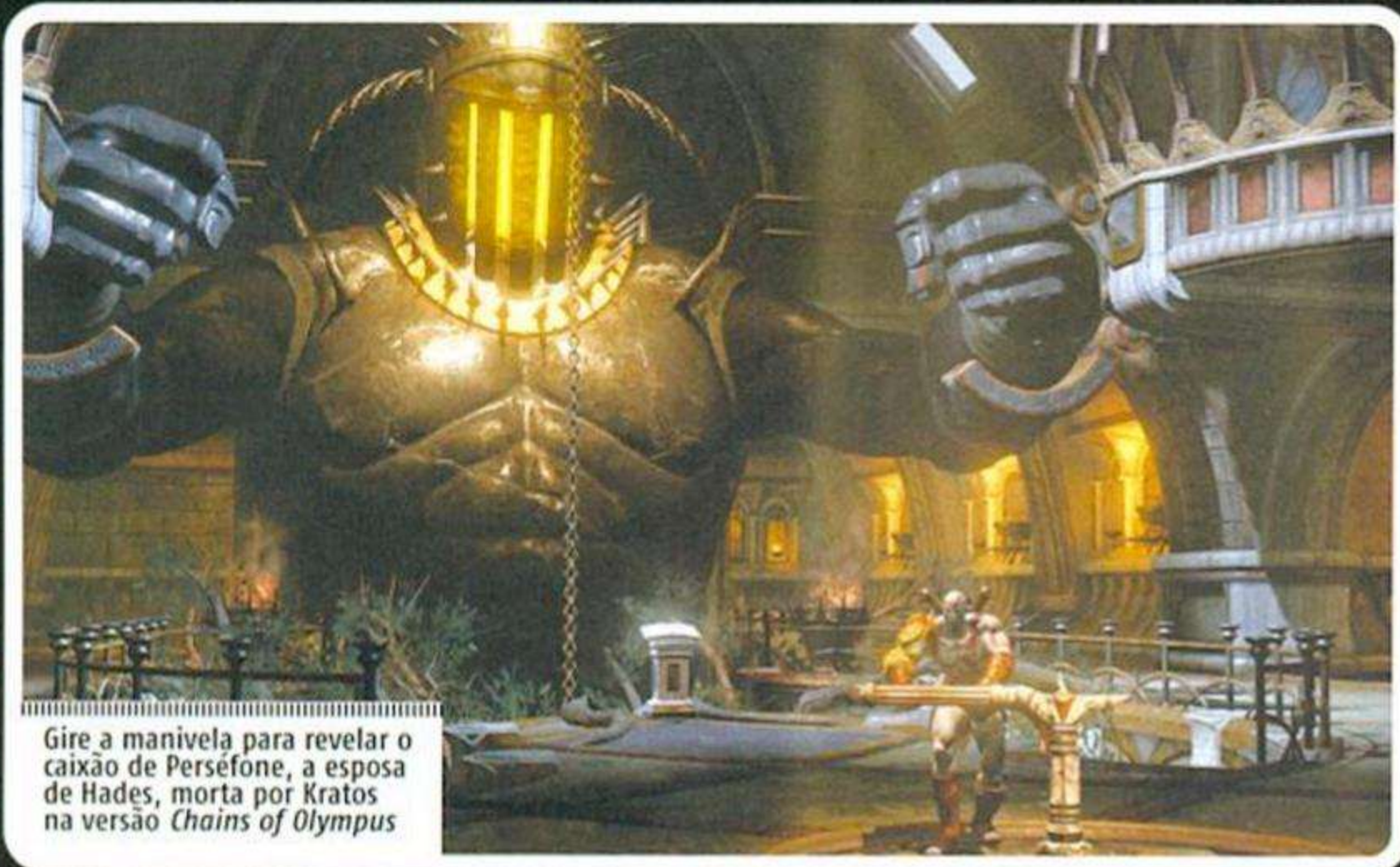


HOOHER: Hades foi derrotado e as almas estão soltas. Bom, pelo menos você ganhou um troféu.

THE FORGE

Hratos reencontra Hefesto e conta as novidades. O ferreiro divino conta como ele, filho de Hera, foi respeitado, conhecido como o maior ferreiro do Olimpo, recompensado por Zeus com o casamento com a deusa Afrodite. Ele revela como tudo mudou no dia que Hratos matou Ares e Zeus tornou-se feroz e temível. Zeus tomou a "filha" de Hefesto, Pandora, e, desde então, o ferreiro tentou recriá-la inúmeras vezes, em vão. Ele sente que Pandora está viva e pede a Hratos que a salve, mas Hratos só pensa em sua vingança.

- Agora que possui a alma de um deus, Hratos pode atravessar o portal de Hipérion (pai de Hélios). Siga pelo único caminho possível até o início da fase infernal e passe pelo portal para ir à cidade de Olímpia.



Gire a manivela para revelar o caixão de Perséfone, a esposa de Hades, morta por Kratos na versão *Chains of Olympus*




Hades, em toda a sua podridão. Irônico é perceber que Kratos é muito mais violento e agressivo do que o próprio deus do Inferno

THE CITY OF OLYMPIA

Kratos encontra Gaia pendurada na montanha, impossibilitada de subir sozinha. A titã pede ajuda ao espartano, que cheio de rancor pela traição, nega.

- Ataque com tudo o braço de Gaia para derrubá-la no abismo.

 **HANDY MAN:** jogue a mão amputada de Gaia no penhasco.

- Na caverna, acerte uma flecha na harpia para atraí-la, então use-a como transporte (aperte **L1** + **○** para agarrá-la e pule no final).

GORGON EYE #4 e **MINOTAUR HORN #3:** após a próxima "trilha" de harpias, ao invés de prosseguir, note que há uma passagem no alto, à direita. Atraia a harpia anterior para mais perto e use-a para alcançar os baús secretos.

- Derrote o centauro e a quimera. Examine a besta, carregue-a e, assim que a carruagem de Hélios passar na frente, solte e derrube-a. O titã (que provavelmente é Hipérion, o pai de Hélios) vai

destruir a carruagem e jogar Hélios contra a montanha.

- Volte e acerte uma flecha na harpia para atraí-la. Atravesse o abismo pulando de uma harpia para outra (só pule quando outra harpia estiver selecionada).
- Escale até encontrar Hélios.
- Ataque o ciclope e enfraqueça-o para montar nele. Use seu poder para destruir os guerreiros que protegem Hélios.
- Hélios tenta chantagear Kratos, mas recusa-se a falar sobre a localização da Chama do Olimpo.
- O deus do sol tenta cegar Kratos. Mova o analógico esquerdo para controlar a mão de Kratos e bloquear a luz cegante enquanto se aproxima de Hélios.
- Após apanhar mais um bocadinho, Hélios tenta sua última cartada →



EPILOGO

(CONTINUAÇÃO)

- Para esquecer sua dor, Kratos envolve seus exércitos espartanos em infindáveis guerras e torna-se mais cruel do que Ares fora. Tanta destruição fez com que os deuses se voltassem contra Kratos.

- Enganado por Zeus, Kratos perdeu todo o seu poder divino. Zeus oferece uma chance de redenção e submissão a Kratos, mas este recusa, o que resulta em sua morte e a aniquilação de todo o exército espartano.

- Outra vez no Inferno, o espartano desta vez é salvo por Gaia, a mãe dos titãs, que deseja iniciar um levante contra o Olimpo e vingar-se pela derrota na Grande Guerra.

- Aliado dos titãs, inclusive de Atlas, que concede parte de seu poder ao espartano, Kratos monta o pégaso e voa à ilha das moiras, deusas que controlam o tempo e o destino. Kratos mata as três e volta no tempo, momentos antes de ser morto por Zeus.

- Kratos derrota Zeus, consegue subjugá-lo e, no momento em que vai desferir o ataque final, Atena entra na frente para proteger seu pai e é morta. Atena era a única deusa que Kratos ainda respeitava e, durante o breve momento de dor do espartano, Zeus foge.

- O espartano decide levar a guerra ao Olimpo, matar Zeus e os deuses que ficarem em seu caminho. Mas ele não vai fazer isso sozinho. Com o poder que tomou das moiras, Kratos volta no tempo até a Grande Guerra, salva os titãs e os traz para o presente para formar seu exército.

- Enquanto isso, Zeus reúne os deuses para confrontar Kratos e os titãs. E aqui começa a trama de *God of War III*.

Seja rápido, contorne os obstáculos e nunca fique na linha de queda das rochas. Não é difícil, mas cansa...




e tenta enganar Hratos, dizendo que, para vencer Zeus, Hratos deve ficar sobre a Chama do Olimpo para receber o seu poder. Para azar do mentiroso, Hratos já sabe que a chama é letal e executa Hélios. A morte do deus cobre os céus com nuvens e a Terra passa a sofrer com terríveis tempestades.

- Hratos guarda para si a cabeça de Hélios (Head of Helios), que serve como lanterna e revela segredos.

ITEM SECRETO - Helios' Shield: use a luz de Hélios para iluminar o chão à direita do cadáver e encontrar o item.

- Use a luz de Hélios para revelar uma porta secreta à esquerda do cadáver.

 **SHINE LORD:** prêmio por transformar Hélios em uma lanterna.

THE PATH OF EOS

GORGON EYE #5: antes do primeiro Save Point, oculto do lado esquerdo.

- Use a luz de Hélios para seguir seu caminho na caverna e revelar uma passagem no caminho sem saída.

PHOENIX FEATHER #4: quando encontrar uma corda, não pule: desça para encontrar baús secretos antes.

- Após reencontrar o pequeno ser espiritual, alveje a harpia para atraí-la e use-a para chegar à ponte.

- Se quiser dois baús de orbs, no final da ponte, pule para frente.

GORGON EYE #6: ao encontrar um baú de magia e um de energia juntos, destrua a armação de madeira à direita e ilumine a parede com a cabeça de Hélios para encontrar o baú.

PHOENIX FEATHER #5: após a ponte, à esquerda de dois baús de energia e magia, há um baú secreto no canto. Você não poderá vê-lo, mas basta chegar perto e o botão surgirá na tela.



THE CHAIN OF BALANCE

A Corrente do Equilíbrio atravessa o Olimpo no meio, começa no Inferno e vai até os templos dos deuses, no topo do Olimpo. Hratos usa este atalho e sobe voando com suas asas de Ícaro. Mas antes, no meio do caminho, encontra um labirinto de cubos.

PHOENIX FEATHER #6: preste atenção na escalada. Pouco antes do segundo túnel de vento, Hratos desce da parede perto de uma emanção de energia.

Use a luz de Hélios para revelar o baú.

THE CAVERNS

MINOTAUR HORN #4: ao aterrissar, use a luz de Hélios à sua direita.

- Use uma flecha incendiária nas raízes para soltar o enorme cubo.
- Após o passeio, vá pendurando nos pontos brilhantes e solte outra caixa.
- Minotauros tentarão destruir o cabo que segura a caixa. É preciso ser rápido e não focar o ataque em apenas um, senão o outro vai dedicar-se a destruir o cabo. Use o agarrão a distância (**L1** + **○**) para puxá-los para longe e interromper os seus ataques.
- Quando surgir um cérbero, enfraqueça-o e monte nele para usar seu poder para devastar a cambada de minotauros que virá.
- Ao chegar em segurança, encontre o irritante Hermes. Ele provoca Hratos, mas resolve não ficar por perto e sobe pela Corrente do Equilíbrio. Vá atrás dele.

THE FLAME OF OLYMPUS

GORGON EYE #7: use a luz de Hélios para revelar as pinturas ao redor da sala e achar uma sala secreta ao lado da outra grande corrente.



Hratos chega ao topo do Olimpo, encontra a chama e descobre que ela não é uma fonte de poder, mas sim a proteção da Caixa de Pandora. Aquela mesma que Hratos abriu para ganhar poder para confrontar e matar Ares.

No momento em que Hratos ia tocar as chamas, o espírito de Atena surge para impedi-lo e revela que, dentro da caixa, existe um poder ainda maior do que aquele que Hratos usou, um poder desaparecido do mundo.

Atena lembra que isso remete à Grande Guerra, quando os deuses derrotaram os titãs. Naquela época, →

Demos vida
ao **som** do
seu game.



Poltrona Home Theater **X-Rocker**

by Ace Bayou Corp.

X Rocker II Pro Series

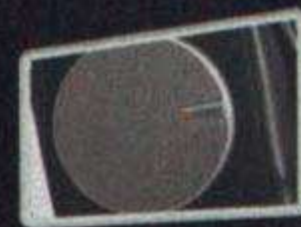
X Rocker Storm



X Rocker II



Compatível com Xbox 360, Xbox, PS3, PS2, Wii, principais consoles e portáteis, TV, DVD, TV a cabo, CD e a maioria dos aparelhos MP3.



Som estéreo com **subwoofer ultra potente** nas versões X Rocker II e Pro Series.



Conexão entre **várias X Rockers**: interatividade e **muito mais emoção** entre **vários jogadores**.

Revendas:

AMERICANAS.com

extra
hipermercados

magazineluiza
vem sair feliz

PONTO FRIO

shop time

Submarino

Walmart
Analisar sempre. Não basta.

XRocker
A EMOÇÃO FAZ PARTE DO JOGO.

Zeus percebeu o grande mal originado daquela batalha e viu que ele poderia destruir o mundo dos homens e deuses, então pediu a Hefesto que construísse uma caixa capaz de selar o conteúdo deste mal (medo, ganância, ódio e outros pecados) para que ele nunca mais afligisse o seu reino.

Porém, quando Kratos abriu a caixa, absorveu poderes incríveis e libertou o mal. O medo se apossou de Zeus. Atena explica que apenas com Pandora será possível passar pelas chamas do Olimpo. Hermes reaparece e atrai Kratos para uma caçada.

- Pule e plane até onde Hermes está. Sua missão é segui-lo. É um caminho perigoso, mas não exige explicação, basta interagir com os cenários, escalar parede e pendurar em objetos.
- Ao chegar na catapulta, agarre a manivela e gire-a para reposicionar a arma. Suba e cumpra o QTE para Kratos se lançar junto com a pedra e alcançar Hermes.



- O deus está ferido. Vá atrás dele. É um combate simples, insista em combos rápidos para acertá-lo.
- Kratos vai arrancar as pernas do coitado (apenas para pegar suas botas, Boots of Hermes). Vale lembrar que o segundo comando da execução exige segurar **○** até posicionar a espada e soltá-lo para arrancar a segunda perna.

HIT MAN: alcançar um combo de mil Hits pode ser difícil... mas Hermes pode ajudá-lo. Após derrotá-lo, antes de apertar o botão para iniciar o QTE final, espanque-o com ataques fracos até chegar a mil. Ele não vai morrer, tampouco revidar. Até que ele é um cara legal...

ITEM SECRETO - Hermes' Coin: após a vitória, procure pelo item atrás da enorme cabeça da estátua.



Da textura do couro do minotauro ao sangue que cobre o corpo de Kratos: o avanço tecnológico dos gráficos de GoW III é inigualável

SHOE DELIVERY: silencie Hermes, o irritante, e fique com suas botas. Kratos é marginal!

- Fique de frente para a estrutura de madeira e segure **L1 + X**, então solte **X** para subir com a nova habilidade. Repita sempre que vir marcas de pés.

PHOENIX FEATHER #7: prossiga usando a habilidade de Hermes e, após passar por uma parede cinza ornamentada, use a luz de Helios no canto para revelar o baú.

MINOTAUR HORN #5: após encarar os ciclopes de armadura, continue até o final da passagem.

• Abra a porta entre as estátuas.

THE FLAME OF OLYMPUS

• Siga pela direita, entre no corredor e use o ataque com a luz de Hélios para revelar as inimigas.

PHOENIX FEATHER #8: chegando na sala das musas, suba pelo vapor.

- No alto, pule na plataforma central e gire as rodas para montar a imagem de uma espada abaixo (o cabo deve ficar à esquerda e a ponta à direita).



- Desça e examine os botões do PlayStation. Em um momento à la *Guitar Hero*, aperte os botões quando eles passarem na área marcada.
- Acione a alavanca para descer a plataforma. Destrua as medusas para conseguir vencer os guerreiros com escudos indestrutíveis.
- Gire a manivela ao redor da Chama do Olimpo até onde puder só para descobrir que os benditos juízes do inferno estão segurando a corrente.



GORGON EYE #8: Vá pela porta que se abriu. Desça pela escadaria e use a luz de Hélios para revelar o baú.

HERCULES

Hera, esposa de Zeus, e Hércules, outro filho bastardo de Zeus (assim como Hratos), esperam pelo espartano. Hera zomba da busca de Hratos e Hércules revela o ciúmes que sente do irmão, acreditando que Zeus o escolheu como favorito. Hércules zomba de seus famosos "12 Trabalhos", como se fossem missões inglórias perto das missões que Zeus confiou a Hratos, como derrotar Ares, o deus da guerra, por exemplo. Hércules desafia Hratos e diz que este será o seu décimo terceiro trabalho, aquele que o transformará em um deus da guerra.

- Quando Hércules descer para a briga, jogue os inimigos menores contra ele e abuse de combos curtos seguidos de esquiva.
- Quando ele investir contra Hratos, vença o QTE e jogue o semideus contra uma das paredes de espinho.

- Repita algumas vezes (só não repita a parede de espinhos). Quando Hércules causar um clarão que deixará Hratos cego momentaneamente, vá até as costas do inimigo e vença o QTE para roubar suas luvas de combate, as Luvas de Nemeia (Nemean Cestus). Use-as com gosto contra Hércules.
- No final, vença o QTE para não ser jogado para fora da plataforma e assista a uma cena violentíssima.

ITEM SECRETO - Hercules' Shoulder Guard: ao cair no esgoto, mergulhe sob o cadáver de Hércules e pegue-o.

- Com a nova arma, é possível destruir as pedras azuis e os escudos especiais.

MINOTAUR HORN #6: Após sair do túnel aquático, procure o baú atrás.

SIBLING RIVALRY: prêmio por socar a fuça de Hércules como se não houvesse amanhã.

POSEIDON'S CHAMBER

- Gire a roda e vá até o Save Point.

- Siga pela direita, desça na câmara dos portais e pule no portal da direita.
- A plataforma vai descer com o peso de Hratos. Use pulos duplos seguidos para que a plataforma suba aos poucos e pule na área à esquerda, onde há uma alavanca.
- Desça, agarre os cachorros e chute-os no portal da direita. Com isso eles vão cair na plataforma e farão peso. Vá até lá e entre no portal inferior.



OBEDIENCE SCHOOL: prêmio por agarrar e chutar 50 cachorros. Se ainda não alcançou a meta, aproveite que, na área dos portais, eles aparecem infinitamente (desde que você não os chute no portal).

ITEM SECRETO - Poseidon's Conch Shell: ao entrar na câmara da princesa, procure pelo item no canto direito.

GORGON EYE #9: na mesma sala.

- Mate os cachorros e salve a garota. Conduza-a, aos trancos e barrancos, até o início da fase.
- Gire a roda para abrir a porta e Hratos vai usar a garota para travar o mecanismo. Ok, Hratos. Essa foi cruel demais até mesmo para você.

I DIDN'T DO IT... BUT I WISH I DID! premiação por prender a princesa na roda e matá-la.

- Prossiga para se comunicar com →





Hefesto, filho de Hera e ferreiro divino, construiu a Caixa de Pandora e tornou-se uma lenda

Pandora. Ela avisa que está no labirinto e Hratos precisa achá-la. Zeus avisa Hratos para ficar longe dela e fala da garota como se fosse uma abominação.

PHOENIX FEATHER #9: na sala onde conversou com Pandora, use a luz de Hélios para revelar o baú secreto.

THE UPPER GARDENS

- Gire o mecanismo das plataformas e siga até chegar em uma inativa; gire a penúltima e vá ao aposento de Afrodite.
- A deusa está muuuito insatisfeita, pois há muito tempo não surge um homem nas redondezas e seu marido, Hefesto, está preso no Inferno e não parece fazer muito o tipo da deusa.
- Aqui rola um daqueles minigames sacaninhas clássicos de *God of War*. Clique em Yes se quiser brincar...

ITEM SECRETO - Aphrodite's Garter: atrás da cama de Afrodite. Tome cuidado, é possível cair no abismo.

MINOTAUR HORN #7: ao lado do portal de saída da câmara de Afrodite.

LADIES MAN: não decepcione Afrodite, vença o "minigame" e deixe as servas na vontade.

Hratos pergunta a Hefesto sobre o labirinto e ele saca que o espartano está em busca de sua filha de criação, Pandora. Ele conta como criou a caixa para conter os males da Grande Guerra e como usou a essência da Chama do Olimpo para criar uma chave perfeita para a caixa, uma chave que criou vida própria e transformou-se em uma criança, nem viva ou morta, Pandora.



Ele cuidou dela como se fosse uma filha e amou tanto a criança que a escondeu quando Zeus veio buscar a caixa. Por via das dúvidas, ele convenceu Zeus a esconder a caixa nas costas do titã Cronos, afinal ninguém poderia ir até lá. Ele mentiu para Zeus para proteger Pandora.

Porém, quando Hratos abriu a caixa de Pandora, Zeus descobriu a mentira de Hefesto e o torturou até ele confessar onde escondeu Pandora.

Zeus a levou embora e mandou o ferreiro para o Inferno. Ao perceber que Hratos não vai mudar seus planos, Hefesto muda de atitude e decide ajudá-lo a matar Zeus. Hefesto promete criar uma arma poderosa, mas para isso precisa da pedra Omphalos, perdida no Tártaro.

TARTARO

PHOENIX FEATHER #10: Na trilha inicial do Tártaro.

- Destrua o exército e escale as rochas (não segure **X** no pulo duplo ou corre o risco de não pendurar na escalada).

NO GUTS, NO HONOR: derrote e execute com QTE o terceiro centauro (é vital que você tenha estripado os outros dois também).

GATES OF TISIPHONE

- Puxe as duas correntes nos cantos.
- Empurre os dois blocos para dentro.
- Comece a escalada pela esquerda, use a harpia e vá até os blocos da direita.
- Suba e vá para esquerda para empurrar um bloco. Use outra harpia para chegar no próximo bloco e ative o mecanismo.

PHOENIX FEATHER #11: à esquerda do Save Point. →

INFORME PUBLICITÁRIO

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

PES 2010

A AGARRE SEU CELULAR E ENTRE NO MAIOR PALCO DO FUTEBOL DIGITAL DO PLANETA EM PRO EVOLUTION SOCCER 2010. Prove que você tem habilidade para disputar e vencer as ligas regionais, uma copa do mundo ou muitos outros campeonatos disponíveis neste famoso e incrível jogo!

©2009 Konami Digital Entertainment
All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

> Produtora: Konami
> Publicadora: Tectoy
> Gênero: Esporte
> Preço: R\$ 9,99



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.

> Produtora: Konami
> Publicadora: Tectoy
> Gênero: Ação
> Preço: R\$ 9,99



METAL GEAR CLASSIC

DIRETAMENTE DO ARCADE, METAL GEAR CLASSIC CHEGOU PARA CELULAR. Conduza Solid Snake através de missões secretas. Com uma variedade de armas e acessórios, participe das missões originais deste incrível jogo que fez sucesso no mundo todo.

©1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Metal Gear™ is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Distributed by Konami Digital Entertainment, Inc.

> Produtora: EA
> Gênero: Puzzle
> Preço: R\$ 9,99



TETRIS REVOLUTION

ENTRE NA REVOLUÇÃO! Esta emocionante continuação do Tetris POP oferece doses explosivas de diversão e pode mudar a sua cabeça! Desafie a mente enquanto treina com os melhores jogadores de Tetris do mundo. Utilize as repetições para aprender os movimentos dos Mestres!

Game code © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Tetris ® & © 1985-2009 Tetris® Holding LLC. All Rights Reserved. Tetris logo, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding, LLC. Licensed to The Tetris Company. Sub-licensed to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

> Produtora: EA
> Gênero: Ação
> Preço: R\$ 9,99



TIME CRISIS ELITE

TIME CRISIS ELITE TRAZ AÇÃO CLÁSSICA DE ARCADE PARA SEU CELULAR! A coordenação e os reflexos do jogador serão testados ao limite, numa missão de importância crucial. Um jogo de tiro rápido e ação intensa, impulsionada pela história.

Time Crisis Elite™ © 2009 NBNE

O que é

Jogos para você baixar e jogar no celular. É diversão garantida quando e para escolher o Jogo Download, selecione o modelo do seu celular.

Selecione o seu celular

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui

Ainda não é cliente Claro ou seu celular não está na lista, clique aqui

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



Nesta corrida caótica com níveis elevadíssimos de octano, você controla e aborará em seus adversários e até mesmo dirigirá em duas rodas para alcançar a vitória. Construa a sua reputação e seu fã-club em três diferentes circuitos tropicais ao longo de 10 missões.

Racing Fever GT 3D Preço: R\$ 10,00

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

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

1. JAMES CAMERONS AVATAR | 2. PES2010 - WINING ELEVEN
3. CALL OF DUTY 2: MODERN WARFARE 2 | 4. FIFA10 | 5. SONIC UNLEASHED





Kratos, neto bastardo de Cronos, enfrenta seu avô sem o menor questionamento sentimental. A batalha rola no corpo do titã e as dimensões são impressionantes

OPEN SESAME: abra o portão de saída da fase Gates of Tisiphone.

CRONOS

Ao encontrar a mão de Gaia, Hratos é surpreendido por Cronos, seu avô. O titã está enfurecido por Hratos ter matado Gaia. Cronos, como todos, culpa Hratos por todas as desgraças que Zeus causou após a morte de Ares. Zeus banuiu Cronos para o Tártaro e agora ele quer a desforra.

- Vença o QTE para não ser esmagado e, quando os olhos de Cronos brilharem, ataque com o clarão da luz de Hélios (segure **L1** + segure e solte **▲**).
- Quando a algema girar, continue escalando e ataque a ferida para seguir.
- Ataque a unha de Cronos e arranque-a.
- Quando ele for dar um tapa, fique na área que a sombra não atinge.
- Pule na lateral "pelada" do dedo para escalar e, de frente para os olhos do titã, execute outro clarão.
- Escale até o cinturão, abra o miolo e soque o umbigo do titã.
- Ao fugir da mão do titã e balançar

pelos apetrechos, corra pelo braço.

- Um ciclope vai sair do ombro de Cronos, enfraqueça-o, monte nele e arrebente a ferida. Vença o QTE.
- Cronos engole Hratos. Péssima ideia. Desça goela abaixo segurando **R1** e desvie dos obstáculos. Execute o QTE para fazer uma cirurgia de saída.



- Hratos encontra a pedra no titã.
- Suba pelos dedos, vá até a barriga e destrua a pedra azul. Vença o QTE para fazê-la atravessar o queixo do titã. Vá até a cabeça e finalize.

TITAN SLAYER: Hratos derrotou Cronos. Um parente a menos para dividir a herança.

Hratos acusa Hefesto de enviá-lo para uma armadilha, mas o ferreiro o convence de que sabia que ele podia vencer o titã. O deus ferreiro cria a arma Nemesis Whip com poderes elétricos, mas, como já havia ficado óbvio, o ferreiro havia percebido que nada faria Hratos mudar de ideia e o estava botando em armadilhas. A arma dá uma descarga elétrica descomunal em Hratos, mas ele consegue, aos poucos dominá-la, e dá o troco.

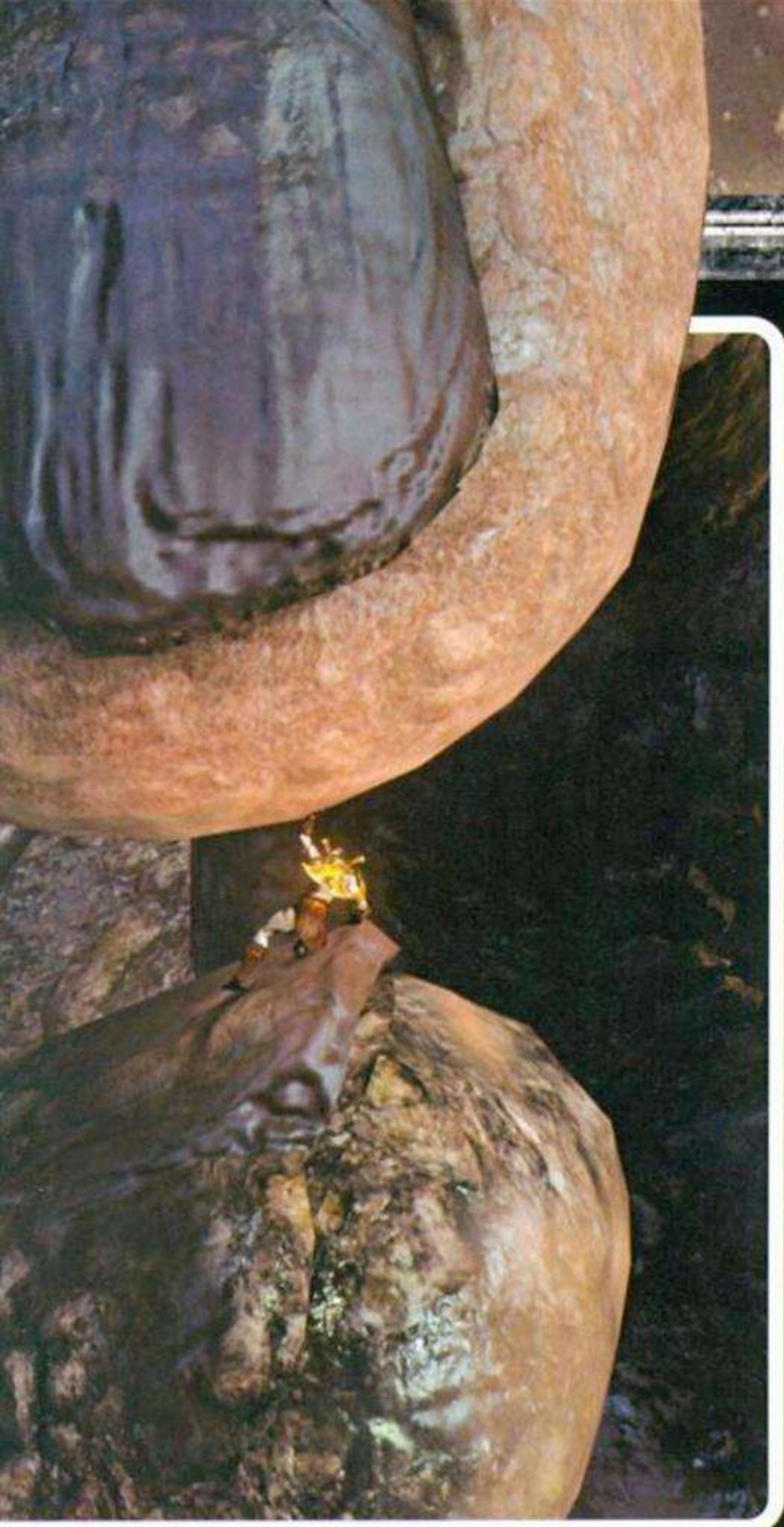
- Enquanto o ferreiro fica paralisado com o choque, ataque com a Nemesis Whip o segundo condutor para ativar o mecanismo e matá-lo.

ITEM SECRETO - Hephaestus' Ring: após executar o deus, procure o item no chão, na trilha da esquerda.

- Suba no portal e volte pelo quarto de Afrodite. E faça uma "festinha" de novo, se precisar de mais orbs.

THE UPPER GARDENS

- Volte às pontes e use a arma elétrica para ativar os mecanismos quebrados.




• Na sala de Dédalo, famoso arquiteto que outrora criou o Labirinto de Creta e, agora, criou o labirinto de cubos para Zeus, puxe a alavanca à direita para erguer a plataforma e dispare a besta contra o portão para abri-lo.

GORGON EYE #10: gire a besta, aponte-a para o portal à esquerda e dispare. Siga pendurado na corda até chegar no baú.



ITEM SECRETO - Daedalus' Schematics e **PHOENIX FEATHER #12:** gire a besta e aponte-a para o centro da sala; use as botas de Hermes para subir até o portal laranja e ative a alavanca para descer os dois baús; volte rápido pelo

portal e dispare a besta para derrubar os baús com os itens secretos.

 **FEATHER PLUCKER:** sua coleção de Phoenix Feathers está completa! Orray!


• Dispare novamente a besta, entre no portal azul à direita e pule na corda no alto para achar uma fortuna em orbs.

MINOTAUR HORN #8: ative a alavanca no térreo para baixar a plataforma da besta, gire-a para esquerda e atire para que a corda passe por vários portais. Entre no portal azul da direita, pule e plane até a corda.

MINOTAUR HORN #9: desça pela corda na passagem central e pule para trás para encontrar os baús.

• Prossiga até a entrada do labirinto para encontrar Hera. A esposa de Zeus está toda machucada, consequência da destruição da arena durante a batalha de Kratos e Hércules, e solta o verbo para cima de Kratos.

Item Secreto - Hera's Chalice: após a conversa com Hera, a deusa joga seu cálice para esquerda. Pegue-o.

 **PRICELESS:** você coletou todos os itens secretos. Ainda não pode usá-los, mas valem um troféu.

• Entre no labirinto e use a luz de Hélios para revelar um baú secreto.
• Volte até o Save Point e siga pelo

caminho da esquerda.

GORGON EYE #12: use a luz de Hélios ao lado de dois baús de orbs (este lugar fica à direita de um baú de mana).

• Chegando ao centro do labirinto, pise no enorme botão para ativar um poder que distorce a realidade.
• Enquanto a tela estiver verde, abra o portão abaixo e corra para subir pela escada à esquerda.

MINOTAUR HORN #10: após descer a escada e ficar de frente para o buraco, pule e plane para a entrada à esquerda.



• Pegue o pilar/escada, gire-o e coloque-o debaixo da queda d'água para encher o recipiente ao lado e descer uma plataforma.
• Encontre Hera. Ela provoca Kratos... porém pega pesado quando fala mal de Pandora e, só por isso, o espartano a mata. Com isso, os vegetais perdem a proteção e Kratos pode incendiá-los.
• Queime o mato do portão, pegue o mesmo pilar/escada e empurre-o até a grade ao lado do recipiente da →

Mova o pilar/escada até a queda d'água para encher o recipiente ao lado. Antes, altere a percepção da realidade



esquerda. Pise no botão para distorcer a realidade e a água cairá sobre o pilar/escada, enchendo o recipiente.

- Pegue o pilar/escada, desça pela rampa, gire-o e coloque no final da trilha ao lado da escada quebrada, ao lado do último recipiente.



- Com tudo posicionado, deixe o corpo de Hera lá perto e ative o botão para distorcer a realidade. A configuração que você montou vai formar uma passagem, leve Hera até o último recipiente e jogue ela dentro.
- Deixe o pilar/escada sobre o botão que distorce a realidade e suba pela escada pela rota de saída.



SEEING THINGS FROM A DIFFERENT PERSPECTIVE: Hera estava errada: Kratos não é burro e resolveu o enigma do labirinto.

- Use a rota de harpias para chegar na entrada do Labirinto principal.

GORGON EYE #12: antes de entrar, use a luz de Hélios e ache o baú à esquerda.



EYE CANDY: Parabéns! Você coletou todas as Gorgon Eye e está cheio de vida...

THE CAVERNS

Kratos encontra Dédalo na entrada do labirinto. O criador de toda esta engenhosidade está preso e louco. Também, pudera: Zeus prometeu devolver a ele Ícaro, seu filho morto, em toca do labirinto. E não cumpriu sua promessa.

MINOTAUR HORN #11: baú no primeiro bloco do labirinto.



BLOODY HELL: banhar Kratos com o equivalente a 500 baldes de sangue. A esta altura você já deve ter conseguido a proeza, caso

TESOUROS

Os Godly Possessions, indicados no detonado como itens secretos, são itens de valor pessoal para os deuses, e habilitam vantagens enormes para Kratos (mas só depois de terminar uma vez e jogar de novo no mesmo nível em que foram habilitados). Sim, isso é chato. Ah, também é preciso pausar o jogo e ativá-los no menu de itens (escolha a opção "on" para ligar). Para completar, usá-los desativa o ganho de troféus. Presente de grego mesmo.

- **Zeus' Eagle:** Rage of Esparta infinito.
- **Hades' Helm:** barras no máximo.
- **Helios' Shield:** multiplicador de combo x3
- **Hermes' Coin:** 10x mais orbs vermelhos.
- **Hercules' Shoulder Guard:** diminui dano recebido em 1/3.
- **Poseidon's Conch Shell:** magia infinita.
- **Aphrodite's Garter:** permite usar as Blades of Athena o jogo inteiro.
- **Hephaestus' Ring:** vence QTE automaticamente.
- **Daedalus' Schematics:** item infinito.
- **Hera's Chalice:** energia cai, mas nunca se esgota.

contrário, aproveite a enxurrada de inimigos e faça aquele agarrão no qual o espartano ergue a vítima e a divide no meio como se partisse um ovo. É um banho de sangue, literalmente...

- Use a luz de Hélios para revelar uma passagem ao lado do Save Point.
- Desça na água. Há um baú secreto à direita. Acione a alavanca para elevar o nível da água. Escale a grade à direita e acione a alavanca.

MINOTAUR HORN #12: quando chegar à parede que exige o uso das botas de Hermes, siga pela direita para encontrar uma área secreta.



ARE YOU HORNY TO WIN?: prêmio por coletar todos os Minotaur Horn.

ESCORPIAO GIGANTE

- Equipe o Cestus e soque as pernas do escorpião para enfraquecê-lo.
- O segredo aqui é agarrar os



Primeiro, vieram as espadas Blade of Chaos. Depois, Atena entregou a Kratos as Blades of Athena e, agora, as trocou pelas poderosas Blades of Exile. Símbolos de dominação, aceitação e exílio, respectivamente

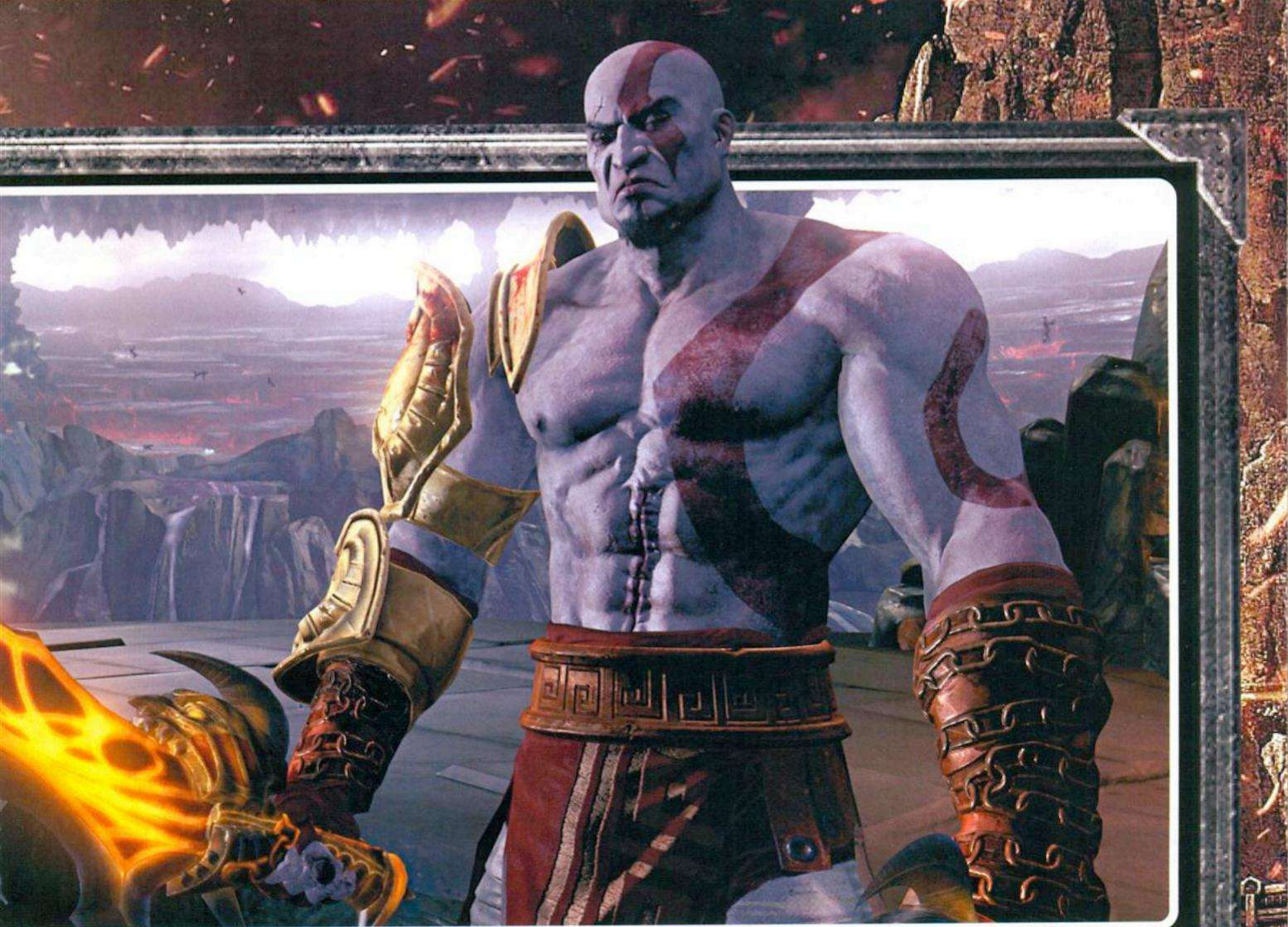
escorpiões menores quando precisar recuperar a energia de Kratos e para ficar invencível durante a animação e evitar golpes poderosos.

- Quando o bicho tombar, soque a fuça dele e vença os QTEs.
- Ao congelar a criatura, use o Cestus para destruí-la. Quebre também a cauda para encontrar o item Boreas Icestorm, com ele você pode acionar os dispositivos circulares vermelhos, como o que há no centro desta caixa. Ative-o, suba planando e ative outros mecanismos.



