

PLAYSTATION 3 • PSP • PLAYSTATION 2

GAM3RZINE

REVISTA ONLINE DO PORTAL WWW.GAM3R.NET

MODERN WARFARE 2

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

NHL 2K10

Ratchet & Clank

A Crook in Time

Grand Theft Auto

Chinatown Wars

MotorStorm

Arctic Edge

LittleBigPlanet PSP

ENTREVISTA
INSOMNIAC
GAMES



CLICA AQUI !



JOGUE COMO PROFISSIONAL NO FIFA 10 da EA SPORTS! Experimente os novos lances de bola parada, controlos de remate com base em estatísticas, e a adição de 2as ligas Europeias. Leve o seu jogador de zero a herói e faça a gestão do seu progresso até ao mais alto nível. Junte-se a Simão Sabrosa, Rooney, Lampard e todos os outros, jogue FIFA 10 e veja como o futebol pode ser GRANDE!

A melhor época do ano

Diz-se que a melhor época do ano é o Natal. Paz, amor, família e muitas prendas no sapatinho.

Para qualquer Gam3r, a melhor época do ano chega um pouco antes, em Novembro. É neste mês que a maioria das editoras colocam cá fora as suas melhores obras, na esperança de venderem mais durante a azáfama de compras natalícias.

Apesar do peso enorme que os jogos têm no orçamento familiar, nós não vamos esperar pelo dia 25 de Dezembro para começar a jogar os títulos fantásticos que já enchem as prateleiras das lojas.

A lista de jogos analisados nesta edição da Gam3r Zine é suficiente para entreter o jogador mais hardcore até Janeiro do ano que vem. O que não puderem comprar, ponham na carta para o Pai Natal.

Os títulos AAA sucedem-se ao longo das próximas páginas, tanto para a PlayStation 3 como para a PSP. Uncharted 2, Modern Warfare 2, GTA, LittleBigPlanet, Ratchet & Clank, Motorstorm... todos analisados nesta edição.

Se pensarmos que nos testes deste mês temos 3 jogos com nota máxima, percebemos a verdadeira magia desta época!

Fernando Amaral



2

- 6. NOTÍCIAS
- 12. INSOMNIAC GAMES
- 34. GADGETS
- 35. A VOZ DOS GAMERS
- 36. TROFÉUS
- 37. A PLAYSTATION E A SOCIEDADE

ANTEVISÕES



8



10

ANÁLISES



14. MODERN WARFARE 2



18. GTA: CHINATOWN WARS



21. MOTORSTORM: ARCTIC EDGE



23. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES



30. NHL 2K10



28. LITTLEBIGPLANET PSP



31. RATCHET&CLANK: A CRACK IN TIME



Forum	Last Post	Threads	Posts
Gam3r			
 Geral (9 Viewing) Discussão geral e off-topic.	 Gam3r zine #1 - brainstorming by Ermak Hoje 05:13 PM	848	11,351
 Notícias (4 Viewing) Novidades do mundo PlayStation.	 Uncharted 3 será ainda melhor by J_P Hoje 06:35 PM	3,806	11,460
 Compras, Vendas e Trocas (14 Viewing) Comprar, vender e trocar jogos PlayStation. Sub-Forums: Leilões Miau , Compras na PSN	 Vendo jogo PS2 KINGDOM HEARTS... by Realistic Hoje 06:35 PM	1,876	13,740
 Passatempos (2 Viewing) Passatempos, concursos e torneios com prémios.	 Passatempo Superstars Racing... by Netweb Hoje 04:37 PM	145	1,291
 Resolução de Problemas (6 Viewing) Questões e soluções para problemas com a PlayStation. Sub-Forums: Tutoriais	 [Tutorial] Criem seus temas... by Netweb Hoje 04:40 PM	256	2,145
Playstation 3			
 Jogos PS3 Análises, comentários e discussão sobre jogos de PlayStation 3.	 Gran Turismo 5 by Jeta Hoje 04:45 PM	439	7,170
 Vídeos Vídeos de gameplay e trailers de jogos PS3.	 Ninja Gaiden Sigma 2 by Nergal Hoje 01:48 PM	249	1,294
 Imagens Screenshots e artwork de jogos PS3.	-	-	-
 PlayStation Network (1 Viewing) Jogos e torneios online.	 Ids Jogadores Online Tugas by weston[sk8] Hoje 05:40 PM	79	1,370
 Truques e Dicas PS3 (1 Viewing) Truques e dicas para jogos PlayStation 3. Sub-Forums: Troféus	 Fifa 09 ajuda by fmpgd Ontem 11:04 PM	162	868
PSP			
 Jogos PSP Análises, comentários e discussão sobre jogos de PSP.	 Metal Gear Solid- Peace Walker by Leonheart Hoje 03:59 PM	90	340
 Truques e Dicas PSP Truques e dicas para jogos PSP.	 [Info] PSP Slim em Qualquer TV by iivo9 07-08-2009 10:28 AM	15	58
Mark Forums Read View Forum Leaders			

O TEU FÓRUM, A TUA COMUNIDADE!

www.gam3r.net

PES 2010 chega às Docas



O Pro Evolution Soccer chegou às lojas e no mesmo dia teve direito a uma festa de lançamento nas Docas, em Lisboa.

Os convidados apareceram em grande número no Armazém f, para conhecer o novo capítulo de um dos jogos mais populares no nosso país. Não faltaram VIPs, patrocinadores e imprensa. Todos queriam experimentar o PES 2010, e claro, levar uma cópia para casa.

João Vieira Pinto, que empresta a sua voz aos comentários do jogo, foi uma das muitas caras conhecidas a marcar presença. Foi uma tarde bem animada, com imensas PlayStations espalhadas pelos 2 pisos do bar e muitos fãs do desporto rei.

Torneio de Tekken 6 animou Lisboa

No dia 28 de Novembro, dezenas de pessoas de todo o Portugal convergiram à chamada de Tekken 6 para participar no 6º Torneio do Punho de Ferro.

Durante mais de seis horas, os 50 participantes e todos os seguidores de Tekken acorreram ao local e puderam desfrutar dos últimos êxitos distribuídos pela Namco Bandai em Portugal graças às várias máquinas espalhadas pela sala, como Dragon Ball Raging Blast, Operation Flashpoint 2, Katamari Forever, Rogue Warrior e o disputadíssimo Tekken 6.

Uma viagem a Londres para duas pessoas para disputar a final europeia, uma consola PlayStation 3 com dez jogos e cinco jogos PlayStation 3 foram os prémios oferecidos aos três primeiros premiados, havendo ainda lugar à oferta de uma unidade do Tekken 6 à única participante feminina na prova, Andreia Macedo.



No que diz respeito ao torneio, o nível foi muito elevado desde o começo. Cada eliminatória provou ser mais difícil que a anterior. Finalmente, Bruno Seixas conseguiu o título de Melhor Lutador de Tekken 6 em Portugal controlando o lutador Miguel, uma das novas personagens de Tekken 6. O combate final colocou frente a frente dois amigos que lutaram afincadamente pelo lugar na final europeia.



A entrega dos prémios

Num acto de companheirismo Bruno Seixas e o seu amigo e segundo classificado Rui Horta dividiram o primeiro e segundo prémio. Assim irão os dois a Londres, tendo ficado cada um com cinco jogos novos e oferecido a PlayStation 3 a um terceiro amigo a quem tinham prometido a oferta caso tivessem obtido esta classificação.

No próximo dia 12 de Dezembro Bruno Seixas vai a Londres para participar na final europeia do Torneio. Nesta cidade, irá defrontar os melhores lutadores do velho continente. O vencedor desta etapa participará na Final Mundial de Tekken 6 em Las Vegas.



Vidzone dá-te música

Lançado em Junho de 2009 em alguns países europeus, VidZone é um serviço exclusivo e gratuito na PlayStation 3 que disponibiliza milhares de videoclips em streaming, directamente para a PS3..

VidZone é um dos serviços de oferta de videoclips líder na Europa, com uma vasta lista de vídeos, do hip hop ao punk e do heavy metal à música clássica. Os amantes da música podem construir as suas próprias listas de temas e personalizar a sua experiência VidZone à sua maneira.

Todas estas funcionalidades estão incluídas no serviço para a PS3, entre elas a opção de transferir músicas, videoclips e toques para telemóveis por uma tarifa reduzida. As principais editoras de música já disponibilizaram os seus catálogos, bem como milhares de artistas independentes, o que faz com o que o serviço VidZone tenha já mais de 12.000 vídeos disponíveis.

O VidZone e a SCEE vão também colaborar na disponibilização de conteúdos musicais exclusivos, como entrevistas e concertos, na PlayStation 3. Muito em breve será possível aceder a um concerto exclusivo dos Groove Armada na PlayStation Home, para celebrar o lançamento de Blacklight, o mais recente álbum deste grupo de dança. Sem empurrões e confortavelmente instalado no Presentation Podium da PlayStation Home, vais assistir ao concerto e a imagens de uma entrevista exclusiva da banda. Vais ainda receber uma t-shirt exclusiva para vestires o teu avatar, para além de teres a possibilidade de procurar prémios escondidos do VidZone e jogar um mini-jogo na zona chill-out.

PS3 liga-se ao Facebook

A actualização de firmware 3.10 da PS3 inclui uma interacção directa com a rede social Facebook. A partir de agora vais poder associar a tua conta da PSN com a do Facebook, permitindo-te colocares no feed do Facebook os troféus conquistados, proezas de jogo alcançadas, ou simplesmente partilhar as tuas mais recentes compras da PlayStation Store.

A partir de agora, sempre que fazes uma compra, o sistema pergunta-te se a queres partilhar ou não no Facebook. Informa os teus amigos sobre os jogos que estás a jogar e convida-os a participar online.

