A única revista que fala de Playstation e Xbox360

gamers

PLAYSTATION



CONTEÚDO & INFORMAÇÃO

A história do videogame (1ª PARTE)

TUDO COMEÇOU COM A GUERRA

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008

Ou simplesmente WE 11, saiba os primeiros detalhes aqui

PARA TRAPACEAR MAIS DE

500 DICAS

PARA XBOX360• PS3•PS2•PSP•PSONE

32 JOGOS ANALISADOS

Naruto: Ultimate Ninja 2 (ps2) **Virtua Tennis 3** (ps3)
Wild Arms 5 (ps2) **Rock Band** (ps3)
Warhawk (ps3) **DiRT** (360) **E MUITO MAIS!**

guitar hero

EDITORA escala

ISSN 1809-7146
NÚMERO 0014
PREÇO R$ 6,90

EM PRIMEIRA MÃO

GUITAR HERO III e 80s JACKASS: THE GAME

Dois jogos que vão deixar seu console nervoso

SUPER PÔSTER GUITAR HERO E JACKASS



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Detonado com 17 páginas

- PASSO A PASSO COMPLETO
- LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS RELICS E ARTIFACTS

Hardware **PS2 COM MIL E UMA UTILIDADES**

Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!



www.escala.com.br
(11) 3855-1000

EDITORA escala

PRESS START

05 Notícias
06 Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008
07 Pop
08 3 jogos
08 Top 10
08 Fun
09 Calendário
10 Cartas
12 Help
16 Armário

PREVIEWS

18 Wild Arms 5 PS2
20 John Woo Presents Stranglehold PS3
22 Crazy Taxi: Fare Wars PSP
23 MotoGP 07 PS2
23 Coded Arms PSP
23 Rock Band PS3
24 Brave Story: New Traveler PS2
24 Warhawk PS3
24 Persona 3 SP PSP

REVIEWS

26 Naruto: Ultimate Ninja 2 PS2
28 Virtua Tennis 3 PS3
30 Colin McRae: DiRT Xbox360
32 The Darkness Xbox360
34 Odin Sphere PS2
35 GrimGrimoire PS2
35 Surf's Up PS3
35 Puzzle Scape PSP
36 Call of Juarez Xbox360
37 The Red Star PS2
37 PQ: Practical Intelligence Quotient 2 PSP
37 Joust PS3
38 Mortal Kombat III PS3
39 Taito Legends 2 PS2
39 Dungeon Maker: Hunting Ground PSP
39 Rampage: World Tour PS3
40 Crush PSP
40 :The Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer PS2
40 Q*bert PS3