FREEZER BURN: Ícaro que o perdoe, mas você conseguiu o Boreas Icestorm.

- De volta ao topo, siga pela caverna da esquerda e ative o mecanismo.
- Ao encontrar Dédalo, ele confunde Kratos com Ícaro e ensina como controlar o labirinto. Kratos revela que Ícaro está morto e o sujeito pira de vez.
- Antes de prosseguir, encontre os



baús secretos à direita.

• Pendure na corda, suba pelos pontos brilhantes e ative o último mecanismo para formar o labirinto definitivo.



MAXED OUT: se você seguiu o roteiro direitinho e não fugiu de batalhas, a essa altura terá conseguido evoluir todos os seus equipamentos ao máximo. Se não conseguiu, acompanhe a localização de baús secretos adiante (tsc, tsc, tsc).

THE LABYRINTH

• **Cubo 1:** há um baú invisível no canto (há vários deles nesta fase, fique atento). Acione o mecanismo para girar a sala.

• **Cubo 2:** ative o mecanismo para girar a sala. Espere a chama apagar e abra os báus, um de cada vez. No lado esquerdo, espere a chama apagar e suba rápido pela grade, venha na direção da tela para contornar a área antes de se queimar. Pule para a grade da

armadilha vizinha e, quando os espetos superiores recuarem, suba e escale a grade. Caia sobre a parte segura e ative a alavanca.



• **Cubo 3:** puxe o peso para o meio e ative o mecanismo; fique de pé sobre o peso e pule para alcançar a área acima. Pule para o lado e plane para o outro lado da sala para encontrar um baú secreto. Deixe o peso à esquerda do segundo mecanismo, acione-o e coloque o peso sobre o botão para abrir a porta de saída.



SOULED OUT: já evoluiu sua Claws of Hades até o máximo? Ótimo. Use pelo menos uma vez cada uma de suas almas/evocações.

• **Cubo 4:** fique atento às pontas de espetos que aparecem no chão e caia fora antes que seja tarde demais. Quando surgirem pontas na sala toda, pendure-se na harpia.

• Adiante está a cela de Pandora. A garota se oferece a mostrar o caminho para Hratos. Coloque a garota nas costas de Hratos (●) e aperte **R1** para fazê-la subir.

• **Cubo 5:** puxe a alavanca para abrir uma porta para Pandora. Ative o mecanismo para girar a sala. Seja rápido na grade para chegar na alavanca e salvar Pandora (pule para a grade acima, esquerda, depois para a de baixo). Coloque Pandora no ombro para ela passar no vão no alto do portão. →



Até mesmo estátuas erguem-se para se opor a Kratos, mas a fúria do espartano poderia partir até mesmo o Olimpo ao meio

• **Cubo 6:** puxe o enorme bloco à esquerda e Pandora vai ficar presa. Escale com a bota de Hermes e pule na grade, seguindo para o canto direito. A grade vai descer, suba e contorne o bloco acima; ative o mecanismo e tudo vai girar. Vá rapidamente na direção da tela, contorne e suba; pendure-se na tela, vá para direita e, assim que a armadilha de espetos descer, pule lá e suba antes que ela te alcance. Gire a manivela, ative o mecanismo e destrua a cela com o Cestus.



Pandora dá uma lição sobre esperança para Kratos e diz entender seu papel na história; a garota sabe de sua função como "chave" da Caixa de Pandora e está pronta para o sacrifício.

🏆 **NICE TAN:** a esta altura, Kratos já deve ter cegado 100 inimigos com o ataque de Hélios. Não? Então abuse, pois o jogo está acabando.

• **Cubo 7:** Prepare-se para uma batalha longa. Use Cestus e abuse de **L1 + ●**.

Puxe a alavanca para abrir a portinha para Pandora e pise no botão para subir até a saída do labirinto.

🏆 **AMAZED:** atravesse o labirinto sem morrer nenhuma vez. Siga as nossas dicas e seja feliz.

- Pandora pede para Kratos quebrar a Corrente do Equilíbrio e erguer o labirinto em direção ao Olimpo. Kratos pula em direção ao Inferno. Desvie dos obstáculos, como sempre.
- Seu objetivo é usar o Cestus para quebrar as pedras azuis atrás das cabeças das estátuas, para impedi-las de segurar a corrente. A última cabeça está perto da descida de raízes.
- Há vários baús invisíveis por aqui.
- Desça e destrua a corrente. Suba voando até Pandora.

🏆 **THREE WISE MAN:** Kratos destruiu os juízes petrificados. O que esse rapaz tem?

Kratos encontra Pandora junto com Athena, ela insiste que Kratos deve cumprir sua missão e matar Zeus.

🏆 **LADIES MAN:** Pandora está salva. Incrível! Uma pessoa que Kratos não matou!

- Kratos escala a corrente de novo.
- No templo, volte à passagem secreta ao lado da outra corrente e quebre as rochas para achar mais baús.
- Gire a manivela em volta da Caixa de Pandora para rebocar o labirinto.

Pandora parte de encontro à chama, mas Kratos, em uma RARA atitude de nobreza, impede a garota de sacrificar-se. Zeus surge e joga a garota para a sua quase morte. É a gota d'água para Kratos.

ZEUS - PARTE I

- Pule os combos frontais de Zeus.
- Passe por baixo de Zeus quando ele pular e atirar raios. Ataque em seguida.
- Há alguns golpes muito eficientes que podem nocautear Zeus e abrir uma vantagem para Kratos, como Tartarus Rage, Plume of Prometheus e Spirit of Hercules.



Pandora consegue anular a Chama do Olimpo e cumpre o seu propósito. Diante do sacrifício da pequena, Kratos abre a caixa para encerrar a batalha... mas não há nada lá dentro!

ZEUS - PARTE II

- A luta é transferida para a área preferida de Zeus e fica mais complexa, é hora de abusar de Rage of Sparta e da magia Army of Sparta.

A luta é interrompida por ninguém menos que Gaia. A titã não morreu e ataca pai e filho com fúria, fazendo com que os dois caíam em seu interior.



ZEUS - PARTE III

- Use o Cestus para quebrar a barreira que protege o coração de Gaia. →

BIG BOY Games

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DIVERSÃO DE VERDADE

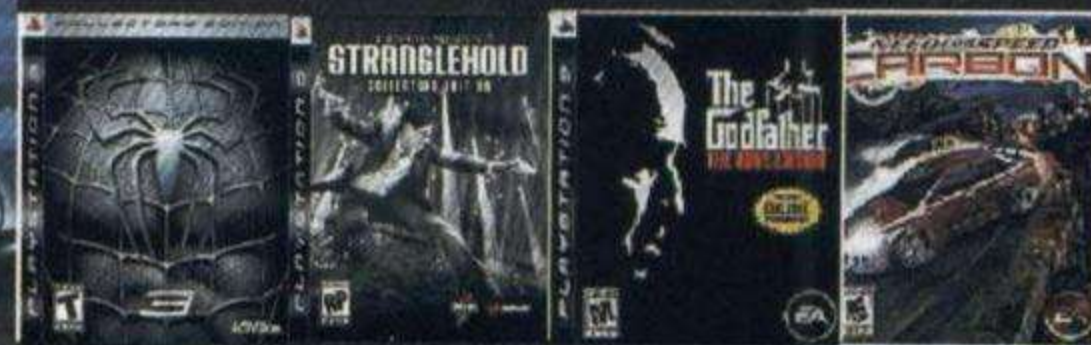
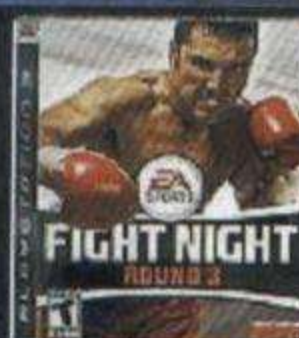
DESDE 1989

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 - Core Edition R\$ 599,00



PSP - God of War R\$ 699,00

R\$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS



TODO O SITE

10X

S/ JUROS



DESCONTO

10%

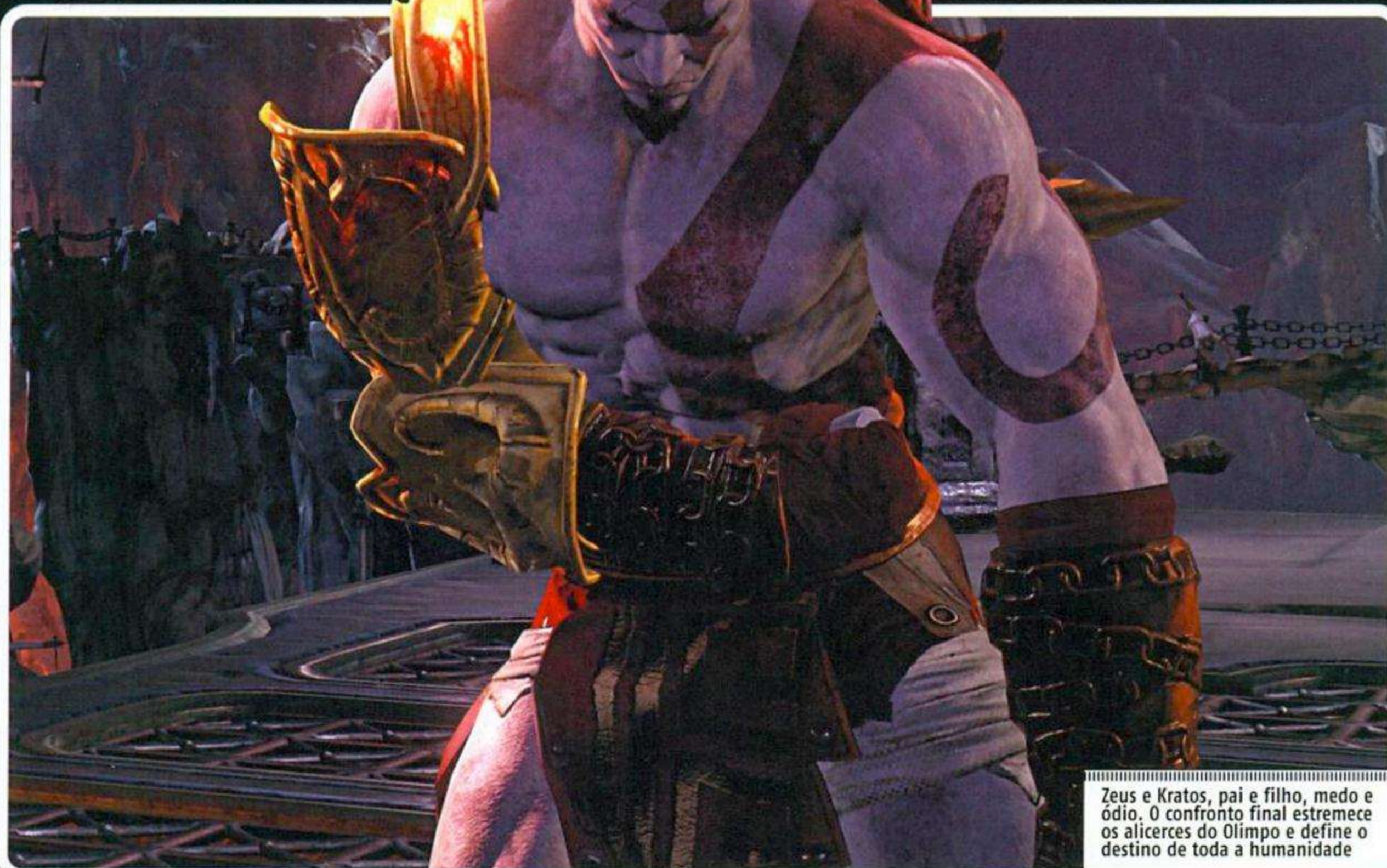
BOLETO



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos Preço Imbatível R\$ 169,00 cada





Zeus e Kratos, pai e filho, medo e ódio. O confronto final estremece os alicerces do Olimpo e define o destino de toda a humanidade

- Destrua os clones de Zeus para evitar que drenem energia da titã e ataque o coração para recuperar Kratos. A magia Army of Sparta é eficiente aqui.
- Use o contra-ataque para rebater as magias de Zeus.



HILL ZEUS: Zeus morreu. Triste, mas vale um troféu. Dancinha \o/



VENGEANCE COMPLETE: fim de jogo. Mais um troféu para a coleção.



UNHUMAN: O quê? Você terminou no Titan (Hard)? Mais um troféu, champs!

Kratos vence Zeus e mata seu pai e Gaia com apenas um golpe. O espírito de Zeus ainda tenta uma investida e manda o espartano para um mundo de pesadelo, mas ele é guiado pela alma de Pandora por seus maiores traumas e aprende a perdoar a si mesmo... e adquire o poder da esperança (tsc) para aniquilar a alma de Zeus.

Atena surge para parabenizar Kratos e requisitar o poder da Caixa de Pandora, Kratos afirma que a caixa estava vazia. A deusa, furiosa, acusa

Kratos de mentir, pois quando a caixa foi fechada pela primeira vez e selou os males da humanidade, ela mesmo depositou junto o maior poder de todos para garantir: a esperança. E ela pode ver a esperança nos olhos de Kratos. Ela exige de volta este poder para reconstruir o mundo dos humanos... mas então percebe a verdade: quando Kratos abriu a Caixa de Pandora para enfrentar Ares, libertou os males da Primeira Grande Guerra e esses tomaram os deuses... porém, mais importante, neste momento, o poder da esperança buscou abrigo no corpo de Kratos e ficou soterrado pelo ódio e sede de vingança do espartano. Quando ele, com ajuda de Pandora, perdoou seus maiores pecados, a esperança veio à tona. Na verdade, então, este grande poder estava em Kratos o tempo todo, desde a vitória contra Ares.

Atena fica cada vez mais afoita em obter a esperança para iniciar o seu próprio reinado e não consegue crer em seus olhos, quando, na sua frente, Kratos suicida-se enfiando a Espada do Olimpo em sua própria barriga. Talvez por estar cansado de ser

manipulado, Kratos fez isso para não entregar o poder mais uma vez para uma divindade e, ao invés disso, com sua morte o lançou concentrado para os céus, explodindo como uma bomba que espalhou sua energia por todo o planeta. Kratos, o homem que matou os deuses e lançou o planeta no caos, em seu último ato devolveu a esperança e liberdade aos humanos.

A deusa fica extremamente furiosa e decepcionada, e não perdoa Kratos, mesmo vendo que ele está morrendo diante de seus olhos. Atena o deixa e, enquanto o espartano respira com dificuldade, entram os créditos finais de God of War III.

Após uma infinidade de nomes e agradecimentos, uma última cena deixa um mistério. É mostrado o local onde Kratos supostamente teria morrido, porém ele não está mais lá. Tudo que restou foi um rastro de sangue que leva ao mar... Afinal, Kratos está morto ou não? Que nível superior é esse a que Atena tomou parte? Ela vai deixar quieta essa situação? Para um jogo que prometia tanto encerrar a trilogia, pontas importantes (e propícias) ficaram soltas, E, no fim, só restarão as dúvidas.

DESAFIOS

God of War sem o modo especial *Challenges of Olympus* seria uma quebra de tradição. *GoWill* traz o modo de desafios, claro, porém não é nem de perto tão difícil quanto os das versões anteriores. Ainda assim, são necessários alguns truques para vencer sem ficar com tanto ódio quanto Kratos. Confira a seguir:

POPULATION CONTROL

Objetivo: não deixe acumular mais de 50 inimigos na tela.
Esquema: agarre inimigos e faça arrastão (■) para destruir muitos inimigos ao mesmo tempo.

BARF HANDS

Objetivo: vença sem usar armas.
Esquema: agarre os soldados e atrole-se seguidamente os inimigos maiores. Não entre em QTE para não perder tempo e não desperdice os soldados, pois eles vêm em número contado.

GET STONED

Objetivo: ser petrificado 10 vezes e sobreviver.
Esquema: esperar o raio da medusa fazer efeito é pura perda de tempo. Quando ela usar seu raio, defenda-se para iniciar um QTE e erre para ser petrificado de imediato, então agite o analógico esquerdo para se soltar. Isso não vai dar tempo para os inimigos se amontoarem. Agarre os mortos-vivos se precisar recuperar energia

EL MATADOR - OLE

Objetivo: não seja chifrado pelos minotauros ou agarrado pelos mortos-vivos.
Esquema: para se livrar dos minotauros, basta ficar nas beiradas, esperar a investida, dar um pulo duplo para fora e voltar planando. Contra os soldados, agarre um e use-o para atropelar os outros; quando soltar, role para não ser pego.

KNOCKOUT

Objetivo: acumule mil pontos jogando inimigos para fora. **Esquema:** monte no ciclope e destrua a bordoadas.

HADE'S IOUS

Objetivo: junte cinco ciclopes.
Esquema: cada vez que um ciclope morrer, dois surgirão. O golpe mais eficiente aqui é ■ + ▲ com a Blade of Exile.

SIMPLY SMASHING

Objetivo: destruir os vasos.
Esquema: há limite de tempo, por isso não se desespere e use apenas golpes fracos (■) com a Blade of Exile.

ROUPAS

Outra tradição em *GoW* são as roupas secretas hilárias com funções extras. Infelizmente, quase todas são habilitadas como prêmios por pré-vendas.



FEAR KRATOS

Quem é: a versão de Kratos vista no pesadelo criado por Zeus.
Função: aumenta em 400% o dano causado e recebido.
Como faz: termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.



APOLLO

Quem é: deus da luz.
Função: diminui em 50% o dano causado e recebido.
Como faz: prêmio para quem fez pré-ordem pelo site Amazon.



PHANTOM OF CILIOS

Quem é: um dos concept arts usados na criação de Kratos.
Função: 500% de inflação no ganho de orbs vermelhos.
Como faz: prêmio para quem fez pré-ordem pela loja Gamestop.



FORGOTTEN WARRIOR

Quem é: um dos concept arts usados na criação de Kratos.
Função: -25% no dano recebido.
Como faz: prêmio para quem fez pré-ordem pelo site Gamecrazy.



DOBSONUS

Quem é: traje de batalha de Kratos antes das cinzas de sua família cobrirem seu corpo.
Função: +200% de dano causado, -50% de dano recebido e 200% de inflação no ganho de orbs vermelhas.
Como faz: prêmio para quem fez pré-ordem das edições especiais *God of War III Ultimate Edition* ou *Ultimate Trilogy Edition*.



MORPHEU

Quem é: traje com tatuagens azuis para o espartano. Também inspirada em arte conceitual.
Função: +200% de inflação no ganho de orbs vermelhas.
Como faz: prêmio para quem juntou um determinado número de copos decorativos em uma rede norte-americana de lojas de conveniência. →

ARSENAL

Kratos começa poderoso, mas, para variar, perde suas armas no início da partida. Mas isso não importa: o espartano consegue um arsenal de respeito em sua jornada de ódio. Confira a seguir quais são as armas do jogo e itens, quanto custa para evoluir cada uma delas e qual é a porcentagem de aumento de dano ganho com a evolução.

BLADES OF EXILE



Espadas presenteadas por Atena para ajudar na batalha contra Zeus. Seus ataques são muito rápidos e permitem executar contra-ataques com maior facilidade.

• **Evolução**

Lv 2 = 4 mil orbs (150%)
Lv3 = 7 mil orbs (200%)
Lv4 = 8 mil orbs (250%)
Lv5 = 10 mil orbs (300%)

• **Magia Army of Sparta (R2)**

Um grupo de espartanos munidos de escudos e lanças surge para afastar e atacar aglomerações de inimigos. No nível 5, essa magia agrega uma chuva de flechas.

NEMEAN CESTUS



Luvas de guerra de poder massacrante, eram usadas por Hércules. Somente estas luvas conseguem quebrar os escudos e rochas de onyx (material azul).

• **Evolução**

Lv 2 = 2 mil orbs (110%)
Lv3 = 5 mil orbs (120%)
Lv4 = 5 mil orbs (130%)
Lv5 = 8 mil orbs (140%)

• **Magia**

Nemean Roar

Consiste em um soco brutal no solo para criar uma onda de choque.

NEMESIS WHIP



Chicote elétrico com lâminas circulares na ponta. Além do dano adicional causado pelos choques, é possível segurar **■** ou **▲** para acionar o efeito "fatiador", que dura mais tempo conforme a evolução. Esta arma também serve para ativar dispositivos elétricos.

• **Evolução**

Lv 2 = 3 mil orbs (110%)
Lv3 = 5 mil orbs (120%)
Lv4 = 5 mil orbs (130%)
Lv5 = 8 mil orbs (140%)

• **Magia Nemesia Rage**

Eletrocuta todos os inimigos à volta de Kratos.

CLAWS OF HADES



Arma usada por Hades para tomar as almas de suas vítimas. É pesada, porém bastante poderosa.

• **Evolução**

Level 2 = 3 mil orbs (110%)
Level 3 = 5 mil orbs (120%)
Level 4 = 5 mil orbs (130%)
Level 5 = 8 mil orbs (140%)

• **Magia Soul Summons**

Esta magia evoca o espectro de monstros que entram na batalha apenas para executar alguns ataques e desaparecer em seguida. Novas criaturas são habilitadas conforme se evolui a arma. Para trocar de monstro, vá na tela da arma

e aperte **▲** para acessar a lista.

As criaturas são:

- **Cerberus Mongrel**: ataque normal.
- **Olympus Sentry**: ataque normal.
- **Olympus Archer**: ataque a distância.
- **Gorgon Serpent**: reduz a velocidade dos inimigos.
- **Olympus Fiend**: joga os os adversários para cima.
- **Chimera**: ataque incendiário.
- **Cyclops Berserker**: dois golpes poderosos com bastão.
- **Centaur General**: investida com o corpo para atropelar os inimigos.
- **Siren Seductress**: explosão que arremessa os inimigos longe.

BOW OF APOLLO

O arco de Apolo é a solução para atingir inimigos a distância e, graças às suas flechas incendiárias (segure **■**), pode queimar plantas ressecadas.

• **Evolução**

Level 2 = 2.500 orbs (200%)

HEAD OF HELIOS



A cabeça de Hélios serve como lanterna básica e arma para ofuscar os inimigos (segure **L1** + **▲**). Sua luz também revela passagens secretas e baús invisíveis, indicados por uma distorção no ar.

• **Evolução**

Level 2 = 2.500 orbs (300%)

BOOTS OF HERMES

As lendárias sandálias de Hermes concedem supervelocidade e a capacidade de andar pelas paredes. Sempre que enxergar passos dourados nas paredes, use-as (segure **L1** + **✕**). A velocidade pode ser usada para atropelar inimigos e começar combos em câmera lenta.

• **Evolução**

Lv 2 = 2.500 orbs (100% + explosão). ■

É novidade que não acaba mais. Sua loja não pode ficar de fora.



Joystick Xbox
SEM FIO



Joystick Play3
SEM FIO
BATERIA INTERNA



Estação Game WIRELESS

CADEIRA MULTIMÍDIA
COMPATÍVEL PS2, PS3,
XBOX, GAMECUBE, PSP,
NDS, IPOD, MP3, DVD.

ALTO
FALANTES
E SUB
EMBUTIDOS



PAINEL DE CONTROLE



Acessórios Wai
COMPATÍVEL COM Wii
Kit 8 em 1



Guitarra
PLAY2, PLAY3,
Wii E XBOX



Volante
PLAY2, PLAY3,
Wii E XBOX



**Kit 5 em 1
Wai for PC**
COMPATÍVEL
COM Wii



**Joystick
Play2 e Play 3
Com ou sem fio**



**Memory
Card
Play2**



Wai for PC
SEU PC NUNCA
MAIS SERÁ
O MESMO.



**Joystick Extra
Wai for PC**
COMPATÍVEL
COM Wii



Mini Projetor Enjoy
LEVE PARA ONDE QUISER
CASA, AULA, REUNIAO



- ◆ Cabo HDMI para HDMI
- ◆ Cabo de vídeo componente
- ◆ Leitoras PS2 e PS3

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJAS, DISTRIBUIDORES E REPRESENTANTES

Compre em até **12x** pelo site
www.playcontrol.com.br

ENTRE EM CONTATO PELO MSN
VENDAS01@PLAYCONTROL.COM.BR
OU PELO TELEVENDAS 0800.603.0321



diversão para adultos



**LISI BENITEZ
PIU-PIU**

- **Fotos:** Nelson Alves Jr.
- **Agência:** Talent Mix
- **Produção:** Beth Macedo
- **Cabelo e maquiagem:** Rafael Cazini
- **Lingerie Forum:** (11) 3825-2627, São Paulo, SP

Dicas & Truques para

PlayStation





Heavy Rain

Tenso. Surpreendente. Inovador POR LEANDRO RODRIGUES

O Obrigado por apoiar esse drama interativo." Mais do que uma mensagem de boas vindas, liberada após conquistar o segundo troféu de *Heavy Rain*, essa frase é quase um desabafo de David Cage, diretor e roteirista do jogo. Cercado de dúvidas, desconfianças e perguntas, David Cage, por muitas vezes, parecia em um beco sem saída, sem saber como definir a sua própria criação.

Agora, depois de colocarmos as mãos no jogo, fica fácil compreender o tamanho do dilema. *Heavy Rain* é um jogo que se parece com um filme sem deixar de ser um filme que se parece um jogo. E, apesar de proporcionar uma experiência única no Play 3, sofre justamente por não conseguir se encaixar claramente em nenhuma dessas categorias.

CONTROLANDO UM FILME

Quem teve o prazer de jogar *Indigo Prophecy* (e quem não jogou, use o detonado da página 80 e jogue JÁ!),

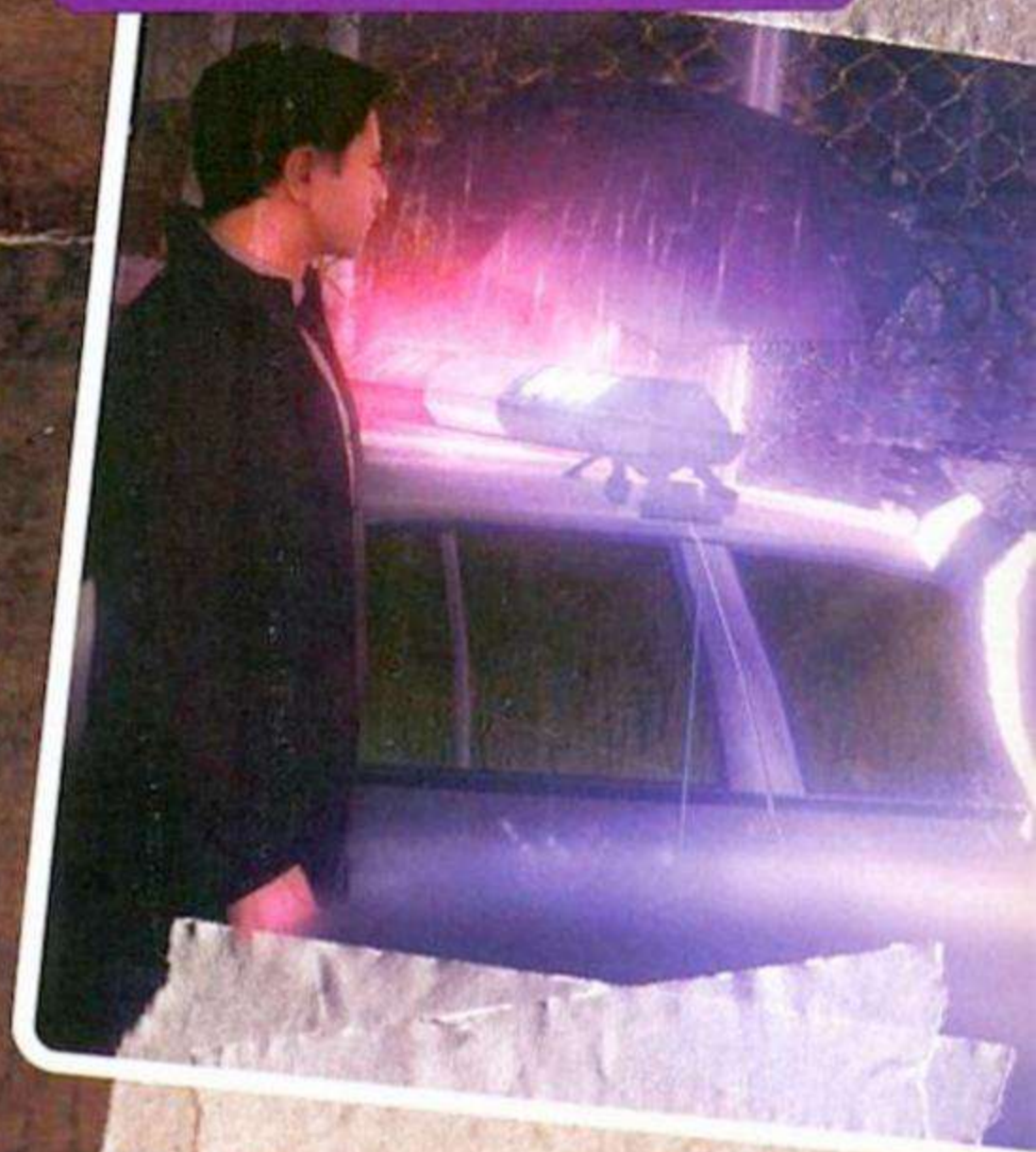
antecessor de *Heavy Rain*, provavelmente não teria a menor dificuldade de descrever como funciona o jogo. David Cage queria mesmo era despistar tudo mundo, criar e aumentar uma expectativa que já era gigantesca. Mas, na verdade, *Heavy Rain* é a evolução dos antigos adventures, que fizeram sucesso nos computadores nos anos 1990. O jogador é convidado a explorar cenários em busca de pistas e informações para o desenvolvimento da história. Mas aqui, ao invés de usar um mouse, o DualShock 3 ganha o papel principal na aventura.

Mesmo os jogadores veteranos, acostumados ao controle do PS3, vão precisar passar por um processo de adaptação. O simples ato de andar em *Heavy Rain* não é tão simples. Ao invés de controlar os personagens por meio do analógico direito, o jogador precisa segurar **[R2]**. Os analógicos aqui ganham o papel de "clique" do controle. Pegar uma garrafa na geladeira, por exemplo,

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Quantic Dream
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não
- **Resolução:** 480p, 720p
- **Espaço em HD:** 4GB



O PlayStation 3 chegou em um nível de qualidade visual que simplesmente exige o uso de TVs de alta resolução



AQUI TEM

- Roteiro Completo
- Spoiler da trama
- Tutorial
- Rotas alternativas
- Todos os finais

EXCELÊNCIAS



PRESSÃO

Poucos jogos conseguem deixar você tão tenso.



DECISÕES

Apenas uma decisão errada pode mudar toda história.



OUSADO

Assim como nos filmes, sempre rola uma sacanagem entre os atores.

exige que o jogador faça um leve movimento com o direcional direito. A ideia naturalmente é tentar simular a ação no controle do PS3, o que nem sempre acontece. Arrebatando uma porta, dando um tranco no controle, é natural e divertido, mas tentar escovar os dentes ou secar o corpo com uma toalha, movimentando o controle repetidamente, é algo chato e pouco prático.

Apesar das falhas de simulação, nada incomoda tanto como a movimentação dos personagens no cenário. Eles andam como se fossem robôs, sem naturalidade e por muitas vezes é difícil colocar o controlado na posição desejada.

ARREBATADOR

Se a movimentação não encanta, o visual rouba a cena. Os personagens são perfeitos e a riqueza de detalhes é absurda: às vezes parecem mais bonitos do que os atores reais nos quais foram inspirados.

O game começa a mostrar o seu potencial logo nas telas de loadings. Cada episódio tem um loading com o rosto do personagem que o protagoniza. A perfeição é tão grande que fica difícil distinguir se é uma animação ou algo real. Já nas cenas de jogo, o realismo não fica muito longe. Cabelos, roupas e gestos que demonstram todo o capricho e a competência da Quantic Dream. Infelizmente nem tudo é perfeito e todos os personagens mantêm um eterno olhar de peixe-morto.

Os cenários não ficam atrás e estão todos repletos de detalhes, muitos deles interativos: livros, móveis, vegetação e veículos, todos são perfeitamente retratados e ajudam a tornar a história mais plausível.

Por último, mas não menos empolgante, fica a chuva, o quinto personagem do jogo. Presente em 95% do tempo, ela proporciona um efeito maravilhoso nos personagens e cenários. Com destaque para a apresentação que rola entre o final do segundo e o começo do terceiro capítulo. Vale assistir várias vezes

NOVOS EPISÓDIOS

A Quantic Dream já anunciou alguns DLCs (conteúdo para download) para prolongar o seu envolvente adventure. Dividido em episódios, *Heavy Rain: Chronicles* vai mostrar mais detalhes sobre o passado dos personagens principais e do assassino.

● **THE TAXIDERMIST:** um episódio inteiro dedicado à jornalista Madison Paige, onde ela investiga um taxidermista recluso em busca de pistas para sua investigação. Esse episódio promete explicar a causa da crise de insônia que a jornalista sofre.

● Há outros dois episódios confirmados, porém ainda sem nome. Um deles será protagonizado por Norman Jayden, agente do FBI. O destaque deste segmento da trama será revelar como Norman ganhou sua cicatriz e tornou-se viciado em drogas. O outro episódio promete ser interessante e até polêmico, pois permitirá controlar o Assassino do Origami. A Quantic não revelou se o jogador poderá conduzir os assassinatos que o criminoso cometeu antes do início de *Heavy Rain*.

só para aproveitar melhor.

Nada disso faria sentido se *Heavy Rain* não fosse acompanhado de uma pomposa trilha sonora. Digna de um grande filme.

ROTEIRO ESBURACADO

Mas como David Cage mesmo fez

AVALIAÇÕES

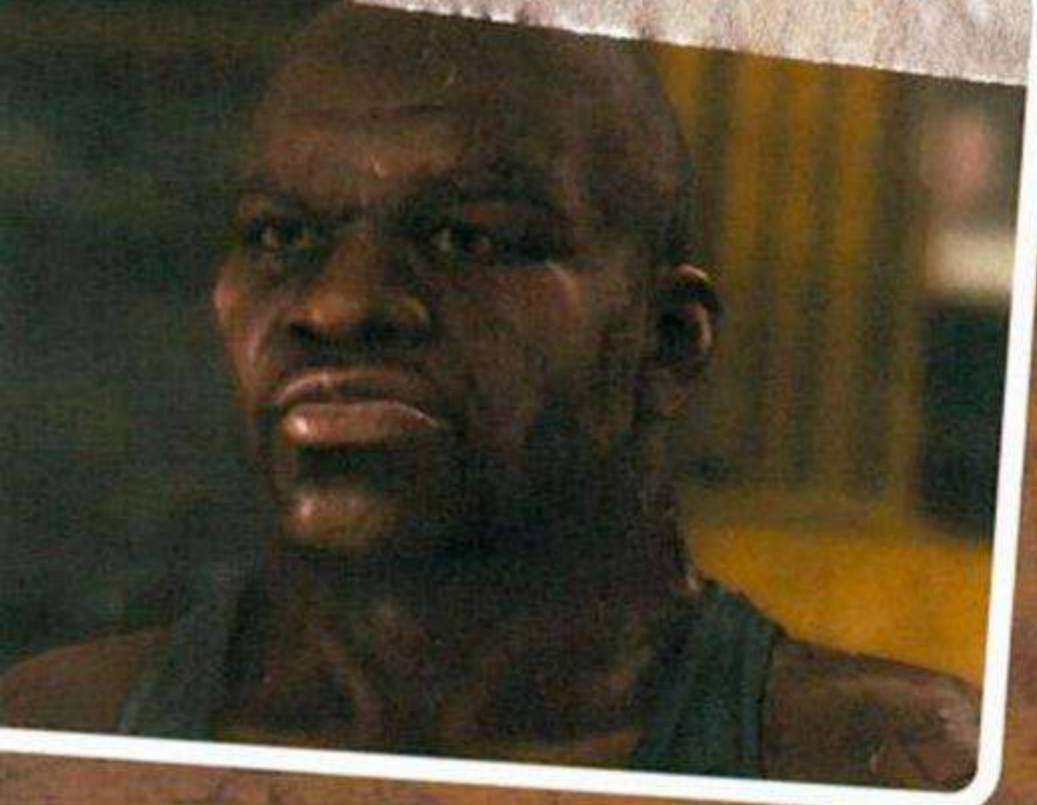
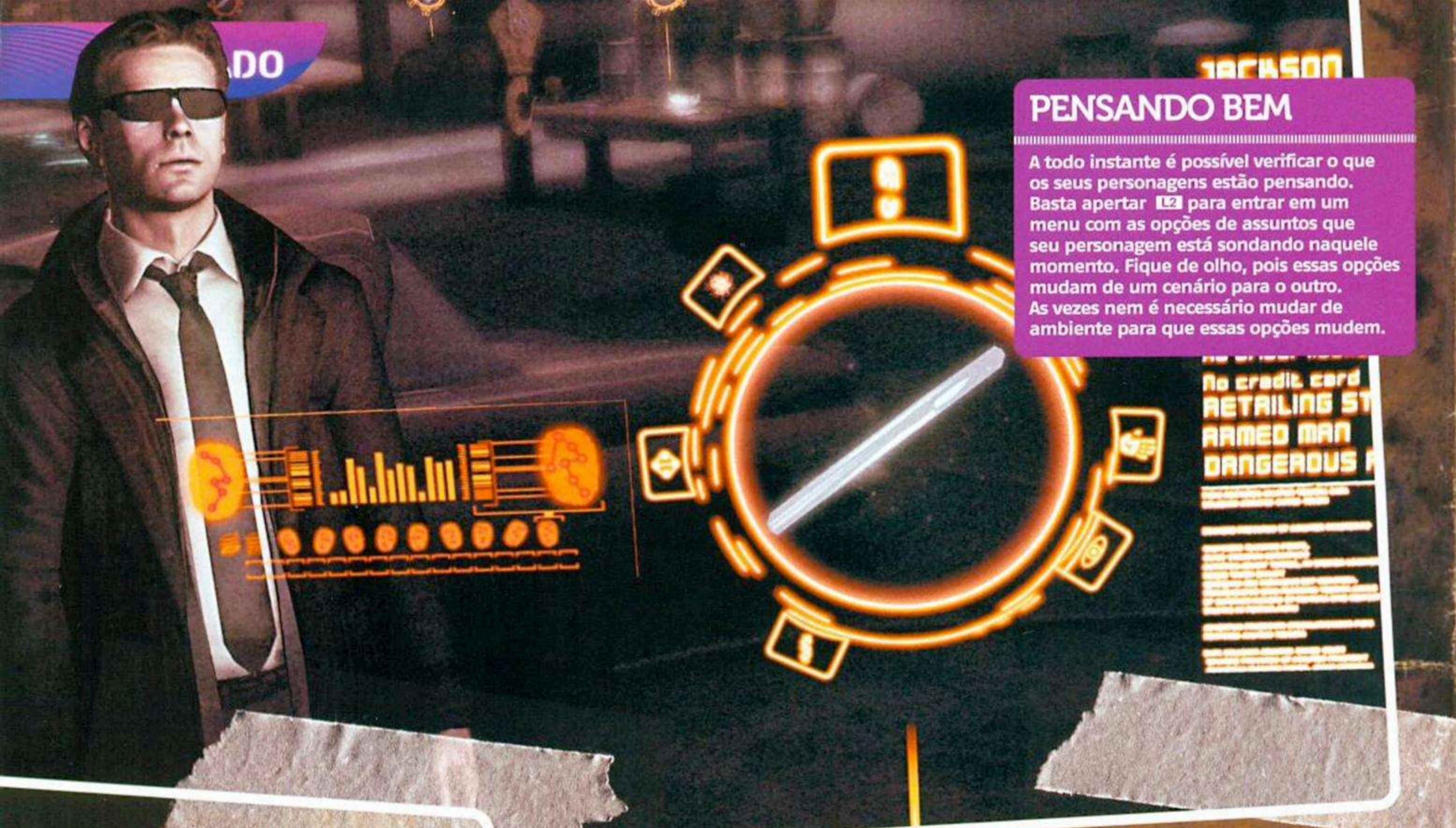
TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	☆☆☆☆☆
ADVENTURE	Enredo	★★★★★
	Câmeras	★★★★★
	Cenários	★★★★★
	Interação	★★★☆☆
	Movimentação	★★★☆☆

NOTA

8,5

PENSANDO BEM

A todo instante é possível verificar o que os seus personagens estão pensando. Basta apertar **L2** para entrar em um menu com as opções de assuntos que seu personagem está sondando naquele momento. Fique de olho, pois essas opções mudam de um cenário para o outro. As vezes nem é necessário mudar de ambiente para que essas opções mudem.



questão de afirmar, ao acrescentar a mensagem mencionada no começo deste texto, *Heavy Rain* não é apenas um jogo, é praticamente um filme interativo. E, como filme interativo, o jogo possui altos e baixos.

O roteiro deste filme retrata a vida de quatro personagens principais: Ethan, um pai de família que vê sua vida virar do avesso; Madison, uma jornalista que sofre de insônia; Norman, um agente do FBI que luta contra seus problemas de dependência química; e Shelby, um ex-policial que trabalha como detetive particular.

A vida dos quatro personagens se cruzam em diversos momentos da história, já que todos buscam um objetivo comum: descobrir quem é o Assassino do Origami e acabar com a onda de sequestros e assassinatos

que assusta a população.

A necessidade de entrelaçar a vida destes quatro personagens criou uma armadilha muito perigosa. Por muitas vezes, o roteiro demonstra grave inconsistência. Nada que estrague o jogo, mas com certeza ofusca um pouco o brilho de uma história que tinha tudo para ser perfeita. Se vale como um alento, o final é surpreendente e consegue fazer qualquer um esquecer qualquer falha durante a partida.

LONGO, PORÉM FINITO

Um dos grandes recursos que foi exaltado pela equipe de produção deste jogo é a possibilidade de alterar a história e principalmente os inúmeros finais possíveis. Ao

todo, são 18 epílogos que se alteram conforme o seu desempenho no jogo. A morte de algum personagem, uma escolha durante a história ou o fato de descobrir uma pista a mais pode alterar tudo. Para assistir a todas as possibilidades é necessário terminar o jogo ao menos sete vezes. Algo que pode parecer muito, mas uma vez feito, o jogo perde completamente o seu valor, já que não existem extras e modos online.