GOD OF WAR III

Será impossível ficar indiferente ao último capítulo de God of War

Kratos está de volta! E em grande estilo, para aquele que será o quinto e último jogo da saga God of War.

Lançado pela primeira vez em 2005, na PS2, God of War foi rapidamente adoptado pela comunidade como um dos jogos referência na “velhinha” consola da Sony.

A sua jogabilidade inovadora, as combinações de ataques e cenas chocantes fizeram com que a saga God of War nunca passasse despercebida aos olhos do público.

Com uma breve passagem pela consola portátil da Sony, Chain of Olympos, lançado em Março de 2008, veio saciar aqueles que ansiavam por um novo jogo, que apesar de excelente, não chegou para satisfazer os aficionados.

Foi precisamente neste jogo que pudemos constatar que a PS3 iria receber uma nova versão desta saga. Num teaser muito bem conseguido, a SCE incluiu na última página do manual, um desenho que continha o símbolo de GOW3 e onde se podia ler o nome da nova consola da Sony.

Durante a E3 de 2008, a SCE apresentou o primeiro trailer oficial de GOW3, que mais uma vez deixou o público em êxtase. E durante a entrega dos prémios Spike, foi dado a conhecer o primeiro trailer de gameplay do jogo, onde pela primeira vez o mundo teve oportunidade de ver como Kratos seria em alta definição.

Muita violência, em alta definição

Como já era de esperar, e apesar da curta duração do trailer, a qualidade do jogo manteve-se inalterada, seguindo as mesmas linhas que os seus antecessores.

Já em 2009, mais uma vez nos palcos da E3, foi apresentada a primeira demo jogável de GOW3, que veio a desempenhar um papel de extrema importância



Kratos não conhece a palavra “misericórdia”



num passado recente.

Foi com esta demo que todos os rumores e expectativas foram confirmados - Kratos voltou, e em grande!

Desta vez os gráficos correrão a 60FPS, a jogabilidade foi melhorada e revista, e o elevado nível de desenvolvimento a que a SCE nos habituou continuará certamente presente. As combinações de golpes encontram-se agora mais fluidas e interligadas, o nosso arsenal de armas foi aumentado e a violência, talvez a característica principal e mais controversa da saga,

encontra-se presente de uma forma tão pormenorizada que será de todo impossível ficar indiferente a alguns elementos menos "politicamente correctos".

Em suma, tudo aquilo a que nos havíamos habituado foi revisto e melhorado para este último capítulo desta história.

A demo já corre nas PlayStations de alguns felizardos

Na Europa, alguns utilizadores da PSN tiveram a sorte de receber um presente de Natal antecipado.

No início deste mês esses utilizadores receberam na sua caixa de correio electrónico um voucher que possibilita a descarga da demo apresentada na E3, à qual a Gam3r Zine também teve acesso.

A demo é épica! A acção é non-stop, as hordas de inimigos são imensas e a progressão através dos cenários é de uma qualidade, até à data, inigualável.

Para não estragarmos o prazer de jogar a demo, diremos apenas que existem momentos de deixar cair o queixo, algo a que já não estávamos

habituaados há algum tempo.

Recomendamos que, se conseguirem ter acesso a um destes códigos (por partilha de um amigo, ou pesquisas online), não deixem passar esta oportunidade de experimentar um dos jogos mais aguardados para a PS3, que certamente será uma compra quase obrigatória para todos os Gam3rs.

Infelizmente quem não tiver acesso a esta pérola terá que esperar até Março 2010, altura em que será lançada oficialmente a conclusão da saga de Kratos.

Mas para os mais ansiosos, existem boas notícias: os dois primeiros títulos serão editados em Blu-Ray e re-masterizados em HD, e à data desta edição já se encontrarão à venda em lojas online americanas, uma vez que, infelizmente, a versão europeia só deverá ser lançada no início do próximo ano.

Até lá resta-nos apenas o consolo de saber que nos espera um jogo épico, acompanhado por uma versão de coleccionador ainda mais fantástica.

Para os mais fanáticos a SCE anunciou que irá disponibilizar uma versão limitada que, entre outras novidades, irá conter uma réplica fiel da mítica Caixa de Pandora, um detalhe que não faltará certamente no catálogo de um coleccionador que se preze.



ASSASSIN'S CREED II

Assassin's Creed II é a sequência da franchise lançado em Novembro de 2007.

O primeiro jogo dividiu os críticos, devido a uma certa repetitividade das missões que apresentava. Assim, a Ubisoft decidiu escutar as críticas da comunidade e apresenta-nos agora um jogo mais maduro e completo a todos os níveis, não deixando contudo de parte a fórmula de sucesso do primeiro episódio.

A história remonta à ostentada e ousada época Renascentista (Século XIV)

papel mais significativo do que no primeiro jogo, ao escapar do laboratório da Abstergo (empresa que o mantinha refém) para um esconderijo próximo.

Ezio é um homem que tem como objectivo vingar a morte do seu pai, um influente banqueiro, e proteger a sua mãe e irmã de famílias inimigas.

Ao contrário do primeiro jogo, neste teremos a oportunidade de controlar o personagem em três fases distintas da sua vida: em pequeno, na sua juventude e enquanto adulto.

jogo, estima-se assim que a longevidade do jogo seja de aproximadamente 20 horas, sendo que se podem acrescentar mais 5 ou 10 horas em missões paralelas.

Convém realçar que nesta sequência teremos um mundo aberto, permitindo ao jogador "passear" livremente pelas cidades (Veneza, Florença e Toscana), comprando armas a vendedores.

Assassin's Creed II dará também ao jogador a habilidade de nadar,

A Ubisoft escutou as críticas e tentou corrigir as falhas do primeiro jogo



em Itália, curiosamente o berço do Renascimento. Aqui tomamos controlo de um nobre italiano, chamado Ezio Auditore da Firenze, parente de Altair (protagonista do primeiro jogo) e de Desmond Miles. O último terá um

Outra diferença significativa face ao primeiro Assassin's Creed é o facto de existirem 15 tipos de missões diferentes. Sabendo que há um total de 27 missões obrigatórias para concluir o



usando os canais de Veneza como pontos de esconderijo e atrair guardas à água com o intuito de os assassinar. À medida que completamos missões, tornar-nos-emos mais conhecidos e procurados. Assim, para reduzir a nossa exposição, podemos subornar guardas ou assassinar testemunhas.

O jogo apresenta também um sistema de combate muito mais sofisticado – o jogador poderá usar uma extensa e rica variedade de táticas em diferentes inimigos.

É possível eliminar dois inimigos de uma vez através de duas hidden blades e podemos também utilizar as armas dos inimigos, bem como uma nova arma de fogo.

A visão de águia do primeiro jogo foi melhorada, tendo agora a opção de permanecer na terceira pessoa com a visão activada, o que permite ao jogador localizar alvos enquanto andam. Além da cidade principal do jogo, o jogador tem acesso a localizações



Podemos comprar várias armas e engenhos ao próprio Leonardo da Vinci!



Agarra que é ladrão!

escondidas, com cavernas e catacumbas.

Nestes novos locais, a mecânica de jogo associa-se às famosas plataformas de Prince of Persia, sendo que alguns elementos que participaram na elaboração do último Prince estão também presentes nesta equipa.

No jogo estão incluídas personalidades conhecidas da época, como Leonardo da Vinci, ao qual poderemos comprar armas e invenções, como por exemplo a máquina

que nos permite voar, as próprias hidden blades e uma arma de fogo.

Assassin's Creed II estará disponível em três edições especiais.

Black Edition - jogo PS3, caixa especial de metal, Ezio Action Figure (criada em quantidade limitada, esta estatueta representa Ezio com um fato especial que apenas se poderá obter num estado avançado da aventura), 3 quests bónus, conspiracy book de 64 páginas (este

excelente livro reúne todos os discernimentos da equipa de desenvolvimento sobre o game art, a história e os cenários que representam o jogo), banda sonora criada por Jesper Kyd, vídeos, "Behind the Scenes" e entrevistas. Exclusiva do site play.com.

White Edition - jogo PS3, embalagem especial com certificado de autenticidade holográfico, Ezio Action Figure. Edição exclusiva do site game.co.uk

Master Assassin's Edition - é a edição exclusiva do território Norte Americano com uma figura Ezio, dois mapas in-game, um art book e um DVD de extras.

Este é um dos jogos mais esperados do ano por toda a comunidade e tem data de lançamento para dia 20 de Novembro.



Insomniac Games

A Insomniac Games veio a Portugal apresentar o seu jogo mais recente, Ratchet & Clank Future: A Crack in Time e a Gam3r Zine aproveitou a oportunidade para conversar com James Stevenson.

Gam3r - Olá James. Vamos começar pelo tamanho: em comparação com o Tools of Destruction, quão maior é o Crack in Time?

James - Bem, em termos de percentagem não o sei dizer ao certo, mas é, sem dúvida, bem maior que o Tools of Destruction.

Se formos avaliar pelo tempo que um bom jogador demora a terminar o jogo, no 1º são cerca de 10 a 12 horas, e neste chegará mais perto das 14 horas dependendo do que cada um explora.

De qualquer das formas, mesmo sendo o caminho principal do jogo significativamente maior, o que dá a grande vantagem em termos de tamanho de jogo são as missões colaterais opcionais, as missões no espaço, os puzzles extra do Clank e todo o cenário que pode ser explorado noutros planetas. Estes factores contribuíram imenso para aumentar o tamanho do jogo e qualquer jogador de Ratchet & Clank vai ficar entretido muito mais tempo.

Gam3r - Em percentagem, quanto do jogo é acção e quanto se atribui à resolução de puzzles?

James - A inclinação continua para o Ratchet, sendo que o jogo é de acção e aventura, mas é dedicada uma percentagem maior ao Clank e aos seus puzzles do que nas versões anteriores, visto terem tanta qualidade.