ESPECIAL GUITAR HERO

51

EM PRIMEIRA MÃO

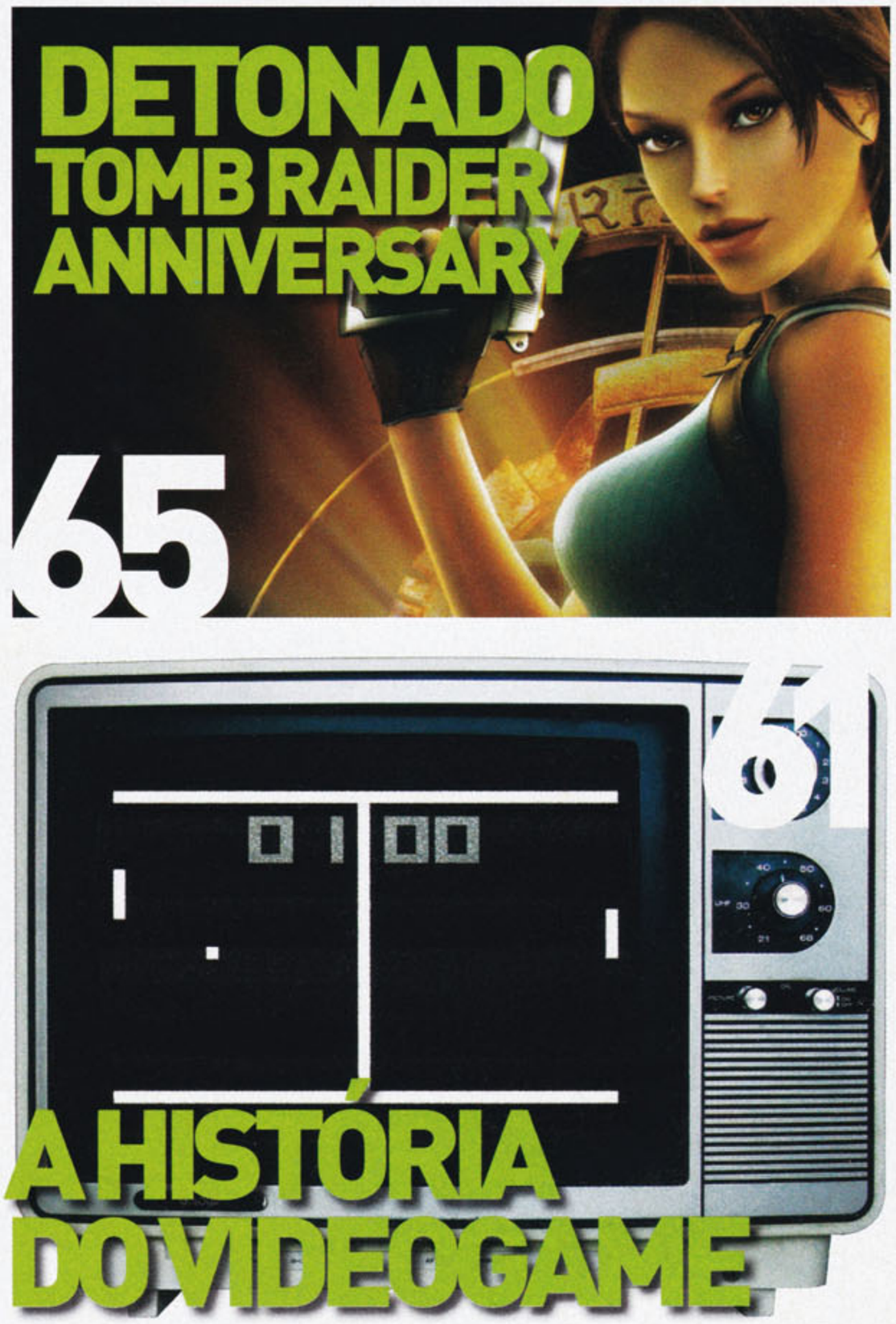
51 Guitar Hero Encore: Rock the 80s PS2
54 Guitar Hero III PS2 | Xbox360
54 Jackass: The Game PS2

DETONADO

65 Tomb Raider Anniversary PS2

DICAS

46 Tomb Raider: Anniversary PS2
47 Shrek: The Third PS2
47 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 PS2
48 TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles PS3
48 Full Auto 2 PS3
49 Tomb Raider PSone
49 300: March to Glory PSP
50 The Darkness Xbox360
50 Transformers: The Game Xbox360



DETONADO TOMB RAIDER ANNIVERSARY

65

A HISTÓRIA DO VIDEOGAME

6



Mudanças para melhor

A revista que vocês têm em mãos está um pouco diferente das anteriores. Você deve ter reparado nesta mudança já no nome. Antes chamada Gamers Playstation, agora é simplesmente Gamers. Isso porque a principal mudança é a entrada do console Xbox 360 nas páginas desta e das próximas edições. E ficar com o nome Playstation não caberia no novo contexto proposto. Optamos por colocar o console da Microsoft para atingir um público maior e ser a única revista do Brasil a tratar sobre esses dois videogames: PlayStation (aí entram PSP, PS2 e PS3) e Xbox 360. Mas não se preocupem, a nova Gamers não perde em nada da antiga. Pelo contrário. Ela está com muito mais informação, dicas e páginas recheadas de notícias sobre o mundo desses dois consoles.