Apesar dos defeitos, *Heavy Rain* consegue proporcionar algo que poucos jogos conseguem. Uma experiência complexa, envolvente e cheia de possibilidades. *Heavy Rain* é a prova de que arriscar pode trazer bons frutos. Agora é aguardar os pacotes de expansão. →



PERSONAGENS

Heavy Rain tem um elenco de primeira. E a palavra elenco nunca foi tão bem aplicada em um jogo. Cada um dos personagens possui sua vida, dilemas, problemas e características próprias.

E para dar tanta vida e tornar tudo ainda mais plausível,

foram escolhidos atores de verdade para servirem de "moldes" para os personagens virtuais. Confira quem são os personagens, os atores e a função de cada um dentro do jogo. Aqui você pode ler tranquilo, não colocamos nenhum spoiler nessa página.



ETHAN MARS

● **Ator:** Pascal Langdale
● **História:** Ethan é uma pessoa comum. Morador de um bairro residencial da Costa Leste dos EUA, pai dedicado, Ethan trabalha em casa para desfrutar da companhia da sua família. Infelizmente, um incidente com o seu filho Jason faz com que essa família caia em uma profunda sucessão de problemas.



MADISON PAIGE

● **Ator:** Jacqui Ainsley
● **História:** Madison é uma jornalista que sofre de fortes crises de insônia. Durante uma dessas crises ela resolve ir a um hotel da cidade para mudar de ares e acaba conhecendo Ethan Mars. Preocupada com o estado do rapaz e tomada pelo seu instinto jornalístico, ela procura uma maneira de ajudar Ethan a encontrar o seu filho desaparecido.



NORMAN JAYDEN

● **Ator:** Leon Ockenden
● **História:** Norman é um agente do FBI, viciado em drogas psicodélicas e em tecnologia de realidade alternativa. Com a ajuda desta tecnologia, ele pretende encontrar o verdadeiro Assassino do Origami. Seu parceiro, o tenente Blake, é um cara explosivo e torna as decisões de Norman sempre mais difíceis.



SCOTT SHELBY

● **Ator:** Sam Douglas
● **História:** O simpático Shelby é um ex-policia que trabalha atualmente como detetive particular. Procura uma maneira de tirar novas informações dos pais das vítimas do Assassino do Origami. Envolvido emocionalmente com Lauren, mãe de uma vítima, ele se sente obrigado a abrir várias concessões para não magoar a sua amada.



CARTER BLAKE

Tenente da polícia, tem sérios problemas de temperamento.



CLARENCE DUPRE

Psiquiatra que tenta ajudar Ethan a superar a perda do filho.



CHARLES HRAMER

Pai de Gordi, ele é um rico que acha que pode comprar qualquer pessoa.



ADRIAN BAHER

Médico que possui uma clientela de viciados em remédios restritos.



GORDI HRAMER

Filho de um milionário, ele é um dos suspeitos dos assassinatos.



GRACE MARS

Mulher de Ethan, ela também sofre com a perda prematura do filho.



LAUREN WINTER

Mãe de uma vítima, ela vê em Shelby a esperança de justiça.



MANFRED

Amigo pessoal de Shelby, ele é um especialista em aparelhos antigos.



HORDA

Um ex-presidiário que também está na mira do FBI, como suspeito.



NATHANIEL

Fanático religioso, esse é um dos que engrossam a lista de suspeitos.



"RECEPCIONISTA"

Dono de um hotel da cidade, é um nojento que dá em cima de Madison.



SUSAN

Mãe de uma das vítimas, ela entra em depressão após perder o filho.

ROTEIRO

PRÓLOGO (PROLOGUE)



- Tome um banho e troque de roupa.
- Distraia-se até sua família chegar.
- Ajude Grace nos preparativos da festa, brinque com as crianças no jardim e suba para conversar com Shaun.

RESUMO (SPOILER!)

O clima na casa da família Mars é de festa e a decoração para o aniversário de Jason está pronta. Os pais, Ethan e Grace, conduzem suas tarefas diárias, enquanto os filhos, Jason e Shaun, brincam, ansiosos pela festa. O único evento que diminui a alegria do dia é a morte do pássaro de Shaun.

SHOPPING (THE MALL)



- Vá com Jason até o palhaço e compre um balão para o garoto.
- Procure Jason. Desça pelas escadas e siga o balão vermelho. Aperte ↑ para olhar por cima da multidão e não o perder de vista.

RESUMO (SPOILER!)

A família Mars divide as últimas tarefas antes da festa. Ethan cuida de Jason e vai ao shopping, enquanto Grace leva Shaun à loja de calçados. Ethan compra um balão para Jason e o garoto corre pelo shopping. Ao perder o filho de vista, Ethan entra em desespero e sente-se sufocado pela multidão, até que avista o balão do garoto na saída. O pai encontra o filho na rua e não consegue salvá-lo de um trágico atropelamento. O garoto falece nos braços do pai.



PAI E FILHO (FATHER AND SON)



- Entre no carro e vá para casa.
- Faça um lanche para Shaun e mande-o fazer a lição. Sirva o jantar, dê o remédio (armário do banheiro superior) e mande-o para cama.
- Pegue o ursinho na lavanderia, dê para o garoto e cubra-o.

! DECISÕES

- 1A. Faça as tarefas na ordem descrita no quadro sobre a pia da cozinha e seu filho vai dormir feliz.
- 1B. Dê respostas duras e desligue a TV enquanto Shaun estiver assistindo. Ele vai dormir bravo e sem comer.

RESUMO (SPOILER!)

A trama continua dois anos após a morte de Jason. Ethan, divorciado e vivendo em um muquifo, vai buscar Shaun na escola. Na vida de Ethan não há mais brilho e alegria, e a relação com Shaun fica cada vez mais distante. Ethan luta para cumprir suas obrigações de pai e não ser consumido pelas visões trágicas que atormentam sua vida.

LOCAL SÓRDIDO (SLEAZY PLACE)



- Entre no motel, vá ao terceiro andar e bata na última porta do lado esquerdo.
- Converse com Lauren.
- Após sair, use o remédio para asma e decida se quer ajudar Lauren.

! DECISÕES

- 1A. Escolha a opção "Buy" na conversa e Lauren, ofendida e irritada, vai mandar o detetive sair.
- 1B. Use a opção "Trick" durante o papo se quiser que Lauren fale tudo o que sabe sobre o assassinato do filho.
- 2A. Após sair, volte ao apartamento e soque o brutamontes para salvar Lauren das garras de Troy, um ex-cliente.
- 2B. Você pode ignorar o problema, ir embora e deixar Lauren levar uma surra.

RESUMO (SPOILER!)

Scott Shelby é um detetive particular que investiga o caso do Assassino do Origami. Sua busca por depoimentos de familiares das vítimas o levou a um motel barato, local de trabalho de Lauren, uma garota de programa e



Acredite: andar no meio desta multidão dá tanto desespero para o jogador quanto para o personagem

mãe de uma das vítimas do assassino. Seu filho foi sequestrado após sair da escola e encontrado morto. Após o fim do tempo "comprado" pelo detetive, surge um cliente encrenqueiro e Shelby defende a garota.

CENA DO CRIME (CRIME SCENE)



- Saia do carro e vá à cena do crime.
- Converse com o tenente Blake.
- Investigue o corpo da vítima.

DECISÕES

- 1A. Fale com os policiais. Colete as pistas no mato, nos trilhos do trem e na cerca. Suba o barranco até a estrada e examine o rastro de pneus. Volte e examine o cadáver.
- 1B. Não colete as pistas e Norman não poderá verificá-las mais tarde. Apenas analise o corpo e vá embora.

RESUMO (SPOILER!)

Norman Jayden é um agente do FBI que sofre de dependência química. Enviado pela agência para cooperar com a polícia local na investigação do

Assassino do Origami, ele conta com ferramentas tecnológicas avançadas de investigação, como ARI, um óculos com interface holográfica, câmera e escaner geográfico (aperte **R1**).

PSICÓLOGO (THE SHRINK)



- Faça o teste Rorschach (responda o que as figuras representam para você).
- Converse com o psicólogo.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan vai ao psicólogo e dá sequência à sua terapia. Ele está preocupado com as frequentes visões que presencia e acredita que possa ter desenvolvido esquizofrenia após a morte de Jason.

PARQUE (THE PARK)



- Converse com Shaun.
- Brinque em alguns brinquedos e compre balas de morango.

- Na hora de ir embora, perto da saída, compre um ingresso para o carrossel.
- Após as visões, procure por Shaun.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan quer melhorar o relacionamento com Shaun e decide reconquistá-lo. Após uma rápida conversa e muitas brincadeiras, pai e filho ficam bem e felizes por alguns instantes... até que Ethan perde a consciência e Shaun desaparece sem deixar rastros.

ONDE ESTÁ SHAUN? (WHERE'S SHAUN?)



- Vasculhe o parque.
- Procure pelo garoto em casa.

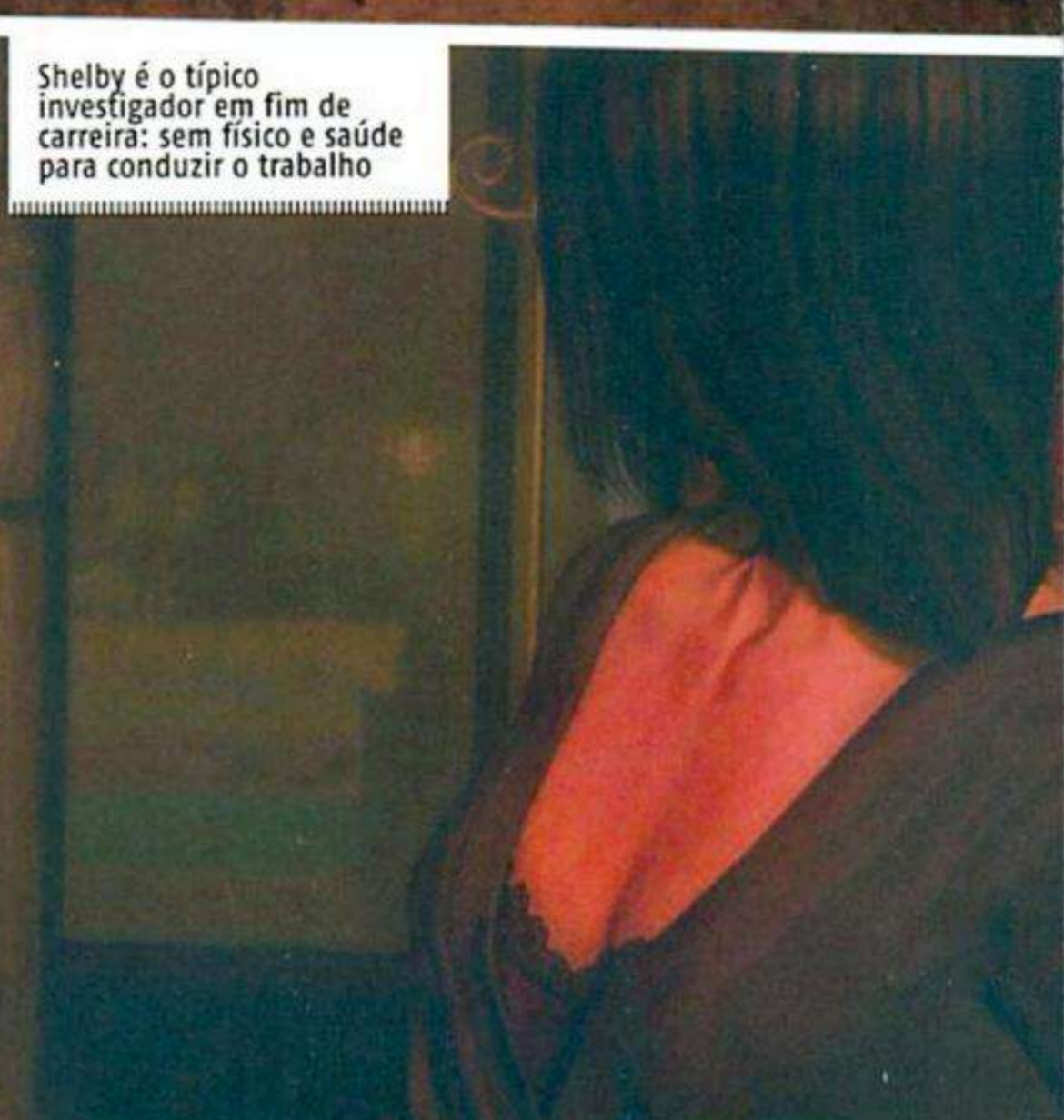
BEM-VINDO, NORMAN (WELCOME, NORMAN)



- Espere o capitão Perry.
- Arrume a gravata do capitão. →



Shelby é o típico investigador em fim de carreira: sem físico e saúde para conduzir o trabalho





Ethan desenvolve paranoias e loucuras em sua busca. Tome cuidado para não se envolver demais

- Fale com a secretária e escolha entre contribuir com a vaquinha do relógio ou não. Siga-a até o "escritório".
- Ative o sistema ARI e veja as pistas para entender melhor o assassino.
- Ao sair da sala e sentir uma crise de abstinência, use (ou não) a droga.
- Com Ethan, responda às perguntas dos policiais

! DECISÕES

- 1A. Contribua com a vaquinha para o relógio (na mesa da secretária).
- 1B. Não contribua com a vaquinha.
- 2A. No escritório, use a droga.
- 2B. Não use a droga e esforce-se para conduzir o agente até o banheiro do lado de fora, à esquerda.

RESUMO (SPOILER!)

Norman vai à delegacia encontrar o capitão Perry. Após um breve papo, o agente do FBI ganha o seu escritório provisório (praticamente um quarto de limpeza). Felizmente, os óculos do agente possuem um simulador de realidade virtual e podem transformar o ambiente no que ele quiser para consultar suas pistas com conforto.

Ethan Mars vai à delegacia pedir socorro para encontrar Shaun. Grace culpa Ethan e os dois discutem feio.

MERCADO DO HASSAN (HASSAN'S SHOP)



- Converse com Hassan.

- Pegue um inalador nos fundos.
- Interaja (ou não) com o assaltante.

RESUMO (SPOILER!)

Shelby vai ao mercadinho local para encontrar Hassan, um comerciante que também teve o filho assassinado. O comerciante está revoltado e pouco disposto a ajudar.

! DECISÕES

- 1A. Vá por um dos corredores das pontas e pegue uma frigideira (lado esquerdo) ou uma garrafa (direito). Aperte o botão indicado rapidamente para não derrubar a caixa de cereal. Nocauteie o ladrão.
- 1B. Convença o assaltante a ir embora. Vá na direção dele e levante as mãos. Fale com o sujeito, toque em assuntos pessoais e peça para que ele coloque a arma no chão.
- 1C. Deixe Shelby ser baleado. Entre na frente do assaltante e não levante as mãos para deixar o detetive ser baleado de raspão.
- 1D. Não ajude Hassan, só esconda-se e espere pelo pior. Examine o corpo e saia. Esta é a única opção na qual Shelby não ganha de Hassan uma caixa com objetos do Assassino do Origami.

NOITE DE INSÔNIA (SLEEPLESS NIGHT)



- Mate o tempo (tome um banho ou um drink) até que criminosos invadam

a casa de Madison. Vá na porta e encare os assaltantes.

RESUMO (SPOILER!)

Madison Paige sofre crises de insônia. Mesmo quando pega no sono, não consegue dormir tranquila. Esta sequência comprova que, se é para ter esses sonhos, seria melhor não dormir.

PAPARAZZI (PAPARAZZI)



- Veja o bilhete dentro da carta e saia.

! DECISÕES

- 1A. Saia pela porta da frente e dê de cara com os repórteres.
- 1B. Saia pelos fundos e vá ao seu carro pelo beco para evitar os repórteres.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan está perdido, sem saber o que aconteceu com o seu filho e assustado com a possibilidade dele mesmo ser o culpado dos assassinatos.



Madison é uma personagem que não será esquecida. Pilota uma motoca irada, é durona e... olhe a imagem à esquerda

ESTAÇÃO LEXINGTON (LEXINGTON STATION)



- Atravesse a estação e faça todas as sequências para enfrentar o ataque de pânico que Ethan sofre.
- Procure por Jason no delírio.
- Ache o armário #3 na área 18 e pegue a caixa.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan vai até a estação Lexington para pegar uma caixa dentro do armário indicado pelo bilhete que recebeu.

MOTEL (THE MOTEL)



- Abra a caixa que encontrou na estação e examine os itens.
- Esconda a caixa embaixo da cama e saia rapidamente do motel.

RESUMO (SPOILER!)

A caixa continha vários origamis e um deles escondia a localização do possível cativo de Shaun. Um vídeo no chip do celular prova que a pessoa que mandou o bilhete está com Shaun.

PRIMEIRA REUNIÃO (KICK-OFF MEETING)



- Faça a sua palestra sobre o assassino. Blake não acredita muito nas teorias de Norman, portanto escolha entre falar calmamente ou meter bronca.

RESUMO (SPOILER!)

Baseado nas pistas que juntou, Norman traçou o perfil do assassino. Ele acredita que o criminoso é branco, esperto e confiante. Isso faz com que ele saia de perto da sua área de conforto e vá cada vez mais longe para escolher suas vítimas. O Assassino do Origami só mata durante o outono, época em que a chuva é mais frequente e favorece o seu método: deixar a vítima presa em um poço ou fosso para que morra afogada lentamente com a elevação do nível da água. Segundo sua hipótese e cálculo, restam apenas 72 horas.

NATANAEL (NATHANIEL)



- Procure pistas no apartamento.
- Interrogue Nathaniel.

! DECISÕES

- 1A. Não atire em Nathaniel, converse com ele e acalme-o. Você terá



- que explicar por que não atirou.
- 1B. Aperte **[R1]** e atire em Nathaniel.

RESUMO (SPOILER!)

Norman e Blake vão investigar Nathaniel, um dos suspeitos. O cara é um fanático religioso que vive em uma casa completamente tomada por crucifixos e parece ser perturbado. O suspeito acha que Blake é uma espécie de anticristo que vive a persegui-lo. Apesar de ter sido visto na local do desaparecimento de Shaun, não parece ser alguém que mataria uma pessoa.

SUICIDA (SUICIDE BABY)



- Entre pela porta dos fundos da casa.
- Pegue a carta no chão para descobrir que Susan pretende cometer suicídio.
- Vá ao quarto no final do corredor, arrombe a porta do banheiro, salve-a e a leve para a cama.
- Volte ao banheiro, pegue bandagens e faça os curativos na mulher.
- Lave as mãos na cozinha e pegue o bebê. Leia os pensamentos de Shelby para descobrir que Emily está com fome; vá à cozinha, pegue a mamadeira e esquente-a. Alimente a criança, faça ela arrotar e nine-a para que ela durma.
- Converse com a mulher para descobrir mais pistas. Ela revela que achou um celular na casa, que não sabe de quem é. Pegue-o na gaveta do armário da sala.

RESUMO (SPOILER!)

Susan Bowles é a mãe de outra vítima do Assassino do Origami. Seu filho, →

Jeremy, também foi deixado para morrer em um poço. Isso foi um grande baque na vida de Susan que, após ter sido abandonada pelo marido, não consegue suportar a pressão de cuidar da pequena Emily sozinha e decide se suicidar. Shelby chega antes de que o pior aconteça e salva a vida da mulher.

O URSO (THE BEAR)



- Siga as instruções do assassino e encontre o mecânico na garagem.
- Vá de elevador ao terceiro andar. Pegue o GPS na porta do carro (acione o alarme para descobrir qual é o carro).
- Siga as instruções do GPS e ande pela contramão na rodovia.

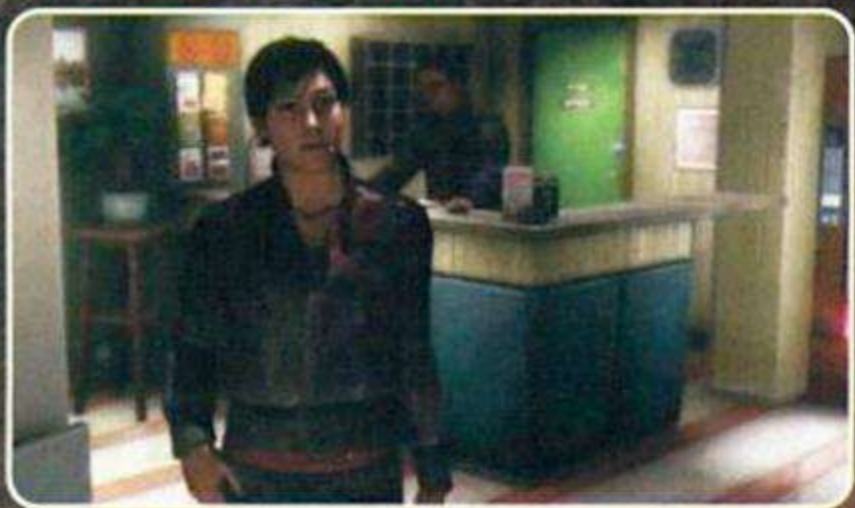
! DECISÕES

- 1A. Ande na contramão e escape do incêndio do veículo. Quebre o GPS, pegue o vídeo e consiga novas pistas.
- 1B. Ande na contramão, mas não chegue a tempo. Ethan não pega nada.
- 1C. Ande na contramão e não escape do incêndio. Ethan não pega nada.

RESUMO (SPOILER!)

A pista que Ethan encontrou dentro do Origami era bem clara: seguir pela rodovia, na contramão, até um certo local. Só assim ele poderá descobrir as primeiras letras do endereço exato de onde seu filho se encontra. Ethan sabe que precisa participar do jogo insano do assassino para salvar seu filho.

PRIMEIRO ENCONTRO (FIRST ENCOUNTER)



- Registre-se no hotel e suba até o quarto, no último andar.
- Ajude Ethan a chegar ao quarto 207.
- Coloque-o na cama e pegue os

Jogar *Heavy Rain* é como visitar cenários do filme *Seven - Os Sete Pecados Capitais*. Sombrio e profano

- remédios no banheiro. Aperte ↑ para pegar anti-inflamatórios; volte e aperte ↓ para pegar um analgésico.
- Ajude o sujeito a ir no banheiro e, se quiser, aproveite para espiar a caixa.
- Com Ethan, pegue a caixa sob a cama.

RESUMO (SPOILER!)

Madison se hospeda em um hotel e conhece Ethan em uma situação pouco agradável. Ele está estrebuchando, tentando ir para o quarto. Madison desconfia do estado do rapaz, principalmente pela teimosia em não aceitar auxílio médico.

MERCADO LOTADO (CROWDED MARKET)



- Saia do carro e persiga Horda.

! DECISÕES

- 1A. Saia do carro e persiga Horda pelas movimentadas ruas e mercado. Ao chegar à câmara frigorífica, acerte Horda com rapidez para nocauteá-lo e levá-lo preso.
- 1B. Persiga Horda, mas perca a luta.
- 1C. Perca Horda de vista, antes do final da perseguição.

RESUMO (SPOILER!)

Norman e Blake conversam no carro, enquanto esperam Horda aparecer. Ele é mais um suspeito e parece esconder algo, pois não pretende conversar sem antes causar problemas.

VISITANTE (A VISITOR)



- Investigue a casa até Lauren chegar (se Shelby não a salvou no início do jogo, ela estará com um hematoma).
- Converse com Lauren.

RESUMO (SPOILER!)

Shelby está dormindo, mesmo em meio ao turbilhão que está a investigação. Lauren aparece sem avisar e traz um envelope endereçado ao marido dela. Esse envelope apareceu no dia em que o filho dela sumiu, assim como aconteceu com Ethan. Lauren diz que deseja seguir de perto as investigações e Shelby não vê muitas opções além de aceitar a companhia.

FESTA DO KRAMER (KRAMER'S PARTY)



- Entre na mansão e explore o local.
- Fale com Lauren ou com o cara bêbado para criar uma distração.
- Suba as escadas e fale com Gordi.
- Ele vai tentar expulsar você da festa.

Dê um pau nos guardas, mas caso perca a briga, Shelby não vai morrer.

! DECISÕES

- 1A. Fale com os guardas e peça para Lauren passar na frente deles para criar uma distração.
- 1B. Fale com o homem bêbado e ele vai começar uma briga.

RESUMO (SPOILER!)

Shelby tenta tomar outro rumo nas suas investigações e resolve dar um pulo na casa de Gordi. Ele é o filho de um grande milionário da cidade e já foi preso por ser suspeito de aliciar crianças. Testemunhas afirmaram que viram uma das vítimas do Assassino do Origami entrar no seu carro, pouco tempo antes de aparecer morta. Como era de se esperar, a presença de Shelby na festa não agrada ao filhinho de papai e ele manda os seus capangas darem uma surra no detetive.

A BORBOLETA (THE BUTTERFLY)



- Busque uma entrada para a central.
- Abra a porta com ícone de borboleta.
- Abra a portinhola e rasteje pelo túnel. Não aperte **[R2]** com força ou Ethan vai se machucar nos cacos de vidro, pressione com delicadeza e prossiga.
- Acenda um fósforo em cada bifurcação e siga para direção que a chama apontar para não se perder.
- Desça até a central de eletricidade.
- Passe pelos condutores com cautela e pegue a pista do próximo jogo.

! DECISÕES

- 1A. Siga pelo duto com vidros, mas não chegue até o final (machuque-se muito para desistir).
- 1B. Passe pelo duto com vidros e saia pela porta escrito "Coward" (covarde), à esquerda dos condutores.
- 1C. Atravesse o túnel com vidros e passe pelos condutores de energia.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan está desesperado em busca de mais pistas sobre o paradeiro do seu filho e segue para o próximo desafio: ir à central de energia da cidade e passar por perigos sádicos e mortais.

A ENFERMEIRA (THE NURSE)



- Coloque Ethan na cama e tire a camisa.
- Vá ao banheiro e pegue os remédios.
- Passe pomada nas queimaduras, desinfete as feridas do braço e aplique as ataduras.
- Com Ethan, abra um novo origami.

RESUMO (SPOILER!)

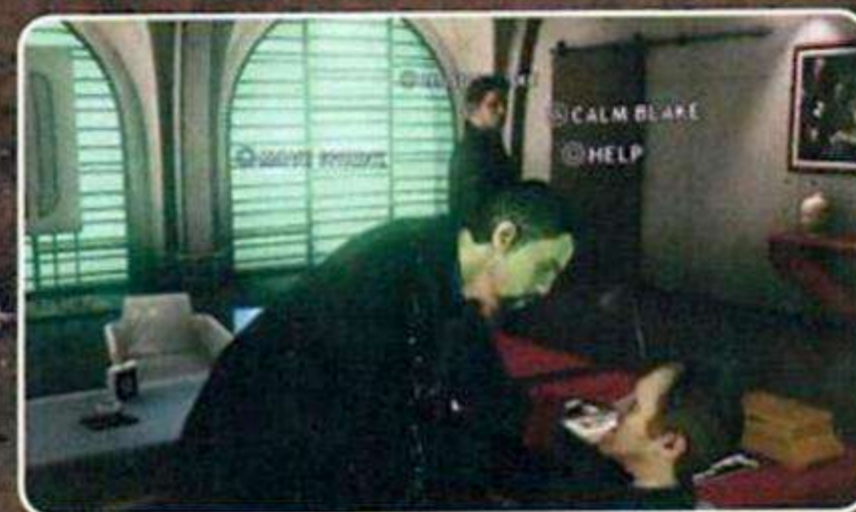
Madison está do lado de fora do quarto, curtindo a sua insônia, quando percebe que o quarto de Ethan está com a porta entreaberta. A garota entra, faz novos curativos em Ethan e, apesar de querer ajudar, não consegue descobrir o que está acontecendo com o sujeito.

DELEGACIA (POLICE NEWS)



Grace está desesperada, em busca de qualquer informação sobre o paradeiro de Shaun. Ela decide revelar para os policiais que Ethan sofreu crises de ausência de consciência e chegou no meio da noite, encharcado, falando coisas sem sentido. No dia seguinte, uma nova vítima do Assassino do Origami foi descoberta. Os policiais passam a suspeitar de Ethan Mars.

PSICÓLOGOS E SOCOS (SHRINK AND PUNCHES)



- Interroque o psicólogo.
- Opte entre defender ou não o médico.

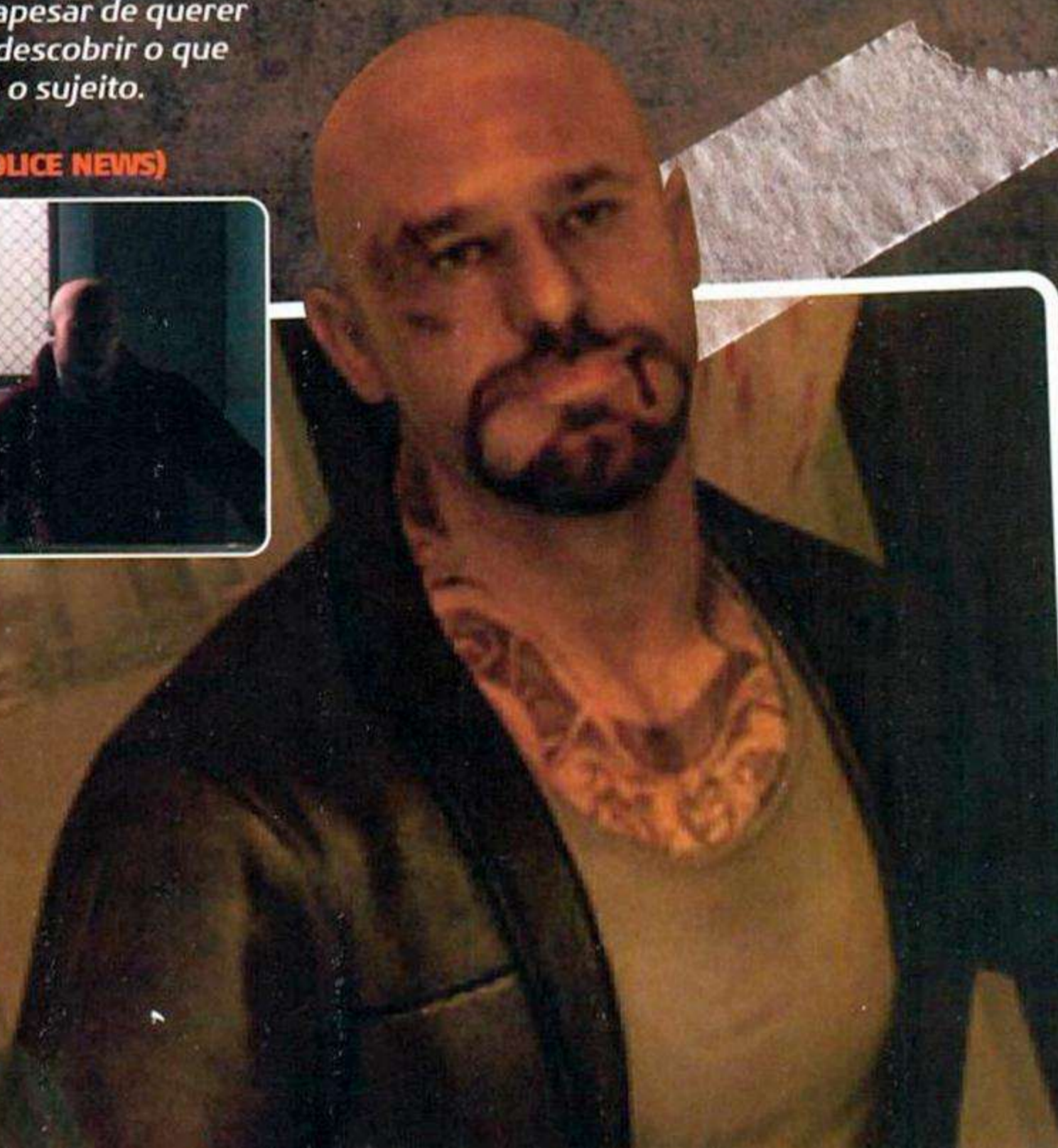
! DECISÕES

- 1A. Não deixe Blake bater muito no médico.
- 1B. Faça vista grossa para o comportamento do seu parceiro.

RESUMO (SPOILER!)

Norman e Blake vão ao consultório do psicólogo de Ethan arrancar detalhes sobre os problemas do paciente. O psicólogo se recusa em entregar o prontuário de Ethan e as coisas esquentam para o lado dele. →

Você acha que encara esse marginal? Aqui você tem escolha, mas terá que lidar com as consequências



DETONADO

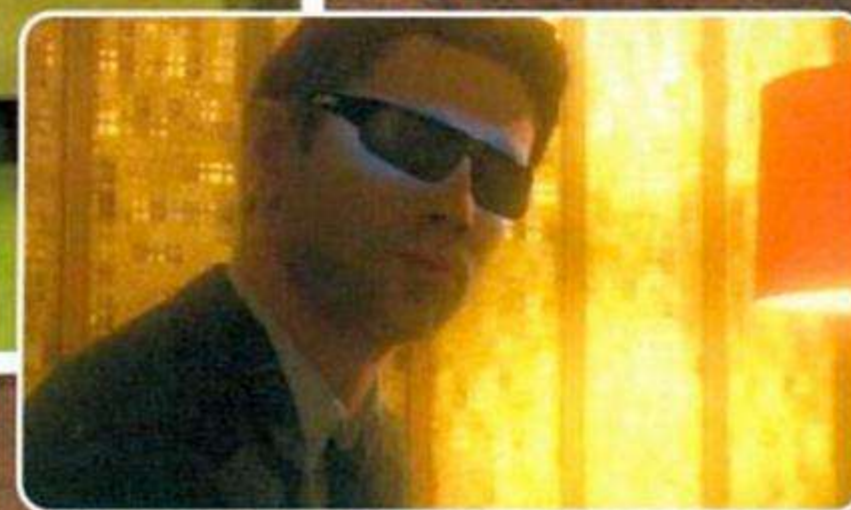
Uma típica família feliz em um dia perfeito. Em filmes e jogos, isso sempre é sinal de que algo vai acontecer



CARA, CADÊ O MEU TROFÉU?

A Quantic Dream é cheia de "mimimis" e mudou uma regra no ganho de troféus. Em *Heavy Rain*, os troféus conquistados só aparecem na transição de um capítulo para outro. Os produtores acham que um aviso de troféu pipocando na tela durante uma cena crucial iria tirar o foco do jogador e atrapalhar o clima de suspense. Nem um inédito triplo troféu de platina faria o jogador perder o foco durante a cena do banho de Madison...

JAYDEN BLUES (JAYDEN BLUES)



CLUBE DE GOLFE (THE GOLF CLUB)

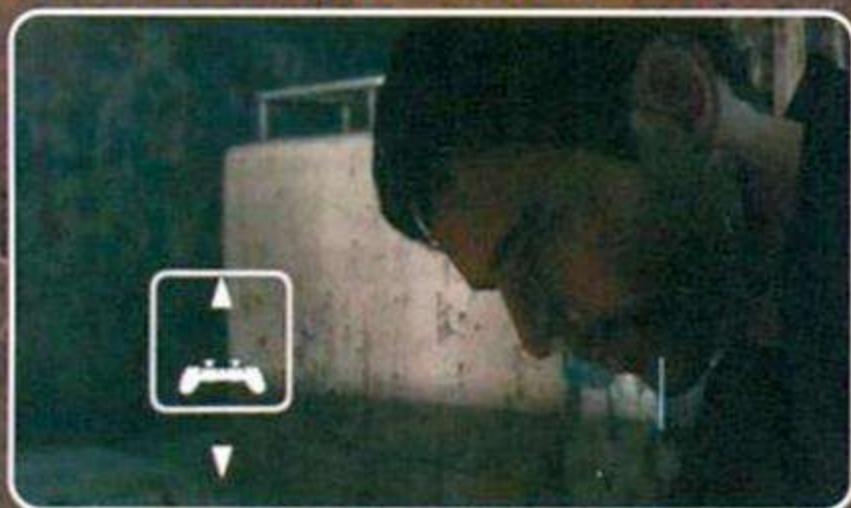


• Dê umas tacadas com o Sr. Hramer.

RESUMO (SPOILER!)

O Sr. Hramer parece ser uma pessoa simpática, mas só chamou Shelby para tentar suborná-lo e tirar seu filho, Gordi, da mira da investigação. Como não tem muito sucesso, ameaça Shelby.

O LAGARTO (THE LIZARD)



- Quebre o segundo lagarto no chão.
- Use a chave na porta e veja o vídeo.
- Escolha entre cortar ou não o dedo.
- Pegue o chip sob a mesa e saia.

DECISÕES

• 1A. Corte o dedo e pegue o chip. Há diversas ferramentas para fazer o serviço (serrote, tesoura, faca e outros). Antes, esquente a barra de ferro no

fogão para cauterizar o corte. Feito o sacrifício, pegue o chip sob a mesa.

- 1B. Saia do apartamento com o seu dedo, mas sem o chip.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan é desafiado pelo assassino a cortar a ponta de um dos seus dedos. Só assim ele vai ter acesso à terceira parte da pista do paradeiro de Shaun.

O FUGITIVO (THE FUGITIVE)



- Tire as tábuas da janela, ao fundo.
- Puxe o baú e saia da sala.
- Corra até o metrô e entre no vagão.

DECISÕES

• 1A. Caso a dupla demore muito na fuga, Ethan será preso e vai para o capítulo "Under Arrest".

• 1B. Se a dupla escapar, vai ignorar o capítulo "Under Arrest". Se Ethan cortou o dedo, Madison terá que fazer o trabalho sozinha; caso contrário, Ethan vai ajudar. No beco rola outra variação: "com dedo", Ethan é baleado por um policial, mas sobrevive; "sem dedo", Madison o ajuda a chegar no metrô.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan está ferido e Madison o ajuda. O lugar é cercado por policiais, mas a dupla consegue escapar pelo metrô.

- Toque o piano até que o mordomo apareça. Converse com ele.
- Ative o ARI, investigue o vídeo do parque, as marcas de pneu e volte ao vídeo. Verifique o modelo do carro e a carteira de motorista do novo suspeito.
- Caso Ethan tenha sido preso, Norman voltará ao capítulo anterior; mas se ele estiver solto, Norman terá uma crise de abstinência. Escolha sua atitude.

DECISÕES

- 1A. Entregue-se ao vício e tome as drogas.
- 1B. Resista ao vício e evite as drogas (execute os comandos na tela).

RESUMO (SPOILER!)

Norman está melancólico por acreditar que Ethan não é o assassino, já que o perfil não bate com aquele que criou. Ele analisa novas provas e encontra outra possibilidade para investigar.

PRESO (UNDER ARREST)



- Interrogue Ethan. Fale com o capitão.
- Vá à sala do capitão. Volte à sala de Norman e resista (ou não) às drogas para ir ao capítulo anterior e voltar.
- Dispense o guarda no interrogatório.
- Na sala de vídeo, desative as câmeras.

- Pegue as chaves das algemas, perto de Blake, e pegue a capa de chuva.
- Liberte Ethan e entregue a capa.

! DECISÕES E CONSEQUÊNCIAS

- 1A. Ceda ao vício e use drogas.
- 1B. Resista e não use drogas.
- 2A. Desligue a câmera de segurança para ajudar Ethan a fugir.
- 2B. Deixe a câmera ligada e sofra as consequências pela fuga.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan não conseguiu escapar do cerco policial e é levado para ser interrogado pelo tenente Blake. Norman apela e fala com o capitão, que apóia as ações de Blake. Norman opta por ajudar Ethan a escapar, mesmo sabendo que pode sofrer sérias consequências.

MANFRED (MANFRED)



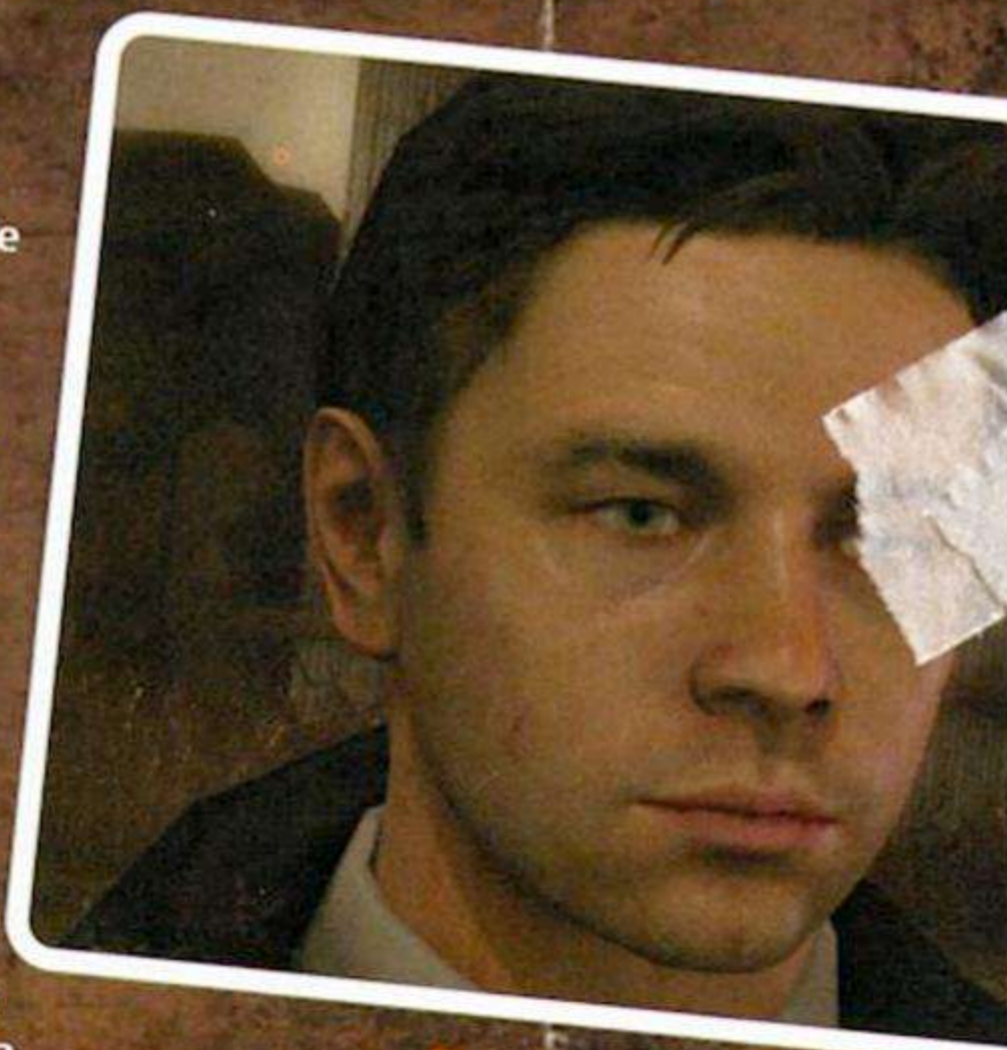
- Beba com Manfred e mostre a carta.
- Vá até o fundo da loja e veja Manfred.
- Lembre-se de todos os locais e itens que Shelby e Lauren tocaram e limpe as impressões digitais antes de sair.