Se tenho de falar em percentagem, diria que a área de Clank ocupa cerca de 10% a 15% do jogo enquanto que anteriormente não passou dos 4 a 5%.

James Stevenson é Senior Community Manager na Insomniac Games. James juntou-se à Insomniac durante o desenvolvimento de Resistance: Fall of Man. Desde então tem trabalhado em todos os títulos da Insomniac.

E, para ser justo, teria ainda que dizer que o Clank não é só puzzles, também tem plataformas e entra em combates.

Gam3r - Há uma série de mistérios em relação ao Ratchet e ao Clank. Terão todas estas questões resposta no Crack in Time?

James - Sim, acho que sim. Nesta peça final da trilogia nós tentámos arrumar a história.

Explicamos um pouco do passado dos personagens, pondo-os em perspectiva em relação aos seus destinos, fazendo com que o Tools of Destruction e o Quest for Booty sejam complementados e arrematados. Acho que não vamos desiludir os fãs da série.

Gam3r - Estará o hardware da PS3 a ser puxado ao limite com este jogo?

James - Não, não me parece. Nós tentamos usar ao máximo o que temos acesso, mas a questão é usar melhor e nós conseguimos fazer melhor. Conseguimos arranjar formas de pôr tudo mais rápido, de tudo parecer mais fixe, de usar mais eficientemente os processadores, enfim, o desafio está sempre presente.

Independentemente disso acho que, neste jogo, fomos mais longe e conseguimos aproveitar mais do

potencial que em Tools of Destruction ou mesmo no Resistance 2.

Mas ainda temos muito para aprender. Com a PS2 só conseguimos tirar o máximo de proveito passados cerca de 6 anos; ainda estamos no 3º ano da PS3. Aposto que ainda terão muitas boas surpresas e jogos extraordinários pela frente nos próximos anos.

Gam3r - Ratchet e Resistance são dois grandes êxitos, completamente diferentes. Que têm eles em comum?

James - Armas! Ambos têm armas brutais!

Sinceramente acho que ambos os jogos deixam transparecer uma sensibilidade muito específica do design dos nossos jogos, uma natureza própria, cheia de paisagens espectaculares - a nossa imagem de marca. Têm muitas coisas em comum mas a mais óbvia de apontar são as armas.

Só conseguimos tirar o máximo proveito da PS2 passados 6 anos e na PS3 ainda só vamos no 3º ano...

Gam3r - Quando iniciamos o jogo, Ratchet e Clank estão separados de novo. O resto da aventura decorre nesses termos ou eles voltam a formar uma equipa para defrontar os seus inimigos?

James - Eles são separados e, pela primeira vez, o jogo começa com um nível de Clank. À medida que se vai progredindo com uma ou outra personagem, vão-se desvendando os mistérios... mas quanto à questão que me fizeste: vais ter de jogar para descobrir.

Gam3r - E a respeito da nova personagem Lombax?

James - O General Alister Azimuth era um amigo do pai de Ratchet, exilado. Tem algo no seu passado do qual não se orgulha e é constantemente assombrado por isso.

Mas o que é interessante é que ele é o primeiro personagem masculino Lombax que serve de exemplo para Ratchet. Ele é muito diferente de Clank, tal como Ratchet, dispara primeiro e faz perguntas depois.

Gam3r - Qual das armas trazidas do passado é a tua preferida?

James - Sem dúvida o Groovytron! É simplesmente espectacular. Cada vez que nos aparece um inimigo pela frente só apetece sacar do Groovytron e ver que movimentos de anca eles têm para nós.

Também adoro o Mr Zurkon, neste jogo tem muito mais falas (e melhores) do que teve direito nos anteriores; o TJ esmerou-se.

Gam3r - E quanto às novas armas, qual a tua preferida?

James - A Spiral of death, que foi a arma que ficou no 1º lugar num concurso que fizemos para os fãs poderem criar a sua arma de sonho

É uma arma muito divertida, uma espécie de io-io letal que dispara uma lâmina de fogo que retorna e faz o

seu trabalho duplamente. Num dos upgrades da arma ficamos com 3 lâminas em vez de uma e, se estivermos num espaço pequeno, destruímos tudo à nossa volta com um só tiro.

Gam3r - Voltando um bocadinho atrás, acha que o Groovytron é a arma mais espectacular de todos os tempos?

James - Sim, é a mais fantástica de toda a história dos vídeo-jogos. Uma arma que põe toda a gente a dançar? até num jogo pesado e sério iria cair bem porque é uma ideia genial e super divertida.

Gam3r - Quais os teus 3 jogos preferidos fora da Insomniac?

James - Hahhh... Uncharted 2, Fallout 3... esta é uma pergunta um pouco complicada, assim de repente... Humm... vou cingir-me ao último ano para ser mais fácil: Uncharted 2, Fallout 3 e Infamous.

Cada vez que nos aparece um inimigo pela frente só apetece sacar do Groovytron

Gam3r - Em que vai estar a Insomniac a trabalhar em 2010?

James - (risos) Em breve descobrirão.

Gam3r - A série Ratchet & Clank já vendeu cerca de 200.000 cópias em Portugal. Quer deixar uma mensagem para os fãs?

James - Obrigado a todos os fãs portugueses. Adoro visitar o vosso país e a cidade de Lisboa, espero voltar em breve.



MODERN WARFARE 2

O mundo está em chamas e chegou a nossa vez de deitar mais gasolina para a fogueira!

Call of Duty 4: Modern Warfare é um marco na história recente dos videogames.

O FPS da Infinity Ward conquistou os Gam3rs por completo, com uma campanha intensa e um modo multiplayer online que prendeu os fãs até hoje!

Depois de um Call of Duty 5 pelo meio, chega agora a verdadeira sequência da obra prima: Modern Warfare 2.

O realismo com que Modern Warfare retrata o campo de batalha é assustador. Por um lado proporciona momentos de grande diversão na PlayStation, mas por outro faz-nos pensar no horror que é ser colocado numa situação de guerra real.

Ainda não começámos a jogar Modern Warfare 2 e já percebemos que o ambiente não vai ficar mais leve, quando o jogo nos avisa que uma das missões pode ofender as pessoas mais sensíveis e nos oferece a opção de não a jogar.

Se fossemos pessoas sensíveis nem sequer estávamos a jogar Modern Warfare 2, portanto imaginem a violência da missão "No Russian" que justifica este aviso.

Jogos violentos há muitos, pensam vocês, e com razão. Mas Modern Warfare 2 é tão autêntico, nas animações, nas vozes e nos ambientes, que a violência é sentida de outra forma.

O jogo está dividido em 3 blocos independentes: a campanha singleplayer, o novo modo spec-ops (para um ou dois jogadores) e o modo multiplayer online tradicional.

Vamos começar pela campanha, embora muitos dos Gam3rs mais hardcore possam querer saltar directamente para o multiplayer online.

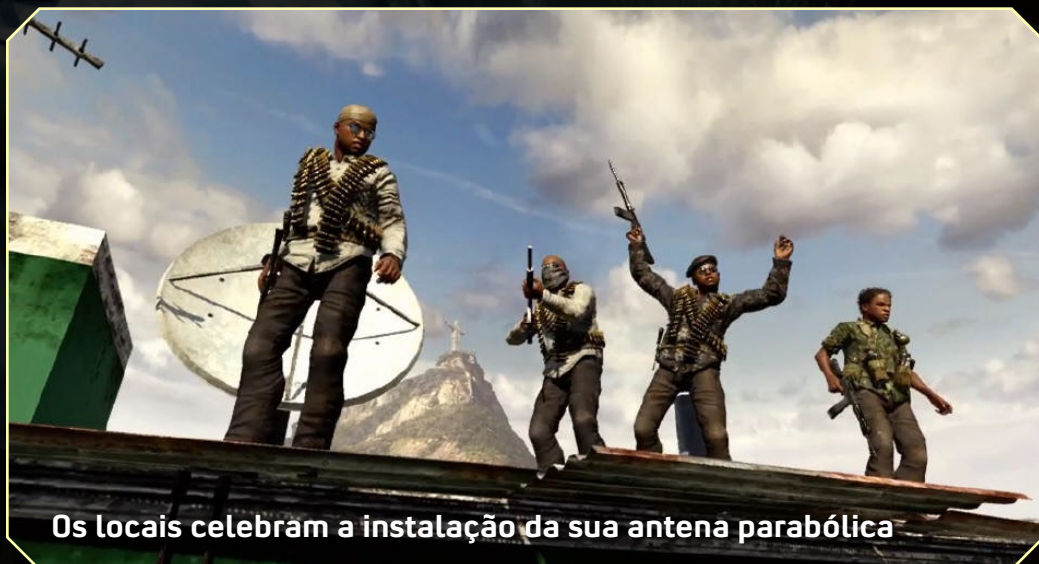
A história de Modern Warfare 2 começa 5

anos depois do jogo anterior e recupera vários personagens conhecidos.

Infelizmente o enredo é tão ambicioso e cheio de reviravoltas, que por vezes não sabemos exactamente porque estamos a combater.

Limitamo-nos a seguir ordens de quem comanda nesse momento e a aproveitar ao máximo cada missão.

Modern Warfare volta a subir a fasquia para todos os First Person Shooters desta geração



Os locais celebram a instalação da sua antena parabólica

A jogabilidade tradicional de FPS alterna com algumas sequências onde controlamos veículos. Tanto andamos sobre rodas, como de barco, helicóptero ou mota de neve.

É nestas partes do jogo que acontecem algumas das perseguições mais emocionantes e bem representadas de sempre!

Podem apontar-se duas críticas ao modo campanha de Mordern

Warfare 2: é curto e completamente linear.

A verdade é que a linearidade do jogo não se torna incómoda, quando está tudo tão bem feito como em MW2. Quanto à duração, é semelhante à do seu antecessor e não podemos pedir muito mais de um produto que prima pela qualidade altíssima de cada missão.