Também contamos agora com uma nova sessão. Em Primeira Mão irá falar sobre os jogos que ainda não saíram. "Mas isso já acontece no Preview", irá dizer o atento leitor. É verdade, mas a grande diferença é que os jogos que entrarem na sessão Em Primeira Mão á foram jogados e por isso possuem mais detalhes e informações e por isso merecem mais destaque.
Muito bem digníssimo leitor. Mandem-nos carta, e-mail, telefonemas, telégrafos, sinal de fumaça, qualquer coisa para dizer o que vocês acharam da Gamers.
Espero que vocês gostem.

GRANDE ABRAÇO,
ABRAÇOS.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.
A revista gamers é impressa com emissão **zero** de poluentes.

gamers PLAYSTATION

Editor: Doan Bregantino doanbregantino@uol.com.br
Editor de Arte: Arial Nunes arielnunes@uol.com.br
Colaboradores: Malu Varga, André Luiz Varejão "Asapreta", Leo"Prosopeio"Cardoso(Texto)

Número 14, ISSN 1809-7146

EDITORA escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:**Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br Fax: (+55) 11 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-6158 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER www.aner.org.br

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano IndústriaGráfica Ltda.
OCEANO Indústria Gráfica e Editora
Nós temos uma ótima impressão do futuro

PRESSTART



SERÁ QUE VAI MUDAR?

Rede online do PlayStation 3 poderá ser paga

Eric Lempel, diretor de operações da PlayStation Network, disse que um dia a Sony poderá cobrar para que seus usuários acessem a rede online do PlayStation 3. "Nós não estamos cobrando pelo nosso serviço. Este é nosso principal diferencial", disse Lempel, em entrevista ao site Gametrailers. "Por enquanto, este é o nosso modelo. Com o tempo, pode mudar, mas estamos felizes com ele", completou.Lempel ainda disse que um sistema de recompensas, parecido com o que existe na Live no Xbox 360 pode surgir no PS3. "Eu não posso dizer se (o sistema de conquistas) está amarrado a um 'gamerscore' ou algo como o Xbox, mas é um recurso importante".

Isso tudo pode deixar alguns jogadores, principalmente os que não possuem grana para pagar, muito frustrados. A Sony estava indo muito bem deixando sua rede online ser gratuita. Mas infelizmente todo mundo pensa em grana.



WE 2008

Com lançamento para o PS3 e Xbox 360, WE 2008 será arrasador

Programado para o dia 31 de dezembro no Japão, o game Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008 será um jogo de futebol nunca antes visto pelos fãs da redonda.

Segundo a própria Konami, Winning Eleven 2008 será "a simulação mais próxima do futebol real". Tudo isso graças ao esquema apelidado de Teamvision. Com esse novo recurso as peladas serão muito mais reais porque a IA do computador irá se adaptar ao estilo de jogar de quem estiver no comando. Por exemplo, se você gosta de carregar a bola pelas laterais e cruzar na área para algum atacante cabecear, o computador deixará de forçar a marcação nas laterais e se focará mais nas bolas aéreas. E a recíproca é verdadeira. Quando o computador atacar o sistema Teamvision procurará os melhores espaços no campo e as principais jogadas que a sua defesa não consegue segurar. Se você pressiona a marcação nos pontas, a máquina começará a jogar pelo meio e vice-versa.

Naturalmente a chance de o adversário mudar de tática vai depender do time que o computador estiver jogando. Seleções e clubes fortes terão uma chance muito maior de fazer isso. Mas mesmo se você jogar contra um timinho, vai perceber algumas mudanças se sempre insistir na mesma jogada. E se você não for um bom boleiro e estiver jogando contra um time como Barcelona, será fácil perder a bola para o Ronaldinho Gaúcho.

A melhora da IA em WE 2008 forçará o jogador a ter uma visão mais ampla das jogadas e terá também que saber para quem tocar na hora certa. Se ficar coma bola só com o Kaká ele se cansará mais rápido e não poderá ajudar o time de maneira eficiente.

O sistema Teamvision não só afeta o jogo quando a bola está rolando, mas também em jogadas com a redonda parada. Aqueles gols que saíam após uma bola perdida na falta não devem mais acontecer. Quando um jogador se prepara para bater o tiro livre indireto, os zagueiros adversários já se posicionam para tentar roubar a bola e subir rapidamente para o contra-ataque. Claro que em alguns times você irá marcar gols de falta com facilidade. Mas isso não deve acontecer regularmente como antigamente.