! DECISÕES

- 1A. Limpe todas as digitais para ir direto ao próximo capítulo.
- 1B. Se não limpar, será interrogado.

RESUMO (SPOILER!)

Shelby visita um velho amigo, Manfred, especialista em máquinas de escrever e relógios. Ele examina a carta que Lauren recebeu e descobre o modelo da máquina que a escreveu. O especialista vai ao arquivo procurar as fichas das pessoas que possuem aquele modelo e é assassinado. Shelby e Lauren precisam sair do lugar antes que a polícia chegue.



O TUBARÃO (THE SHARK)



- Bata na porta e saque a arma.
- Fuja dos disparos do traficante.
- Decida o que vai fazer com ele.

! DECISÕES

- 1A. Elimine o traficante e pegue a pista sobre o paradeiro de Shaun.
- 1B. Não mate o cara e perca a pista.
- 1C. Falhe na perseguição e apanhe.

RESUMO (SPOILER!)

Os desafios do assassino para Ethan estão cada vez piores. Agora ele precisa invadir o apartamento de um traficante e acabar com a vida dele.

O DOUTOR (THE DOC)



- Entre e converse com o médico.
- Decida se vai tomar o drink ou não.
- Vasculhe a casa (se não bebeu).
- Pegue o cartão no quarto. Fuja da casa.

! DECISÕES

- 1A. Beba o drink que o médico oferece e Madison será presa.
- 1B. Não beba o drink. Siga até o fundo

da casa e o médico vai golpear você.

- 1C. Entre no quarto do lado esquerdo, encontre o cartão do Blue Lagoon Night Club e fuja da casa. Isso afetará o final.
- 2A. Escape do porão e mate o doutor.
- 2B. Deixe Madison morrer no porão.

RESUMO (SPOILER!)

Madison descobre quem é o dono do apartamento onde Ethan foi obrigado a cortar o dedo e vai investigar. Só que o sujeito é um médico totalmente sádico.

MAD JACK (MAD JACK)



- Entre na garagem e fale com Mad Jack.
- Coloque os óculos e procure a marca de pneu, perto dos carros da direita.
- Veja os vestígios de pólen de orquídea, no gancho, ao fundo.
- Verifique as marcas de tinta azul, no fundo da garagem.
- Saia da garagem e lute com Mad Jack.
- Use ou não as drogas.
- Escape do ferro-velho.

! DECISÕES

- 1A. Perca a primeira luta com Mad Jack e Norman morrerá.
- 1B. Vença a primeira luta, use as drogas e algeme Mad Jack.
- 1C. Não use as drogas e acabe preso no seu carro.
- 2A. Escape do carro e lute →

com Mad Jack novamente.

- 2B. Não saia do carro e Norman morre.
- 3A. Vença a segunda luta e elimine Jack.
- 3B. Perca a segunda luta com Mad Jack e deixe Norman morrer.

RESUMO (SPOILER!)

Norman vai investigar Mad Jack, o possível fornecedor do carro do assassino. Ao invadir o local, além de descobrir provas de que o carro esteve lá, ainda encontra o corpo de um policial no tanque de ácido. Mad Jack vai tentar de tudo para eliminar o agente do FBI.

EUREKA (EUREKA)



- Converse com Lauren.
- Faça uma omelete para a garota.
- Cruze os nomes das listas.

RESUMO (SPOILER!)

Lauren está com fome e se sente à vontade para tomar um banho e usar o seu roupão perto do detetive. A garota resolve cruzar os nomes da lista de clientes do falecido Manfred (que ela pegou antes de sair da loja) com a lista de assinantes da revista de origamis.

CEMITÉRIO (THE CEMETERY)



- Siga para o lado direito e encontre o túmulo de John Sheppard.

RESUMO (SPOILER!)

As novas pistas levaram Lauren e Shelby ao cemitério, onde procuram pelo túmulo de John Sheppard, nome descoberto ao cruzar as listas.

TWINS (GÊMEOS)

- Brinque de "siga o líder" com o garoto e siga-o na construção.

RESUMO (SPOILER!)

Relembra, pelas palavras do coveiro do cemitério, o que aconteceu com o pequeno John Sheppard. Vítima de um acidente, enquanto brincava em um terreno em construção.

FLORES NO TÚMULO

(FLOWERS ON THE GRAVE)



Lauren e Shelby ficam chocados com a história de John. Ao sair do cemitério, a dupla descobre que Hramer está ali, visitando o túmulo.

GAROTA SEXY (SEXY GIRL)



- Converse com o barman.
- Fale com o segurança do Paco.
- Vá até banheiro e "fique sensual".
- Dance no palco, perto da área VIP.
- Fale com Paco e suba até o escritório.
- Comece um strip e nocauteie Paco.
- Interrogue Paco e saia do clube.

RESUMO (SPOILER!)

Madison não se intimidou com o perigo que passou com o "doutor morte" e segue em busca de mais provas. Agora, na boate Blue Lagoon, ela vai atrás do dono, Paco Mendes. Para isso, ela vai ter que usar de todas as suas armas.



AQUÁRIO (FISH TANK)



- Entre no clube e fale com o guarda.
- Suba ao escritório.
- Lute com o assassino.
- Colete as evidências da cena do crime.

RESUMO (SPOILER!)

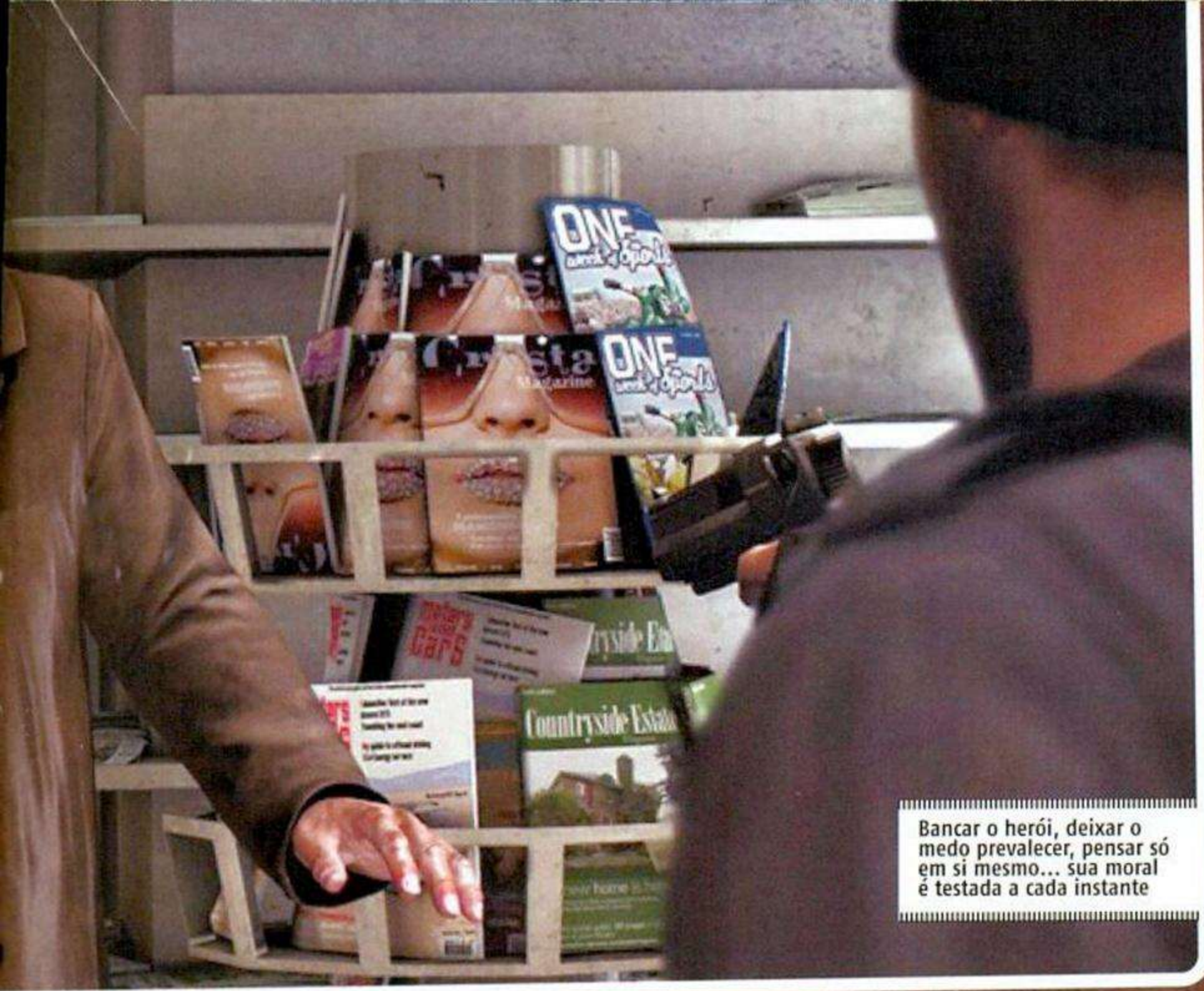
Norman também está atrás de Paco Mendes, mas chegaram na frente dele. Ao se aproximar do escritório, Norman descobre que o empresário foi morto e luta com o assassino, mas ele escapa.

À SOLTA (ON THE LOOSE)



Ao obrigar o jogador a fazer movimentos rápidos e instintivos para salvar os personagens, *Heavy Rain* consegue que o jogador sinta-se responsável pelo que está acontecendo. Para o bem ou para o mal...





Bancar o herói, deixar o medo prevalecer, pensar só em si mesmo... sua moral é testada a cada instante

- Converse com Madison e faça amor (obviamente, não vai rolar se a garota morreu nos episódios anteriores).
- Abra a caixa do assassino.
- Saia do quarto, use o telefone.
- Fuja do motel.

! DECISÕES

- 1A. Beije Madison e descubra que ela é uma jornalista.
- 1B. Não a beije e ela sairá do quarto.
- 2A. Após acordar, aceite o pedido de desculpas de Madison.
- 2B. Não aceite o pedido de desculpas.
- 3A. Madison sai do quarto e vê a polícia. Use o telefone e avise Ethan.
- 3B. Pegue a moto e não use o telefone.
- 4A. Pule do telhado do motel e fuja.
- 4B. Entregue-se aos policiais.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan está no velho quarto de motel, quando Madison volta para contar parte do que descobriu. O envolvimento entre os dois é forte e eles acabam se entregando à paixão. Ao acordar, Ethan descobre que Madison é uma jornalista investigando o Assassino do Origami. Ela consegue explicar tudo, mas ao sair do quarto, um cerco policial está armado para pegar Ethan. Ethan precisa fazer



uma fuga espetacular para continuar a ter chances de salvar o seu filho.

PRESO (TRAPPED)



- Encontre Hramer no apartamento.
- Saia do carro para se salvar.

! DECISÕES

- 1A. Saia do carro e ajude Lauren.
- 1B. Escape e deixe Lauren morrer.

RESUMO (SPOILER!)

Mr. Hramer arma uma armadilha para Shelby e Lauren. Ambos são amarrados em um carro que é lançado no fundo de um lago. Felizmente, Shelby consegue escapar da armadilha.

FACE A FACE (FACE TO FACE)



- Na casa de Hramer, encare o tiroteio.

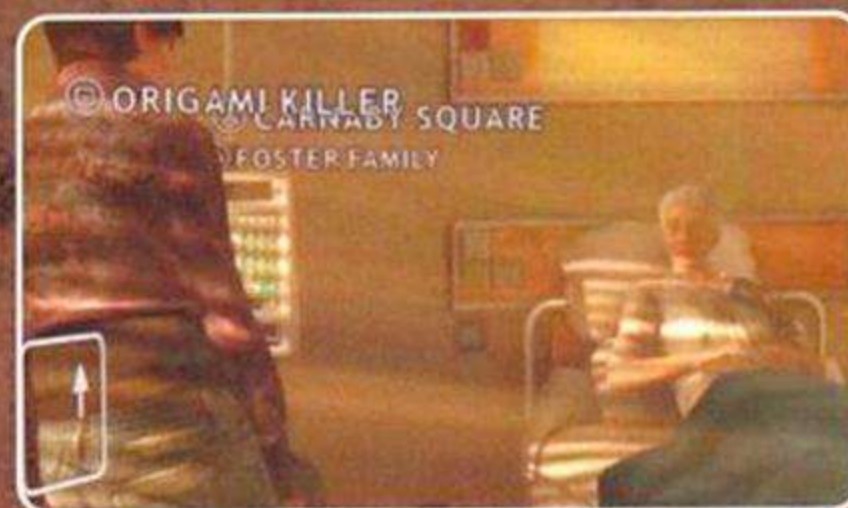
! DECISÕES

- 1A. Complete o tiroteio e encontre Mr. Hramer no alto das escadas.
- 1B. Falhe no tiroteio e fuja.
- 2A. Ajude Mr. Hramer e salve a vida dele.
- 2B. Não ajude Hramer, deixe-o morrer.

RESUMO (SPOILER!)

Shelby está disposto a se vingar. Ele invade a casa de Mr. Hramer e elimina todos os guardas no processo. Ao confrontar Mr. Hramer, o ricoço conta que seu filho não é o Assassino do Origami. Apenas fez uma brincadeira errada e acabou matando um garoto inocente. Também explica que John Sheppard morreu em uma de suas obras, por isso ele visita nos últimos trinta anos o túmulo do garoto. Shelby tem a chance de vingar tudo o que passou. Basta não ajudá-lo.

ANN SHEPPARD



- Fale com a recepcionista do hospital.
- Siga até o quarto 19.
- Fale com Ann Sheppard e mexa em tudo no quarto.
- Saia e pegue uma flor no corredor.
- Faça um origami de um cachorro (dog). Grave o nome MAX.
- Fale novamente com Ann para descobrir quem é o assassino.

RESUMO (SPOILER!)

Ann Sheppard é a mãe do Assassino do Origami. Infelizmente, ela sofre do mal de Alzheimer e perde a memória com frequência. Madison precisa ajudar a pobre senhora a lembrar de fatos do passado.

O RATO (THE RAT)



- Entre no quarto.
- Escolha se vai tomar o veneno. →



Ethan é a peça-chave da tensão no jogo. A trama nos faz conhecê-lo feliz, só para mostrar como uma pessoa pode chegar no limiar do desespero quando perde tudo

seu irmão, Scott Sheppard, e pede para que ele nunca se esqueça dele.

ASSASSINO DO ORIGAMI (ORIGAMI KILLER)

- Queime todas as provas.

RESUMO (SPOILER!)

Enfim você tem a revelação de quem é o Assassino do Origami. Queime todas as provas que você mesmo coletou.

APARTAMENTO DO ASSASSINO (KILLER'S PLACE)



- Bata na porta e arrombe-a.
- Mexa no armário e abra o fundo falso.
- Use a senha MAX no computador.
- Pegue a máquina no quarto, bata na parede de madeira, do lado esquerdo.
- Siga com cuidado até a cozinha e escape ou entre na geladeira.
- Tente ligar e suba na moto.

! DECISÕES

- 1A. Fuja pela janela da cozinha.
- 1B. Se esconda dentro da geladeira.

O ANTIGO ARMAZÉM (THE OLD WAREHOUSE)

Ethan Mars

Siga até o fosso e tente abrir a grade. O assassino chega. Use o cano (pegue do lado direito) para abrir a prisão de Shaun. Faça os primeiros socorros.

Norman Jayden

Norman, quando chega sozinho aqui, tem o papel de libertar Shaun antes do confronto com o assassino. De qualquer forma, ele vai subir até o telhado para encarar o assassino. Escolha se vai ajudar ou não o assassino a recuperar o equilíbrio e termine a luta.

Madison Paige

Se a jornalista chegar sozinha, ela deve salvar Shaun antes do confronto. Em seguida, Paige deve subir até o telhado, fugir entre os contêineres até achar a escada que leva ao guindaste. Lá em cima, desvie dos ataques do assassino e acabe com a luta de uma vez por todas. ■

- Escolha não tomar e tentar adivinhar a localização de Shaun no GPS (só funciona se você aceitou os outros quatro desafios).

! DECISÕES

- 1A. Tome o veneno e vá direto para o próximo capítulo.
- 1B. Não tome e tente adivinhar o local onde Shaun está.

RESUMO (SPOILER!)

Ethan precisa da última pista para descobrir a localização de Shaun. Para isso, o assassino quer que ele escolha entre tomar ou não um frasco de veneno. Aceitar reduz o tempo de vida de Ethan para 60 minutos, o suficiente para salvar o filho.

RESOLVENDO O ENIGMA (SOLVING THE PUZZLE)



- Verifique as provas.
- Faça a análise geográfica de todos os itens do sistema.
- Veja o vídeo e o relógio.
- Acuse ou continue a investigação.

! DECISÕES

- 1A. Continue as investigações.
- 1B. Acuse o tenente Blake e Norman será afastado do FBI.

RESUMO (SPOILER!)

Norman é informado que não faz mais

parte das investigações. Blake tem certeza que Ethan é a pessoa que eles procuravam. Norman busca, de todas as maneiras, uma prova que consiga dar um novo rumo às investigações.

ADEUS, LAUREN (GOODBYE LAUREN)



- Só uma conversa.

RESUMO (SPOILER!)

Shelby manda Lauren para um lugar seguro, até que tudo seja resolvido.

SEGURE A MINHA MÃO (HOLD MY HAND)



- Vá até a casa de John.
- Converse com o pai de John Sheppard.

RESUMO (SPOILER!)

O evento continua nas lembranças dos gêmeos. O irmão de John ainda está preso e ele vai buscar seu pai, que ignora e não ajuda. John morre afogado, mas antes revela o nome do

TODOS OS FINAIS



FINAL 1

- Chegue ao final do jogo com todos vivos.
- Mate Shelby.
- Avise Ethan sobre a polícia e salve Shawn.



FINAL 2

- No capítulo Hassan's Shop, fique na parte de trás da loja até que o comerciante leve um tiro.
- No capítulo Fugitive, permita que Ethan seja preso.
- No capítulo Manfred, limpe todas as provas de impressão digital de Shelby e Lauren.
- No capítulo On the Loose, faça amor com Madison e perdoe-a.

- No capítulo Trapped, não salve Lauren.
- No capítulo Face to Face, não salve Mr. Kramer.
- No capítulo Killer's Place, deixe Madison morrer na sala secreta.
- No capítulo Old Warehouse, deixe Shelby matar Norman.



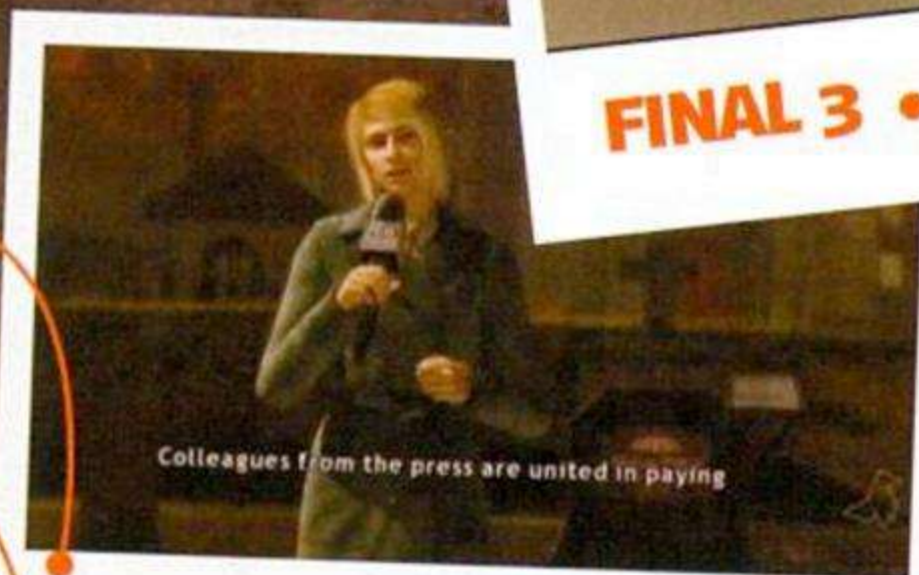
FINAL 3

- Volte ao capítulo Old Warehouse.
- Falhe com Norman nas investigações.
- Não deixe que Madison avise Ethan sobre a polícia.

• Durante o capítulo Solving the Puzzle, faça Norman desistir da análise das provas.

• Durante o capítulo Killer's Place, deixe Madison morrer.

• Durante o capítulo The Rat, não descubra o lugar onde Shawn está preso. Usando a senha no notebook.

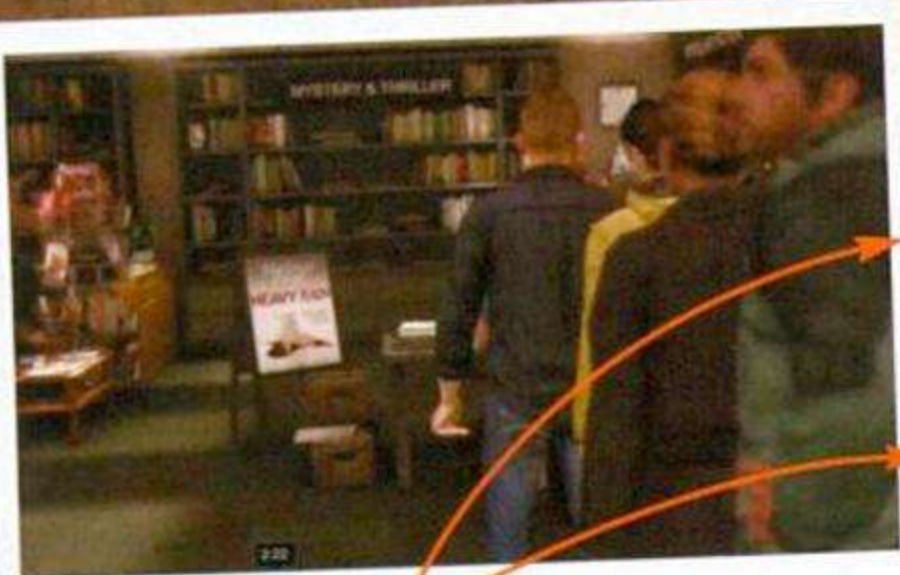


FINAL 4



FINAL 5

- Durante o capítulo Killer's Place, fuja com Madison sem ver o laptop.
- Escape do apartamento.



FINAL 6

• Durante o capítulo Solving the Puzzle, faça Norman desistir da investigação.

• Durante o capítulo Killer's Place, fuja com Madison sem ver o laptop.

- Durante o capítulo On The Loose, deixe Ethan ser preso.
- Durante o capítulo Trapped, salve Lauren.



FINAL 7

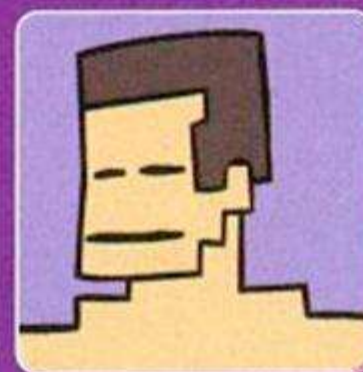
- Ethan deve ser preso, não beije e não perdoe Madison.
- Durante o capítulo Killer's Place, use a senha no notebook, fuja do apartamento e vá salvar Shawn.
- Derrote Shelby no telhado.

Um crime bizarro e misterioso acontece silenciosamente no banheiro de um bar de Nova York. O assassino é Lucas Kane que, no meio de um transe, esfaqueou uma pessoa. Ele não se lembra de nada e a única coisa que consegue pensar é em fugir das autoridades e buscar uma maneira de provar que ele, apesar de tudo, indicar o contrário, é inocente. Ao mesmo tempo, Indigo Prophecy coloca o jogador na pele da sensual detetive Carla Valenti e o seu parceiro, Tyler Miles. Sua missão é controlar os três personagens e desvendar uma teia de acontecimentos macabra

EXCELÊNCIAS



ESCORREGOU
A História é excelente, mas o final é para lá de bizarro.



TOSCO
Mesmo "bizonho", o visual consegue complementar o aspecto sujo da trama.



PRESSÃO TOTAL
Correr contra o tempo, o tempo todo, não deixa o jogador respirar.

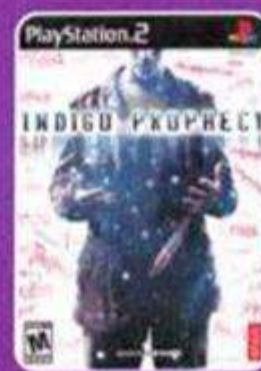
Indigo Prophecy

Um jogo belíssimo, aproveitado por poucos POR LEANDRO RODRIGUES

É bem possível que você tenha passado a geração PlayStation 2 sem ouvir falar de *Indigo Prophecy*. Mas fique sabendo: se *Heavy Rain* chamou a sua atenção, então jogar *Indigo Prophecy* é uma obrigação moral. Considerado antecessor espiritual de *Heavy Rain*, *Indigo* também foi criado pela Quantic Dream, dirigido e produzido por David Cage. O jogo não fez sucesso, mas tornou-se cult.

Indigo Prophecy, lançado com o título *Fahrenheit* na Europa, é um thriller intenso no qual você deve tomar decisões, em tempo real. É preciso pensar rápido. Cada escolha gera consequências e afeta o temperamento do personagem. Confira o nosso detonado e fique atento: as pontuações indicam as melhores escolhas, quanto mais pontos, menor será o stress sofrido pelos personagens

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Quantic Dream
- **Distribuidora:** Atari
- **Lançamento:** 2005
- **Gênero:** adventure
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não

ROTEIRO

1. THE MURDER

Lucas acorda no banheiro de um bar, com sangue nas mãos e sem lembrar o que aconteceu. A melhor alternativa é limpar o maior número de pistas.

- Esconda o corpo da vítima (+5)
- Use a vassoura para limpar o chão (+5)
- Esconda a arma do crime (+5)
- Mexa na ponta da máquina de camisinhas, bata e pegue a moeda (+5)

Fora do banheiro, Lucas precisa sair do restaurante sem levantar suspeitas.

- Coma um pouco da sua refeição (+5)
- Coloque a moeda que você pegou na jukebox à esquerda da porta (+5)
- Saia do bar sem chamar atenção (+5)

É hora de fugir. Pegue um táxi ou o metrô para sair da cena do crime. (+10)

2. INVESTIGATION

Busque provas com os investigadores.

- Tome uma xícara de café, no armário, atrás do balcão (+5)

- Observe cada um dos itens sobre a mesa que estava o assassino. Note que a faca não está no local. O café que está na mesa não está na conta, e existe um livro embaixo da mesa (+10)
- Ache as gotas de sangue no banheiro onde estava o assassino (+5)
- Olhe a arma no lixo (+10)
- Verifique o telefone do lado de fora do banheiro (+5)

Volte e converse com Tyler. Diga para ele que você já viu tudo e vá embora.

3. THE DAY AFTER

Lucas acorda no apartamento. Ao olhar sua cama, cheia de sangue, ele percebe que não foi um pesadelo.

- Tome o remédio na cabeceira da cama (+10)
- Jogue a coberta por cima da cama para esconder o sangue (+5)
- Pegue a camiseta, no chão da sala, e jogue dentro da máquina de lavar (+5)
- Atenda o telefone e marque um encontro com o seu irmão (+5)
- Pegue os curativos no banheiro (+10)
- Abra a geladeira e tome leite (+5)

Corra para o quarto e se troque. Pegue a chave em cima da mesa. Fale com o policial que vai insistir em olhar seu apartamento. Se você escondeu tudo, ele vai embora. (+10)

4. CONFESSION

Encontre com seu irmão Markus. (+10) Fale tudo que está acontecendo. Ele vai tentar te ajudar. Quando ele sai, Lucas tem outra dor de cabeça e vê uma garota caindo no gelo. Você deve salvá-la antes que o tempo acabe e o guarda te prenda.

Corra e pule no gelo. Aperte alternadamente **L1** e **R1** para nadar e pegá-la. Quando ela estiver fora do gelo, faça massagem cardíaca. Com a garota salva, saia do local. O guarda do restaurante vai te reconhecer, mas vai deixar você fugir. (+20)

5. POLICE WORK

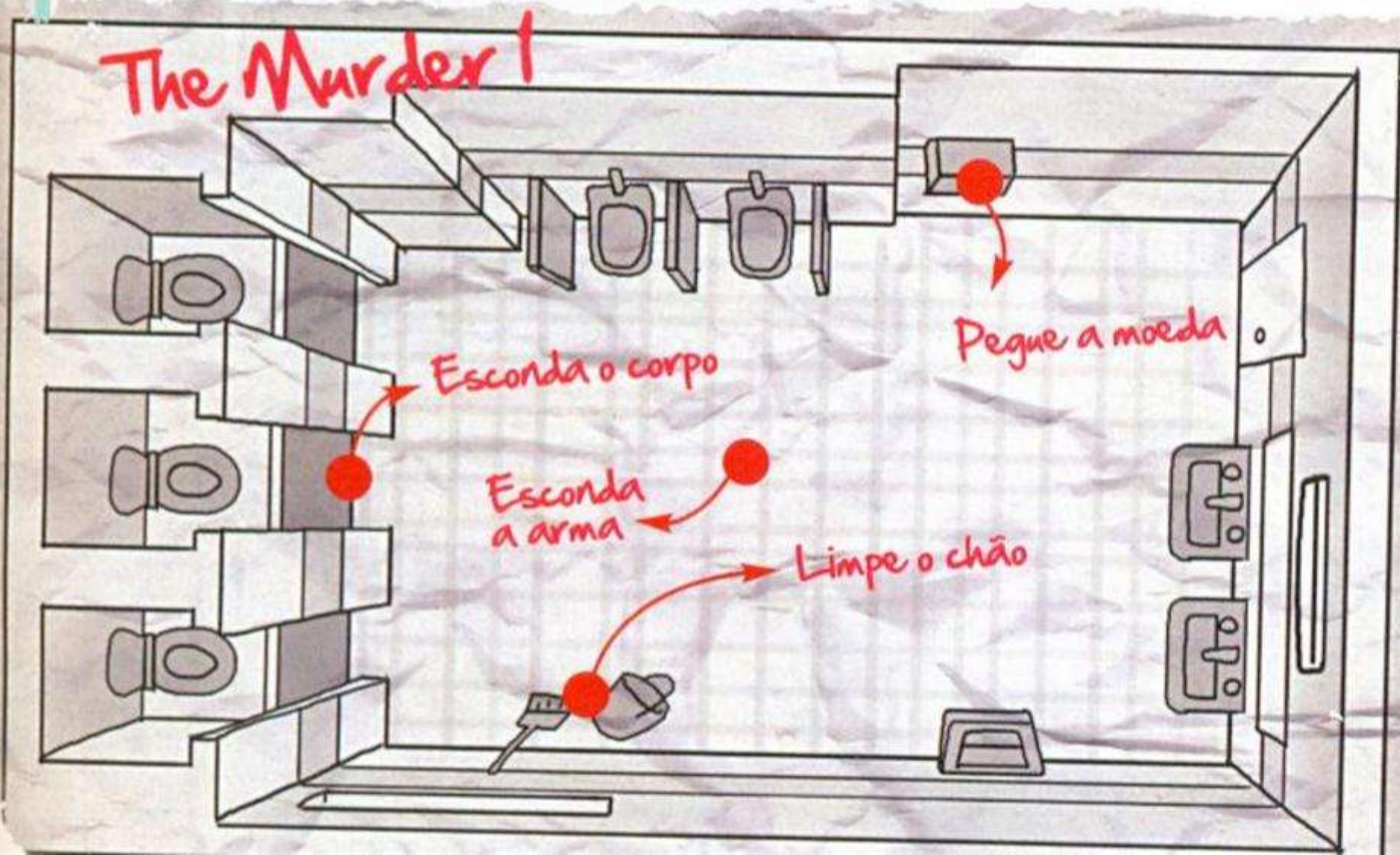
A policial Carla está pronta para mais um dia de trabalho. Suba para sua sala.

- Converse com o chato do seu setor (-5)
- Ligue para Tyler e peça que ele venha trabalhar (0)
- Mexa no computador para descobrir um e-mail anônimo (-5)

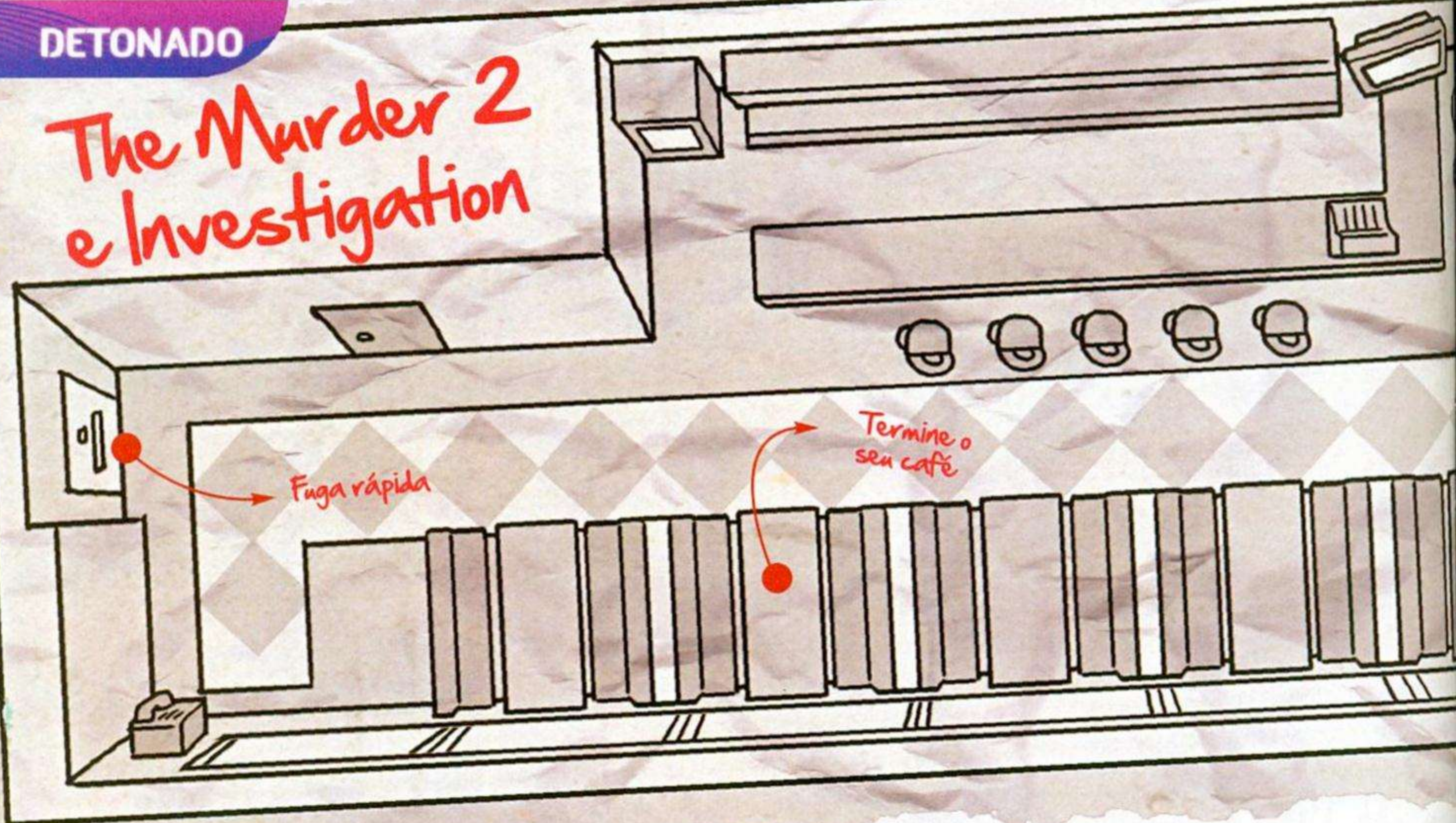
Nesse momento, você tem a opção de trocar o controle para Tyler. Levante-se e vá para o banheiro se arrumar.

- "Converse" com ela (+20)
- Tome banho (+5)
- Tome café e dê um beijo em sua garota antes de sair (+20)

Ao chegar ao seu trabalho, o mesmo chato que incomodou Carla vai te perguntar sobre os 100 dólares que deve a ele. Faça a proposta de uma →



The Murder 2 e Investigation



aposta valendo o dobro ou nada em uma partida de basquete. Entre no escritório. Carla pede que você a acompanhe. Ao falar com o policial, ele vai lhe dizer que o copo de café só tem uma impressão digital. E foram encontrados dois tipos de sangue no local do crime.

6. ALTERNATIVE REALITY

Mesmo com todos os problemas, Lucas vai trabalhar. A cena começa com ele passando mal. Lave o rosto (+5) e saia rumo à sua sala, que está marcada com um ponto vermelho no mapa. Entre na sala e sente-se. Faça a sequência certa para ler o pensamento do seu companheiro de trabalho e descobrir o que vai acontecer.

O telefone vai tocar. É sua ex que está querendo buscar as coisas dela no seu apartamento, responda sim. (+10)

Depois da animação do café caindo, saia da sala e vá para o outro ponto que o mapa indica. Ligue o terminal e muitas alucinações vão começar a lhe atormentar. Faça toda a sequência para escapar. (-20)

7. RECONSTRUCTION

Carla deixa Tyler esperando a garçonete, vai ao necrotério em busca de novas pistas. Aqui, enquanto você escuta as informações do legista, deve fazer as sequências corretas para que Carla consiga fazer uma espécie de reconstituição do crime na sua cabeça.

8. TYLER & KATE

Faça o retrato falado de Lucas, de acordo com o que você achar que está certo. No final, um percentual de familiaridade aparecerá na tela.

9. LOST LOVE

Enquanto você espera Tiffany chegar, explore seu apartamento novamente.

- Dê umas porradas no saco (+10)
- Ouça uma música (+5)
- Vá para o quarto e tome um remédio (+10)
- Tire um cochilo (+10)

Você acorda com Tiffany tocando a campainha. Ela pede duas caixas com as coisas dela. Ache uma na sala e outra no seu quarto. Você pode despachá-la o mais rápido possível (-30) ou então ser amigável. Ela vai pedir para você tocar uma música na guitarra. Toque e no final um beijo vai rolar e você vai ter uma noite quente (+30).

10. HIDE AND SEEK

Você começa na entrada do cemitério. Procure o túmulo de seus pais. Encontre Markus e lembre-se da sua infância.