Desta vez temos um verdadeiro modo arcade!

Não pensem que a longevidade do jogo está em risco só por conseguirem acabar a campanha em meia dúzia de horas. Temos ainda dois modos de jogo para explorar.

A novidade é o modo spec-ops, um conjunto de várias pequenas missões, ao estilo arcade, sem qualquer história que as ligue.

Podemos jogar este modo sózinhos ou em multiplayer cooperativo, que tanto funciona com um amigo em ecrã dividido, como através da internet.

A divisão do ecrã funciona surpreendentemente bem e as missões são orientadas por objectivos, como matar um certo número de inimigos ou chegar a tempo a uma



Os cenários são extremamente detalhados e de uma variedade notável. Desde uma plataforma petrolífera no meio do oceano, a montanhas geladas, passando pela Casa Branca e até as favelas do Rio de Janeiro, vamos correr o mundo inteiro em poucas horas!

Modern Warfare 2 continua a ser um First Person Shooter sólido e eficaz. As armas têm um comportamento exemplar, os nossos movimentos têm o "peso" certo e tudo encaixa na perfeição.





meta. Conforme o nível de dificuldade do objectivo, ganhamos 1, 2 ou 3 estrelas.

O spec-ops é uma inovação positiva, que permite fazer jogos rápidos e emocionantes, sendo especialmente divertido na companhia de um segundo jogador.

Por último, mas nunca menos importante, o multiplayer online é o modo mais exigente do jogo e aquele onde os verdadeiros fãs vão passar horas intermináveis agarrados ao comando.

O primeiro Modern Warfare foi o jogo mais jogado online dos últimos anos e esta sequência tem tudo para assumir o seu lugar.

Todos os elementos que tornaram Modern Warfare no favorito dos Gam3rs estão de volta: modos de jogo variados, armas e acessórios com fartura, perks para todos os gostos e a possibilidade de combinar tudo isto num sistema de classes exemplar.

Ao fim de algum tempo, cada jogador pode tornar-se numa máquina assassina verdadeiramente única no campo de batalha.

Tudo está feito para obrigar a uma evolução constante e somos sempre puxados de volta para o jogo só para conseguir completar mais aquele desafio e desbloquear algo mais que nos dará vantagem sobre os adversários.

Aviso:
o multiplayer
online pode
consumir muitas
horas da tua vida

Ocasionalmente os jogos vão abaixo e temos que nos ligar a outro servidor, mas durante o jogo o lag é completamente inexistente.

Se a longevidade da campanha pode ser questionada, a jogar online as horas voam e nem damos por isso.

Os gráficos de Modern Warfare 2 estão ainda melhores do que aquilo que vimos nos últimos dois jogos da série Call of Duty. As animações são cada vez mais reais e os personagens parecem ter vida própria.

O som continua excelente, tanto na banda sonora como nos efeitos e as armas parecem autênticas.



Modern Warfare 2 deverá ser o jogo mais vendido em 2009 e entende-se perfeitamente porquê. A Infinity Ward fez mais um trabalho impecável e produziu o melhor FPS até à data.

10



Quando estás coberto de sangue é difícil ver alguma coisa



PlayStation®Network

MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 2

PLAYSTATION 3

GANHA ESTE JOGO!



ACTIVISION®

SUBSCREVE A GAM3R ZINE EM [HTTP://ZINE.GAM3R.NET](http://zine.gam3r.net) E FICAS AUTOMATICAMENTE HABILITADO A GANHAR O JOGO MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 PARA A PLAYSTATION 3!

Grand theft auto CHINATOWN WARS

Quando a Rockstar anunciou que iria trazer GTA: Chinatown Wars para a PSP, muitas dúvidas nos assaltaram.

Este jogo foi idealizado e lançado para a Nintendo DS, tendo em conta as suas características (ecrã tátil) e as suas limitações em termos de hardware.

Receávamos que os mini-jogos, que na DS faziam todo o sentido com o ecrã tátil, e os gráficos menos ambiciosos (incluindo aqui a perspectiva de jogo aérea) não conseguissem ser transpostos para a consola portátil da Sony de forma eficaz.



O melhor elogio que se pode fazer à equipa que desenvolveu GTA: Chinatown Wars é que o jogo parece ter sido criado originalmente para a PSP.

Os mini-jogos foram implementados de forma bastante inteligente, substituindo os gestos no ecrã táctil da DS, por movimentos do analógico da PSP. E a perspectiva aérea é bastante refrescante e leva-nos um pouco aos primórdios da série, não descurando no entanto o polimento e detalhe que o poder gráfico da PSP permite.

Quanto ao enredo deste episódio de GTA, o nosso anti-herói Huang-Lee vem para Liberty City trazendo na bagagem uma “lendária” espada de família, Yu Jian, para entregar ao seu tio após a morte do seu pai, legitimando deste modo a ascensão do seu tio Kenny na hierarquia das Tríades chinesas.

As reviravoltas dramáticas da história e os diálogos sempre com uma pitada de humor sarcástico, mantêm o interesse do jogador durante todo o jogo.

Como é esperado em qualquer episódio de GTA, temos disponíveis uma grande variedade de missões, algumas completamente laterais ao enredo principal do jogo, que nos permitem conhecer mais profundamente a cidade e os seus habitantes mais “coloridos”.

Numa das missões mais divertidas e desafiantes, o jogador após assaltar um carro de polícia poderá assumir mesmo o papel de um “vigilante” e terá que perseguir e neutralizar grupos de criminosos armados, objectivo que se tornará bem difícil de alcançar se previamente não estivermos bem preparados com armamento mais pesado e “explosivo”.

Outro aspecto que é sempre esperado em qualquer episódio de GTA é a polémica que envolve algumas das nossas actividades. Em Chinatown Wars o negócio de estupefacientes será o ponto mais controverso do jogo. Huang-Lee pode conhecer dealers de várias zonas da cidade e manter uma actividade bastante lucrativa estando atento às mais básicas leis da oferta e procura.

De forma bastante rápida e eficaz pode mesmo tornar-se a actividade onde o jogador passará mais tempo de jogo, dado o alto nível de

gratificação monetária que encerra. No entanto, se exagerada, esta actividade não passará ao lado da atenção da polícia e então Huang-Lee terá que fugir numa perseguição a alta velocidade pelas ruas de Liberty City ou sofrer as consequências de uma detenção policial.

Como se pode perceber, a mecânica clássica de GTA mantém-se intacta neste episódio. O jogador deve pois “adquirir” de forma mais ou menos ilegal um veículo e, depois de estar munido de transporte próprio, procurar missões para poder avançar na história



A guerra está nas ruas

ou adquirir estatuto e dinheiro que lhe tragam vantagens no decorrer do jogo.

A mecânica de GTA mantém-se intacta

A condução dos vários veículos surpreendeu-nos positivamente. A perspectiva aérea mais old school fez-nos mesmo recordar com nostalgia um clássico de corridas automóveis: Death Rally.

Conduzir um pesado, um automóvel normal, de corridas ou uma moto, tem de facto consequências no comportamento do veículo, na velocidade alcançada e na interacção com o ambiente e outros veículos.

Outra marca da série é o cuidado que a Rockstar empresta à escolha e qualidade da banda sonora que acompanha os seus jogos e Chinatown Wars não escapa a esta regra.

Temos à nossa disposição várias estações de rádio que podemos seleccionar, com a participação de



vários artistas, desde a banda heavy metal Anvil, a banda indie Tortoise ou os Djs Deadmau5 ou Khalil. Embora estes artistas e bandas não sejam mainstream, o seu som cria o ambiente perfeito para esta nova aventura em Liberty City.

Não podíamos deixar de realçar uma característica que nos deixou muito agradados: para gerir todos os seus contactos, mensagens, o mapa e o GPS, o jogador tem à sua disposição uma interface semelhante a um PDA. Desta interface de PDA virtual todas estas opções podem ser acedidas e inclusive permite também uma forma mais sofisticada de gerir as opções de jogo. Um dos truques para poder progredir de forma mais rápida no jogo é mesmo perceber e dominar esta interface.

O ponto menos positivo deste jogo, embora não o consideremos um defeito, é o combate. A forma de seleção da arma desejada e utilização a pé ou do interior de um veículo não é muito intuitiva. O lançamento de granadas ou cocktails molotovs também não é muito eficaz e o modo de escolha do alvo é um pouco desajeitado. No entanto, e após algumas missões o jogador ambienta-se às características do combate e rapidamente as domina quase inconscientemente, deixando então de ser um factor que prejudique a experiência de jogo.

Podemos dizer que não existem jogos perfeitos, mas

GTA: Chinatown Wars, com toda a sua riqueza e qualidade de conteúdo, e considerando o polimento e sofisticação com que esse conteúdo nos é apresentado, é dos jogos que mais se aproxima desta perfeição ideal.

O jogador que se aventure neste episódio da famosa série da Rockstar não se irá arrepender e irá espremer, em termos de valor do entretenimento, todo o dinheiro que gastou no jogo...

e mais ainda. Tornou-se a partir do seu lançamento, quase automaticamente, um clássico da plataforma.

10



O melhor que se pode dizer de Motorstorm Arctic Edge é que é, sem qualquer dúvida, um título Motorstorm.

A versão deste jogo para a plataforma portátil da Sony mantém todas as características que tornaram esta série imprescindível na PS3.

O aspecto mais arcade das corridas, com uma física exagerada, a agressividade da AI, a mecânica do boost, as explosões na linha da meta, as fantásticas colisões e saltos no vazio, tudo isto se pode desfrutar a partir de agora também na PSP.