Outra melhora que deixará WE 2008 mais realista é o controle da bola. Teremos mais espaço para tentar aquele drible desconcertante ou um passe azeitado. As cobranças de falta também receberam atenção. Se estiver defendendo, você pode escolher o número de homens que formará o biombo. Na hora de cobrar será possível deixar um dos seus jogadores na barreira adversária para fazê-lo de alvo.Mas com certeza a maior melhoria (sem contar o Teamvision, calo) em WE 2008 em relação aos antecessores são os gráficos. A Konami promete que está será uma verdadeira experiência da nova geração. Portanto esperem para ver animações faciais mais elaboradas, camisetas sendo puxadas e shorts sujos de terra conforme a partida anda. Os jogos em dias chuvosos serão aprimorados para dar mais realismo e fazer com que a bola fique presa no carpete verde.

"Nós estamos prestando muita atenção no que fez a série Pro Evolution Soccer tão popular, e onde nós queremos levá-la", comentou Shingo "Seabass" Takatsuka o criador da série e produtor de WE 2008 ao site IGN. "Com o novo sistema de IA Teamvision, nós realmente acreditamos que elevamos o game para um novo nível. O movimento dos atletas sem a bola, unido ao total controle dado ao jogador, cria a simulação mais próxima do futebol real até hoje. Esperamos que todos curtam nossa evolução. Eu prometo que valerá a pena esperar", finaliza Seabass.Com certeza todos vamos esperar muito ansiosos. Aguardem as próximas edições para mais notícias. Enquanto isso curtam algumas imagens de WE 2008.