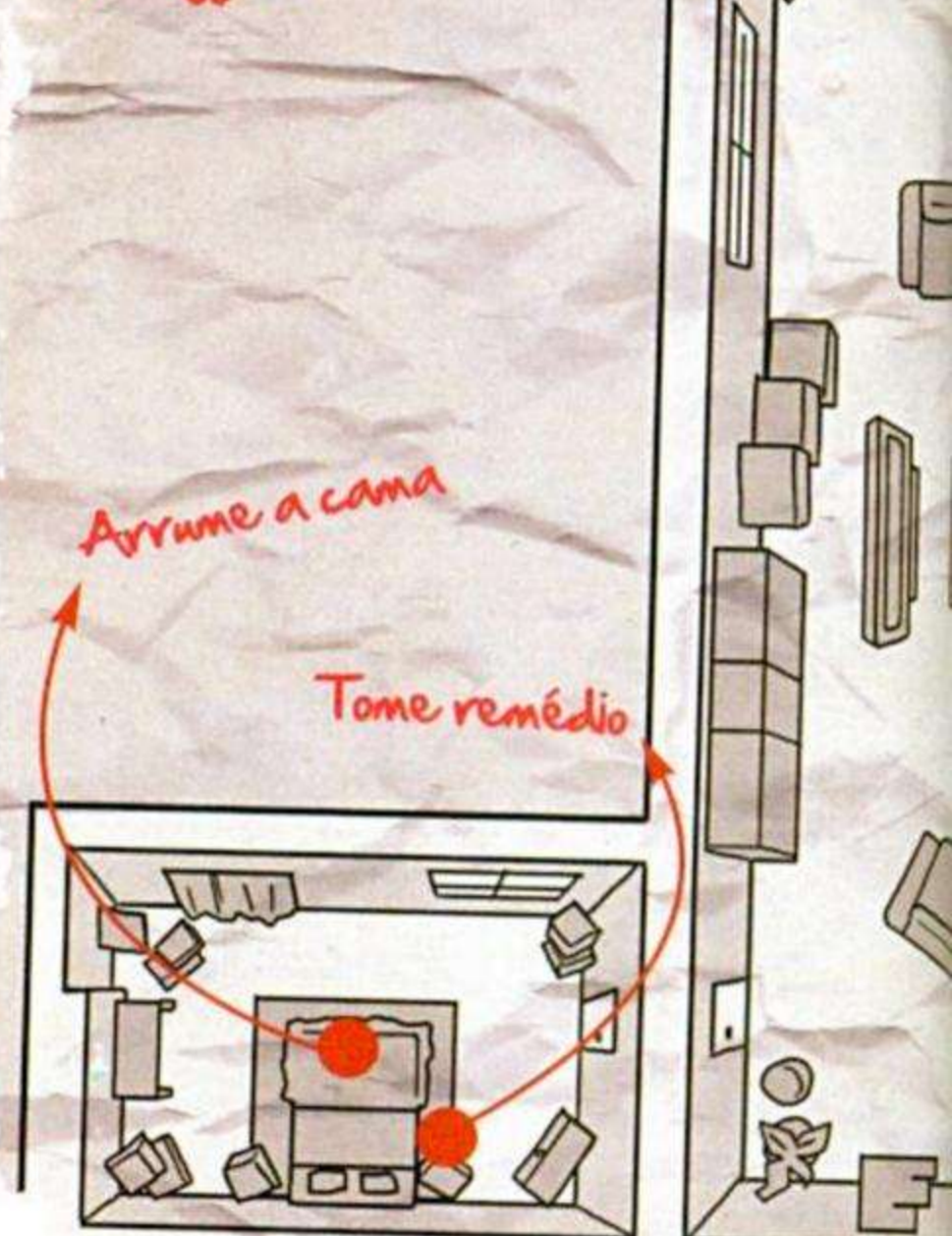
Markus e alguns amigos querem brincar de esconde-esconde em um hangar do exército. Você se recusa a ir. Lucas tem a visão de um incêndio. Ele resolve ajudar. Não peça auxílio a ninguém. Suba pela cerca do lado direito da tela. Passe com cuidado sem chamar a atenção dos soldados. Passe

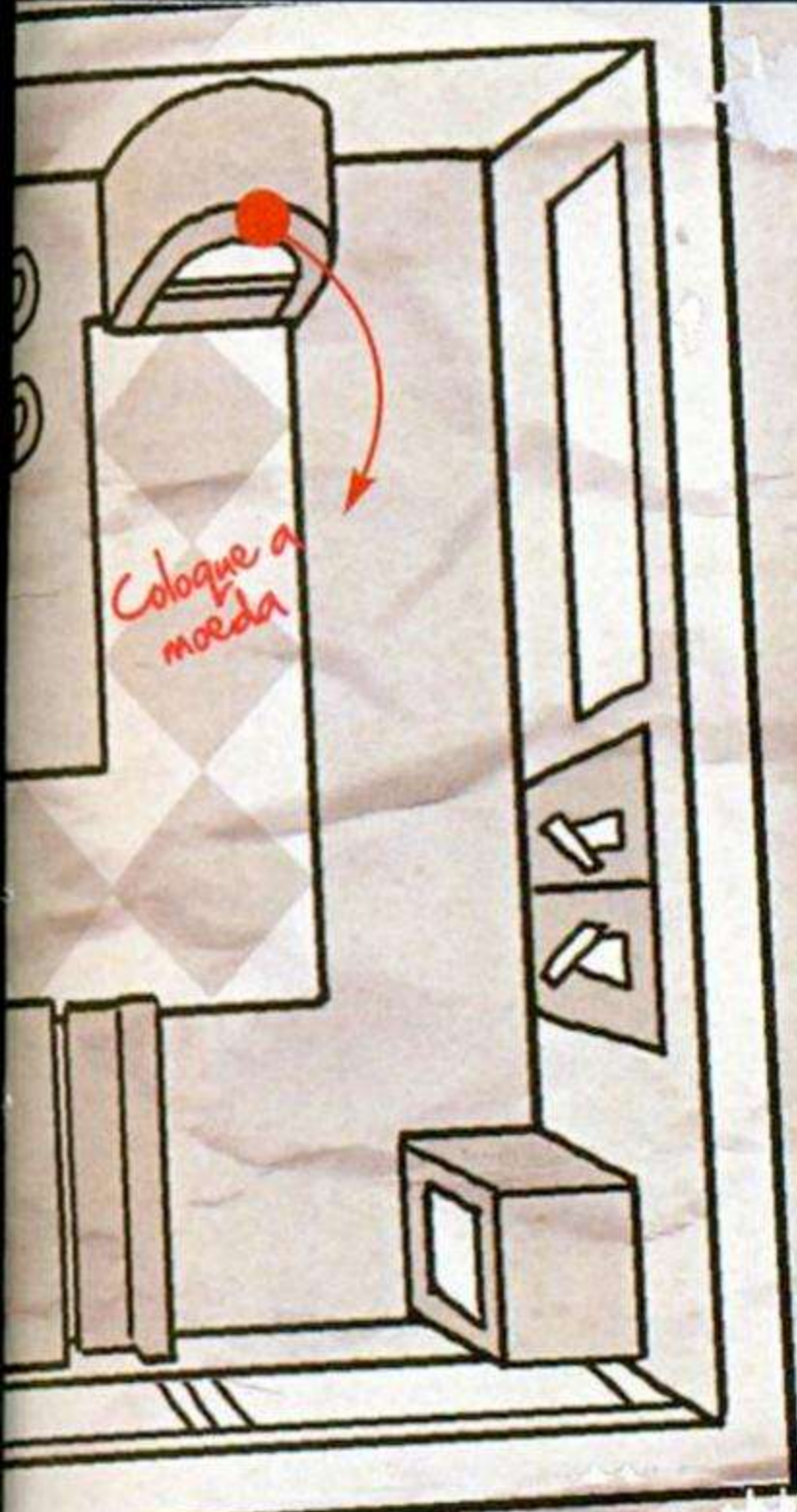
abaixado por baixo da cerca. Por último, passe ao lado do caminhão e no meio dos dois hangares corra até a entrada. Fale com Markus e procure os outros garotos. Saia antes de tudo explodir.

11. FRIENDLY COMBAT

No menu de escolha de capítulos, você pode escolher com quem deseja seguir. Isso só vai determinar quem você vai

The Day After

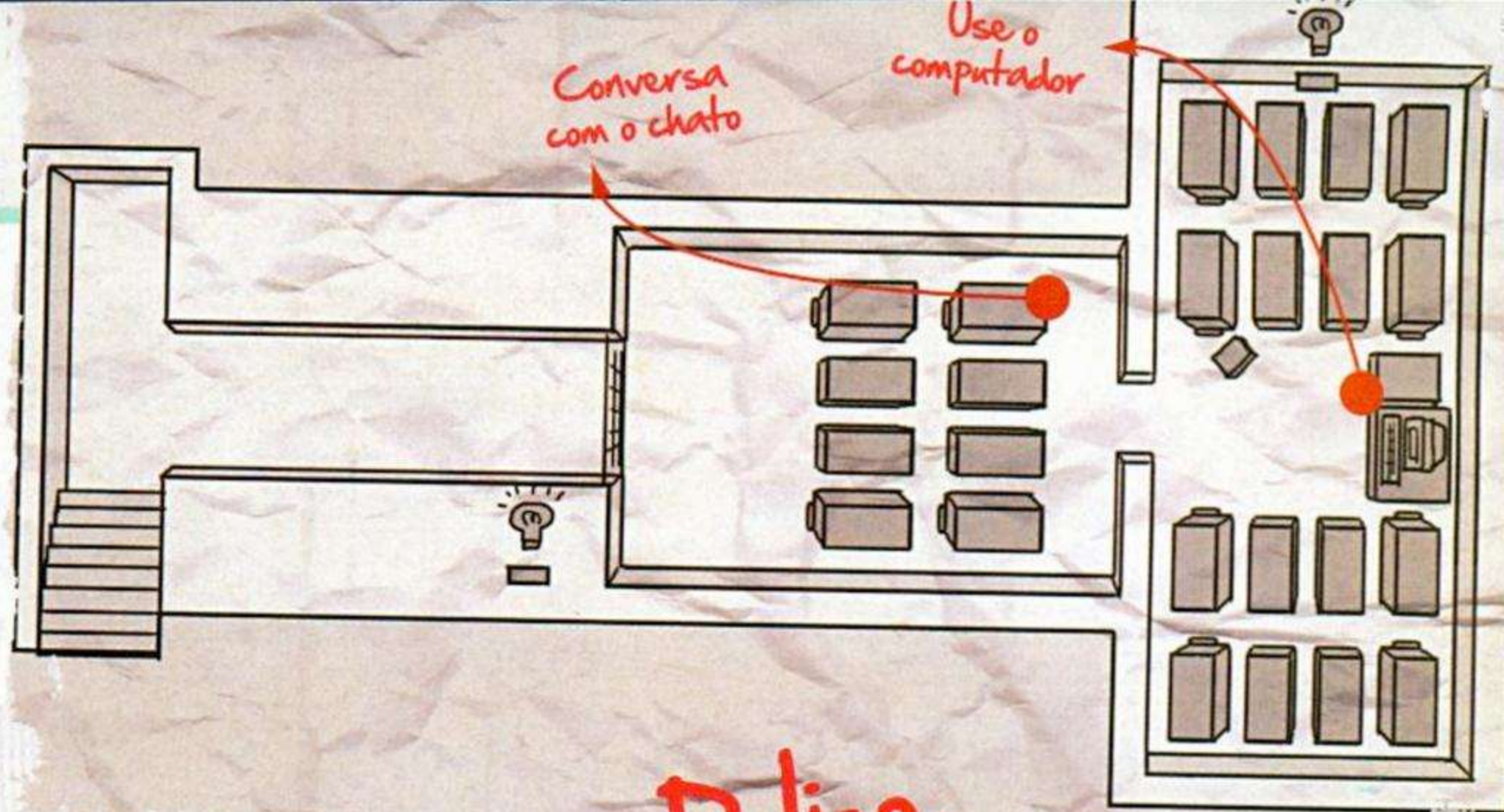
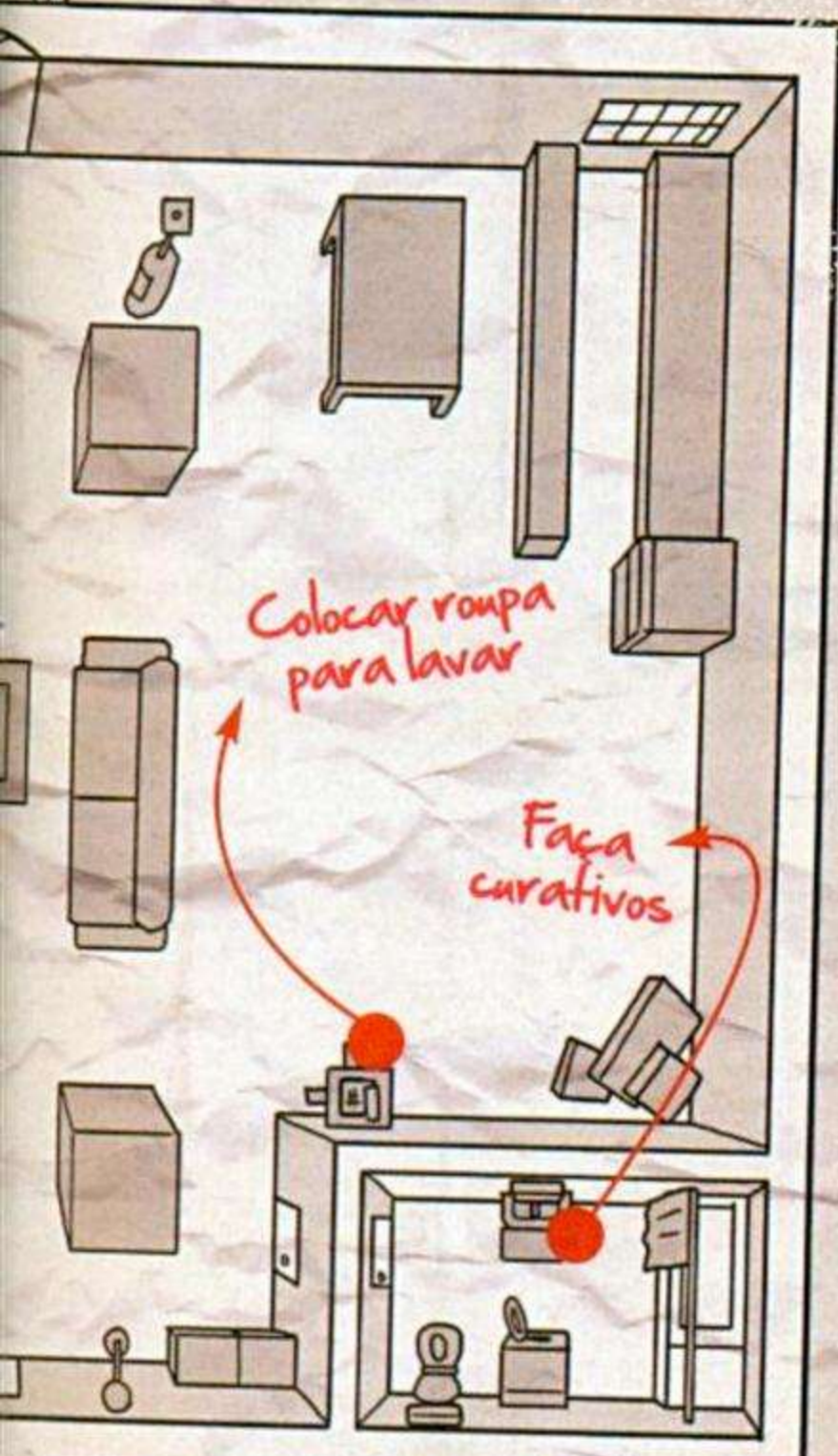




controlar na hora da luta. Faça dois exercícios com Carla e em seguida passe o comando para Tyler. Faça mais dois exercícios. Suba no ringue e lute.

12. DEBRIEFING

O superior de Carla pergunta sobre a investigação. Você pode dar a resposta que achar mais adequada. Hora de dividir a equipe. Enquanto Tyler deve procurar algo sobre o livro que encontraram, Carla vai ao arquivo.



Carla sofre de claustrofobia. Primeiro acenda a luz do lado direito do corredor. Abra a porta. Para conseguir caminhar com a garota entre os arquivos, você precisa ficar controlando a respiração dela. Para isso, use os botões **L1** e **R1**.

Use os volantes das estantes para conseguir abrir caminho entre elas. Quando localizar o terminal, você vai ver que existem estantes com o ano de 1990 do lado direito. Procure a fita com os arquivos que você precisa e leve para o terminal. A luz deve cair e você precisa ligá-la novamente. Consulte a fita no terminal. A ordem muda de uma partida para a outra. Você descobre que os dados sobre o caso "Hirsten" foram apagados, mas o nome do policial encarregado ainda está lá.

13. DEBRIEFING

Tyler está atrás de informações sobre o livro. Fale com o velho e ele diz que pode te ajudar desde que você ache um livro que ele procura. O velho vai dar um livro do mesmo autor.

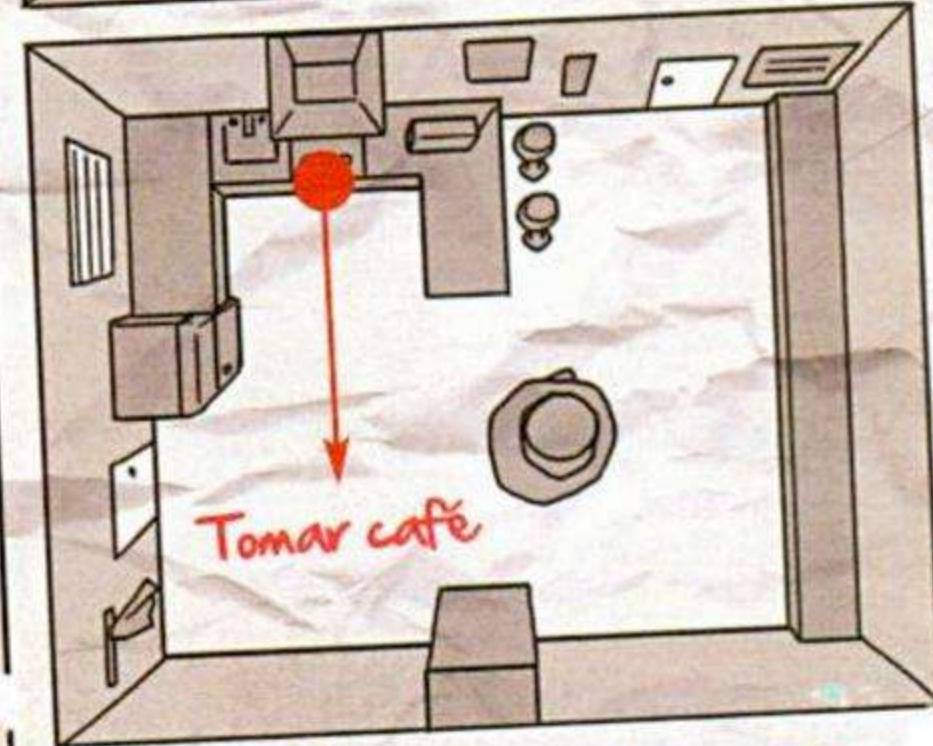
Vá ao balcão com a lupa e veja de que autor é o livro. Em seguida, vá à mesa ao lado da entrada para ver de que ano é o livro. Siga para a mesa atrás do velho para localizar o andar e a cor do livro desejado. Agora é só ir até lá pegar o livro. Na lupa, aproveite para dar uma folheada no livro do assassino. Assim você vai encontrar um pedaço de papel que pode ser uma boa pista no futuro.

14. AGATHA

Toque a campainha. Ninguém vai abrir, então entre. Siga até a porta no final do corredor. Nesta sala, há outra porta. Abra-a e você vai entrar no quarto de Agatha. Converse com a senhora e você vai constatar que ela é cega. Se apresente e diga que você vem da parte de Markus Hane.

Volte e empurre a velha até o local onde estão os pássaros. Explique o que está acontecendo com você e ela vai

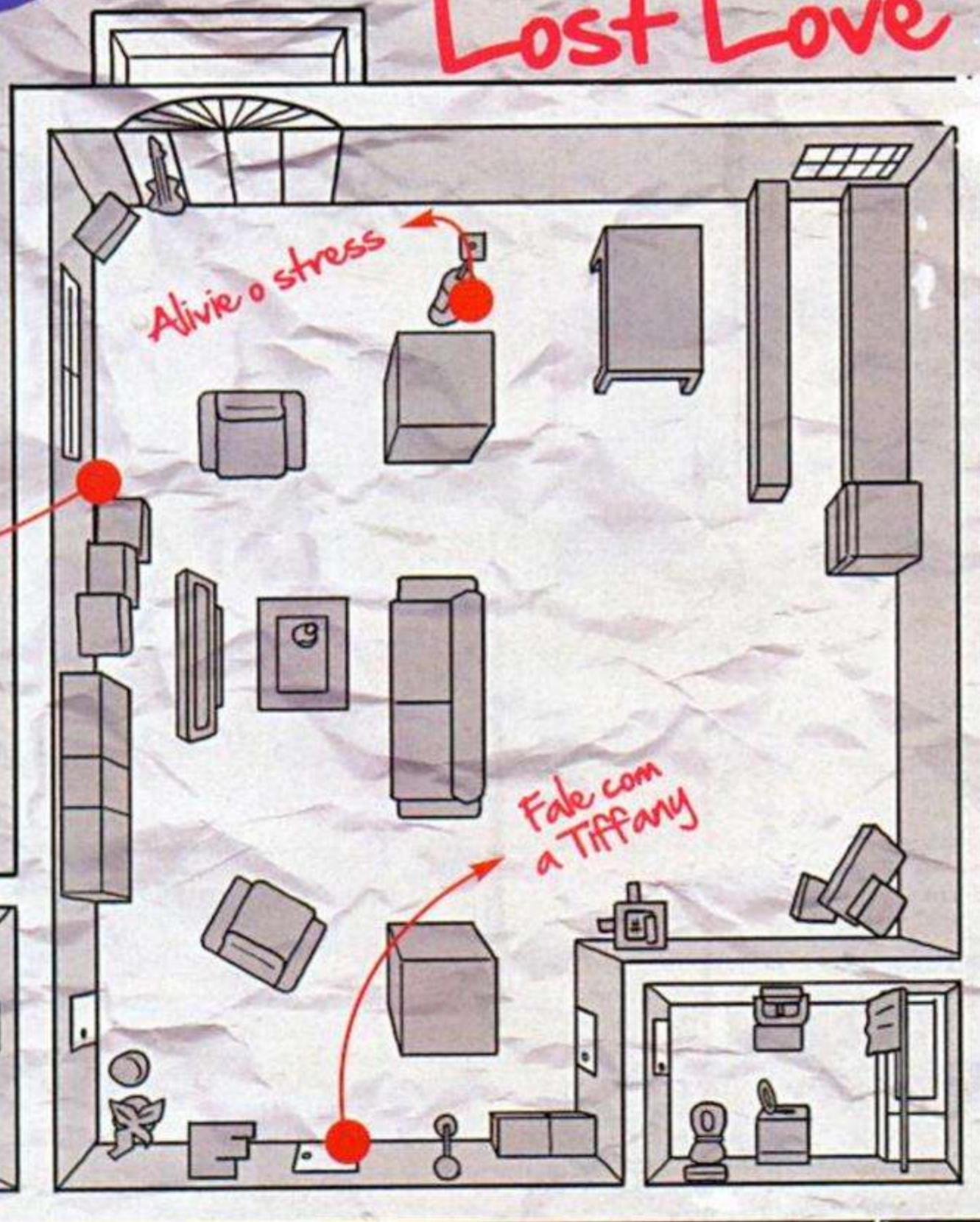
Police Work



pedir que alimente os pássaros com alpistes – que estão guardados no armário. Volte a falar com a senhora. Após mostrar as marcas em seu braço, ela pede que você a leve na sala de estar. Pegue as velas na cômoda neste mesmo cômodo. Vá à cozinha e pegue os fósforos. Volte, coloque as velas nos candelabros e acenda-as. Apague a luz e feche as cortinas.

Ela vai hipnotizá-lo para conseguir lembrar o que aconteceu um pouco antes do assassinato. Quando termina, pede que você volte amanhã neste mesmo horário. →

Lost Love



Carla. Troque novamente e olhe o fax. Explore o apartamento da investigadora, até que a campainha toca. É um amigo de Carla também policial. Pegue umas taças de vinho e sente-se para falar com ele. Ele começa a jogar tarô para ela.

Não importa a ordem que você escolha, sempre vai dar as mesmas cartas. Depois de lhe dizer coisas assustadoras, ele vai embora, mas antes vê o fax e comenta que é uma folha de banco. Que tem um timbre próprio. Você pode escolher com quem deseja ir ao banco.

19. FACE OFF

● Com Lucas

Você não tem como sair da sua sala. Esconda o livro que está na sua mesa. Esconda o papel que está do seu lado direito. Faça as sequências corretas para saber o que o policial pensa e assim responder as perguntas sem se comprometer. Se tudo estiver certinho, você sai sem problemas.

● Com Tyler

Procure o livro na gaveta da esquerda. Pegue a foto também deste mesmo lado. Pegue a caneta.

15. QUESTIONS & BULLETS

Carla procura o policial responsável pelo caso. Robert Mitchell agora é um instrutor de tiro. Fale com ele na penúltima baía. Antes de falar sobre o caso, ele pede que você faça um treinamento de tiro com ele. É simples e o resultado não importa.

16. DOUBLES OR QUILTS

Hora de tentar recuperar seu dinheiro em uma partida de basquete. Basta fazer os comandos corretos.

17. THE STORM

Você recebe um telefonema. Ao atender, ele começa a perceber que está a ponto de entrar em alucinações. Faça uma enorme quantidade de sequências para escapar dos objetos que voam sobre a sua cabeça a todo instante.

Toda vez que uma rajada de vento atingi-lo, aperte **L5** e **R1** para não ser arrastado e morrer com o baque. Depois de escapar de tudo isso, o comando passa para Markus, que aparece para lhe visitar e entender o que está acontecendo. Toque a campainha na porta do lado direito do corredor. Lá dentro, corra para a sacada e salve Lucas. Lucas tenta explicar o que aconteceu sem sucesso.

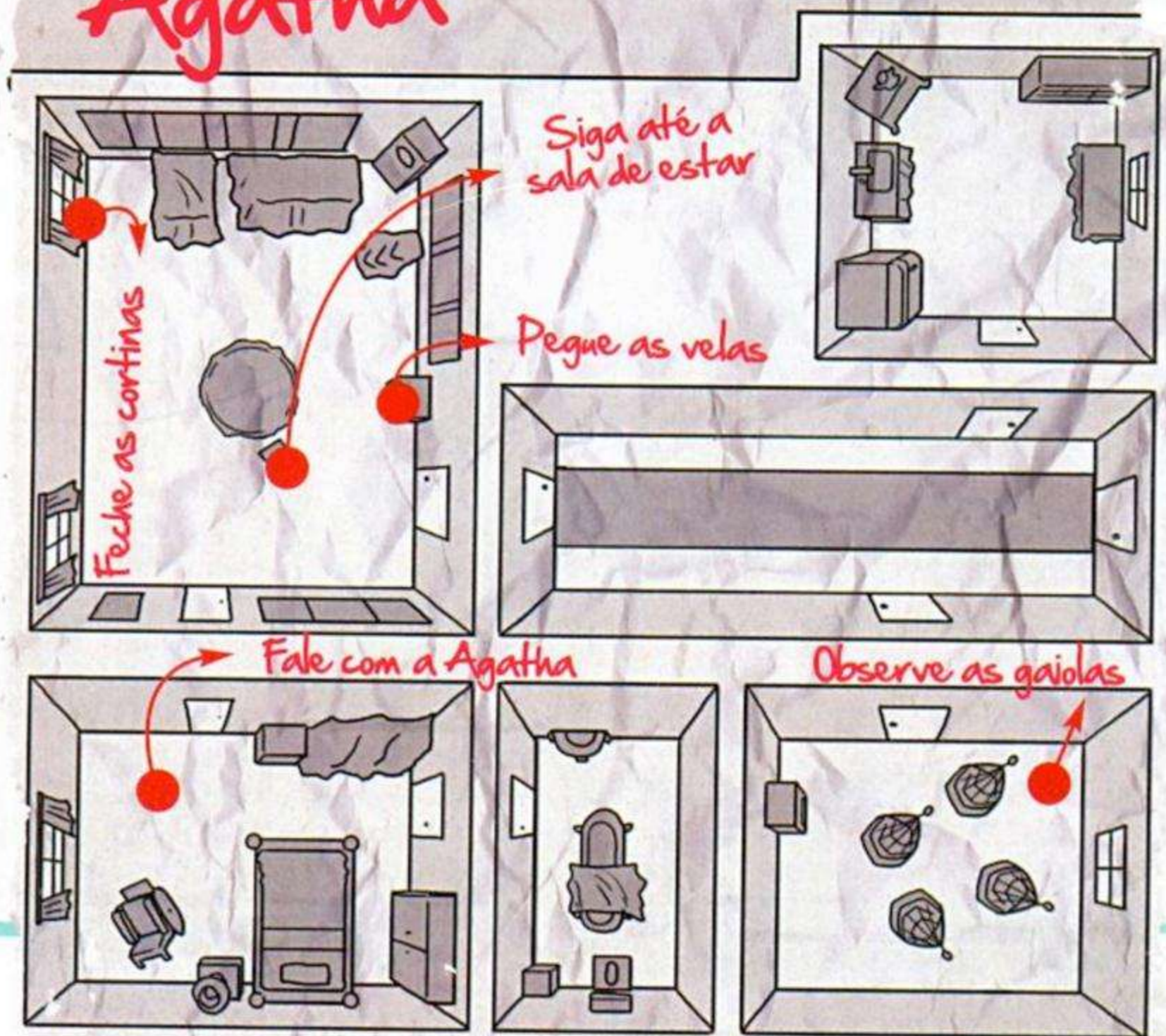
18. DARK OMEN

Carla está no seu apartamento tomando um banho. Saia e atenda o telefone. É Tyler que diz que achou um papel no meio do livro do assassino. Mude o comando para Tyler e passe o fax para

20. BACK TO AGATHA

Agatha está morta. Olhe o corpo e uma voz fala sobre jaulas. Vá ao quarto dos pássaros. Pegue a chave da gaiola no alpiste. Abra a gaiola e pegue o papel na jaula. Suba e fuja pela sacada do quarto.

Agatha



21. HAPPY ANNIVERSARY

● Com Tyler

Aniversário de namoro de Tyler. Ele chega à casa e a garota pede para ele servir o champanhe. Ligue o som e dance. O controle passa para Carla.

● Com Carla

Monte o quebra-cabeça. As pistas do restaurante estão na mesa do Tyler. As do banco estão na mesa da Carla. Você precisa relacionar uma com a outra para provar que Lucas é o culpado. Junte os dois livros e você vai ver que as dedicatórias são exatamente iguais. (+10) Relacione as impressões digitais que aparecem no seu e-mail com as encontradas no restaurante (+30).

22. BLOODY WASHING

Você não controla ninguém. Apenas tem a visão de outro assassinato. Agora em uma lavanderia.

23. CONFRONTATION

Os policiais estão prontos para te prender. Ao invadir seu apartamento, Carla constata que ele está tomado por figuras de rituais satânicos. Ao voltar para a sala, ela recebe o comunicado que Lucas está entrando na rua e vão prendê-lo. Quando o comando volta para Lucas, é hora de fazer os comandos que aparecem na tela para conseguir realizar uma fuga espetacular.

24. CAPTAIN JONES IS REALLY UPSET

Carla e Tyler tomam uma enorme bronca do seu capitão.

25. FALLEN ANGELS LUCAS KANE

Você precisa escapar da batalha com os anjos. Como sempre, realizando os movimentos que aparecem na tela.

26. SOAP, BLOOD & CLUES

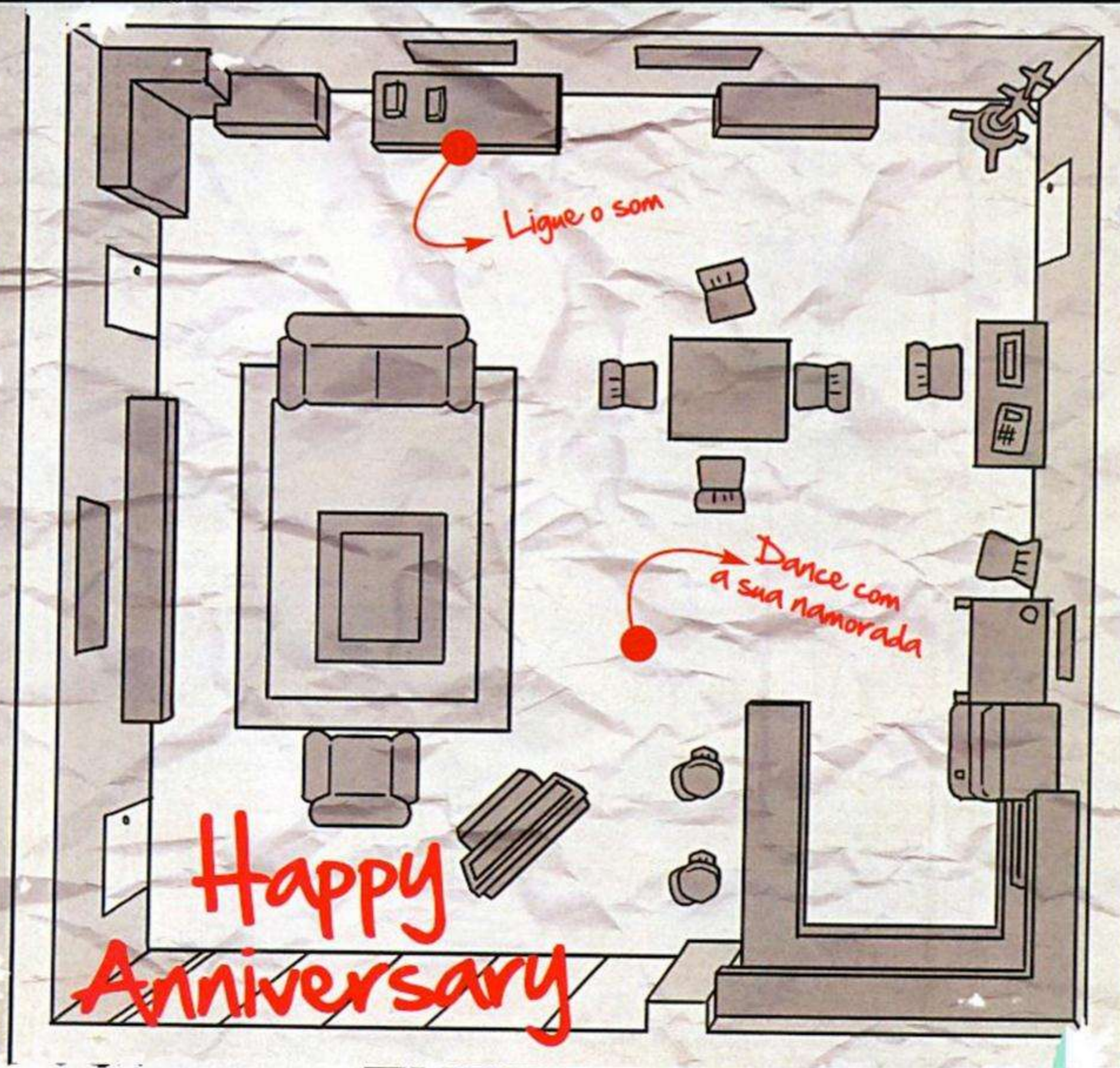
Fale com o policial que vai lhe dizer que o caso se parece muito com o do restaurante. Observe as pistas.

- O dono da lavanderia morreu com uma facada no olho
- Marca de serpente no braço
- Sangue no chão ● Mulher morta
- Sangue do lado da maleta ● Maleta.

Carla sai convencida de que, apesar de terem relações, os assassinos não são os mesmos.

27. THE FUGITIVE

A polícia está vigiando o local. Entre pelo beco atrás. Há policiais aí também,



então você precisa subir pelos canos e depois andar pelo parapeito da janela. Desça pelo cano do outro lado e você está perto da janela de Tiffany. Pegue uma pedra para quebrar a janela.

- Deitar na cama (+10). Quando você se levanta, tem uma visão de que Tyler vai procurar você embaixo da cama
- Abra a geladeira e coma um lanche (+5)
- Tome um leite também (+5)

Quando ela chegar, conte o que está acontecendo e se esconda no armário. Faça as sequências corretas e Tyler vai embora sem causar problemas.

28. JANOS

Carla fala com Jano. Mas o cara sabe de tudo sobre os assassinatos. Carla fica surpresa, mas depois Jano parece perder o controle. Ao sair, as luzes se apagam e as portas se abrem.

Carla precisa achar a saída em meio ao escuro e uma crise de claustrofobia. Nada muito complicado. Sempre que encontrar algum louco, pare e não se mexa para nada até ele se afastar.

29. MEETING KURIAKIN

Passe pelo guarda que vai lhe informar que o professor está à sua espera. Fale com ele sem levantar suspeitas. Pergunte sobre as cobras e as cerimônias de sacrifício.

Escolha falar a verdade quando possível. O professor vai ajudá-lo.

Ao sair pelo estacionamento, carros tentam matá-lo. Você tenta salvar a vida do professor, mas a queda o mata.

30. MYAN SECRETS

Lucas acorda cara a cara com o oráculo. Ele evoca uma criatura que o persegue. Corra pela mata em busca de salvação. Quando a fera realmente for apunhalá-lo, Agatha aparece e o ajuda fornecendo mais informações sobre a profecia e a garota que você deve procurar.

31. THE CLAN

Lucas continua em uma espécie de transe. Faça toda a sequência correta para escutar toda a conversa.

32. DANGER & OBLIQUITY

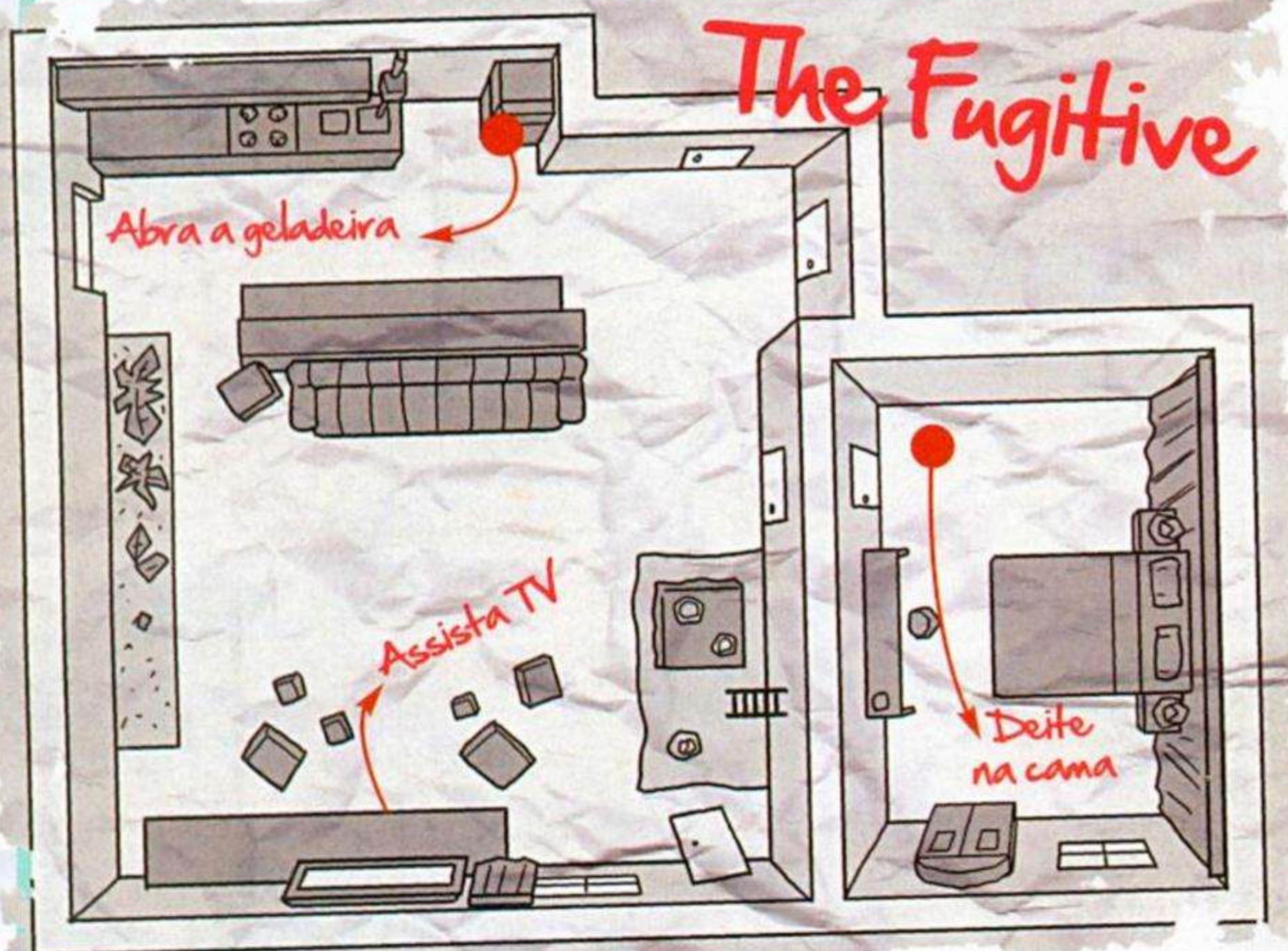
Você acorda e percebe que o Oráculo está de olho em Markus. Para piorar, Carla e Tyler estão subindo as escadas, prontos para te pegar.

Não tente sair pela porta ou será Game Over. Ligue para Markus. Markus pode escolher falar com o estranho que acabou de entrar na igreja. Pode ainda correr e atender o telefone. (-60)

Carla invade o quarto errado (-20). Quando ela decide invadir outro, Lucas se esconde. (-30) Toca o telefone e Lucas fica com esperança. (+20)

33. FATE ON RUSSIAN HILLS

Ache uma maneira de ligar a montanha russa. Acompanhe o corvo que ele vai →



mostrar o local correto. Use o carrinho da montanha para subir. Passe pela plataforma se equilibrando, usando **L1** e **R1**. Vá atrás de Tiffany e solte-a.

34. CHILD'S PLAY

Outra vez você está tendo lembranças de sua infância. Seu objetivo é sair com Markus de sua casa e chegar ao hangar que está assinalado no mapa. Siga desviando das luzes. E seguindo pela risca desenhada no mapa.

Seu primeiro problema é um soldado que está vindo na sua direção. Volte e se esconda atrás do jipe até que ele passe. Logo em seguida, um soldado está no caminho. Escolha um dos irmãos Hane para voltar e jogar uma pedra para distrair o guarda. Passe para o outro lado com os dois irmãos.

Um pouco mais à frente, você precisa escalar um poste de luz para se aproximar do outro hangar. Markus se oferece para distrair o guarda enquanto você sobe no poste. Dê a volta no local e chute o lixo.

35. CHECKMATE!

Acompanhe novamente a conversa do oráculo com seus superiores. Faça a sequência correta.

36. THE PACT

Carla recebe um chamado. Para se encontrar com alguém no cemitério na tumba de uma garota que acaba de ser enterrada. Seu nome é Tiffany. Ela encontra Lucas, que conta toda a verdade; faça os movimentos corretos para ler os pensamentos de Carla.

Ela aceita ajudá-lo.

37. JADE

Lucas tem uma visão sobre a garota e a escola que ela frequenta. Lucas acorda assustado no apartamento de Carla.

38. FROZEN TO THE BONE

Carla pode ou não falar a verdade para Tyler. A esposa dele aparece e diz que está saindo da cidade. Você pode deixar ele acompanhá-la ou fazer com que ele continue na polícia.

39. WHERE IS JADE?

Hora de procurar a garota no orfanato, antes do Oráculo. Ela está no último quarto do lado esquerdo. Não importa a velocidade com que você acha a garota, seu inimigo vai aparecer para atrapalhar.

Depois do discurso dele, corra pela escada de incêndio. Lá fora ele aparece novamente e você precisa confrontá-lo. A batalha é dura. Muitos movimentos em pouco tempo.