Motorstorm Arctic Edge vem ainda repleto de conteúdo adicional e possibilidades de personalização. Temos veículos e skins para desbloquear, um sistema de “medalhas” que vem suprir a falta de troféus na PSP, e ainda uma galeria de imagens e vídeos relacionados com o jogo.

Quanto à jogabilidade, devemos dizer que ficámos agradavelmente surpreendidos pela facilidade com que pilotamos o nosso veículo com o analógico da PSP, o que permite mesmo um controlo fluído e sem “soluços”.

Uma das queixas mais ouvidas acerca de Motorstorm era a extrema agressividade da AI, o que dificultava imenso a nossa progressão no jogo. Em Arctic Edge este aspecto parece mais equilibrado, mas a partir do nível 6, acabar nos



A loucas corridas de Motorstorm chegaram ao ártico, para a PSP



lugares do pódio torna-se um feito mais complicado.

As novidades maiores na versão PSP de Motorstorm são o ambiente em que as corridas se realizam, onde os cenários de fogo e pistas de areia de uma ilha do Pacífico, são substituídos por pistas repletas de neve e lama.

E ainda novos veículos que foram acrescentados à lista de clássicos Motorstorm. Podemos seleccionar pesados limpa-neves, motos de neve e ainda o Snow Cat que se pode dizer que vem substituir o Monster Truck das versões anteriores de Motorstorm.

Como em versões anteriores, muita da diversão será perceber as fraquezas e virtudes de cada classe de veículos e adequar a nossa escolha de veículo ao melhor tipo de terreno.

A nível gráfico o efeito dos flocos de neve ou das gotas de chuva e lama a baterem no ecrã da PSP está muito bem conseguido, mas para além destes artifícios, não podemos dizer que Motorstorm Arctic Edge seja um jogo que impressione graficamente.

Em fases mais avançadas do jogo pode-se inclusive observar alguns glitches gráficos de partes da pista que não são carregadas ou partes do veículo que depois de um salto permanecem magicamente no ar.

O pior que se pode dizer de Motorstorm Arctic Edge é que é mais um título Motorstorm. O tipo de corridas off road arcade, está um pouco esgotado. A verdade é que a equipa que criou esta versão PSP tentou refrescar a série e o género com uma incursão por ambientes

mais gélidos. E a verdade é que o conseguiu de forma bastante eficaz nos primeiros níveis de dificuldade do modo de jogo. No entanto, em níveis mais avançados de dificuldade as pistas repetem-se, embora com a alternativa de as percorrer no sentido inverso, o que torna o último terço do jogo um pouco aborrecido. E uma vez desbloqueado o carro de rally este torna-se de facto o veículo standard para poder vencer todas as corridas.

Como conclusão podemos aconselhar Motorstorm Arctic Edge como um bom título de corridas arcade. Tem bastante conteúdo, um modo online ad hoc e por wi-fi, que permite jogar com adversários humanos de todo o mundo, uma playlist de música bem adequada ao ambiente agressivo e acelerado do jogo e o jogador pode até escolher a sua própria música para acompanhar as corridas.

Este tipo de jogo serve como uma luva às características de uma consola portátil, permitindo que o jogador realize curtas sessões de jogo, mas cheias de adrenalina e velocidade.

8



Marcos Araponga

Meus parabéns, essa nova revista esta nota mil, já li, e aprovei, espero que não demore para a segunda edição(gam3rzine#1) chegar.

Ricardo Passos

Parabéns , gostei de ler , estão de parabens mesmo , digo que deveriam tentar publicar msmo a revista , esta muito boa msmo

João Moreira

Mais uma vez tão todos de parabens tá fantastica a revista.

Francisco Barros Monteiro

Boas! Já sou leitor assíduo e já ando a espalhar a mensagem! ehehe! gostava de dar uma opinião em relação à revista: embora seja dedicadamente online, mais arejada e de facil leitura, era interessante que colocassem um pouco mais de características técnicas, tais como cabeçalhos dos jogos e respectiva plataforma, caixa...

Tiago Mi

Gam3r Zine é melhor que beber uma "mini", pois mesmo que se beba toda e termine, há sempre mais uma de borla que me alucine.

**VISITA A NOSSA
PÁGINA NO FACEBOOK
E DEIXA A TUA
MENSAGEM!**



Ganha o jogo LittleBigPlanet para PSP!

Torna-te fã da Gam3r Zine no Facebook e ficas automaticamente habilitado a ganhar este jogo!

<http://www.gam3r.net/facebook>



UNCHARTED 2

AMONG THIEVES

Uncharted 2 é um prodígio técnico, em muitos aspectos o melhor jogo desta geração

Nathan Drake está de volta à PlayStation 3 para mais uma aventura cheia de acção, mistério e romance.

Se Indiana Jones está velho e acabado, Nathan Drake, pelas mãos da Naughty Dog, exibe uma forma cada vez mais invejável.

Uncharted 2: Among Thieves é a sequência de um título aclamado pelos Gam3rs e apostou em subir a fasquia em todos os aspectos. História, gráficos, som, jogabilidade e modos online - nada foi deixado ao acaso.

O jogo começa com o nosso herói em muito mau estado, a sangrar, desorientado e prestes a cair num precipício (o primeiro de muitos). Seguem-se vários flashbacks, que vamos jogando até chegarmos ao momento presente, tal e qual no argumento de um filme.

As semelhanças com o grande ecrã não se ficam por aqui. A câmara de Uncharted 2 tem vida própria, como se um realizador estivesse a dirigir todas as cenas enquanto nós jogamos. Também a banda sonora acompanha o jogo da maneira mais cinematográfica possível,

O resultado é o melhor "filme interativo" de acção que já se viu em qualquer consola.

Desta vez Nathan Drake anda à procura dos tesouros perdidos de Marco Polo mas, invariavelmente, acaba metido numa aventura muito maior.

A estrutura do enredo é bastante familiar. O herói procura um tesouro, o mau da fita também, o rival trabalha para o vilão, a bela amante trabalha para si própria, o companheiro de sempre aparece para dar uma ajuda e temos que salvar a donzela em apuros.

A modelo deste ano, Chloe, é uma verdadeira bomba



Como já perceberam, os velhos conhecidos estão de volta, mas também temos um punhado de caras novas.

Elena pode continuar a ser a menina dos olhos de Drake, mas qualquer Gam3r do sexo masculino vai render-se aos encantos de Chloe, uma verdadeira bomba (em vários sentidos).

Durante a maior parte do tempo jogamos com a companhia e ajuda de outro personagem. Quer seja Chloe, Elena, Sullivan, ou Flynn, os desafios são ultrapassados em equipa.

É uma boa ideia, mas por vezes parece demasiado forçado. A quantidade de escadas que só podemos subir com a ajuda do segundo personagem é absurda.

Neste jogo estamos quase sempre a fazer uma de duas coisas: saltar ou disparar.

Grande parte do tempo andamos a saltar de plataforma em plataforma, com manobras cada vez mais arriscadas (para não dizer impossíveis).

Sempre que surgem inimigos, passamos à acção, baseada no sistema de cobertura que já conhecemos bem.

A novidade é que podemos optar por uma aproximação mais camuflada, eliminando vários inimigos sem revelar

a nossa presença. Em alguns momentos somos mesmo obrigados a fazê-lo, mas na maior parte das batalhas a opção é nossa.

Restam os puzzles que temos de decifrar ocasionalmente, mas que não trazem nada de novo. São basicamente os mesmos do primeiro jogo, reciclados para novos cenários.

Por falar em cenários, desta vez são mais variados. Tal como em qualquer filme de Indiana Jones, atravessamos o planeta em busca do tesouro final.

Os gráficos de Uncharted 2 merecem sem dúvida a nota máxima. Está tudo simplesmente fabuloso, sem sacrificar a fluidez do jogo e sem abdicar de uma variedade enorme de cores. A Naughty Dog voltou a surpreender com o nível de qualidade que conseguiu atingir.

Mas não pensem que o resto do jogo é todo perfeito. A minha principal crítica a Among Thieves prende-se com a linearidade do jogo. A história está criada previamente e o jogador não pode acrescentar quase nada do seu cunho pessoal. É como se os criadores do jogo tivessem deixado um rasto de migalhas que



Este homem não tem medo

Tiroteio num comboio em andamento? Clássico.





O modo online é a grande novidade de Uncharted 2

nós temos que seguir, do primeiro ao último passo.

Por exemplo, Drake é excelente a escalar todo o tipo de superfícies, dá saltos sobre-humanos e agarra-se a qualquer saliência. Desde que seja esse o caminho pré-definido, caso contrário simplesmente escorrega e parece que tem manteiga nas mãos. Não faz sentido.

Há outros pormenores que nos recordam que estamos a jogar um filme interativo, com as suas próprias regras. Não podemos disparar sobre os amigos (mesmo quando não são assim tão amigos) e esqueçam o tiro aos pombos, eles voam para longe como se não tivessem sido atingidos.

Estes exemplos servem para ilustrar a diferença entre Uncharted 2 e um jogo completamente livre como GTA IV, onde a história co-existe com a

liberdade de cada jogador criar os seus mini-enredos, ou de simplesmente fazer alguns disparates.

Terminada a missão principal, encontro-me rendido à enorme qualidade técnica de Uncharted 2 e convencido de que o jogo é muito divertido, mas podia ter inovado mais e não ser tão linear. Estou pronto para fugir ao hype e dar-lhe "apenas" 9 valores, em vez da nota máxima que toda a gente dá.

Mas ainda me falta jogar o online, a grande novidade desta sequência.