WINNING ELEVEN 2008 DEVERÁ SER CAMPEÃO DE VENDAS NO MUNDO TODO



SEM EXCLUSIVIDADE

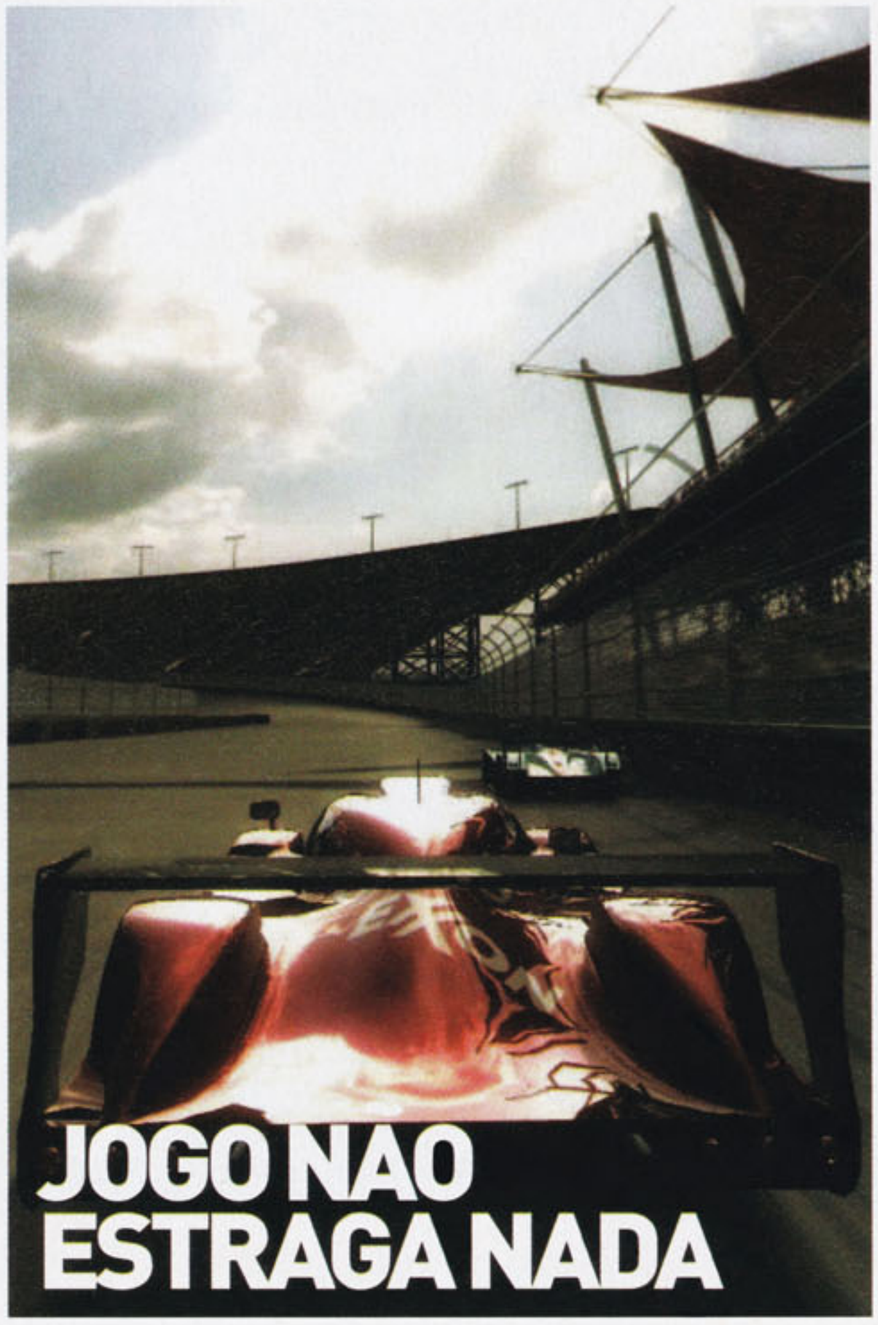
Jack Tretton, presidente da Sony na América, deu uma entrevista na última edição da revista PlayStation Magazine dizendo que a empresa não compra qualquer exclusividade. "Temos uma aproximação bem diferente de nossos competidores em se tratando de exclusivos. Nós não compramos exclusividades. Nós não bancamos desenvolvimento. Por falta de termo melhor, não subornamos ninguém a fazer jogos para nossa plataforma. Fazemos por merecer", declarou Tretton. Não satisfeito, o presidente soltou os cachorros para cima da concorrência, dizendo que "A Microsoft depende demais da comunidade third-party, e a Nintendo depende demais dos jogos first-party. Gostamos de achar que temos uma mistura bem boa disso".

JOGUE SEM CULPA

Uma pesquisa realizada pela IBM revela que jogar games online ajuda a formar ótimos líderes para o mundo dos negócios. "O sucesso como um líder no mundo dos negócios pode depender de suas habilidades como gamer", afirma Jim Spohrer, diretor da área de pesquisas da IBM, em um comunicado. "As organizações modernas estão reconhecendo o valor que os empregados que jogam games online têm ao aplicar no mundo real suas habilidades", completa. Pois é, caro leitor. Agora quando sua mãe mandar você desligar seu console ou computador, diga que está treinando para entrar no mundo dos negócios.

AGORA VAI?

Depois de Jack Tretton, CEO da SCEA, dizer que até o fim de 2007 100 títulos para PS3 estarão disponíveis, foi a vez de Howard Stringer aumentar esse número. Diz ele que até março de 2008 o catálogo de jogos para a o novo console da Sony terá 380 títulos. Desses, 200 serão vendidos de forma convencional e os outros 180 pela PlayStation Network. Será mesmo?



JOGO NAO ESTRAGA NADA

Alguns rumores estavam rolando na internet dizendo que o game Forza Motorsport 2 estragava o Xbox 360. Para desmentir isso, Che Chou, gerente do site oficial do jogo escreveu em blog. "Testamos 'Forza 2' extensivamente com o hardware e confirmamos que o jogo em si não danifica o console Xbox 360. Apesar de parecer que o número de casos é grande, especialmente se você se basear nas reações do fórum, na verdade, está acontecendo num percentual muito pequeno e temos consciência que isso é muito frustrante. Em outras palavras, não há uma solução de software aqui". Ou seja, para Chou, os casos em que ocorrem esses defeitos estão dentro da normalidade de aparelhos eletrônicos.