Após conseguir deixar o oráculo com medo, é hora de pegar a garota e fugir dos helicópteros. Fuja pelos telhados e pela parede. Você vai encontrar Agatha, que

se revela uma forma misteriosa de Inteligência Artificial. Não entregue a garota para ela.

40. BOGART

Siga o mendigo. Ele vai falar sobre os clãs secretos. Você está no acampamento dos invisíveis. Você precisa encontrar uma fonte de Croma. Ela está em uma base militar. Onde Lucas e seu irmão passaram a infância.

41. REVELATION

Lucas descobre que foi afetado por partículas de Croma ainda na barriga de sua mãe.

42. FINAL COUNTDOWN

Finais que não acabam mais. Ao chegar aqui, o resultado da batalha vai interferir no final que você vai assistir.

● Final Bom

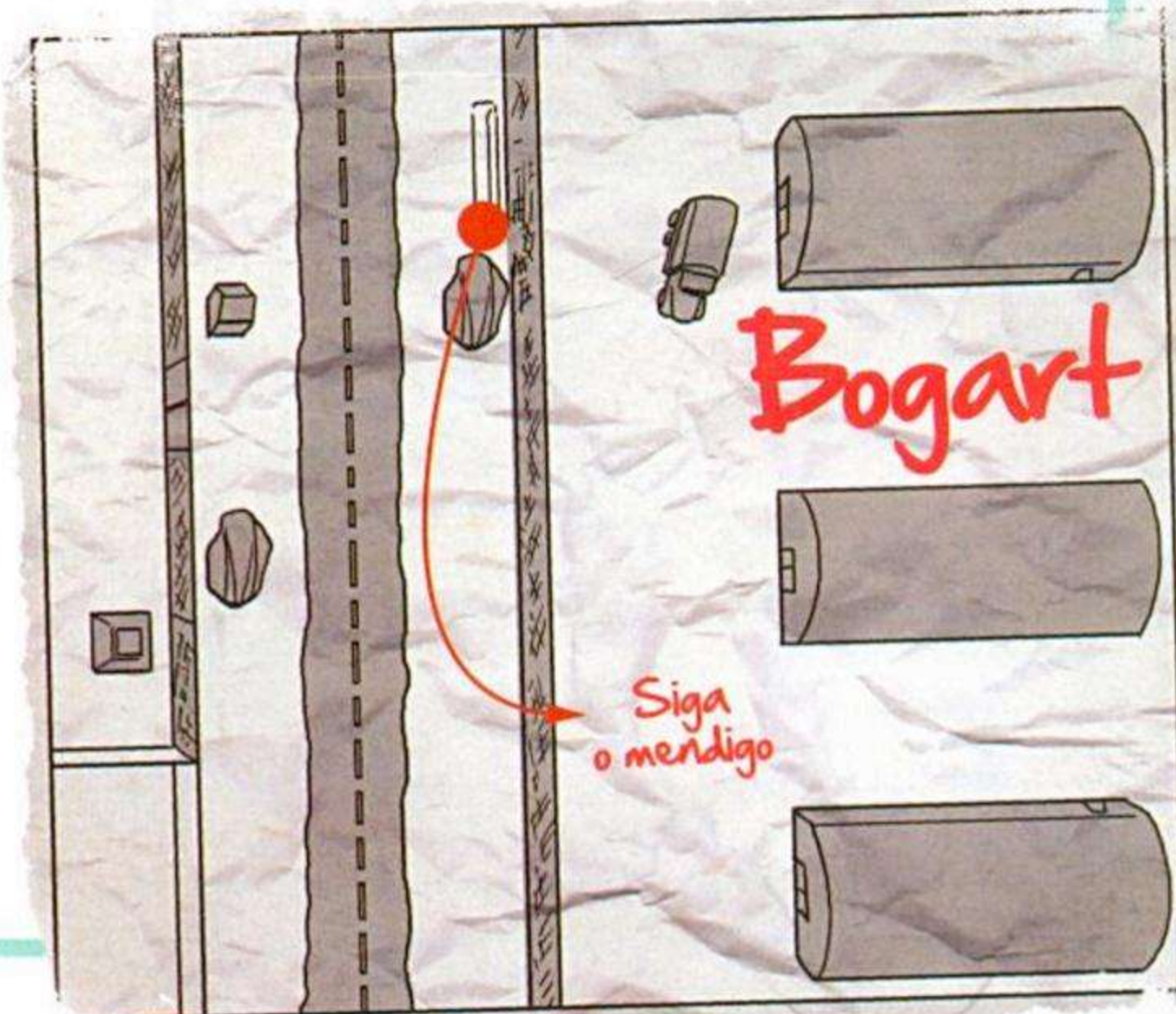
Escape dos soldados. Ganhe a batalha contra o Oráculo e também ganhe a briga com a entidade de Inteligência Artificial. Você vai assistir ao mundo voltando ao normal.

● Final Neutro

Perca a batalha para o Oráculo e ganhe da Inteligência Artificial. Você acompanha que aparentemente tudo voltou ao normal, mas sabe que o Oráculo está planejando algo.

● Final Ruim

Perca as duas batalhas. E você vai assistir ao mundo tomado por muito gelo e os humanos forçados a viver no subsolo. ■



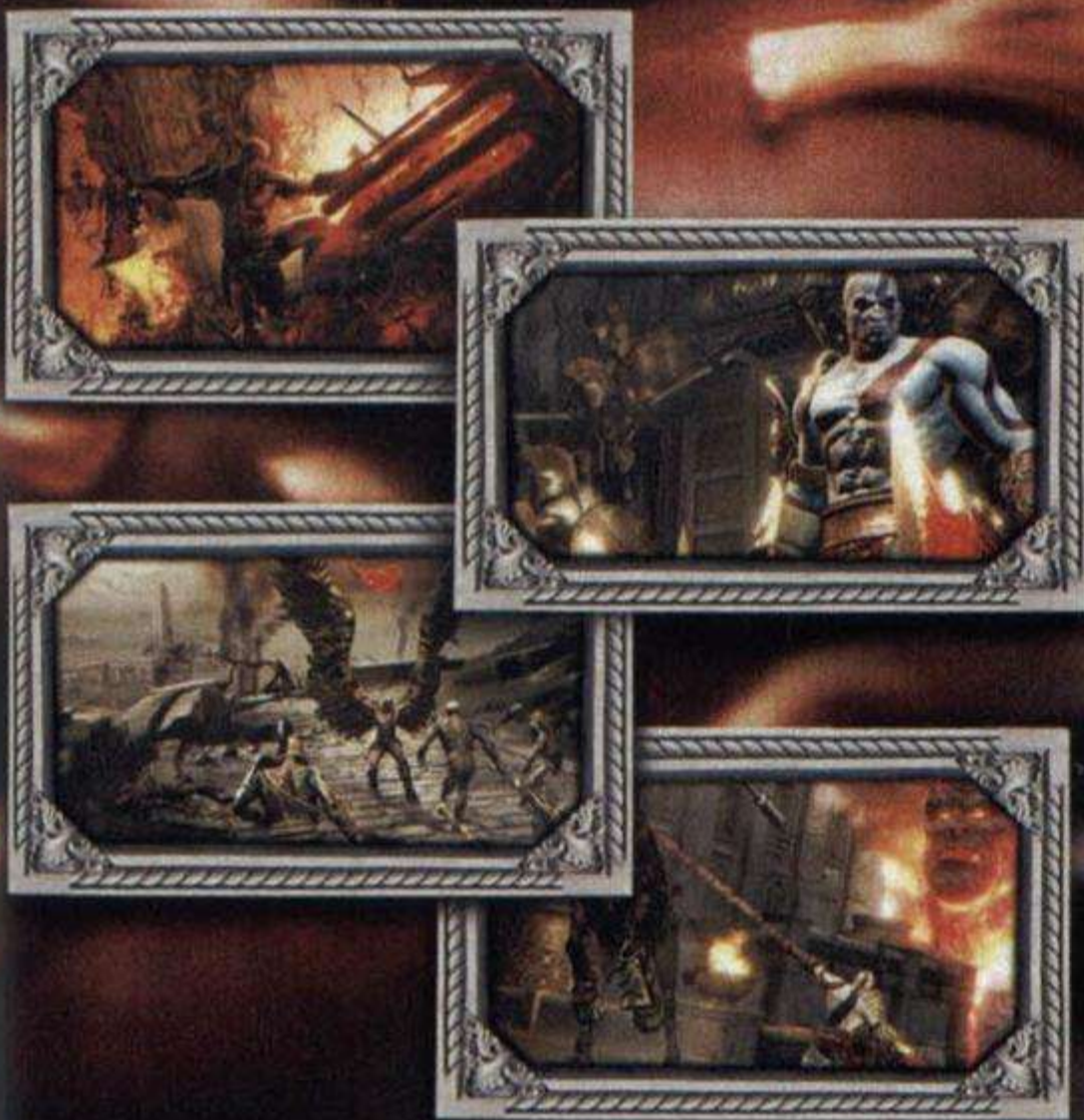
PS3

SOMENTE
PRODUTOS
OFICIAIS

No final só haverá o Caos.

GOD OF WAR III

O JOGO
DE PS3 MAIS
AGUARDADO
DE 2010!



O jogo
mais aguardado
com a melhor
condição
de pagamento:

3X
R\$ 666,33
R\$ 199 À VISTA



Acesse www.walmart.com.br/playstation ou

ligue para 3003.6000 e informe o código "playstation"

Walmart

Condições válidas até 31/03/2010 ou enquanto durarem os estoques. Somente para as compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/playstation ou pelo televendas 3003.6000 (informe o código Playstation). Essas condições não são válidas para as lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Promoção não cumulativa com outras promoções do site. Horário de Atendimento Televendas: de segunda a sexta-feira das 9h00 as 21h00 e aos sábados das 9h00 as 14h00. Chamada para o Televendas tem custo de ligação local. Imagens meramente ilustrativas.



Final Fantasy XIII

Controlador e envolvente, o mais aguardado RPG da geração chegou POR FÁBIO SANTANA

Houve um tempo em que o mercado de games era mais simples. Videogame era Nintendo e Sega, jogos não precisavam de patches e *Final Fantasy* era sinônimo de RPG. Cada novo episódio da série da Square era comemorado e passava a ditar as regras para seu gênero de jogo. Já o recém-lançado *Final Fantasy XIII*, upeprrodução e estreia da marca na atual geração de consoles, não desfruta do mesmo conforto.

Nos últimos tempos, os diversos gêneros de jogos têm se interpenetrado e as múltiplas culturas do entretenimento digital têm intercambiado experiências. Relativizadas, as obras são objeto de discussões de fundo estético e estrutural, e aquelas que se aderem com tenacidade a conceitos

ultrapassados têm suas chagas históricas expostas. Os RPGs japoneses, ou JRPGs, gênero praticado e aperfeiçoado por *Final Fantasy*, são estigmatizados pela persistência de personagens estereotipados, clichês narrativos, progressão linear, mecânicas complicadas e extenuantes sessões de evolução compulsórias.

As diferenças culturais muitas vezes são ignoradas nesses debates, e as críticas são, em grande parte, motivadas pela migração dos RPGs de computador para os consoles, resultado da decadência do mercado de jogos de PC. Capitaneada por BioWare (*Mass Effect*, *Dragon Age: Origins*) e Bethesda (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Fallout 3*), essa família de WRPGs (Western RPGs, ou RPGs ocidentais) tem florescido nas

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Square Enix
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 1932KB

novas plataformas e influenciado designers e críticos.

Em face desse contexto, *FFXIII* tem muito que provar. A série sempre foi o epítome do JRPG, sinônimo de proezas tecnológicas, misto de apego e desprezo pelas convenções da vertente oriental do gênero. Após um período de desenvolvimento de mais de quatro



Os esteriótipos populares japoneses não deixaram de (não) surpreender na trama. Mas até que eles tem charme

anos, o décimo terceiro título numerado estreia em uma geração que não está mais tão receptiva a suas velhas idiossincrasias, e ainda carrega a responsabilidade de superar um predecessor que resolveu quase todas as queixas clássicas contra sua linhagem.

TRADIÇÃO E CONTRADIÇÃO

A alternância de equipes de desenvolvimento é prática que comumente se associa com a produtora Activision, que reveza Infinity Ward e Treyarch no comando de sua lucrativa série *Call of Duty*. No entanto, a Square Enix aplica essa estratégia com *Final Fantasy* há mais de uma década. O episódio presente é criação do produtor Yoshinori Hitase, do diretor Motomu Toriyama e do designer de personagens Tetsuya Nomura, entre outros



A barra azul é o ATB, sistema de tempo que determina a ordem das ações nas batalhas, e é dividida em segmentos

SISTEMA DE EVOLUÇÃO

Após cada batalha, seu grupo ganha uma quantidade determinada de Crystal Points. Esses pontos são dados para cada personagem, inclusive os que não participaram da batalha. Eles são usados no menu Crystarium para adquirir habilidades e bônus de atributos. O Crystarium oferece caminhos diferentes para cada Role, então você precisa escolher como priorizar a evolução do personagem. É possível também equipar uma arma e um acessório (a evolução no Crystarium concede espaços para acessórios extras), e esses equipamentos podem ser remodelados usando itens. Lojas e a opção de personalizar equipamentos são encontrados nos save points.



profissionais que, juntos, compõem o substrato da vertente mais cinematográfica da série. *Final Fantasy XIII*, portanto, faz parte da linhagem composta por *FFVII*, *VIII*, *X* e *X-2*.

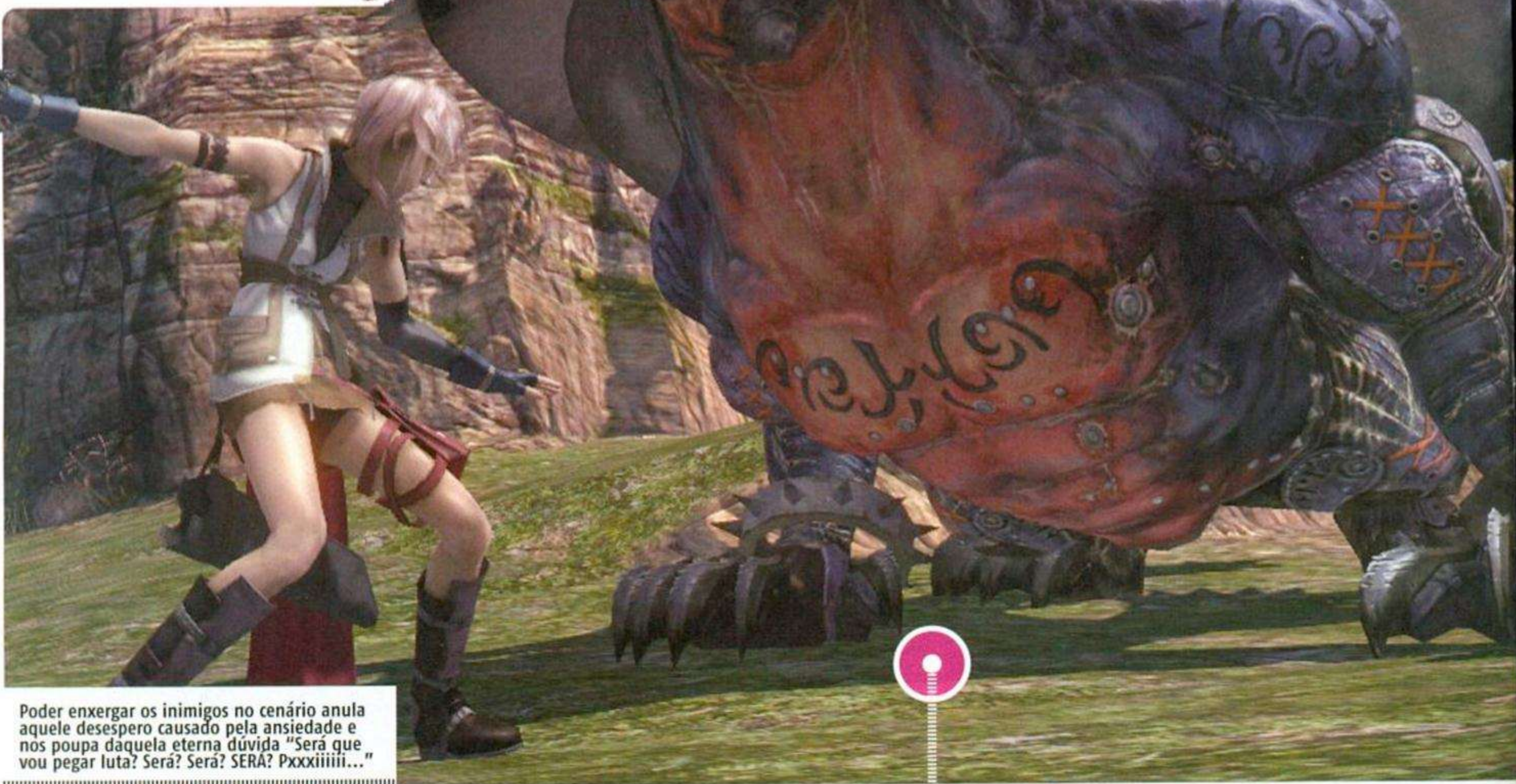
Final Fantasy XII, importante termo de comparação para mensurar o novo jogo pelas proezas que deixou gravadas, foi concebido por Yasumi Matsuno, autor dos aclamados *Final Fantasy Tactics* e *Vagrant Story* (PS1). Sua magnum opus conseguiu, em 2006, no final da vida do PlayStation 2, oferecer um mundo vasto, pulsante e envolvente, um sistema de batalha fluído e personalizável, um volume imenso de atrações, incentivo à exploração livre dentro de uma estrutura linear e uma trama densa e mais madura. Essa oferta de traços estilísticos ocidentais confundiu alguns fãs mais conservadores e, ao mesmo tempo, decisões corporativas fizeram prevalecer algumas heranças mais enraizadas (o que provavelmente causou o afastamento de Matsuno no meio do projeto). Um desses patrimônios persistentes se vê na porção mais colorida e jovial do elenco

de protagonistas, o que intimidou jogadores avessos ao JRPG.

Mas, ainda que tenha sido uma obra castrada, *Final Fantasy XII* estabeleceu um novo patamar para a indústria de jogos local e para a própria empresa que o criou. Na alternância de equipes, o décimo terceiro jogo contrasta a mentalidade libertária de seu predecessor com a referida abordagem cinematográfica que causa tanto amor e ódio entre os jogadores. E *Final Fantasy XIII* abraça essa abordagem com uma paixão sem precedentes, com uma vontade avassaladora de narrar e pouca disposição para fazer concessões. No processo, resgata e relê aspectos seletos do célebre episódio que o antecedeu, mas não tem pretensões de transgredir tradições ou de unir culturas. *Final Fantasy XIII* quer simplesmente ser grande sem deixar de ser um *Final Fantasy* da sua linhagem.

ESSÊNCIA E DESCOMPASSO

Mas o que, afinal, caracteriza um *Final Fantasy*? A recorrência de certos elementos e nomes certamente é um →



Poder enxergar os inimigos no cenário anula aquele desespero causado pela ansiedade e nos poupa daquela eterna dúvida "Será que vou pegar luta? Será? Será? SERÁ? Pxxxxiiiiii..."



fator: em *FFXIII*, a aeronave Palamecia remete ao nome do império do mal de *FFII*, o parque Nautilus tem o nome de uma caravela voadora de *FFIII*, há um personagem chamado Cid e as aves Chocobo que se perpetuam desde *FFII*, há uma loja com decoração de Moogles, há bestas de evocação com nomes conhecidos, bem como monstros do tipo Behemoth, Cactuar e Tonberry, além de itens e equipamentos familiares. É verdade que o conceito do que constitui um episódio legítimo da série tem se dilatado para muito além da autorreferência, mas um valor preservado por todas as equipes envolvidas é a vanguarda tecnológica – e deslumbramento visual, *FFXIII* oferece como nenhum outro jogo do gênero.

Com a câmera libertada (herança de *FFXII*), você não cansa de passear os olhos pelas variadas paisagens, decoradas com esmero e iluminadas com talento. A cada avanço, uma cena de corte em tempo real mostra a impecável animação facial, e, de tempos em tempos, você é presenteado com uma cena pré-renderizada em computação gráfica que prova a supremacia da Square Enix no quesito. Mas toda essa sedução visual esconde ocasionais arestas não aparadas, como grama em bitmap e texturas menos detalhadas. Fora das cenas roteirizadas, os personagens são animados como no início da geração passada, não muito

ENCONTROS

Você visualiza os inimigos diretamente na tela de exploração e, se tocá-los, passa a uma nova tela, no modo de batalha. Caso aborde os inimigos por trás, terá uma grande vantagem inicial. Diferentes inimigos têm diferentes raios de visão e níveis de audição para identificar sua aproximação.

diferente de *FFX*, com mobilidade desengonçada e transições bruscas entre os movimentos.

Porém, bem mais incômodo que pequenas falhas de acabamento é o design monótono de cenários que permeia todo o jogo. Não obstante a compulsão por apreciar as belíssimas vistas, você será ultrajado a todo momento por paredes invisíveis, algumas fechando passagens estreitas, outras, espaços amplos, demonstrando falta de empenho na programação das caixas de colisão, uma área que *FFXII* aperfeiçoou uma geração atrás, mesmo tendo um mundo de jogo bem mais vasto. Aliás, *FFXII* deveria ser encarado como o modelo prototípico em questão de design de calabouços, revelando-se em camadas de complexidade, entregando-se apenas aos exploradores mais diletos, dispostos a resolverem enigmas que às vezes envolvem peregrinações a lugares ermos. Em *FFXIII*, os ambientes se



desnudam de uma vez e raramente envolvem mais de um único andar. A interação, quando há, se resume a botões para acessar plataformas, ativar elevadores, abrir portões etc. Os cenários cumprem sua função estética, pois cada detalhe enseja a contemplação serena, mas falta vida e conexão com o jogador.

O jogo é dividido em capítulos, treze no total, mas apenas para servir a um caráter enciclopédico: não há transições ostensivas de um para outro, tudo acontece de modo transparente e, com o progresso, informações sobre o enredo, o mundo e os personagens vão sendo armazenadas e organizadas no banco de dados do jogo, disponível para consulta na tela de menu. Para garantir ainda que você não se desgarre do fio narrativo, um resumo do trecho presente é exibido sempre que você carrega um save e retoma o jogo. O enredo é imposto sem muita cerimônia, e é em nome da narrativa que os

designers estruturaram o jogo de maneira sufocantemente linear: a progressão se resume em se deslocar até o ponto luminoso no mapa, assistir a uma cena, seguir até o próximo ponto, testemunhar outra cena, repetir ad nauseam. Caminhos alternativos logo confluem para um ponto comum, e nem mesmo minigames existem para desviar a sua atenção do soberano enredo.

13 DIAS QUE ABALARÃO O MUNDO

Se tudo gravita ao redor do enredo, ao menos é gratificante descobrir como ele é interessante e envolvente. A polarização entre dois mundos – Pulse e Cocoon, selva e civilização, incógnito e familiar – é, de certa forma, recorrente (foi móvel de *FFIV*, *V* e *VI*, cada um à sua maneira), e aqui oferece mistério e expectativa à trama. Guerras centenárias e civilizações milenares são clichês do gênero, mas os roteiristas de *FFXIII* estruturaram muito bem as surpresas que esses temas ensejam. Os 13 dias que antecedem os eventos iniciais compõem a teia que interliga os seis protagonistas, e esses acontecimentos passados vão sendo descortinados gradualmente conforme o jogo vai alternando a ordem temporal dos fatos narrados. Ao mesmo tempo, em alguns trechos, personagens sobrepõem aos incidentes presentes comentários a partir de um ponto de vista futuro, o que faz você conjecturar sobre o resultado das peripécias que se desdobram.

No nível mais básico, o elenco

principal é composto por estereótipos desgastados: órfãos, mulher durona, membro do exército, grandão com mascote, amnésica, garota animada, amante em busca da amada perdida. Mas tais traços não os caracterizam por toda a trama. Lightning, por exemplo, a figura de destaque, é uma heroína valente, mas esconde um lado frágil e, ao contrário da prática comum, não é sexualizada – chega a ser esquálida nas formas, jamais se insinua e assume até um caráter materno, apesar da pouca idade, 21 anos. O cabelo afro é lugar-comum para um personagem negro, mas ao menos as falas de Sazh Hatzroy não são tão forçadas quanto as de Barret foram 13 anos atrás, em *FFVII*; pai, viúvo e quadragenário, Sazh pode assumir o papel de alívio cômico, mas é protagonista de algumas das cenas mais emocionantes do jogo. O pequeno Hope Estheim, de 14 anos, é arrastado para a trama como os demais, de forma trágica e contra a vontade, mas assume, inicialmente, o papel do adolescente revoltado e sensível, para mais tarde amadurecer com os conflitos pessoais. Snow Villiers é o personagem mais unidimensional: alto, forte, bonito e de humor inabalável, é movido só por uma →



A barra de Stagger é parte fundamental do sistema de combate, funcionando como fator multiplicador de dano

BREAK

Cada unidade em combate tem uma barra dessas, laranja. Conforme recebe ataques consecutivos, a barra vai sendo preenchida. Caso a sequência não seja continuada, ela vai se esvaziando até voltar ao ponto original. Quando a barra atinge certo valor, a unidade entra em estado de Break, no qual recebe dano multiplicado e pode ter seus movimentos cancelados.



EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO



Yoshinori Kitase
Produtor

Formado em cinema pela Faculdade de Artes da Universidade Nihon, Kitase entrou para a Square em 1990. Atuou como diretor e roteirista em *Final Fantasy VI*, *Chrono Trigger*, *Final Fantasy VII* e como diretor em *Final Fantasy VIII*. Passou a produtor em *Final Fantasy X*, função que exerceu também em *Final Fantasy X-2*, na série *Kingdom Hearts* e nos produtos relacionados a *Final Fantasy VII*. Hoje é chefe da Product Development Division-1 da Square Enix.



Motomu Toriyama
Diretor e roteirista

Ingressou na Square em 1995, exercendo principalmente as funções de roteirista (*Racing Lagoon*) e planejador de eventos (*Final Fantasy VII*). Foi promovido a diretor de eventos em *Final Fantasy X* e teve a oportunidade de dirigir seu primeiro jogo em *Final Fantasy X-2*. Foi diretor e roteirista de *Final Fantasy XII: Revenant Wings*, função dupla que exerce em *Final Fantasy XIII*.



Tetsuya Nomura
Designer de personagens

Após se formar em design publicitário, foi contratado pela Square em 1991, exercendo a função de beta tester em *Final Fantasy IV*, então designer de monstros em *Final Fantasy V*, e diretor visual em *Final Fantasy VI*. Já em *FFVII* substituiu o tradicional Yoshitaka Amano como designer de personagens, função que repetiu em *Final Fantasy VIII*, *X* e *X-2*, além de em outros jogos. É também o autor da série *Kingdom Hearts*, parceria entre Square Enix e Disney. Sua marca registrada é o uso imoderado de cintos, zíperes e adornos em seus personagens.



Isamu Kamikokuryou
Diretor de arte

Contratado pela Square em 1999, fez sua estreia em *Final Fantasy X* como designer de objetos. Foi ilustrador, codiretor de arte e responsável pelos cenários de *Final Fantasy XII*. Supervisionou a arte do portátil *Final Fantasy XII: Revenant Wings*.

(continua na próxima página)

inconsequente necessidade de ajudar as pessoas e pelo amor que sente pela noiva que conheceu há não muito tempo; não tem parentes, conflitos, medos ou passado. Oerba Dia Vanille e Oerba Yun Fang são o núcleo misterioso do enredo e peças-chave no jogo. Fang recebeu a carga de sensualidade que foi sabiamente negada a Light, e, com uma beleza selvagem, mostra-se detentora de conhecimentos importantes, um passado negro e uma missão tenebrosa. Vanille compartilha de sua história, mas tem uma personalidade que combina com seu nome: açucarada, hiperativa e colorida, embora disfarce a tensão de esconder um segredo.

Não há outros personagens jogáveis regulares, o que torna este o menor elenco de protagonistas desde *FFV*, de 1992. O número compacto, no entanto, permitiu um desenvolvimento mais natural das relações entre os personagens. Em vez de formarem simplesmente o bando que se une contra um mal comum, o grupo enfrenta conflitos e tensões internas que apenas se resolvem perto do final. Tais relações se constroem também por meio das frequentes falas espontâneas dos personagens durante a exploração dos cenários. É notável, ainda, a divisão homogênea do tempo ocupado por eles em cena, sem que se possa apontar categoricamente um "personagem principal" – proeza que, é bom lembrar, *FFVI* conseguiu em 1994 tendo 14 heróis.

À PROCURA DE UM VILÃO

É possível identificar certa preponderância de elementos de JRPG no enredo de *Final Fantasy XIII*, como o elenco relativamente precoce passando por uma jornada transformadora e a presença de temas caros ao público jovem japonês, como a amizade, a paternidade, a independência e a autoconfiança – além das ocasionais câmeras em ângulos indecorosos. Mas há também traços bastante incomuns em obras orientais, como alusões bíblicas (a expulsão do paraíso na purgação de cidadãos de Cocoon para Pulse, e a referência ao dilúvio na purificação pela destruição que se impõe mais tarde) e a abordagem da xenofobia e do preconceito, da manipulação da opinião pública e de um governo de tendências fascistas.

A presença do governo teocrático Sanctum como antagonista primário, a propósito, também rompe com a propensão da vertente japonesa ao maniqueísmo, já que membros da organização alternam-se como inimigos e ajudantes. A própria imagem do grupo de protagonistas carrega certa ambiguidade, e as gradações dos valores de bem e mal são determinadas pelas circunstâncias.

O problema é que a execução dessa estratégia narrativa, no caso, resultou na carência de uma figura antagônica marcante. O mal verdadeiro, como manda a tradição de *Final Fantasy*, só aparece tardiamente, e apesar de



oferecer uma batalha final épica, não tem potencial de perpetuação na memória. É curioso como nenhum outro jogo da série repetiu a estratégia de sucesso de *FFVI* e *VII*, que consagraram Hefka e Sephiroth mantendo-os em cena ao longo de toda trama. Além disso, *FFXIII* repete uma falha de *FFXII*, tirando abruptamente de cena vilões secundários de muito potencial.

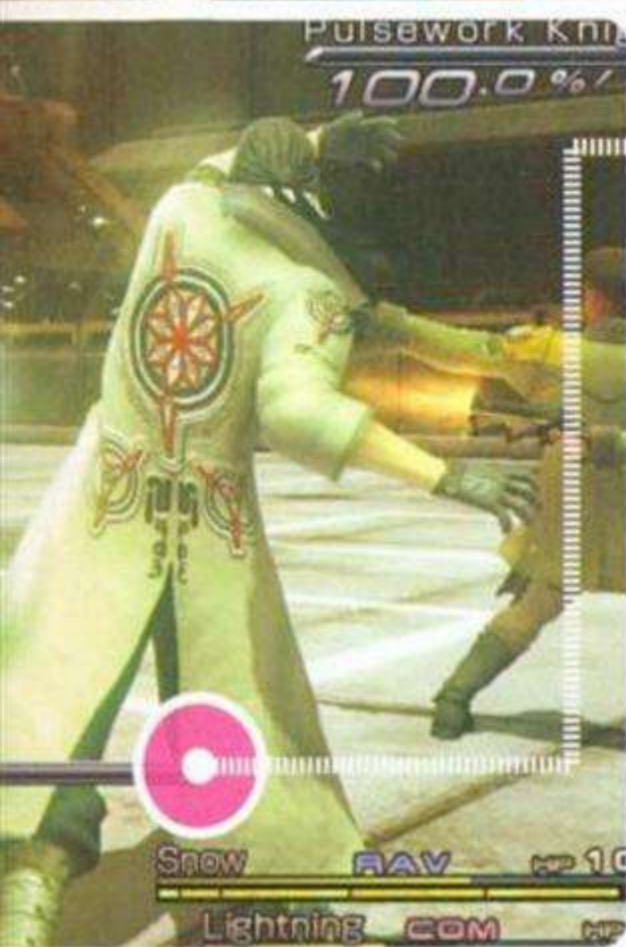
E por falar em potencial, há outros desperdícios lamentáveis, como a probabilidade de os protagonistas se tornarem monstros conhecidos por Cie'th, e essa expectativa jamais se impor, falhando em trazer drama e

O sistema de Roles é uma simplificação dos Gambits de *FFXII*, e igualmente lembram as trocas de Dresspheres em tempo real de *FFX-2*



ROLES

São funções que os personagens assumem durante o combate. Commando se concentra em ataques físicos que contribuem pouco para a barra de Break, mas garantem que ela não se esvazie rapidamente. Ravager usa magias de ataque que rapidamente preenchem a barra de Break, mas também a fazem cair rapidamente. Sentinel atrai os ataques dos inimigos e absorve danos com eficiência. Synergist usa magias que melhoram as habilidades de seus personagens, enquanto Saboteur tenta usar feitiços para prejudicar os inimigos. Medic se concentra na tarefa de curar o grupo.



ATB

É a unidade básica do combate, baseada no tempo. Ações simples, por exemplo, gastam um estoque na barra de ATB, enquanto comandos mais poderosos ocupam dois ou três estoques. É possível empilhar ações até o total de estoques.

série que criou, não tem peso em *FFXIII*. E o hábito de narrar exclusivamente por meio de cenas de corte, deixando-as claramente separadas das porções jogáveis, reprimem potenciais emotivos. Para ilustrar: em determinado momento, um personagem ferido carrega outro desacordado nas costas, e enquanto outro jogo mais sofisticado (um *Metal Gear Solid* ou um *Uncharted*, por exemplo) faria o jogador assumir o controle e sentir o peso da tarefa, *FFXIII* se contenta em simplesmente mostrar a cena. E esse simples exemplo se torna mais ultrajante quando lembramos que *FFVIII* já fez exatamente isso há mais de

ENREDO

A mitologia de *Final Fantasy XIII* é composta por deuses, fal'Cies e humanos. Os poderosos fal'Cies podem transformar pessoas em l'Cies para que elas cumpram uma tarefa, denominada Focus. l'Cies ganham uma marca no corpo e têm um determinado tempo para cumprir seu Focus. Caso consigam, são transformados em cristal. Se não, viram monstros conhecidos como Cie'ths.

O enredo envolve o planeta Pulse e o mundo flutuante de Cocoon, que foi criado por um fal'Cie há muitos séculos. Os habitantes de Cocoon jamais visitaram Pulse, mas veem o planeta como um lugar horrível e uma ameaça. A trama começa quando relatos sobre invasores de Pulse fazem o Sanctum, o governo de Cocoon, forçar uma purgação de habitantes para o mundo inferior. A força de elite PSICOM cuida da remoção, mas pessoas contrárias à expulsão se articulam para resistir.

Lightning, Sazh, Snow, Hope, Fang e Vanille estão no centro da trama, e ao tornarem-se l'Cies por força de um fal'Cie de Pulse encontrado em Cocoon, viram inimigos do Sanctum e da própria população do planeta.

dez anos, quando colocou o jogador no controle de um Squall amadurecido atravessando uma longa ponte com sua estimada Rinoa inconsciente nas costas, em busca de uma cura; no processo, o personagem percebia o quanto se importava com a jovem, e o jogador, sendo agente, não espectador do evento, compartilhava do sentimento do protagonista.

INTERATIVIDADE... ONDE?

A tendência moderna, principalmente no ocidente, é a de valorizar a característica única dos videogames, que é a interatividade, deixando que o jogador faça, em vez de assistir. É uma maneira de manter a atenção do jogador-agente e de fazê-lo se importar com os acontecimentos, participando ativamente deles. O conceito vem da sociologia e foi batizado de agência, descrevendo a capacidade de um ator social de agir com independência e liberdade. Também se aplica aos videogames, como em *Uncharted 2*, que permite ao jogador viver intensamente a angústia de um prédio caindo, em vez de simplesmente colocá-lo como testemunha do evento. Mas *FFXIII* ignora completamente a tendência: o controle draconiano exercido pelos autores transforma o jogador em objeto da narrativa, não em seu agente. Em vez de passar o controle, o jogo faz as escolhas.

Quando se está explorando cenários, degraus e abismos são transpostos com um pulo automático. Você nunca inicia uma conversa com um NPC, eles é que disparam falas com a sua aproximação. Não é necessário curar-se após cada batalha, o jogo cuida disso. Durante grande parte da jornada, você não escolhe os membros de seu grupo, eles são determinados pelo enredo. Em combate, seus companheiros agem por conta própria. Com exceção de um capítulo, você nunca escolhe para onde quer ir em seguida. Autopulos, autoconversas, autocuras, autogrupo, autoataques, autodestino. Autocracia dos designers, que negam a você... autonomia. Alguns dos exemplos aqui evocados fazem sentido no contexto do jogo, e até representam alguma evolução no gênero, mas, após a ampla e convicta agência de *FFXII*, a sensação é de que *FFXIII* coloca em você um cabresto e de que se pode perceber as mãos dos autores interferindo em sua jornada, causando artificialidade na experiência. →



Toshiro Tsuchida Diretor de batalhas

Sua estreia na indústria de jogos foi com *Cybernator* (Super NES), do qual foi produtor, quando era funcionário da Masaya. Em 1994, fundou a G-Craft, onde concebeu as séries *Front Mission* e *Arc the Lad*. Em 1997, a empresa foi absorvida pela Square e tornou-se a Production Development Division-6, responsável pelos subsequentes jogos da série *Front Mission*. Seu primeiro envolvimento com a série *Final Fantasy* foi no décimo jogo, em que trocou o tradicional sistema ATB (Active Time Battle) pelo mais estratégico CTB (Conditional Turn-based Battle), e também foi responsável pelo sistema de evolução não ortodoxo baseado em Sphere Grids. É conhecido, portanto, pela abordagem tática nos sistemas de jogo.



Kazushige Nojima Roteirista conceitual

Aos 20 anos, deixou a Universidade de Sapporo para entrar na Data East, onde dirigiu e escreveu jogos de detetive e episódios do RPG *Glory of Heracles*. Em 1994, entrou para a Square, e seu primeiro trabalho foi dirigir o RPG *Bahamut Lagoon* (Super NES). Posteriormente, envolveu-se com os roteiros de *Final Fantasy* (VII, VIII, X, X-2) e *Kingdom Hearts*, além de escrever as letras de algumas das canções de *Final Fantasy*. Saiu da Square Enix em 2003 e fundou sua própria empresa, a Stellavista. Desde então, tem se oferecido como roteirista freelancer e já escreveu os produtos da série *Compilation of Final Fantasy VII*, *Kingdom Hearts II* e outros. Ofereceu a base para a história de *FFXIII*.



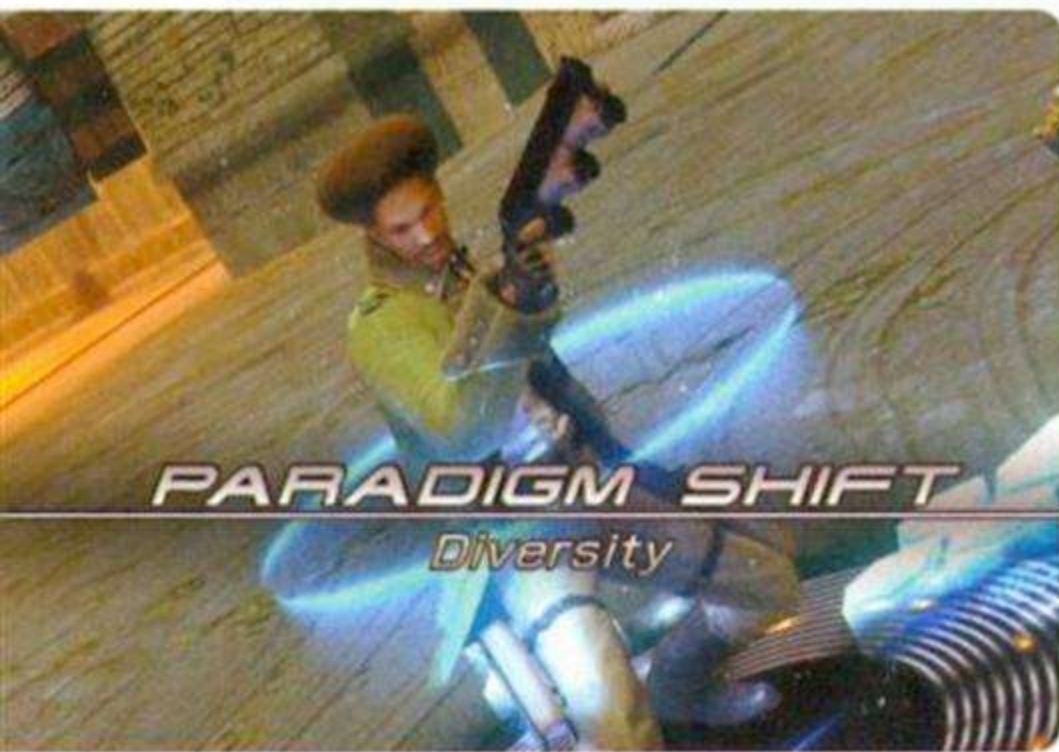
Masashi Hamauzu Compositor

Nascido em Munique, na Alemanha, Hamauzu teve mãe instrutora de piano e pai cantor de ópera. Quando a família se mudou para o Japão, o jovem ingressou no curso de música vocal na Faculdade de Música da Universidade de Artes de Tóquio. Em 1996, entrou como estagiário na Square, onde contribuiu com faixas para *Front Mission: Gun Hazard* e *Tobal No. 1*. Ganhou seu primeiro trabalho solo em *Chocobo's Dungeon* (PS1). Dirigiu o coral e contribuiu com sua voz na prestigiada música "One-Winged Angel", de *FFVII*. Foi responsável por trilhas aclamadas de jogos que foram fracassos de crítica, como *SaGa Frontier 2*, *Unlimited SaGa* e *Dirge of Cerberus*. Por diferenciar-se do estilo de Nobuo Uematsu, foi convidado a participar da trilha de *FFX*.