Com a qualidade e a diversidade dos modos online, poderíamos estar perante um jogo completamente independente. As missões cooperativas são extensões do próprio jogo, níveis com objectivos que podemos

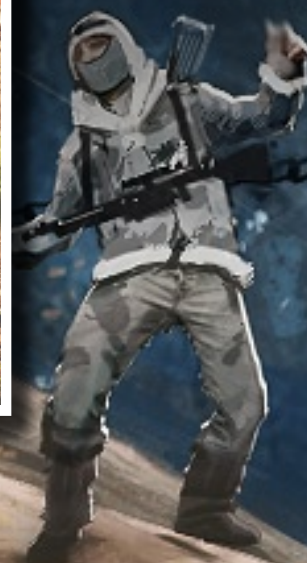
jogar na companhia de outros gam3rs.

É tudo muito natural, porque na campanha singleplayer também estamos quase sempre acompanhados, só que desta vez os nossos amigos podem ser mesmo os nossos amigos verdadeiros!

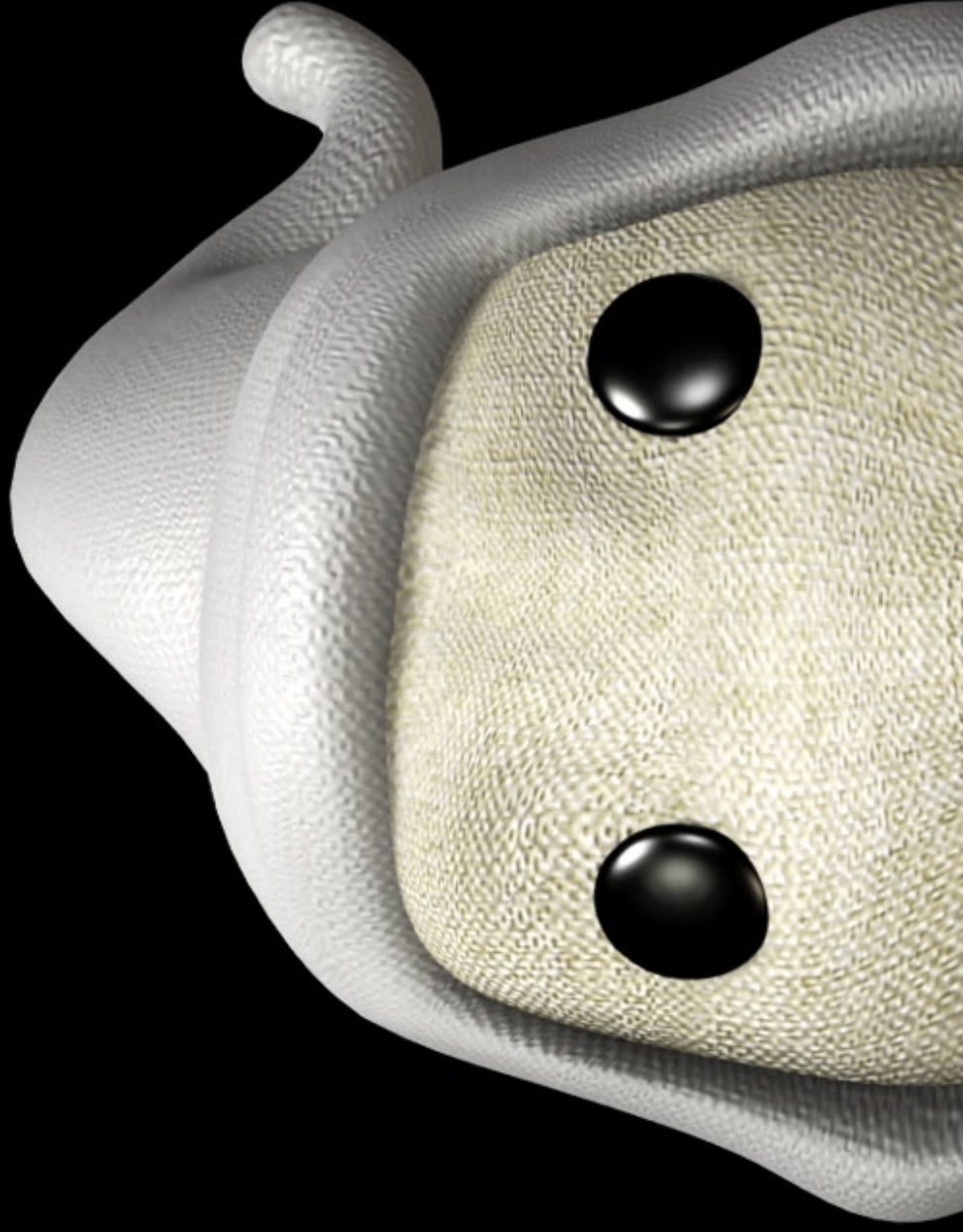
Também estão presentes os habituais modos competitivos e tudo funciona na perfeição.

Juntando o singleplayer deslumbrante e cinematográfico a um multiplayer sem falhas e capaz de prolongar durante largos meses a longevidade do jogo, só podemos concluir que Uncharted 2 merece mesmo a nota máxima!

10



WHO YA GONNA CALL?





LittleBIGPlanet™

Mm2



LITTLEBIGPLANET ©2008 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.
DEVELOPED BY MEDIA MOLECULE. LITTLEBIGPLANET AND SACKBOY ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. ALL RIGHTS RESERVED.



LittleBigPlanet

Um dos jogos mais simbólicos da PlayStation 3 à conquista da pequena PSP

LittleBigPlanet para a PS3 é um jogo único, que de pequeno não tem nada.

Este jogo de plataformas, com uma física apurada, estilo visual único e um editor de níveis poderoso foi verdadeiramente revolucionário. Agora o LittleBigPlanet faz jus ao seu nome, porque continua um grande jogo, mas numa pequena consola portátil!



O conteúdo criado pela Sony Cambridge inclui mais de 30 níveis exclusivos para esta edição, espalhados por 7 cenários distintos. Apesar de não terem sido criados pela Media Molecule, não lhes devem nada em criatividade.

O aspecto onde a Sony sentiu necessidade de cortar para conseguir uma boa jogabilidade na PSP foi o número de planos do jogo. Em vez de 3, temos apenas 2, mas quase não se dá pela diferença. A verdade é que a maior parte dos níveis do original só usavam 2 dos planos de cada vez, e

quando usavam os 3 o tornavam-se muitas vezes confusos demais.

A maior parte das características de LittleBigPlanet estão reproduzidas fielmente, o que inclui muitas coisas boas e algumas mais discutíveis. O controlo do sackboy tem um estilo muito próprio e nem sempre é óbvio onde vai terminar cada salto entre plataformas.

As emoções continuam presentes, mas estão mais limitadas e o efeito não é tão engraçado no ecrã reduzido de uma PSP.

As músicas que acompanham os níveis de LBP parecem ter sido feitas propositadamente para o jogo e combinam na perfeição com o visual. Tal como na PS3, Nuno Markl volta a dar voz à versão portuguesa. É

de louvar, apesar da versão original ter a marca inconfundível de Fry.

O mais espantoso é verificar que o editor de níveis também está presente na versão portátil de LBP.





Seria perfeitamente compreensível se LBP PSP apenas permitisse jogar os níveis incluídos, mas a Sony permaneceu fiel ao lema do jogo original: Jogar, Criar, Partilhar.

O processo de criação de níveis não é para todos e pode tornar-se frustrante com alguma frequência. No entanto os Gam3rs mais criativos vão dedica-se de corpo e alma a construir e partilhar o seu próprio universo dentro de LBP.

Quem não estiver inclinado para criar níveis fica a ganhar na mesma porque pode fazer download das criações de toda a comunidade. O download é incrivelmente rápido e pelo que já vimos na PS3 a imaginação dos jogadores não tem limites. Também é previsível que sejam lançados packs oficiais no futuro.

***Jogar; Criar; Partilhar
É este o lema que LBP
leva sempre consigo, em
qualquer plataforma***

A única falha grave nesta versão de LBP é a ausência do multiplayer. Na PS3 ainda não há nenhuma experiência tão hilariante como jogar LittleBigPlanet com mais 3 amigos, mas na PSP isso não é possível.

LittleBigPlanet PSP é um excelente jogo no estado actual e só ficará melhor com o tempo, quando os próprios jogadores começarem a produzir os seus níveis. Apesar de algumas limitações, é impressionante quanto de LittleBigPlanet conseguiram colocar na PSP.



2KSPORTS NHL 2K10

NHL 2K10 é um jogo de hóquei, no gelo. Esta modalidade não tem qualquer tipo de tradição em Portugal, mas tem muitos seguidores na América do Norte.

A 2K Sports é a grande rival da EA Sports e apresenta quase sempre a sua própria versão de cada modalidade.

NHL 2K10 é divertido, mesmo para quem não é fã de hóquei no gelo

NHL 2K10 é um jogo muito arcade, o que pode desiludir os fãs mais hardcore do hóquei no gelo, que pretendam

uma experiência mais real. Mas como no nosso país se contam pelos dedos das mãos os fãs de hóquei no gelo, este género mais superficial e de fácil aprendizagem é bem-vindo.

O novo sistema de menus é original, mas pode ser algo confuso e não vai agradar a toda a gente.

Qualquer Gam3r consegue começar a jogar NHL 2K10, mesmo sem grandes conhecimentos deste desporto, e fazer jogadas engraçadas ao fim de pouco tempo.

A jogabilidade arcade permite que um jogador faça um sprint através do campo e finte o último defesa, ficando cara a cara com o guarda-



redes e marcando golo sem problemas.

Assim, podemos por alguns momentos deixar de lado o nosso jogo de futebol favorito e experimentar outro desporto de equipa, sem grande dificuldade.

O maior problema é compreender todas as regras do hóquei no gelo, mas ao fim de alguns jogos tudo começa a fazer mais sentido.

Os modos de jogo são os habituais, do jogo rápido à época completa, passando pelos jogos online.

Temos imensas equipas completamente licenciadas e um modo Franchise onde os verdadeiros fãs podem

Os gráficos de NHL 2K10 são agradáveis, mas a PS3 ainda é capaz de fazer melhor. O detalhe dos jogadores nos close-ups são particularmente bons. Os efeitos sonoros são razoáveis e os comentadores cumprem bem o seu papel.