PIPOCA!

ESSA PEQUENA SEÇÃO É DEDICADA A ASSUNTOS QUE FAZEM PARTE DO MUNDO POP. TODO MÊS VAMOS FALAR DE FILMES, LIVROS, CDS, DVDS E TUDO O MAIS. TAMBÉM COTAMOS OS ASSUNTOS. VEJA COMO FUNCIONA:

✪	"Por que gastei meu dinheiro?"
✪✪	"Onde é o banheiro?"
✪✪✪	"Deu para o gasto."
✪✪✪✪	"Mooooito bom!"
✪✪✪✪✪	"Parabéns, nota 10."

GUERRA CIVIL ✪✪✪✪✪

Já está nas bancas brasileiras um dos quadrinhos mais aguardados de todos os tempos. Guerra Civil, distribuído pela Panini Comics finalmente chega em território nacional. Após uma desastrada ação dos Novos Vingadores, onde 600 civis morrem, o governo pressionado pela população aprova a Lei de Registro dos Super-humanos. Agora uma batalha entre os maiores heróis da Marvel está para começar. Do lado dos que não querem o registro lidera o Homem de Ferro. E Capitão América é o líder dos heróis que apóiam o registro. A minisérie será distribuída em sete edições e tem arte de Steve McNiven (Novos Vingadores) e trama escrita por Mark Millar (Os Supremos).

TRANSFORMERS ✪✪✪✪

A trama começa com Sam Witwicky tentando vender umas tranqueiras de seu tataravô no site E-bay. Seu intuito é juntar dinheiro para comprar seu primeiro carro e ganhar algumas garotas. O que ele não sabe é que esses itens do antepassado escondem a chave para um poderoso artefato, capaz de mudar o rumo de uma guerra intergaláctica que se estende há centenas de anos, colocando-o no meio do confronto entre os bondosos Autobots, liderado por Optimus Prime os malignos Decepticons, encabeçado por Megatron. Poxa, é Transformers na telaona, não precisa dizer mais nada.

GRIFE STAR WARS ✪✪✪✪

A coleção limitada sai no fim do ano, na onda dos trinta anos da franquia galáctica. Quem irá vender e a loja Ecko Unlimited e como elas estão espalhadas pelo mundo todo, é bem possível que a linha chegue ao Brasil. O que vai ter de gente vestido de Boba Fett e Darth Vader não vai ser brincadeira. O item mais barato, camiseta com um Yoda de pedra, sai por 32 dólares. Os mais caros, por 98 dólares, são as parcas e o tal do uniforme de Boba, apropriadamente chamado "Fett for Real". Claro que tudo isso é recomendável para quem é fã. Ou você que odeia o Luke Skywalker gostaria de ganhar uma desses de aniversário?

TOP 10

a ser lançado | nas lojas



PS3: NINJA GAIDEN SIGMA



PS2: GOD OF WAR II



PSP: TEKKEN: DARK RESURRECTION



PS2: GUITAR HERO 80S



PSP: GOD OF WAR



PS2: MANHUNT 2



PS3: GTA IV



PS2: JACKASS: THE GAME



PS3: RAIBOW SIX VEGAS



PSP: MGS: POTABLE OPS

3 JOGOS IMPERDÍVEIS

CONFIRA ESSES TRÊS JOGOS PARA OS TRÊS CONSOLES DA SONY. ESCOLHA O SEU E DIVIRTA-SE.