Apreciador dos compositores impressionistas Ravel e Debussy, Hamauzu é conhecido por suas peças clássicas com predominância do piano e do violino, mas também por sua versatilidade com gêneros musicais.

PARADIGM

São combinações de três roles para você alternar nas batalhas em tempo real. É preciso configurar as combinações de Paradigms previamente.



O uso consciente e a rápida troca de Paradigms são uma estratégia vital ao longo do jogo, evitando a monotonia

MECÂNICAS RENOVADORAS

Mas, como dito, isoladamente, algumas dessas medidas são lampejos a trazer progresso. O fato de todos os indicadores serem restabelecidos ao final de cada combate representa não uma facilitação, mas uma dinamização dos ciclos de batalha. A eficiente inteligência artificial adaptativa que comanda seus personagens durante as lutas é outra benesse transmitida por *FFXII*, só que aqui ela assumiu uma forma mais compacta e ágil: você configura Paradigms para seu grupo, e então alterna entre eles em tempo real conforme a necessidade. Como o controle sobre os comportamentos é simplificado em relação aos Gambits de *FFXII*, a IA pode apresentar erros de julgamento e de prioridade (como perder tempo melhorando o ataque físico de um personagem que você reserva ao uso de magias).

O ritmo das batalhas é acelerado, e se você não reagir de acordo, será derrotado com frequência, mesmo por inimigos comuns. A estratégia principal é preencher a barra de Stagger de cada alvo, o que é feito com ataques sucessivos e funciona como um multiplicador de dano – e isso vale contra a sua trupe também. Se o líder do seu grupo morrer, mesmo que os outros dois sobrevivam, será Game Over; mas o jogo então apresenta outra solução estimulante: basta escolher Restart e seu líder é mandado instantaneamente para o mapa de exploração, a passos de distância do encontro com o monstro que o derrotou – na verdade, a qualquer momento de um combate pode-se escolher Restart, bastando pausar o jogo durante uma batalha. O recurso desinibe e mantém a atenção no

pensamento ágil, evitando frustrações. Não há ônus por tentar algo novo. Se falhar, o desafio está instantaneamente disponível à sua frente, e, caso queira retornar mais tarde, um save point nunca está distante demais.

Tudo o que poderia sobrar no sistema de jogo, os designers não tiveram medo de remover. Comandos especiais como Steal e Blue Magic são coisas do passado, assim como a pilha interminável de parâmetros. Agora são apenas três: HP, poder físico e poder mágico. Só. E não há níveis ou pontos de experiência, apenas Crystal Points, conquistados em batalha e generosamente dados para todos os personagens, mesmo para os que estão fora do grupo. Tais pontos são gastos no Crystarium e distribuídos entre os diferentes Roles para conquistar bônus de parâmetros ou novas habilidades. O único problema é que o tal Crystarium oferece uma personalização apenas aparente, já que, em vez de se assemelhar a uma árvore de habilidades, com ramificações, ele é apenas uma avenida em espiral, com algumas ruas sem saída espalhadas pelo caminho. O resultado são personagens diferentes entre si, mas que evoluem na mesma maneira.

Também não existem mais Magic Points. A unidade para o uso de magias e qualquer outra ação é o tempo, representado nos segmentos da barra de ATB. Feitiços leves ocupam uma unidade de tempo, enquanto outros mais fortes podem ocupar duas ou três, e você ganha mais segmentos à medida que progride na história. Essa filosofia de evolução pontual é uma inconveniência, já que seu fortalecimento muitas vezes será barrado pelo andamento da trama (em

pontos determinados do enredo você ganha segmentos de ATB e habilita novos trechos do Crystarium).

Os únicos equipamentos são armas e acessórios, que podem ser aprimorados por meio de um sistema desajeitado: usa-se itens para conceder pontos de experiência para o equipamento, e eles podem até ser promovidos a novos exemplares, mais poderosos e eficientes. Mas há um dilema: já que você não tem nenhuma outra fonte de renda, esses mesmos itens podem ser vendidos para obter dinheiro. Como há muito que comprar e verba escassa para gastar, você nunca tem certeza se prioriza as melhorias de equipamentos (sem muita certeza de sucesso) ou a geração de dinheiro.

Como a progressão é irrevogável, às vezes você lamenta não poder voltar para estocar alguns itens dados por inimigos específicos, seja pelo seu valor



EIDOLONS

São as feras de evocação. Cada personagem tem um Eidolon, e deve conquistá-lo em uma batalha antes de poder usá-lo nas lutas, o que custa 3 TPs (uma unidade além do ATB). A fera entra e luta ao lado do personagem, e você ainda pode ativar o Gestalt Mode para ampliar o tempo da evocação e o estrago causado.



de venda, seja pela experiência que dão para os equipamentos. Mas, com olhos sempre para frente, o jogo raramente oferece tais oportunidades. A única área claramente distinta do restante do jogo é o planeta Pulse, visitado no capítulo 11 (ou acessado de volta a partir do último calabouço). As terras do planeta selvagem são amplas, variadas e pontuadas por tarefas paralelas, mas, por caminhar impreterivelmente adiante até aqui, você acaba por estranhar os objetivos conduzindo-o de volta a lugares já visitados e até mesmo ao cumprimento de algumas missões que deveriam ser opcionais.

UM NOVO TEMPO

Investindo-se da mesma audácia que caracterizou o episódio que o precedeu, *Final Fantasy XIII* tem o importante mérito de romper com alguns dos elos mais problemáticos de seu gênero,

especialmente o ganho de níveis extenuante e o caráter punitivo do sistema de batalha. Ao mesmo tempo, em defesa de sua visão, do controle autoral, ele não hesita em abraçar outra das principais queixas do JRPG: a linearidade. E também se permite algumas extravagâncias, como praticamente abolir a interação com NPCs e o conceito tradicional de cidades.

E embora tenha tornado a narrativa mais palatável, dividindo-a em cenas menores, porém mais constantes, faltou-lhe arrojo para aderir ao caminho da interatividade há muito tempo apontado por *Half-Life* e hoje praticado com bons resultados por jogos de diferentes gêneros, vindos de diferentes culturas.

Curiosamente, tal arrojo sobra na trilha sonora de Masashi Hamauzu, não apenas nas peças clássicas executadas magnificamente pela Orquestra Filarmônica de Varsóvia, como também na versatilidade das faixas que vão do rock ao blues, do eletrônico ao jazz, do pop à bossa nova sem perder o brilho e a pompa.

Nesta incursão na atual geração de consoles, *Final Fantasy* ainda representa a vanguarda tecnológica, e ainda sabe contar histórias com mais de 60 horas, mas se recusa a admitir que já não basta crescer e experimentar dentro de seus domínios. Em tempos de títulos multissistema e de intercâmbios de culturas, um brasão de família, por mais tradicional que seja, não conquista respeito por si. É preciso reconhecer que sempre se existe em relação a outra coisa e em face de um contexto. *Final Fantasy XIII* tinha muito a provar, e provou que não está totalmente adaptado a seu tempo. ■

As evocações de *FFXIII* podem ser usadas como montaria. Vanille usando Hecatoncheir no Gestalt Mode parece uma alusão a Terra na Magitek Armor em *FFVI*



UM FINAL FANTASY XIII PARA FÃS

Fizemos uma lista de coisas que *FFXIII* precisaria ter para agradar os fãs mais exigentes. Quem sabe na próxima...

• **Exploração:** Em Cocoon, não dá para se desviar da história e visitar locais inúteis. Seria bom também que o próprio design dos cenários incentivasse a exploração, com múltiplos caminhos e enigmas.

• **Mapa-múndi:** Nem Cocoon, nem Pulse, que oferece alguma liberdade, têm um mapa do mundo para consulta, já que não se pode escolher seu próximo destino. Com isso, perdeu-se a sensação da jornada, tão bem explorada por *FFXII*.

• **Airships:** *FFXIII* tem dessas aeronaves aos montes, mas elas são um luxo apenas para assistir em cenas da trama.

• **Cidades:** *FFXIII* tem cidades, mas elas são só palcos para mais batalhas. Seria preciso mais vilas e metrópoles para servirem de pausas estratégicas.

• **Lojas:** *FFXIII* tem lojas, mas elas apenas são acessadas remotamente a partir dos save points. É como se no mundo real não tivesse mais lojas físicas, apenas sites na internet.

• **Mais evocações:** Cada personagem tem uma fixa, totalizando seis. Tudo bem que o enredo faça essa exigência, mas o jogo mostra que existem outros Eidolons, e seria ótimo poder conquistá-los.

• **Minijogos:** Descer montanhas de snowboard, pular corda e jogar cartas são uma tradição da série, e *FFXIII* não tem nenhuma dessas distrações.

• **Mais extras:** Caçar monstros, uma herança de *FFXII*, é uma atividade paralela bacana de *FFXIII*, mas o jogo poderia oferecer mais buscas alternativas, como coletas de itens supremos e, sonhando alto, recrutamento de personagens opcionais.

AVALIAÇÕES

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

AÇÃO	Enredo e Ambientação:	★★★★☆
	Sistema de batalha:	★★★★★
	Evolução (Exp/Level):	★★★★☆
	Equipamentos / Magias:	★★★★☆
	Colecionáveis:	★★★★☆

NOTA

8,0



Como se não bastasse o abuso de poder dos protagonistas, ainda há grupos de apoio enviados pelo exército para ajudar na zona toda

Battlefield Bad Company 2

Menos piadas e mais ação na sequência POR NELSON ALVES JR.

O segundo episódio de *Bad Company* traz algumas mudanças sutis em relação ao jogo passado. Por isso, antes de falar o que tem na partida, é melhor falar o que não tem. Tchau, seringa para recuperar energia (o esquema agora é ficar escondido enquanto sua vida se regenera sozinha). Pode parecer bobeira, mas altera significativamente a mecânica de combate. Antes era mais

fácil e rápido voltar à ativa, enquanto desta vez é preciso mais paciência para encontrar um local seguro até a vida se regenerar. Há, entretanto, um aspecto discreto nessa novidade: procurar abrigo em um jogo em que o cenário pode ser destruído garante uma certa tensão quando você está no meio do tiroteio. Esconder-se exatamente onde, já que a parede ao seu lado pode virar poeira a qualquer instante?

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Dice
- **Distribuidora:** EA
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** 2-24
- **Accessório:** headset
- **Resolução:** 720p
- **Espaço no HD:** 1.143 KB

Adiós à ferramenta para consertar veículos (agora, quebrou já era). Mais uma alteração importante no desenrolar da ação. No primeiro jogo, havia um esquema sacana de manter tanques e jipes por longos trechos do cenário. Era só recuar até o inimigo não vê-lo mais, sair e consertar a máquina. A mamata acabou. Se o inimigo acertá-lo pode dar adeus à locomoção.

Lembra que depois de morrer, nada do que havia sido feito até aquele ponto sumia? Oponentes mortos e cenários destruídos permaneciam assim exatamente do mesmo jeito. Não tem mais isso. Quando morre, você volta até o último checkpoint, mas precisa refazer tudo de novo.

Bye bye também para as piadas infames e tiradinhas sexistas. Quer dizer, elas ainda existem, mas em menor número. Apenas os diálogos à la Tarantino continuam. Nesse aspecto, a mudança mais significativa está no ar cômico da partida. Enquanto no primeiro a história era escrachada, *BC2* tenta dar um tom de seriedade sem,



Cenários claros, bem definidos, em alta resolução... e um excelente sistema de mira. Não há desculpas para a ineficiência, soldado!



O modo multiplayer suporta até 24 jogadores. Com tanta gente junta, cheia de ódio e armas absurdas, não há esconderijo que salve



Nada como um comboio para transformar uma cidade pacata em uma pilha de tijolos. O sistema de destruição domina soberano

AH, O ÁUDIO

A exemplo do primeiro *Bad Company*, o *BC2* mantém a coroa de "som espetacular". Semelhante ao que se vê na iluminação, o som muda dinamicamente dependendo do ambiente e da sua posição frente aos objetos. É um negócio sensacional e que dá um banho em muito jogo de tiro por aí.



porém, convencer. O roteiro, fictício, parte de uma ideia real: uma suposta operação secreta executada pelos aliados durante a Segunda Guerra Mundial. A sequência inicial – excelente, diga-se de passagem – funciona como epílogo antes de a partida voltar aos dias atuais e reinserir o quarteto que forma o *Bad Company* na ação. Essa pseudosseriedade é algo dispensável na série. O mote não consegue igualar o impacto de um *Modern Warfare 2*, por exemplo, e ao mesmo tempo perde a descontração tão elogiada do jogo de estreia.

DESTRUIÇÃO EM PESO

A parte boa é saber que o grosso permanece inalterado, o que significa dizer que "destruição" poderia ser o sobrenome do jogo. Enquanto antes o sistema limitava a demolição das estruturas, desta vez é possível colocar tudo no chão. Quando não há sustentação suficiente para manter uma casa em pé, nada fica em pé. Um ruído de ferro retorcido é o prenúncio de que a construção está prestes a se tornar

escombros. No segundo seguinte, o telhado desmorona e o que fica são pilhas de tijolos demarcados por uma fumaça preta. Isso não apenas é divertidíssimo, como ainda permite criar surpresas em áreas em que os inimigos permanecem escondidos. Experimente colocar explosivos ao redor de uma casa – uns quatro ou cinco bastam – e detonar todos de uma vez. Você não apenas desentoca os caras como ainda esmaga os remanescentes com o telhado.

O uso dos veículos continua e traz novidades – algumas interessantes, outras nem tanto. As sequências de perseguição sob quatro rodas estão fantásticas e são cinematográficas. No helicóptero, apesar de o poder de destruição ser insano quando você assume as metralhadoras, senti falta de poder controlar a aeronave, provavelmente a parte mais prazerosa do primeiro *BC*.

Ainda que haja inúmeras novidades, *Bad Company 2* entrega aquilo que promete. A ação é intensa, o cenário oferece vasta exploração (até porque há segredos espalhados pelo caminho)

e a Inteligência Artificial deu uma boa melhoria – seus aliados atirarem de peito aberto, algo que acontecia frequentemente antes, passou a ocorrer esparsamente.

Para quem curtiu o primeiro, o segundo é obrigatório. ■

AVALIAÇÕES

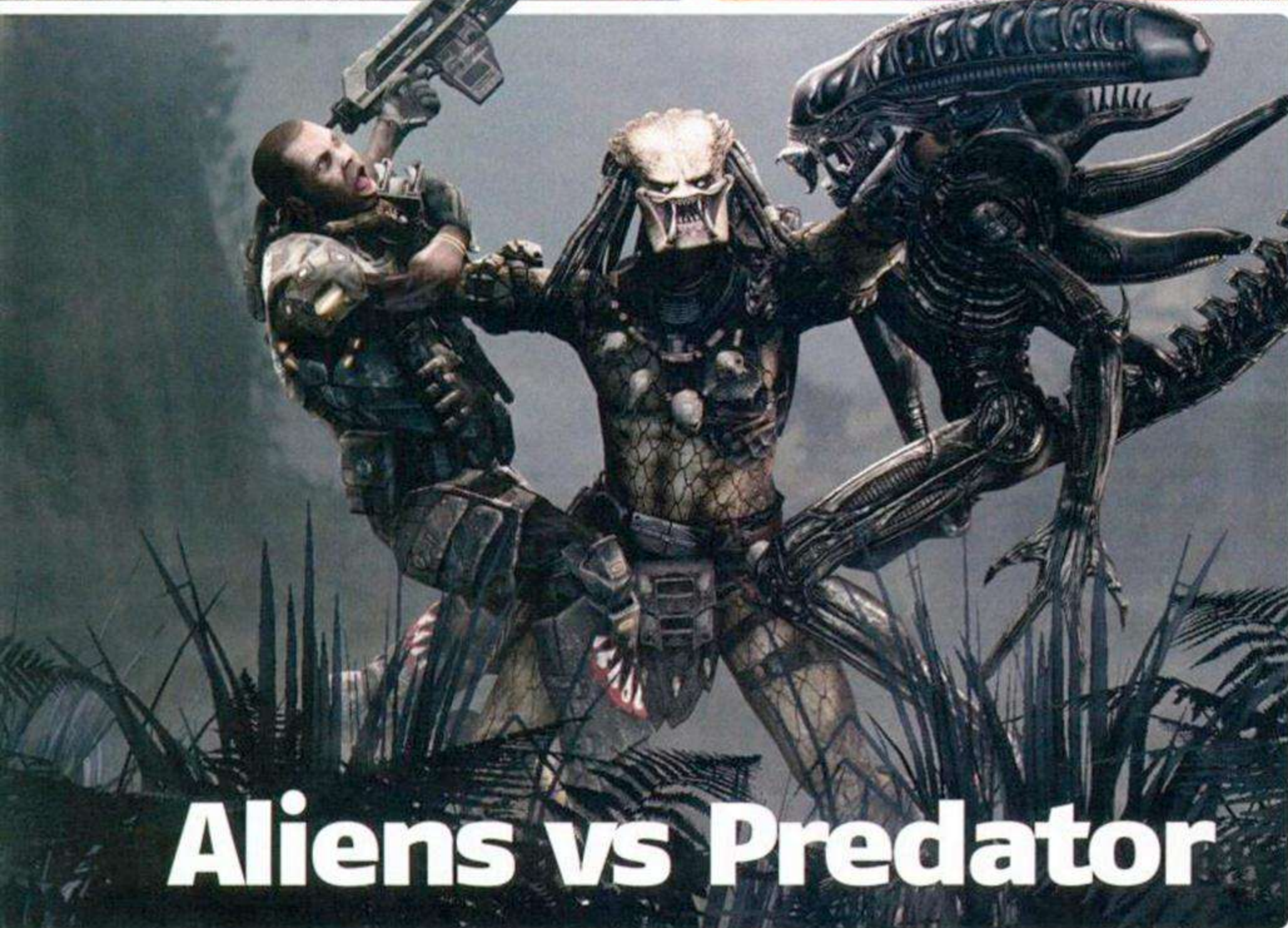
TÉCNICA	
Gráficos	★★★★★
Controle	★★★★☆
Áudio	★★★★★
Replay	★★★★★
Acabamento	★★★★☆
Dificuldade	★★★★☆
TIRO (FPS)	
Arsenal	★★★★★
Design de cenários	★★★★☆
Inteligência Artificial	★★★★☆
Multiplayer	★★★★★
Sistema de danos	★★★★★

NOTA

8,5



O bicho está pegando! Escolha o seu lado, marines, aliens ou esses simpáticos predadores



Aliens vs Predator

Finalmente saindo da criogênese **POR FABRÍCIO CALEFFI**

O combate entre os piores alienígenas do universo demorou tanto tempo para chegar aos cinemas que este pode ser um dos motivos pelos fãs terem recebido tão bem o primeiro filme maior ou menor e sua terrível sequência. Já nos jogos, após várias tentativas, o que poderia ter sido o melhor roteiro para as telonas surge na forma do melhor jogo envolvendo esses cabeções.

Com a possibilidade de jogar como qualquer uma das três espécies envolvidas no confronto espacial, a produtora Rebellion conseguiu, pela primeira vez nos jogos, captar a real atmosfera dos filmes, colocando o jogador no pior lugar do universo. Cada espécie – marines (humanos), aliens e predadores – tem sua própria narrativa e maneira de atacar e sobreviver, no caso dos humanos.

Como alien, o jogador pode escalar qualquer superfície e deve se esgueirar pelas sombras para surpreender quem estiver em seu caminho. O problema aqui é que a campanha alien se resume a escalar paredes procurando o melhor ângulo para atacar os inimigos, atacar e voltar a se esconder, repetindo isso exaustivamente durante as seis missões, sempre com os mesmos dois ataques

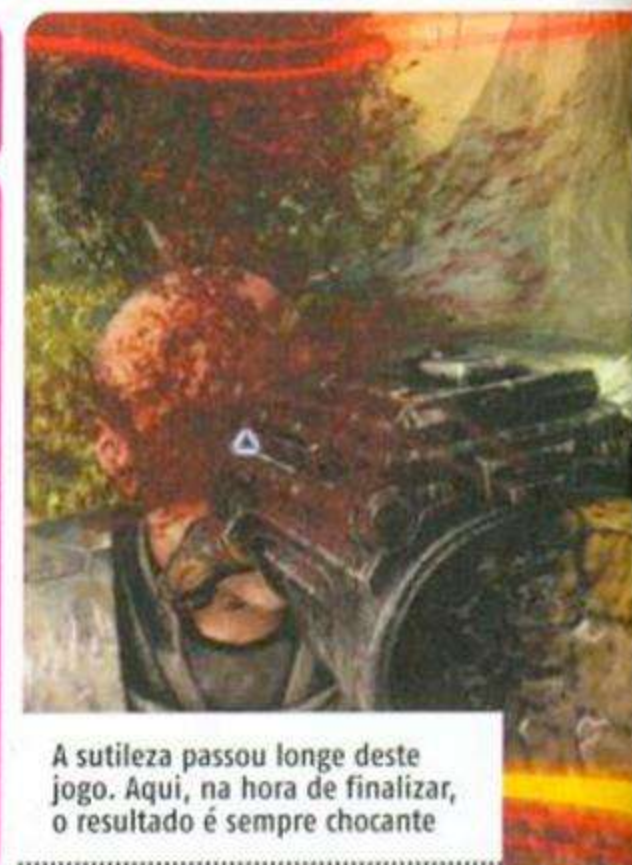
disponíveis. Os predadores são os mais complexos e completos, pois dispõem de ataques a distância (pelo canhão de ombro e disco) e corpo a corpo. Além dos ataques variados, eles também podem usar sua camuflagem, que os deixa invisíveis aos humanos – os aliens ainda conseguem localizá-los – e super pulos que aumentam os cenários verticalmente – principalmente selvas. As fases dos predadores também têm maior concentração de inimigos.

Com poucos recursos e uma lanterninha que mal ilumina a parede à frente, jogar como um marine proporciona a melhor – e mais assustadora – experiência do jogo. Controle apertado na mão e coração disparado a cada novo apito do sensor de movimentos – seu melhor aliado e do qual você nunca deve tirar os olhos – são constantes durante a campanha humana, que deixa o jogador com a real sensação de incapacidade diante das feras espaciais. O enredo desta campanha é excelente e mantém aquela ansiedade em saber o que virá em seguida. A campanha ainda revela alguns detalhes da trama geral dos filmes Alien, como o porquê do interesse do androide Bishop, o

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Rebellion
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** 1-18 (1-4 coop)
- **Vídeo:** 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 3,198kb



A sutileza passou longe deste jogo. Aqui, na hora de finalizar, o resultado é sempre chocante

antagonista da campanha, pelas implacáveis criaturas negras e ossudas.

O jogo também não economiza em violência, e tanto alien como predador têm movimentos de finalização nada sutis, de arrancar olhos com mordidas a colunas vertebrais pela barriga. A variedade de finalizações não as deixa enjoativas, ao contrário dos inimigos humanos que o deixam com a sensação de ter assassinado trigêmeos diversas vezes durante o jogo todo.

O visual não impressiona, mas tão pouco decepciona. Os personagens são bem feitos assim como suas animações, e as ambientações sujas e mal-iluminadas dentro das estações espaciais, assim como o exuberante verde das selvas, reproduzem fielmente as ambientações dos filmes. Quanto aos controles, estes respondem extremamente bem, e chego a considerar AvP como um dos melhores jogos de tiro para o console. ■

AVALIAÇÕES

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

NOTA

8,0

MODERN WARFARE™
CALL OF DUTY 2

-SK- SERIAL KILLERS



Aí, rapaziada!
 Este é mais um forte clan do MW2, formado por jogadores experientes... Mas vocês não sabem da maior: descobrimos que entre eles está a LENDA do CoD-4, o cara que ficou entre os 40 do mundo no CoD-4: "alexandreBRAZIL", só que agora ele está jogando com outra ID: **ExTreMe-V12.**

Aí, moleque! Te achamos!!!
 Vê se volta a jogar com sua ID antiga... ela colocava medo na rapaziada, cada vez que aparecia na sala.

Aí, garoto! A frase desta edição é para você!

"Antes de matar o homem, temos que matar o seu nome..."
 frase do filme "O Gladiador"

Aí, rapaziada! Logo, logo estaremos montando a SELEÇÃO dos melhores jogadores, independente do Clan que ele faz parte, para jogar com nossa (TAG) por um mês. Continuem jogando... Faça parte deste DREAM TEAM!

REVIEW

Feeding Frenzy 2: Shipwreck Showdown

A natureza segue seu curso POR LEANDRO RODRIGUES



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Sprout Games
- **Distribuidora:** PopCap Games
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 4
- **Console:** PS3 / PSN
- **Online:** Sim
- **Preço:** US\$ 9,99

Há algo de muito misterioso nos jogos publicados pela PopCap. Simplesmente é impossível você jogar uma partida e desligar o videogame. Feeding Frenzy 2 segue a mesma linha. Você é um pequeno peixe que deve começar sua escalada na cadeia alimentar. Para isso é necessário se alimentar de peixe menores e frutos do mar. Ao fazer isso, uma pequena barra amarela, no canto esquerdo superior, começa a encher. Toda vez que isso acontece, seu peixinho fica maior e, conseqüentemente,

pode comer peixe maiores. Tudo funciona como flow, game que explora uma mecânica muito parecida.

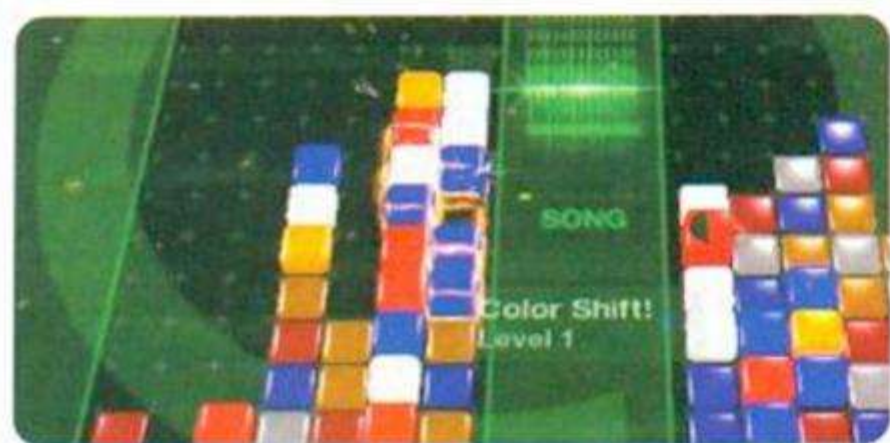
Ao longo dos 60 estágios multicoloridos as regras podem mudar de uma hora para a outra. Alguns peixes deixa o seu personagem completamente paralizado, outros invertem o comando. Isso sem falar em algumas fases onde a luz fica apenas a alguns centímetros do seu peixe, obrigando você a tomar um cuidado extra ao circular pela tela.

O visual é, como já mencionado, segue a linha de um desenho

infantil. Peixes caricatos, letrinha coloridas e cenários que parecem ter saído de um desenho do Bob Esponja. E como um game com esse estilo deve chamar a atenção, a produtora optou por criar três modos de jogo. O Story Mode, com 60 fases, poucas vidas e dois continues. O Time Attack, com as mesmas fases, mas com um tempo limitado para terminá-las e o Story Lite, um modo igualzinho ao primeiro, mas nesse as vidas são infinitas.

Daqueles jogos que você deve pegar logo após um dia estressante de trabalho.

Nota: 6,5



Groovin' Blocks

Um tetris sem ritmo POR LEANDRO RODRIGUES

A PlayStation Store virou um excelente canal para proliferar jogos simples. Especialmente quando se tratam de puzzles. Apesar da enorme oferta, são poucos que conseguem apresentar algo novo que o torne único e digno de levar a sua grana.

Groovin Blocks mistura um pouco de Tetris e Lumines, a ideia aqui é formar linhas de três blocos alinhados. Mas, para tornar tudo mais complicado, é necessário baixá-los na hora certa, seguindo o ritmo das músicas eletrônicas do jogo.

Basicamente o jogador precisa identificar a batida da música (chata) que toca no jogo e descer as peças no momento exato em que elas acontecem. Infelizmente o controle sensível e as músicas pouco

cativantes não ajudam em nada. Um simples toque no analógico esquerdo já faz com que a sua peça despencar e essa hipersensibilidade do jogo pode arruinar aquele seu precioso combo.

Para quem costuma de desafios multiplayer o jogo oferece duas opções: competitivo e cooperativo. Esses modos sofrem do mesmo problemas do principal, mas ao menos garante um pouco mais de diversão, já que provavelmente você vai rir dos erros do seu parceiro/adversário.

Groovin Blocks não apresenta nenhuma novidade a já saturada lista de quebra-cabeças da PSN, mas ao menos não é uma jogo cara. Pode ajudar a passar o tempo em uma tarde chuvosa, nada mais do que isso.

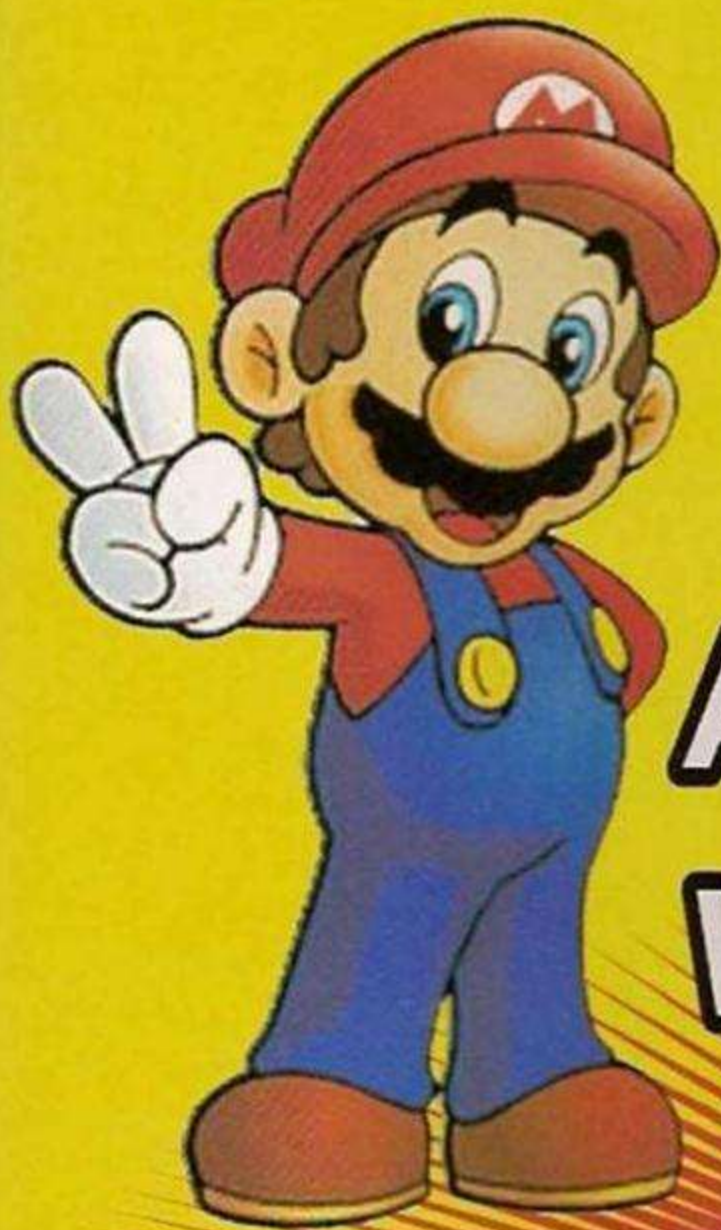
Nota: 4,5

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Empty Clip Studios
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** quebra-cabeça
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Console:** PS3 / PSN
- **Online:** Sim
- **Preço:** US\$ 9,99



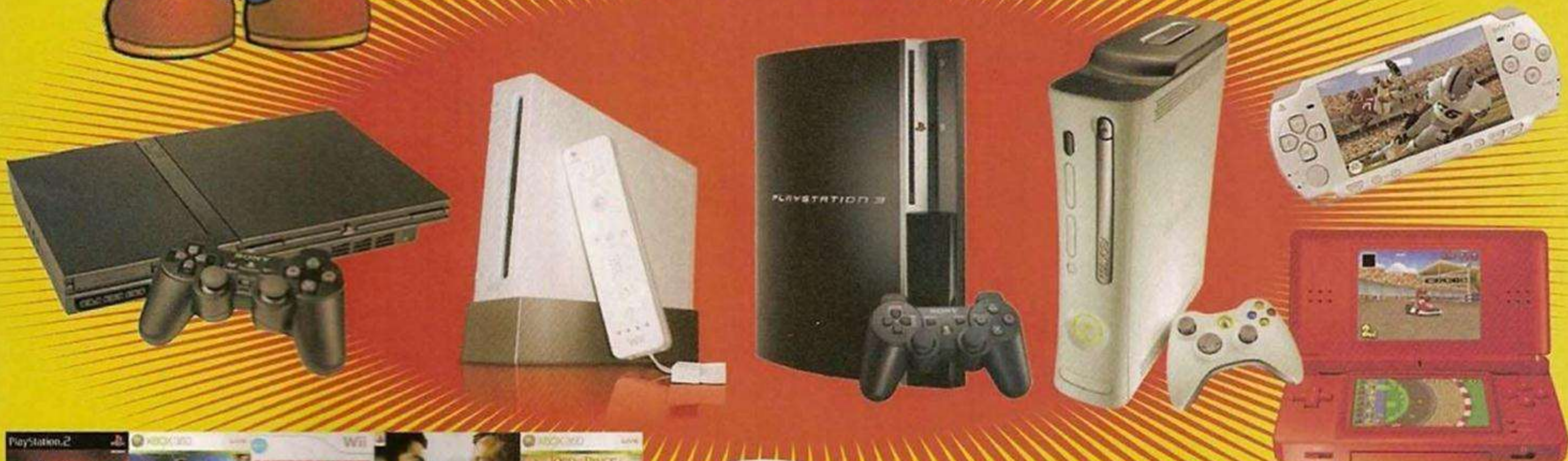


Egma Games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COMPRA - VENDA - TROCA

A sua loja de

VÍDEO GAMES E ELETRÔNICOS



Os melhores jogos
c/ os melhores
preços
estão aqui
aproveite !...

Assistência Técnica Especializada em Todos VÍDEO Games

PS1 - PS2 - PS3 - PSP - Wii - X-BOX 360 - NINTENDO DS

**COMPRAMOS SEU
VÍDEO GAME USADO
DINHEIRO NA HORA !**

**ENVIAMOS
PARA
TODO
O BRASIL**



PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.

Assistência
Técnica
c/ Preços
Especiais
p/ Lojistas.



4332-4430

Boulevard Jardim: Av. Brig. Faria Lima, 1.257 - Loja 08 - S.B.C. - SP

www.egmagames.com.br

e-mail: contato@egmagames.com.br

SPOILER



Filho de Drácula com uma humana, Alucard herdou poderes de vampiro e dom humano do perdão

Castlevania Symphony of the Night

Pai e filho lutam pelo destino da humanidade no melhor Castlevania de todos POR FLÁVIA GASI

Os eventos de *Symphony of the Night* começaram cinco anos antes do início do jogo, quando Richter Belmont (o mais poderoso membro da linhagem Belmont, destinada a combater Drácula) empunhou o chicote Vampire Killer para destruir seu inimigo (*Castlevania: Rondo of Blood*). Se você é um jogador das antigas, ou amante da série, pode entender

todos os motivos que levaram o filho de Drácula a acordar de um sono profundo, e entender como uma menina com poderes mágicos foi parar dentro do castelo do vampiro. Porém, um olhar mais aprofundado ao passado (neste caso, literal e metaforicamente) pode começar a demonstrar os fatores que fizeram de *Symphony of the Night* um dos melhores títulos da franquia.

PRÓLOGO

Cinco anos antes dos eventos de *SotN*, Richter enfrenta Drácula:

- **Richter:** Morra, monstro! Você não pertence a este mundo.
- **Drácula:** Não foi por minhas mãos que me tornei carne novamente. Eu fui evocado por humanos... que querem me prestar tributo.
- **Richter:** Tributo? Você rouba a almas dos homens e faz deles seus escravos!
- **Drácula:** Talvez o mesmo possa ser dito de todas as religiões.
- **Richter:** Suas palavras são vazias como a sua alma. A humanidade não precisa de um salvador doente como você.
- **Drácula:** O que é um homem? Uma pilha miserável de segredos. Chega de conversa!

Após uma batalha devastadora, Richter vence Drácula e some, desencadeando uma série de eventos. Alucard, filho de Drácula, acorda de seu sono e parte para descobrir o que o perturbou. Maria parte em busca de seu cunhado (Richter) e descobre que Castlemania, o castelo de Drácula, reapareceu. Alucard se posta nos portões do castelo de seu pai, onde encontra a entidade Morte.

- **Morte:** Alucard. O que veio fazer aqui?
- **Alucard:** Vim colocar um ponto final em tudo isto.
- **Morte:** Ainda de amizade com os mortais... Eu não vou pedir para que você volte ao nosso lado. Mas eu exijo que pare o seu ataque.
- **Alucard:** Não farei isso.
- **Morte:** Você vai se arrepender destas palavras. Nos encontraremos novamente.

Alucard explora e investiga o castelo e desce ao laboratório alquímico, onde os servos de seu pai conduzem experimentos soturnos. Na próxima área de transição, Alucard se encontra com Maria pela primeira vez.

- **Maria:** Espere um momento! Você parece um humano e ainda... o que está fazendo aqui?
- **Alucard:** Vim destruir este castelo.
- **Maria:** Então temos o mesmo propósito. Confiarei em você, por enquanto. Eu me chamo Maria. Quem é você?
- **Alucard:** Alucard.
- **Maria:** Você não parece fazer o tipo comunicativo. Bem, talvez nos encontraremos novamente. Isso se você sobreviver o suficiente. Adeus.

Após atravessar a galeria, Alucard chega ao elevador que leva à livraria. Esta área é controlada pelo mestre da biblioteca,

cujo hábito é usar livros encantados para atacar visitantes não desejados. Alucard não deseja lutar, seu objetivo é comprar uma relíquia que pode dar acesso a outras áreas da fortaleza.

- **Alucard:** Faz muito tempo, velhote.
- **Bibliotecário:** Oh! É você, mestre Alucard. O que deseja?
- **Alucard:** Preciso da sua ajuda.
- **Librarian:** Jovem senhor, eu não posso ajudar aqueles que se opõem ao Lorde!
- **Alucard:** Você não ficará sem recompensa.
- **Librarian:** Neste caso, o que precisa?

Graças a um item especial, Alucard ganha acesso à cavernas subterrâneas e à capela, onde encontra-se com Maria, que ainda está a procura de Richter.

- **Maria:** Impressionante. Você é mesmo muito forte.
- **Alucard:** O que você quer? Você não veio até aqui para me dizer isto.
- **Maria:** Está certo. Você conhece alguém chamado Richter Belmont?
- **Alucard:** Do clã Belmont? Sim, claro, mas...
- **Maria:** Ele desapareceu há cerca de um ano. Tenho certeza que está aqui. Se o encontrar, por favor, me avise.
- **Alucard:** Como desejar, milady.
- **Maria:** Obrigada. Você realmente sabe como ser um cavalheiro.

A busca por Richter não acaba bem. Em meio às bestas do coliseu de Drácula, Alucard descobre o que realmente aconteceu com o membro do clã Belmont: ele se auto-entitulou mestre da fortaleza.

- **Richter:** HA HA HA HA!
- **Alucard:** Quem é você?
- **Richter:** Abram os portões do Inferno! Revelem-se, meus servos!
- **Alucard:** O cheiro do seu sangue... você é um Belmont!
- **Richter:** Esmaguem esta mosca que invade o meu castelo. HA HA HA!
- **Alucard:** Estou certo de que ele é um Belmont. Então por que se diz lorde deste castelo?

Prosseguindo em sua jornada, Alucard percebe que os cenários do castelo estão um pouco diferentes desde a última vez em que esteve nele com seu pai. Mesmo assim, o vampiro conhece muitos segredos do local... porém, isso não o impede de escapar de seu pior pesadelo, que ressurge para assombrá-lo. Em meio a uma névoa onírica, Alucard revive o momento da morte de sua mãe. O problema é que seu último discurso →



Maria Renard

Maria nasceu como membro da aristocracia de sua vila, em 1780. Quando ela completou 12 anos, um iniciado soturno, um Dark Priest (ou seja, clérigo negro) chamado Shaft atacou o vilarejo em busca de mulheres para se tornarem sacrifícios de Drácula.

Apesar de Maria ser órfã, uma das suas tutoras era Annette, noiva de Richter Belmont. Ela é quem conta sobre os poderes e força do clã Belmont à Maria. Annette diz que Richter pode ser sua salvação.

Shaft, no entanto, percebe que Maria não é uma simples menina e que ela possui poderes ocultos em magia. Ele carrega a garota para uma sala cerimonial secreta, onde lança um feitiço em Maria para trazer seus poderes à tona. Richter interrompe o ritual e salva a garota. Maria decide segui-lo em sua luta contra Drácula, para ajudá-lo a libertar sua família.

Maria descobre seus poderes e ganha domínio sobre quatro animais celestiais, que a protegem em sua missão. Eventualmente, ela descobre as mulheres aprisionadas no castelo, e auxilia Richter a destruir Shaft.

está completamente alterado.

- **Lisa:** Sim, Alucard. Me veja morrer e lembre-se para sempre das minhas últimas palavras dedicadas a você.

- **Alucard:** Sim, mãe.

- **Lisa:** Você precisa desprezar os humanos. Eles são a sua presa!

- **Alucard:** O QUÊ?!

- **Lisa:** Melhor que eles morram do que ficarem livres para cometer pecados. Comece matando aquele, ali ao lado.

- **Alucard:** Não! Não foi assim que aconteceu!

- **Lisa:** O que está errado? Alucard?

- **Alucard:** Minha mãe nunca diria isso!

- **Lisa:** O que quer dizer com isto? Mate-os e me traga felicidade!