O maior problema de NHL 2K10 é que a EA Sports tem o seu próprio jogo, NHL 10, que está vários furos acima.



6

RATCHET & CLANK FUTURE

A CRACK IN TIME



Lançado no passado dia 4 de Novembro chegou às consolas PS3 o terceiro e último capítulo da saga Future, denominado "Ratchet & Clank : A Crack In Time".

Em 2007, o primeiro jogo foi rapidamente classificado como um dos melhores títulos disponíveis na altura para a PS3. Graficamente encontrava-se muito à frente dos seus competidores e a história era cativante e divertida, podendo ser jogado por adultos e crianças.

Quem não conhece, poderá pensar que se trata de um título mais adequado a crianças. Mas, à semelhança dos melhores filmes de animação digital dos grandes estúdios

de Hollywood, existe algo no jogo para toda a família.

A comparação não será mal feita - jogar Ratchet na PS3 é como ver o Toy Story 2 ou o Ice Age. É muito mais que um jogo, é entretenimento na sua forma mais definida.

Antes das partes técnicas, vem a história. Um dos pontos fortes de Ratchet & Clank é o seu argumento, muito bem conseguido e com diálogos hilariantes que, no mínimo, despontarão um sorriso na cara do jogador mais carrancudo.

A versão nacional vem com a tradução integral em português, o que por vezes não será a melhor opção num jogo. Mas se a tradução é uma arte, o grupo de pessoas envolvido neste projecto serão os melhores na sua área.

Como referência pessoal, este é o único jogo que consigo jogar com o áudio em Português. É simplesmente soberbo.



Se já conhecem a saga saberão de antemão que algo de importante aconteceu e a dupla foi separada no final do primeiro capítulo.

Se no primeiro jogo a importância de Clank era alta e a sua interação com Ratchet o ponto forte do jogo, a separação da dupla em nada veio prejudicar a qualidade a que fomos habituados e em certos pontos apenas a reforçou.

Um dos aspectos fulcrais desta saga é o armamento criado de raiz, que dispõe da opção de melhoramento para cada arma. Mas nem só as armas podem ser melhoradas, também podemos adquirir novas armaduras e fazer upgrades à nave..

Dado à separação de Ratchet e Clank, os nossos heróis dispõem de um armamento bastante diferente.

Ratchet possui armas bastante poderosas e personalizáveis, desde a cor até à potência e tipo de disparo. Controlando Clank, o armamento que iremos encontrar ao nosso dispor resume-se a um cepho

que nos será bastante útil, e desempenhará um papel importante na história do jogo.

A jogabilidade varia bastante, consoante jogamos com Ratchet ou Clank

Podemos assim concluir que o modo de jogo variará um pouco de acordo com a personagem que controlamos.

Enquanto Ratchet, com todo o seu arsenal bélico vai destruindo tudo o que lhe aparece à frente, Clank usa a sua inteligência (ou seja a nossa) para resolver puzzles e quebra cabeças.

Uma das novidades deste jogo é o modo Espacial e o controlo da nave de Ratchet. Se nos títulos anteriores não dispúnhamos de liberdade para explorar o jogo com maior detalhe, neste somos convidados a fazê-lo.

Isto porque cada nível se encontra dividido em áreas, denominadas Sistemas Espaciais. Dentro destes sistemas podemos encontrar o Planeta Principal que nos leva a continuar a história do jogo e Planetas Secundários que nos propõem inúmeras missões paralelas, que embora não contribuindo directamente para a história, contribuem em grande parte para a evolução da nossa personagem.

Finalmente há personagens que iremos conhecer ao longo do jogo, que nos propõem também algumas missões em troca de recompensas.

Este novo modo de navegação

contribui, embora não obrigatoriamente, para uma maior longevidade deste jogo.

No final do primeiro capítulo ficámos a conhecer os Zoni, e se no segundo jogo o seu papel foi praticamente nulo, aqui irão representar um papel muito mais importante. Espalhados pelos diversos planetas, iremos encontrar estes pequenos seres que nos fornecerão alguns upgrades à nossa nave.

Mas não são apenas os Zoni que teremos que capturar para obtermos novos upgrades, os tão desejados parafusos de ouro estão de volta e uma nova arma poderá ser fabricada através da obtenção dos seus planos de fabrico, também eles separados pelos sistemas de toda a galáxia.

Durante a história principal seremos confrontados com diversas reviravoltas na trama. Iremos conhecer um personagem bastante interessante, que nos



ajudará a perceber melhor o passado de Ratchet, nomeadamente o desaparecimento da raça Wombat.

Mas não será só Ratchet que verá o seu passado ser desvendado, o seu fiel amigo Clank também irá ser confrontado com o seu passado, e para não divulgar muito a história, quem conhece o jogo irá ter algumas surpresas.

Personagens conhecidas da história terão um papel mais fulcral neste último capítulo. Um deles será o Capitão Quark, que

a que a Insomniac nos habituou nos dois capítulos anteriores.

Jogar Ratchet & Clank Future transmite-nos a sensação de estarmos perante um filme produzido nos melhores estúdios de animação em Hollywood, e não seria de surpreender se tal fosse feito, pois com a qualidade do diálogo, da história, e do motor gráfico será provavelmente apenas uma questão de tempo até que um filme de animação seja produzido.

Podemos observar, por exemplo, as quantidades de parafusos apanhados, o tempo despendido a jogar, a nossa performance enquanto piloto espacial e muitos outros parâmetros.

Ratchet & Clank é muito mais que um jogo, são umas boas horas de diversão garantidas e com algumas gargalhadas pelo meio. É sem dúvida um dos melhores jogos produzidos para a PS3, e com duas demos disponíveis na PSN Store, é aconselhável a todos que o experimentem. É certo que irão ter uma agradável surpresa.

Em suma, Ratchet & Clank é um daqueles jogos que valem o dinheiro, com um replay-value bastante alto, baseado na adição de troféus, novas opções e modos de jogo. Se jogaram os dois capítulos anteriores, então não vão querer perder o desfecho final desta saga.

9



neste jogo desempenha o papel de companheiro de armas de Ratchet, e embora não seja possível assumir o seu controlo, lutará ao nosso lado contra a ameaça inimiga.

O hilariante Capitão Quark está de volta para lutar ao nosso lado

Apesar de muita controvérsia, o grafismo do jogo continua sublime. Apesar de rumores de que a qualidade gráfica teria sido diminuída em função do conteúdo, veio a confirmar-se que tal não aconteceu. O grafismo continua fiel ao original, bem detalhado, altamente trabalhado e com grande qualidade. Tudo aquilo

Como seria de esperar não existe modo multiplayer em Crack In Time, existe apenas um modo online em que os jogadores mais competitivos poderão comparar alguns parâmetros. Isto é, este modo online, serve apenas como "montra" para a personagem.



Logitech Cordless Vantage Headset

Com uma autonomia de 12 horas, este headset é um dos mais velozes do mercado. O Cordless Vantage Headset da Logitech pode ser uma resposta para os jogadores mais exigentes.

O Sistema de redução de ruído de fundo do microfone garante que todas as conversas sejam transmitidas de uma forma limpa. Este Headset pode ser carregado por qualquer USB.

Preço: 59.99 euros



Memup Student Key

A Memup é um dispositivo de armazenamento, no entanto, este novo hardware da Memup não é uma pen qualquer.

A Memup Student Key inclui 23 aplicações, o que faz dela uma ótima aquisição para todas as pessoas que necessitam de utilizar diferentes PCs.

Os programas estão alojados na pen e trabalham com qualquer sistema. Basta inserir a pen numa porta USB para ter tudo o que precisa à mão. Estão disponíveis aplicações de escritório, aplicações gráficas, multimédia e de internet. A Pen é de borracha, 100% impermeável, antichoque e resistente a temperaturas elevadas. Tem uma capacidade de 8 GB.

Preço: 25.90 euros



Ion Tailgater

O Tailgater da Ion permite fazer a reprodução dos ficheiros de som guardados dentro de um leitor MP3, em qualquer lado. Tem várias entradas para ligar microfones, instrumentos e leitores de CD ou MP3, contando com um deck para o iPod.

A Bateria garante até oito horas de autonomia e pode, aliás, carregar o próprio iPod. Só é pena que a bateria demore 12 horas a carregar completamente, mas também existe a possibilidade de usar o Tailgater directamente ligado à corrente.

O Design e a robustez marca pontos, no sentido de se poder levar o equipamento tanto para casa como para a praia. Único reparo, não tem comando remoto.

Preço: 179.90 euros



Uncharted 2 é o melhor jogo de sempre?

Apenas cito o meu pai: “Que filme estás a ver?”

djs

Eu acho bem o Uncharted 2 ter sido classificado com a nota que teve, aliás nenhum outro jogo consegue tê-la. Mas o que lhes falta?

Uncharted 2 é perfeito! Bandas Sonoras muito boas que dão luz ao jogo. Cenários Incríveis e uma realidade monstruosa mesmo.

Será que é possível melhorar para o Uncharted 3?

Sim claro, no Mundo da PS3 tudo é possível. Que venha ele

Realistic

Gostei bastante do jogo, mas confesso que me desiludiu um pouco, porque acabar o jogo em pouco tempo não me agradou. O multiplayer não me vicia nem um bocadinho que seja, pensei que me ia agarrar ao jogo horas a fio e isso não aconteceu. Já está guardado para talvez mais tarde o voltar a jogar.

Mas mesmo assim, para mim é um jogão.

pedromonteiro

Para mim jogar Uncharted 2 é como ver um bom filme, o enredo está brutal, os diálogos são extremamente bem conseguidos e consigo com que fiquemos presos ao ecrã durante muito tempo.