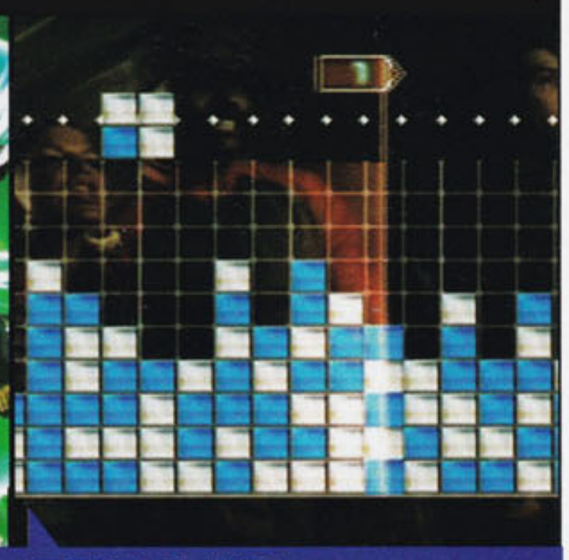
PS3: NINJA GAIDEN SIGMA

Esse é o caminho do ninja. Nunca se renda, seja rápido e acabe com seus inimigos sem o menor perdão. Tudo isso o aguarda em Ninja Gaiden Sigma. Ótimo jogo para PlayStation 3 que retrata com fidelidade como era a vida dos ninjas. O grande barato da jogatina é que você tem a disposição diversas armas ninjas. Espadas, lanças e a mais legal de todas, o nunchaku. Os movimentos que o protagonista faz com essas armas e o barulho delas rasgando o ar é emocionante.



PS2: NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

O game tem tudo o que um fã do anime e dos jogos do ninja louro pode querer. Milhares de personagens, golpes iguais ao visto na televisão e um modo história bastante longo. Toda ação que se vê no anime foi passada ao game. Cada golpe especial possui uma animação diferente e cheia de cores, do jeito que os fãs gostam. Sem dúvida alguma Naruto: Ultimate Ninja 2 é um dos melhores da série e não pode passar batido.



PSP: LUMINES

Relembrando o antigo e viciante Tetris, Lumines é o típico game que você não cansa de jogar. Quer sempre chegar na próxima fase. No mesmo esquema do Tetris você precisa eliminar os blocos que estão na tela. Mas a música entra para dar mais emoção as partidas e ditar o ritmo de jogo. Tudo é bem feito e cheio de cores. Claro que o modo online é um dos grandes atrativos. Desafiar seu amigo e acabar com ele sempre é divertido.

FUN

COM TANTA NOVIDADE NO MUNDO DE GUITAR HERO, A GAMERS ENTROU DE CABEÇA NA MÚSICA E DESENVOLVEU SEU TRÊS JOGOS. SÓ NÃO SABEMOS QUANDO SERÃO LANÇADOS.



GUITAR HERO TEMAS DE CINEMA

Todos os temas clássicos do cinema fazem parte do set list. Indiana Jones, Rocky, Star Wars, Senhor dos Anéis, Um Tira da Pesada, Gremlins e Dois Filhos de Francisco são alguns filmes que têm suas trilhas no jogo. Mas o destaque vai para a película **Coração Valente**. Para tocar as duas músicas que estão no game, o jogador poderá fazer uso de uma gaita de fole sem fio. Basta assoprar, apertar o saco e mandar ver. Só não vale usar saiote.



GUITAR HERO BRASIL

Isso mesmo. Agora você poderá tocar os maiores sucessos tupiniquins. Exagerado, Lanterna dos Afogados, Bete Balanço, Eu Quero Ver o Oco, Tarde Vazia, Ovelha Negra, Loura Burra. Também foi dedicada uma parte aos músicos das antigas. O Bêbado e o Equilibrista, Alegria, Alegria, Aquarela do Brasil e **Maluco Beleza** são algumas delas. O único problema será tocar os 9 minutos de Faroeste Caboclo do Legião Urbana sem errar nenhuma nota.



GUITAR HERO GOLDEN AGE

Agora até o seu pai ou avó vão querer jogar com você. Cantores consagrados como Frank Sinatra, Elvis Presley, Chuck Berry, James Borwn, Liza Minelli, Aretha Franklin, Janis Joplin e Ray Charles têm seus maiores sucessos interpretados neste ótimo jogo. Isso sem contar bandas que arrasaram o mundo inteiro como The Beatles, The Who, Beach Boys, Led Zeppelin e **The Doors**. Com certeza este é o jogo que todos os fãs da boa música estavam esperando. Sucesso garantido assim como foram todos esses nomes.

agosto

VEJA AS DATAS MAIS IMPORTANTES DO MUNDO DOS GAMES E OUTRAS COISAS MAIS

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO



Fundação da cidade interiorana paulista **Pirassununga**. A terra da caninha 51.