Alucard percebe rapidamente que o pesadelo é obra de uma Succubus. E o plano sai pelas avessas, porque o sonho serve somente para lembrar a Alucard acerca de suas crenças, evocar a bondade de sua mãe e reafirmar a simpatia que o meio-vampiro sente pelos humanos. Sua tarefa agora é destruir o senhor da fortaleza de Drácula, seja ele seu pai, ou qualquer outro mortal que tenha ascendido ao trono. Porém, ao revelar à Maria o destino de Richter, ela mal acredita nas afirmações. Mas é ela quem, depois de presenciar a nova figura de Belmont, dá a arma necessária para o desenrolar da trama a Alucard.

- **Maria:** Alucard?

- **Alucard:** Esta voz, Maria?

- **Maria:** Me perdoe. Você estava certo. Ele uniu forças com o inimigo.

- **Alucard:** Ele era um Belmont...

- **Maria:** Richter deve estar sob o controle de alguém. Independentemente do que façamos, não podemos machucá-lo.

- **Alucard:** Mas ele precisa ser detido.

- **Maria:** Eu sei. Aqui... leve isso com você.

- **Alucard:** O que é isto?

- **Maria:** Se você usar estes óculos, poderá ver através das forças do mal.

- **Alucard:** Obrigado. É melhor que reze pela alma do seu amigo.

Assim que se encontra com Richter, Alucard questiona-o sobre o seu plano. Belmont revela que o conde só pode



renascer a cada século e que, portanto, ele não viveria até o próximo ressurgimento. Com isso, ele acredita que sua vida perdeu o sentido. Agora, se Richter revivesse o senhor das trevas, eles poderiam batalhar por uma eternidade.

Ao usar os óculos dados por Maria, Alucard descobre que há uma pequena esfera invisível sobre a cabeça de Richter. Ela provavelmente controla as ações do Belmont. Alucard mantém sua promessa de não ferir Richter e foca seus ataques na esfera. Ao destruí-la, o vampiro descobre quem está verdadeiramente por trás do plano de renascimento de Drácula: Shaft. O clérigo assume sua persona e escapa, para terminar o ritual de evocação de Drácula. Por outro lado, Richter está a salvo dos poderes demoníacos.

- **Richter:** Não... o que foi que eu fiz?

- **Maria:** Obrigada por salvar Richter.

- **Richter:** Alucard? O mesmo Alucard que uniu forças com meu ancestral, Trevor

Belmont? Mas isto tudo aconteceu trezentos anos atrás.

- **Alucard:** Não temos tempo para conversa. A pessoa que controlou você está no castelo?

- **Richter:** Acredito que sim.

- **Alucard:** Maria, acompanhe Richter e saia deste lugar. Eu acabarei com isto.

- **Maria:** Entendo... Boa sorte.

Não demora para Alucard encontrar Shaft. O clérigo discursa sobre as forças do Caos e explica que, por séculos, os caçadores de vampiros aniquilam o mal. Por isso, ele elaborou um plano em que dois caçadores de vampiros lutariam entre si, e transformou Belmont no novo mestre da fortaleza de Drácula. Apesar dos esforços de Alucard e da morte de Shaft por suas mãos, o clérigo consegue evocar Drácula. Pai e filho se encontram:

- **Alucard:** Pai...

- **Drácula:** É bom encontrá-lo, meu filho.



Adrian Farenheights Tepes (Alucard)

O nome real de Alucard é Adrian Farenheights Tepes. Ele é o filho de Drácula com uma humana chamada Lisa. Assim, mesmo que seja mais poderoso que outros humanos, ele não tem a força para subjugar seu pai.

Lisa foi assassinada e Adrian foi criado por seu pai, que ensinou artes negras. Drácula esperava que, um dia, Adrian lutasse a favor do mal. Porém, as últimas palavras de bondade de sua mãe sempre enuviavam seus

pensamentos.

Quando escapou do castelo, Adrian escolheu um novo nome: Alucard, exato oposto de seu pai, para demonstrar que não compartilhava as crenças do lorde. E auto induziu-se a um sono profundo.

A Morte tenta persuadir Alucard a desistir de sua jornada, mas só consegue despi-lo de seus itens

gret
again.

Faz muito tempo.

- **Alucard:** Eu tinha esperança de não encontrá-lo. Não posso permitir que saia daqui, pai.

- **Drácula:** Você nunca foi aliado de humanos. Esqueceu-se do que eles fizeram à tua mãe?!

- **Alucard:** Você pensa que eu esqueceria tal coisa?! Não! Mas não busco vingança.

- **Drácula:** Ainda proferindo os mesmos disparates. Não importa! Agora é a hora de abandonar o seu lado humano e frágil. E juntar-se a mim em refazer este mundo!

- **Alucard:** Drácula! Pelo nome de minha mãe, eu te derrotarei!

E Alucard se prova vitorioso...

- **Alucard:** Volte para a escuridão! Não aflija mais a alma de minha mãe.

- **Drácula:** Como? Como eu fui derrotado?

- **Alucard:** Você estava condenado desde que perdeu a habilidade de amar.

- **Drácula:** Ah... sarcasmo. "Pois que

aproveita ao homem se ganhar o mundo inteiro e perder a sua alma?" Mateus 16:26, eu acredito.

- **Alucard:**

- **Drácula:** Diga-me. Quais... Quais foram as últimas palavras de Lisa?

- **Alucard:** Ela disse: "Não odeie os humanos. Se você não pode viver com eles, pelo menos tente não prejudicá-los, pois eles já tem uma tarefa árdua". Ela também pediu para lembrá-lo que te amará por toda a eternidade.

- **Drácula:** Lisa, perdoe-me. Adeus, meu filho...

Alucard escapa do castelo, que é banido pelas forças sagradas, e encontra Maria e Richter.

- **Alucard:** Vocês sobreviveram...

- **Maria:** Alucard! Estou feliz que esteja bem!

- **Richter:** Desculpe-me. Por minha culpa você teve que enfrentar o próprio pai...

- **Alucard:** Não se preocupe. Eu tinha minhas próprias razões para destruí-lo.

- **Richter:** Deve ter sido doloroso.

- **Alucard:** Sim, muito. Mas lembre-se: a única coisa que o mal precisa para vencer é que o bom homem não faça nada...

- **Richter:** Eu entendo.

- **Maria:** Alucard, o que você fará agora?

- **Alucard:** O sangue que corre em minhas veias é amaldiçoado. Será melhor para este mundo que eu desapareça para sempre.

- **Maria:** ... Eu entendo...

- **Alucard:** Adeus, então. Nós não nos encontraremos de novo.

- **Maria:** ... Alucard...

Desde ponto, o jogo pode resultar em dois finais diferentes, que variam de acordo com o desempenho do jogador. Se a porcentagem for alta (196% do jogo, contando com o castelo invertido), o final se dá desta forma:

- **Maria:** ... Perdoa-me. Eu não posso deixar que ele desapareça da minha vida.

- **Richter:** Tudo bem. Vá atrás dele. Talvez você possa salvar a sua alma assombrada.

- **Maria:** Obrigada, Richter.

- **Richter:** Até mais, querida dama.

Com menos de 196% de desempenho, o desenrolar do roteiro é o seguinte:

- **Maria:** Não, é melhor desta forma. Não posso facilitar seu tormento.

Quem sabe um dia nos encontraremos novamente, e neste dia, talvez...

- **Richter:** Entendo...

- **Maria:** Vamos. Todos esperam por nós.

- **Richter:** Sim, vamos sair daqui. ■

Outros Finais

Existem outros três possíveis finais para o game, dependendo de suas ações.



Final Extra 1

Alucard assassina Richter sem os óculos
O príncipe vampiro escapa do castelo e diz:

- **Alucard:** A humanidade continua a lutar, mas é uma batalha desesperada para continuar viva. Eu suponho que ele escolheu (em referência a Richter) uma vida de beligerância, já que é a única que conhecem. Assim como seu pai, ele escolheu o caminho da destruição... Adeus, terra dos humanos. Nunca mais meus olhos vão encarar sua beleza.



Final Extra 2

Alucard assassina Richter com os óculos
Alucard escapa do castelo e Maria o espera:

- **Alucard:** Você conseguiu escapar.

- **Maria:** Alucard! Como está Richter?

- **Alucard:** Te peço desculpas...

- **Maria:** Entendo... Obrigada por colocar um fim a tudo isso. Você acredita que isto também é o destino?

- **Alucard:** ...Sua jornada chegou ao fim?

- **Maria:** Não, não até eu entender o que causou a loucura de Richter.

- **Alucard:** Eu compreendo... Bem, que os deuses guardem o teu caminho. Adeus.

- **Maria:** Você também Alucard. Adeus.



Final Extra 3

Se Richter destruir Shaft

O castelo de Drácula é consumido pela luz, enquanto Richter observa, heróico.




Heavy Rain

Conquiste todos os troféus deste fantástico thriller POR LEANDRO RODRIGUES



1. HAPPY BIRTHDAY

No Prologue, vá ao escritório e faça o desenho até que Ethan assine-o. Ajude Grace a ajeitar a mesa e brinque com as crianças.



2. INTERACTIVE DRAMA

Basta terminar o Prologue do jogo. Esse troféu é relacionado à história e não tem como perder.



3. GOOD FATHER

No Capítulo Father and Son, respeite os horários

determinados na lousa, junto à pia. Primeiro dê uma maçã para que Shaun faça um lanchinho até as 4:30pm. Depois peça para que Shaun faça a lição de casa depois das 6:00pm. Sirva o jantar para o seu filho até as 7:00pm e coloque-o na cama após das 8:00pm. Não se esqueça de pegar o ursinho do seu filho que está na lavanderia, em cima da máquina de lavar. Depois de cobrir o seu filho, esse troféu virá logo na sequência.



4. WHITE KNIGHT

Durante o capítulo Sleazy Place, depois de sair do

apartamento da Lauren, volte e dê uma coça em Troy, o cliente folgado da garota. Após sentar o braço nele, você garante esse troféu.



5. PRIVATE EYE

Durante o capítulo Sleazy Place, pegue leve com a garota. Use a opção trick e faça com que ela fale sobre o desaparecimento do seu filho. Isso vai liberar mais um troféu no final do capítulo.



6. FBI INVESTIGATOR

Durante o capítulo Crime Scene, encontre todas as pistas relacionadas ao assassino do Origami. Para conseguir isso, veja tudo que está perto do corpo, as marcas de sangue no mato, em cima do trilho, na cerca e suba o morro para olhar a marca de pneu e sangue. Quando você tiver pego todas as provas, o próprio personagem vai falar que não tem mais nada para fazer no local do crime.



7. GOOD FRIENDS

Durante o capítulo The Park, brinque em ao menos dois

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★☆☆
- Offline: 57
- Online: 0
- Modo central: 1
- Extras: 56
- Bronze: 50
- Prata: 4
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar: 7 vezes



Norman é uma mistura de Neo, de Matrix, e Ethan, de Minority Report. Este óculos todos gostariam de usar



Acordar sem saber o que aconteceu já é bizarro. Imagine se além disso você descobrir um origami na mão

AVISO, SPOILER!

As informações necessárias para conseguir todos os troféus revelam informações vitais da história de Heavy Rain. Para facilitar, organizamos os troféus seguindo suas aparições em ordem cronológica, por isso basta segui-los conforme jogar



Um baton aqui, uma saia mais curta ali e pronto. Madison já está no jeito para seduzir o bandido



brinquedos com Shaun e compre um doce para ele. Você pode empurrar Shaun no balanço, na gangorra ou no gira-gira.

8. GOT TO REMEMBER! ●

Durante o capítulo Welcome, Norman, ao assumir o controle de Ethan, você precisa lembrar do desaparecimento de Shaun. Primeiro os policiais vão perguntar a hora do desaparecimento, responda 16:15hs. Em seguida, fale que Shaun usava um casaco bege e uma calça verde.

9. NEGOTIATOR ●

Durante o capítulo Hassan's Shop, convença o assaltante a sair da loja. Se aproxime pelo lado esquerdo da loja. Levante as mãos e converse com ele. Peça para ele se acalmar (Calm), depois pergunte o nome dele (Tell your name) e por último para ele abaixar a arma (put the gun down). Ele vai fugir e tudo ficará bem.

10. VIP ●

Durante o capítulo Papparazzi, depois de ler a carta e o

bilhete, saia pela porta dos fundos, pule para o jardim do vizinho e siga pelo beco. Depois entre no carro.

11. AGORAPHOBIA ●

Durante o capítulo Lexington Station, no momento em que Ethan começa a ter visões, tudo fica paralisado e você deve perseguir a imagem de Jason. Nesse momento, é necessário relar em 50 pessoas.

12. LUCKY LOCKER ●

Durante o capítulo Lexington Station, encontre o armário na primeira tentativa. Não olhe outros, siga direto para o armário 3 na área 18.

13. BLUNDER ●

No capítulo Nathaniel, quando o mesmo ameaçar Blake, aperte **R1** sem dó.

14. SELF CONTROL ●

No capítulo Nathaniel, não atire. Use a psicologia.

15. BABY MASTER ●

No capítulo Suicide Baby, você precisa ser uma perfeita babá. →

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
● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

TROFÉUS

Depois de salvar a vida de Susan, volte à sala para cuidar da criança. Primeiro vá até a pia da cozinha e lave as suas mãos. Volte e troque as fraldas de Emily. Depois volte à cozinha e esquite a mamadeira. Dê a mesma para a criança e coloque-a para arrotar. Nine Emily com muito cuidado e coloque-a no carrinho novamente. Tome cuidado, se errar um destes comandos, deve começar o capítulo novamente.



16. KAMIKAZE ●

No capítulo The Bear, faça todo o caminho, na autoestrada, escolhendo a melhor rota possível. Por isso, nas horas que o cenário dá opções para você, aperte na sequência: esquerda, direita, esquerda, esquerda e depois direita sempre.



17. GOOD DRIVER ●

No capítulo The Bear, faça todo o caminho, na autoestrada, até chegar ao final e pegar o vídeo de Shaun.



18. CAT & MOUSE ●

No capítulo Covered Market, nocauteie Horda durante a briga dentro do frigorífico.



19. TOUGH GUY ●

Durante o capítulo Hramer's Party, depois de conversar com Gordi, alguns seguranças



Passar por uma batelada de exames para descobrir se você está louco ou não. Consequências de um trauma

aparecem para tirar você da festa. Acerte todos os comandos e coloque os três seguranças para dormir.



20. COWARD! ●

No capítulo The Butterfly, depois de passar pelos vidros, desista e saia pela porta escrito coward, do lado esquerdo.



21. ELECTRIFIED ●

No capítulo The Butterfly, passe com sucesso pelos vidros (nunca aperte o gatilho **R2** até o final, para não se machucar muito). Depois, lá fora, passe pelos fios de eletricidade com muito cuidado.



22. GOOD COP ●

No capítulo Shrink and Punches, não deixe Blake batendo no psicólogo de Ethan.



23. BAD COP ●

No capítulo Shrink and Punches, deixe Blake sentar o braço em cima do psicólogo de Ethan. Simplesmente não faça nada.



24. GOLD FINGER ●

No capítulo The Lizard, você será desafiado a cortar um dedo para conseguir uma pista sobre o seu filho. Primeiro pegue o remédio para desinfetar feridas no armário do banheiro. Pegue um dos objetos

cortantes (faca na cozinha, serrote na sala, canivete na sala) e coloque-o sobre a mesa. Pegue a barra de ferro no chão e coloque-a para aquecer na boca do fogão. Agora é hora de escolher como vai sofrer. Sente-se, escolha um dos objetos cortantes e faça o serviço. Depois escolha cauterizar com a barra de ferro.



25. BUTCHER ●

No capítulo The Lizard, pegue o serrote no chão, coloque-o na mesa, sente e corte o dedo.



26. FUGITIVE ●

No capítulo Fugitive, escape do cerco ao prédio. Madison e Ethan devem chegar a salvo até o trem.



27. HANDS UP! ●

No capítulo Fugitive, você precisa ser apanhado. Basta não entrar no vagão do trem.



28. LUDWIG VON ●

No capítulo Jayden Blues, toque todas as notas perfeitamente, sem errar nadinha, até o final da sequência.



29. DETOX ●

No capítulo Jayden Blues, não use a droga de jeito nenhum.



30. WISE GUY ●

No capítulo Under Arrest, depois de ver as pistas, siga até a sala do interrogatório e mande o guarda sair. Vá à sala da câmera, desligue-a, pegue a capa de chuva e, logo em seguida, vá até a mesa, ao lado do tenente Blake e pegue a chave das algemas. Leve tudo até Ethan.



31. I'M A KILLER ●

No capítulo The Shark, mate o traficante. Basta terminar a cena de perseguição, dentro do apartamento do seu alvo. No final da cena, dentro do quarto das crianças,

Lauren é uma das vítimas do Assassino do Origami e luta para descobrir qual é a identidade do criminoso



you should choose whether to kill or spare the boy. To win this trophy, you can't kill him.



32. I'M NOT A KILLER! ●

In the chapter The Shark, leave the trafficker alive. This time you need to have mercy and not execute your target.



33. SMART GIRL ●

In the chapter The Doc, don't drink the drink that Doc offers.



34. QUEEN OF ROPES ●

In the chapter The Doc, cut all the ropes that are holding Madison.



35. GOODBYE MAD JACK ●

In the chapter Mad Jack, when Mad Jack grabs you, don't use drugs. This will affect Norman so he gets locked in the car. Escape by making the sequence and defeating him.



36. THE CHEF ●

In the chapter Eureka, prepare an omelette for Lauren. First, get the eggs from the fridge, get a plate from the counter and, next, crack the eggs in the pan. Get the spatula, mix the eggs and turn on the stove. Leave the egg on the fire until it's ready and Shelby says something. Don't forget to stir it from time to time.



37. I'M NOT SCARED! ●

In the chapter Twins, during the memories told by the cook, follow the boy without making a mistake.



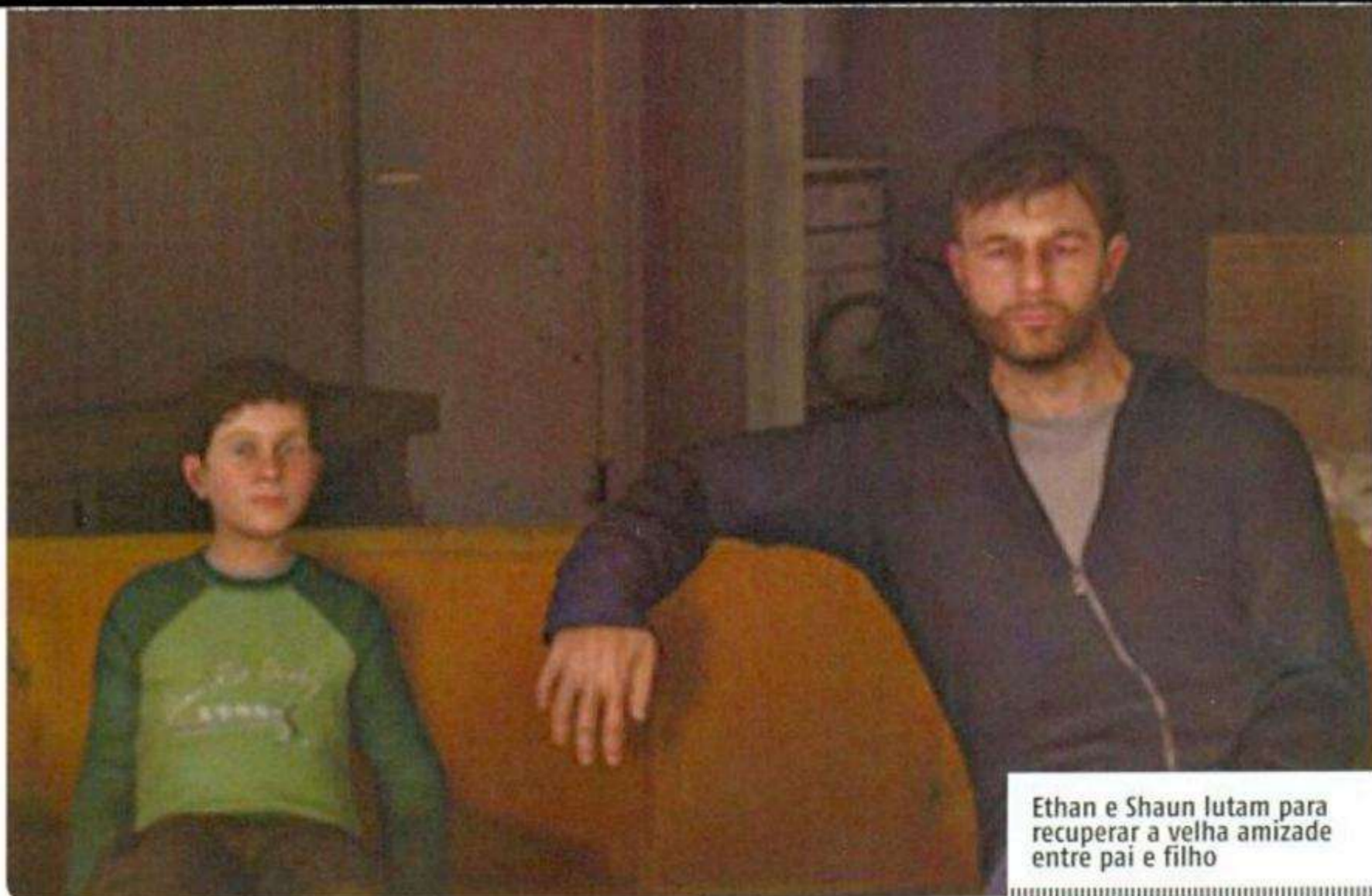
38. PRIDE SAVED ●

In the chapter Sexy Girl, don't take more than one piece of clothing at the strip.



39. UNFORGIVABLE ●

After having a romantic night with Madison, you mess with her clothes, discover she's a journalist and don't let her go.



Ethan and Shaun fight to recover the old friendship between father and son



40. LOVER BOY ●

When you discover that Madison is a journalist, let her go.



41. ESCAPE MASTER ●

Escape the police in the motel. Jump from the roof.



42. SWIMMING INSTRUCTOR ●

In the chapter Trapped, choose to untie and save Lauren.



43. INVINCIBLE SCOTT ●

In the chapter Face to Face, don't get hit by any bullet.



44. KIND HEARTED ●

In the chapter Face to Face, don't let the old man die. Get the pills from the drawer and give them to him.



45. SACRIFICE ●

In the chapter The Rat, drink the poison from the bottle.



46. CLEVER DAD ●

In the chapter The Rat, don't take the poison. In the car, choose the right option. This option only appears if you collect at least three other clues.



47. COLD AS ICE ●

In the chapter Killer's Place, escape the explosion by going to the kitchen and hiding inside the fridge.



48. SIMPLE MIND ●

In the chapter The Old Warehouse, save the life of Origami Killer. But be careful!



49. SO CLOSER ●

In the chapter The Old Warehouse, arrive with all characters alive, but don't



Norman die in the fight with Shelby and then don't let Madison tell the police.



50. HEAVY RAIN HERO ●

Complete the game without letting anyone die.



51. FOUR HEROES ●

Complete with all four characters alive.



52. TRIAL MASTER ●

Get the five videos of Shaun during the game. For this, it's necessary to complete the five challenges that the assassin sends.

• **The Bear:** complete the race on the tram.

• **The Butterfly:** pass through the glass tunnel and also through the electrical system.

• **The Lizard:** cut your finger.

• **The Shark:** kill the trafficker.

• **The Rat:** take the drug.



53. NERD ●

Find all clues in the scenarios that allow you to use the ARI. The clues are Crime scene, Mad Jack and Fish tank, search for all items until all icons are activated.



54. SAVED THE KID ●

Find Shaun and save him from the rain. For this, it's necessary that some character reaches the last chapter of the game and saves Shaun. →

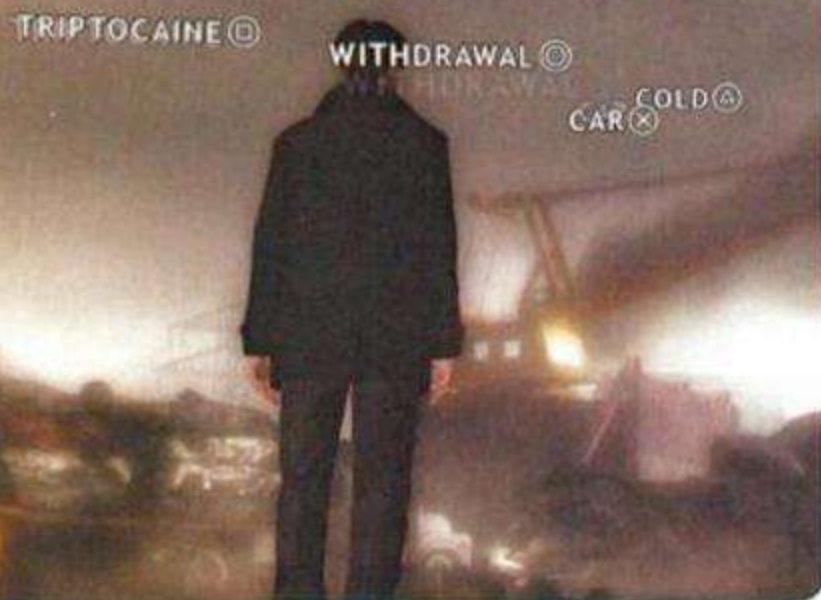


Barba crescida e roupa suja. Esse é o visual de uma pessoa totalmente desesperada e sem rumo

TROFÉUS

Os desafios que Ethan é obrigado a superar são bem ao estilo de *Jogos Mortais*

O ferro-velho é um dos momentos mais tensos de *Heavy Rain*. Cuidado para não deixar Norman morrer



55. PERFECT CRIME

Na cena do Hassan Shop, deixe o assaltante matar Hassan. Na cena da vingança, deixe Kramer morrer. No Manfred's Shop, limpe todas as suas impressões digitais e deixe Madison morrer.

56. ALL ENDINGS

Além do final do troféu anterior, existem outros seis. Faça todos eles e você libera esse troféu. Confira as dicas:

- **Final 2:** volte ao capítulo Old Warehouse, falhe com Norman e não deixe Madison avisar Ethan sobre a polícia, no final do jogo.

- **Final 3:** todo mundo vivo e chegando até o último capítulo. Mate Shelby, Madison deve avisar Ethan sobre a polícia. Shaun precisa ser salvo. Esse é o melhor final de *Heavy Rain*.

- **Final 4:** durante o capítulo The Rat, não descubra o lugar onde



Shaun está preso. No capítulo Solving the Puzzle faça Norman desistir da análise das provas. E no capítulo Killer's Place, deixe Madison morrer na porta, atrás do armário.

- **Final 5:** durante o capítulo Killer's Place, fuja com Madison sem ver o laptop. Escape do apartamento usando a geladeira ou então pulando pela janela da cozinha.

- **Final 6:** durante o capítulo On The Loose, deixe Ethan ser preso. Durante o capítulo Trapped, salve Lauren. No capítulo Solving the Puzzle, faça Norman desistir da investigação. E no capítulo Killer's Place, fuja com Madison sem ver o laptop.

- **Final 7:** não beije ou perdoe Madison. Ethan deve ser preso no momento do cerco policial. No capítulo Killer's Place, veja o laptop, fuja do apartamento e vá salvar Shaun. Madison deve derrotar Shelby no telhado do galpão abandonado.

57. HEAVY RAIN MASTER

Conquiste todos os troféus deste game. ■

Norman é um viciado em drogas que procura de qualquer jeito uma solução para os seus problemas

RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation

1º lugar: LEON_MELO

23
14%

4285

57
258
810
3160

POS.	PSN-ID	LVL	%	Troféus	Troféus	Troféus	Troféus	Troféus
2	"Dropeti"	22	85	69	252	815	2884	4020
3	"ReVoLTS_BR"	21	40	63	252	720	2373	3408
4	"FaCaNaCaVelrA_BR"	18	2	29	153	546	1922	2650
5	"Gugol"	16	40	30	123	395	1527	2075
6	"THRASHsp"	16	34	23	128	435	1471	2057
7	"don-30_"	16	21	29	122	380	1472	2003
8	"rfvayanos"	16	2	24	146	411	1228	1809
9	"RavenXBR"	15	88	32	132	333	1295	1792
10	"Daniel1982RJ"	15	55	18	107	361	1384	1870
11	"DikVigaristaBr"	15	41	12	85	333	1569	1999
12	"Gpbmirabeau"	15	38	13	106	355	1370	1844
13	"GoD_Br83"	15	33	23	94	340	1324	1781
14	"TUKA_ROSSI"	15	15	23	101	322	1224	1670
15	"pitboystm"	15	7	26	107	287	1177	1597
16	"Edu110"	14	93	28	106	314	1032	1480
17	"Beto3D"	14	93	18	98	292	1244	1652
18	"Daniel-SP"	14	67	19	87	283	1179	1568
19	"ARAGORN_SP"	14	65	15	98	275	1164	1552
20	"enasorodraude"	14	46	25	93	299	927	1344
21	"Felipelsj"	14	20	16	76	256	1085	1433
22	"gustavo_aguiar"	13	88	12	58	272	1038	1380
23	"Lon3000"	13	81	19	66	246	916	1247
24	"FILOS_BR"	13	65	20	76	224	804	1124
25	"wagnerlima"	13	62	8	64	243	969	1284
26	"BenjBr"	13	62	6	67	209	1040	1322
27	"Shadow_knight7"	13	59	12	66	222	932	1232
28	"D_DIGOMAU"	13	57	15	85	270	678	1048
29	"dougkiller"	13	55	13	58	208	977	1256
30	"Lord-Kadu"	13	48	16	74	201	822	1113
31	"walcow"	13	47	9	73	224	858	1164
32	"Canedo14"	13	42	8	47	226	998	1279
33	"S_Spiros"	13	37	14	85	251	619	969
34	"NUMERO_PI"	13	22	17	70	177	741	1005
35	"nhervas"	13	21	9	56	185	901	1151
36	"maceulinho"	13	17	15	71	193	701	980
37	"GustaBr"	13	12	18	66	155	747	986
38	"chris-claire-jil"	13	7	17	53	207	706	983
39	"Thiago47"	13	3	16	58	213	653	940
40	"Igor665"	13	2	16	52	182	747	997
41	"BETO-09"	13	1	7	54	197	807	1065
42	"Doidao66"	12	96	12	50	188	759	1009
43	"PurUoss0"	12	96	6	37	195	895	1133
44	"rafinhaaa"	12	94	8	47	208	774	1037
45	"RodrigoGodo"	12	93	6	31	175	959	1171
46	"RaphaCWB"	12	90	11	52	171	763	997
47	"Diego_Oliveira"	12	88	12	48	180	747	987
48	"rick2211"	12	86	9	33	190	842	1074
49	"meca4"	12	86	6	57	181	752	996
50	"Burds"	12	73	13	53	149	687	902
51	"Tatu_Ripa"	12	72	7	46	177	741	971
52	"milsoinline"	12	68	5	40	191	752	988
53	"BRsombra"	12	65	6	37	177	769	989
54	"Will_Zeppelin"	12	57	6	36	142	799	983
55	"katrushnefrobol"	12	56	9	52	133	684	878
56	"leandro_BR"	12	52	3	44	176	694	917
57	"FabioShinobi"	12	50	10	41	160	650	861
58	"arturfrazaolima"	12	47	7	39	145	713	904
59	"alex_leroy"	12	43	8	52	174	543	777
60	"Doidao_BR"	12	38	4	40	155	673	872

MELHORES DO BRASIL

Aqui, no Ranking D&T PlayStation, reunimos os maiores caçadores de troféus do Brasil. Essa galera representa muito bem o nosso país nessa empolgante caçada global pelo maior número de troféus dos jogos de PlayStation 3.

Para participar e exibir suas pontuações neste ranking, envie o nome da sua PSN ID para o e-mail da nossa redação com a palavra "Troféus" no campo de assunto. O e-mail é: playstation@europenet.com.br. Você pode conferir o ranking geral no GameBlog (www.gameblog.com.br).

SEVEN

G A M E



Escola
de
Games

Focada para amantes de games. O aluno escolherá sua área de formação entre Game art, Game Developer...

A Maior
Estrutura
já Montada
no Brasil

ART
Conceito e visual do game de acordo com as tendências de mercado. Aprendendo desde desenho, concept, escultura e pintura, até a criação de cenários e personagens em 3D.



DEVELOPER
Desenvolvimento dos códigos e linguagens de programação mais utilizadas no mercado, tanto para web, mobile, quanto para game e PC, usando linguagens como C#, Java, AS3 e outras.

FAÇA A MELHOR FASE DA SUA VIDA

Rua do Rosário, 82
Centro - Rio de Janeiro
(21) 2233-8209
www.sevengame.com.br

abra
games

GRUPO
SEVEN

Copacabana-RJ
São Gonçalo-RJ
Madureira-RJ
Caxias-RJ
Nova Iguaçu-RJ
Niterói RJ
Santa Rita do Passa Quatro -SP

Softwares Utilizados:

autodesk

Microsoft

Adobe

Pixologic
makers of ZBRUSH

igda

DICAS



Que tal trazer Han Solo de volta à ação? Use a senha **YWMB40**

Use a senha **SMG219** para habilitar Grand Moff Tarkin

Só o sabre de luz não é o suficiente para fazer você terminar o jogo? Siga os códigos da página vizinha

#

007 FROM RUSSIA WITH LOVE (PS2 / PSP)



● Missões e Extras

Saiba quantos prêmios você precisa obter para liberar as fases extras:

- Tunnel: 10 / Ruins: 25
- Plaza: 40 / Airport: 60

● Roupas Secretas

- **Covert Suit:** na sala do Station T Level (perto da última bomba), vá à área superior e procure a roupa.
- **Dinner Jacket:** no Q's Head Quarters, após a segunda parte de Hedgemaze.
- **Dinner Suit:** no segundo andar, complete o labirinto e ache o Moneypennys Office. A roupa está em uma das gavetas.
- **Snow Suit:** na missão Factory.

D

DAXTER (PSP)



● Extras Inteligentes

Saiba quantos Orbs você deve recolher para habilitar prêmios extras:

- Artes especiais: 700 Orbs
- Trailer da E3 2005: 600 Orbs
- Animação de introdução: 800 Orbs
- "Game in Construction": 900 Orbs
- Por trás das cenas: 1.000 Orbs

● Minigames Secretos

Saiba quantos Orbs você deve recolher para liberar os minigames:

- **Matrix:** 1 Orb
- **Coração Valente:** 100 Orbs
- **O Senhor dos Anéis:** 200 Orbs
- **Indiana Jones:** 300 Orbs
- **Matrix 2:** 400 Orbs
- **O Senhor dos Anéis 2:** 500 Orbs.

● Itens especiais

Libere itens e códigos conseguindo ouro em cada um dos minigames abaixo:

- **Chapéu do Indiana Jones:** minigame *Indiana Jones*.
- **Calça:** minigame *O Senhor dos Anéis 2*.
- **Website Clue A:** minigame *Matrix 1*.
- **Website Clue B:** minigame *Coração Valente*.
- **Website Clue C:** minigame *O Senhor dos Anéis 1*



Trilha sonora turbinada em **Def Jam**. Use a senha **BIGBOI** e habilite o single **Bust, do Outkast**

Website Clue D: minigame *Matrix 2*.

DEF JAM - FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER (PSP)

Entre em Extras, no menu principal, depois em Cheats e digite os códigos:

● Pontos fáceis

- 100 pontos: REALSTUFF, GOUNDRGRND, THEEMCEE, BULLETPROOF ou DASTREETS
- 200 pontos: REAL STYLE, SUPER FREAK ou DRAGONHOUSE
- 300 pontos: NEWYORKCIT

● Músicas secretas

- After Hours (Nyne): LOYALTY
- Anything Goes (C-N-N): MILITAIN
- Blindside (Baxter): CHOPPER
- Bust (Outkast): BIGBOI
- Comp (Comp): CHOCOCITY
- Dragon House (Chiang): AHIRA
- Get it Now (Bless): PLATINUMB
- Hoto (Chiang): GHOSTSHELL
- Lil Bro (Ric-A-Che): GONBETRUBL
- Man Up (Sticky Fingaz): HIRKJONES
- Move! (Public Enemy): RESPECT
- Original Gangster (Ice T): POWER
- Poppa Large Ultramagnetic MCs: ULTRAMAG
- Siese the day (Bless): SIEZE
- Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
- Walk with Me (Joe Budden): PUMP



DJ MAX PORTABLE (PS2 / PSP)

● Extras da música

Para destravar os segredos é preciso acumular um número de MAX durante as músicas. Para conferir a quantidade de MAX ganhos após as canções, aperte o botão do canto direito nos status. Confira os itens secretos e quantos pontos MAX você precisa:

- Long Vacation (som): 300 MAX
- Sweet Note (nota): 500 MAX
- Spinel Ruby (acessório): 1.050 MAX
- Mixx (pista): 1.550 MAX
- Egg Note (nota): 2.050 MAX
- Futurism (som): 2.300 MAX
- FIRE SPEED (pista): 3.300 MAX
- Candy Girl (acessório): 3.800 MAX
- Light House (som): 4.050 MAX
- Star Note (nota): 4.550 MAX
- H.I.G.H. (pista): 5.050 MAX
- Aqua Gear (acessório): 5.430 MAX

Colete 100 packages para ganhar 50 mil dólares. Ai é só sair gastando.



- Let's Go Baby (som): 5.470 MAX
- FTR (som): 5.810 MAX
- Golden Note (nota): 6.570 MAX
- Hernando Red (acessório): 8.090 MAX
- Sky Watching (pista): 9.230 MAX
- Astro Note (nota): 9.610 MAX
- Shooting Star (acessório): 11.150 MAX
- Concerto No.1, Chaikovsky's (som): 11.550 MAX
- The Horrors (pista): 12.350 MAX
- BrokenHeart (nota): 13.150 MAX
- Spectacle Gear (aces.): 13.950 MAX
- Triple ZOE (som): 14.750 MAX
- Max Sound Station (pista): 15.150 MAX
- ShineSten Note (nota): 16.350 MAX
- Red Gear (acessório): 17.550 MAX
- Visual Artist Party (pista): 17.950 MAX
- Chrono Breakers (som): 19.150 MAX
- ShootingStar (nota): 22 mil MAX
- The Others (pista): 23 mil MAX
- Golden Gear (acessório): 23.500 MAX
- Extreme Note (nota): 24.500 MAX
- Oblivion Gear (acessório): 26.500 MAX
- LPG Note (nota): 27 mil MAX
- GreatSuccess (nota): 29.500 MAX
- DJMAX Online Win (OST): 31 mil MAX
- Sin The Last Scene (Som): 32 mil MAX
- Cat Note (nota): 36 mil MAX
- Jazz Soul (acessório): 36.500 MAX
- BLYTHE (som): 38 mil MAX
- NaruA Note Note (nota): 40 mil MAX
- MASAI (acessório): 40.500 MAX
- Capsule (nota): 41 mil MAX



GRADIUS COLLECTION (PSP)

- Todas as armas e power-ups: pause o jogo e pressione rapidamente **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L, R**.

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (PS2 / PSP)

Os segredos funcionam na versão para PSP e também no PS2

● Prêmios especiais

Saiba quais são os prêmios liberados (armas, dinheiro e outros bônus)

conforme a quantidade de Packages encontrados:

- Pistola: 10 Packages
- Shotgun: 20 Packages
- Colete: 30 Packages
- MP5: 40 Packages
- Python: 50 Packages
- M4: 60 Packages
- Rifle Sniper: 70 Packages
- Lança-chamas: 80 Packages
- Lança-foguetes: 90 Packages
- 50.000 em dinheiro: 100 Packages



LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY (PS2 / PSP)

● Senhas da força

No bar, acesse "Enter Code" e use as senhas:

- Beach Trooper: UCH868
- Espírito de Ben Kenobi: BEN917
- Bespin Guard: VHY832
- Bib Fortuna: WTY721
- Boba Fett: HLP221
- Death Star Trooper: BNC332
- Gamorrean Guard: YZF999
- Gonk Droid: NFX582
- Grand Moff Tarkin: SMG219
- Greedo: NAH118 / IG-88: NXL973
- Han Solo: YWM840
- Imperial Guard: MMM111
- Imperial Officer: BBV889
- Imperial Shuttle Pilot: VAP664
- Imperial Spy: CVT125
- Jawa: JAW499 / Ewok: TTT289
- Lobot: UUB319
- Palace Guard: SGE549
- Rebel Pilot: CYG336
- Rebel Trooper: EKU849
- Sandtrooper: YDV451
- Skiff Guard: GBU888
- Snowtrooper: NYU989
- Stormtrooper: PTR345
- The Emperor: HHY382
- Tie Fighter Pilot: NNZ316

● Veículos

Tie Fighter: HDY739
Tie Interceptor: QYA828 ■



PlayStation

GOD OF WAR III

R\$ 199,00
preço sugerido



GOD OF WAR III. EXCLUSIVO PARA PS3.
NO FINAL, SÓ HAVERÁ O CAOS.

JÁ NAS LOJAS!

CONSULTE OS REVENDEDORES OFICIAIS PLAYSTATION SONY BRASIL



- ANGELONI • BEMOL • CASASBAHIA.COM • CCOM • DIGIMER • EXTRA • FNAC • FORMOSA
- GAME TECH • KADRI & KADRI • LIVRARIA CULTURA • LOJAS COLOMBO • LOJAS COPPEL
- LOJAS LEBES • MIAMI SPORTS • MÓVEIS BRASÍLIA • PLAYER POINT GAMES • PONTOFRIO.COM
- PRÓXIMO GAMES • REVOLUTION GAMES • RICARDO ELETRO • ROCK LASER • SARAIVA
- SICILIANO • SOL INFORMÁTICA • SONY STYLE • UZ GAMES • WAL MART • BIG SUPERMERCADOS

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony "make.believe" e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES 18 ANOS
Tema: Luta / Ação / Aventura
Contém: Assassinato, Exposição de Cadáver e
Lesão corporal



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

SONY
make.believe