Por isso, e dentro do género, o Uncharted 2 para mim é o melhor jogo até agora.

Rehaell

É um jogo obrigatório! Sem dúvida que supera tudo o que foi feito até hoje! O jogo viciou-me de tal forma que já o estou a passar pela 2ª vez!.

J_P

Penso que o jogo perfeito nunca se vai alcançar existe sempre qualquer coisa, nem que seja um mero pormenor, que se pode melhorar. A ideia de alcançar a perfeição é que faz com que os jogos se superem uns aos outros.

Madre

Uma coisa será verdade e acredito que futuramente Uncharted 2 será considerado um dos melhores jogos alguma vez criados!

Freskinho

É um grande jogão, mas nem tanto ao mar, nem tanto á terra. Mas sem dúvidas que está um grande jogo, está nos melhores da PS3. Eu dava-lhe 4/5, falta sempre aquela “coisa” para a perfeição.

Deadman

O Uncharted 2 é realmente um grande jogo, que tem grandes gráficos jogabilidade e etc., mas não podemos dizer que é o melhor jogo de sempre. Penso que o “melhor jogo de sempre” não existe, porque os jogos estão sempre a sair cada vez melhores e mais bem trabalhados que os anteriores

claudiojp

Nota máxima não deverá ter mas que é um dos jogos do ano é sim senhor .. até porque é dos poucos “GOTY” a ter o idioma nacional, e por isso chega a todas as idades.

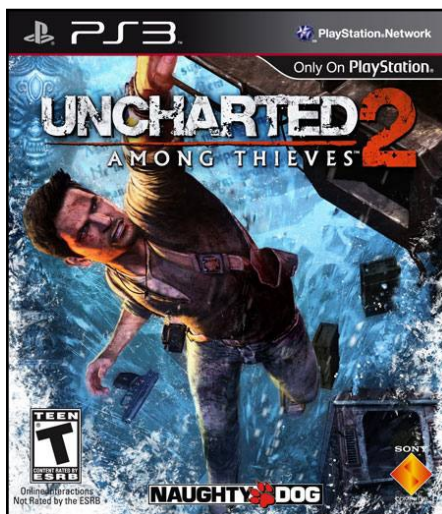
Netweb

Uncharted 2 é o melhor jogo na tipologia em que está inserido e que neste momento, sobretudo no que diz respeito ao aspecto gráfico. Contudo parece-me exagerado a atribuição de uma nota que exceda a escala (21/20).

Chelmicki

É o melhor jogo da PS3 até agora. Veio sem dúvida nenhuma mostrar às outras companhias e inclusive às equipas internas da Sony o que se pode realizar na consola. E tornou-se por isso o standard tanto em termos gráficos como de direção técnica pelo qual todos os jogos PS3 serão comparados.

Rasputine



Eu acho um exagero a nota que dão ao Uncharted 2. Sim, é um jogão de todo, o grafismo é excelente a jogabilidade e história também. Contudo, todas as melhores sagas agora caminham para uma melhoria constante.

Quando sair o FF Versus, também vai ser o melhor jogo de sempre? O novo MGS, também vai ser o melhor jogo de sempre quando sair? O Bioshock 2.. ? Killzone 3? etc etc.

RuivoM

RESISTANCE 2

Um clássico que te vai dar muito trabalho, mas é obrigatório platinar!

Resistance 2. Um jogo que se tornará, tal como o seu antecessor, um clássico.

Mas ao contrário de Fall Of Men, Resistance 2 tem algo mais que nos interessa. Isso mesmo, troféus!

Resistance 2 dá-nos a possibilidade de adicionar um total de 39 troféus à nossa coleção. 26 Bronze, 8 Prata, 4 Ouro e, obviamente, a tão desejada platina. Obter a platina não será contudo fácil, maioritariamente devido aos troféus Multiplayer, se bem que o modo Campanha também irá exigir algum esforço.

No modo Campanha existem um total de 27 troféus. O melhor a fazer é jogar normalmente sem prestar atenção aos troféus pois durante a caça ao troféu "R.I.P. Jordan Shepherd" (que exige completar o modo Single Player) irás obter grande parte dos troféus associados ao modo Campanha.

É importante mencionar que o troféu "Mestre Espião" irá exigir que explores muito bem os mapas, pois os documentos necessários para este troféu não são muito fáceis de encontrar.

E depois existe ainda o troféu "OMGWTFBBQ" (sim, é mesmo esse o nome do troféu) que exige mais um playthrough para completar o modo Campanha em dificuldade Super-Humano.

Mas fica aqui uma pequena dica para quem não quer ter de jogar toda a campanha. Existe um glitch em que basta carregar e completar o último capítulo em Super-Humano para obter este troféu.

Campanha de parte, vamos analisar o Multiplayer. Aqui encontramos dois modos distintos de jogo, cada qual com os seus troféus: Cooperativo e Competitivo.

No modo Cooperativo aliamos-nos a outros jogadores de forma a completar certas missões contra a IA. O troféu que irá demorar mais tempo a obter será atingir o nível máximo numa das classes. Existem três, Soldado, Médico e Spec-Ops. O melhor será escolher uma das classes e depois jogar sempre com essa, de forma a subir de nível rapidamente.

No que ao Competitivo diz respeito já não será assim tão fácil. Neste modo iremos competir com outros jogadores em DeathMatch, Team DeathMatch, Capturar o Núcleo, etc.

O grande problema reside no troféu "Máquina Assassina", que exige 10 000 abatidos em jogos classificados. Esta será para muita gente a maior dificuldade de Resistance 2. É um troféu que exige imensas horas de jogo.

Pode ser obtido em qualquer modo de jogo desde que sejam jogos classificados. Por isso encontra o modo de jogo no qual estás mais à vontade, a arma mais adequada e bem-vindo à carnificina!

Platinar Resistance 2 não é fácil nem tão pouco é rápido. Irá certamente exigir muita perícia mas, mesmo que não sejas um jogador de shooters, conseguirás ainda assim a platina. Só irás demorar muito mais tempo.



Atribuimos um DP 8/10 a Resistance 2 não tanto pela dificuldade mas pelo tempo de jogo necessário para o platinar. É sem dúvida uma platina dura mas que irá encher de orgulho o caçador que a tiver no seu currículo.

A violência nos videojogos



Se estás a ler isto, significa que a edição #2 da Gam3r Zine já se encontra nas “bancas”, o que é sempre motivo de orgulho para todos os Gam3rs. Iremos nesta edição dar uma olhada a um tema sempre controverso e que suscita invariavelmente opiniões diversas. Falamos da violência nos videojogos.

Muito se tem discutido acerca deste assunto, sendo que vários países chegaram ao extremo de proibirem determinados jogos de conteúdo violento. Um exagero dizem uns, uma medida acertada dizem outros.

Pessoalmente, insiro-me no primeiro grupo. Sou da firme opinião que não é pelo facto de jogar um jogo violento que me torno violento. Já carreguei mais no acelerador do meu Corsa depois de jogar Need For Speed mas nunca andei aos tiros com quem quer que seja por ter estado a jogar Call Of Duty.

Existem casos relatados de comportamentos violentos de certos indivíduos após terem jogado determinado jogo, mas não acredito que esse comportamento seja despoletado pelo jogo em si. Tratam-se obviamente de pessoas “socialmente disfuncionais” e com uma tendência natural para a violência, nunca um comportamento adquirido devido ao jogo.

Para quem leva este assunto muito a sério, sobretudo quem tenta proteger os seus filhos de conteúdos “impróprios”, existe a classificação PEGI. Isso mesmo, tal como os filmes, os videojogos também estão classificados por faixa etária.

Não muito surpreendente é o facto de encontrar com frequência na minha

linha de trabalho pais que não fazem a mínima ideia de que isso existe e tão pouco olham para a capa de um jogo e se interrogam o que significará aquele +18 destacado. E claro, os filhos com 11 anos pedem um GTA e os pais compram.

Não quero com isto dizer que os filhos serão influenciados ou se irão tornar “monstrinhos” mais violentos do que aquilo que já são, digo apenas que muitas das vozes críticas que pedem o fim da violência nos videojogos são encarregados de educação que oferecem estes jogos e depois culpam as editoras porque o jogo é violento.

E temos ainda de considerar outro aspecto importantíssimo: existe mais violência em muitos filmes que passam diariamente na televisão do que em grande parte dos videojogos.

O ser ou não violento é algo que está dentro de nós, não algo que se irá adquirir por jogar PS3. Eu jogo com frequência jogos violentos e quando largo o Dualshock sou um amor de pessoa (isso, riam-se...). As pessoas são violentas por natureza, não precisam de videojogos. E da mesma forma que as pessoas não se tornam violentas pelo facto de jogarem, de certeza que um assassino em série não se torna um menino de coro por jogar Little Big Planet.

Resumindo, nesta altura de Modern Warfare 2 tenho a certeza que não faltam

soldados sem remorsos ou piedade, que executam sem misericórdia todos os inimigos que encontrarem. Mas quando a PS3 desliga, somos todos parte do mesmo... parte de uma sociedade que não suporta nem tolera violência. Como é hábito ficas desde já convidado a entrar em www.gam3r.net e partilhar a tua opinião sobre este assunto. Mas cuidado com o que escreves ou ficas habilitado a meia dúzia de tabefes... e nem somos violentos.

O meu nome é D-Nomex, sou Gam3r com orgulho e espero encontrar-te no mundo Playstation.

D-Nomex





JUNTA-TE A nós...

zine.gam3r.net

Subscreve a Gam3r Zine

<http://zine.gam3r.net>

Entra em contacto

<http://www.gam3r.net/facebook>

Participa no fórum

<http://www.gam3r.net/forum>

Fernando Amaral

D-Nomex

Rasputine

Rehaell

net4x4

Madre

G
H
O
S
T