28

Dia cheio de lançamentos. **Stutnman: Ignition** para PS3, Xbox 360 e PSP. Também para os mesmos consoles sai o **Tiger Woods PGA Tour 08**. Donos de PS2 não se desesperem, **Wild Arms 5** também sai neste dia. **Warhawk** para PS3.

novo game



74

Lançamento do game **Lair** para PS3.

29

Larga esse cigarro. Dia Nacional do Combate ao **Fumo**.

novo game

18

No ano passado o **Internacional** sagrou-se campeão da Libertadores da América.

30

Compre alguma coisa e comemore o dia do **vendedor**.

Dia perdido. Tire as sextas-feiras para descansar.



78

Você que é chefe, dê um abraço no seu **estagiário**, pois hoje é o dia dele.

25

Por falta de coisa melhor, fique com mais uma aniversariante. **Claudia Schiffer**, modelo alemã.

79

Em 1981 foi criado o **SBT**, Sistema Brasileiro de Televisão.

73

Fundação da Confederação Brasileira de Futebol em **1914**.

A VEZ DO **LEITOR**

CARTA Rua Apeninos 203 / CEP: 01533-000 / São Paulo/SP
E-MAIL gamers_playstation@yahoo.com.br TEL (11) 3578-0632

PEDIDOS DE RESGATE, CHANTAGENS E TUDO O MAIS? AQUI É O LUGAR.

QUERENDO TUDO

Vocês podiam me fazer dois favores?
1 - É possível enviar-me os macetes do Dragon Ball Z: Budokai TenKachi 2?
Como faço para abrir os personagens Broly, Omega Sheron, Galic Junior, Metal Cooler, Grap Ape Vegeta (Souguer), Grap Ape Kid Gohan, Janenba, Friza 100% Power Up, Baby Vegeta , Grap Ape Baby Vegeta, Mestre Rochi Max Power Tutles, Bojack, Tao Papai, Super Buu com a absorvição de Gohan. Super Buu com absolvição de Gotrenks, Super 13 e Slug, Slug Gigante Forme, Zarbon em sua transformação e Super Perfecte Forme de Cell
2 - Queria os macetes para Jet-Li, Rise to Honor.
Valeu galera da revista Gamers!!!
Raphael / por e-mail

Caro Raphael. Que coisa feia. Jogador que se preza zera seus games na raça. Mas um pedido de leitor é sempre uma ordem. Na seção das dicas você poderá encontrar tudo isso e muito mais. Divirta-se.

NÚMERO ATRASADO

E ae amigos da Gamers!!! Olha eu aqui de novo.
Onde posso encontrar a edição nº 1 da Gamers?
Acessei o site da Editora Escola e não encontrei.
Quero saber como comprá-la ok?
Jonnys Cavalcanti / por e-mail

Salve Jonnys. Cara, se você não encontrar essa e alguma outra revista no site, ligue para (11) 3855-1000. Abraços.

MAIS UM DOIDO

Em primeiro lugar quero parabenizar toda a galera da Gamers. De todas as edições que eu li, gostei mais da nº 12. Gostei da matéria "Ganhando a vida com games", porque me tirou muitas dúvidas sobre o mercado de games. Estarei abrindo uma loja de games em 2008. Graças a dica todas as minhas dúvidas sobre investir em uma loja de games estão esclarecidas. Podem ter certeza que farei todos os meus anúncios na Gamers. Se fosse dar uma nota para a revista daria 9,0. Publiquem uma matéria para eu saber como faço para ser um criador de games. Gostei muito do super-pôster. Mandem também um pôster de uma musa virtual. Sem mais para o momento, aqui fica o grande admirador da revista e amigo. Atenciosamente!
Alex Luan S. Silva / por carta / Tocantins – TO

Adoramos sua carta Alex. Para saber sobre que cursos você deve fazer para ser um desenvolvedor de jogos, é só ler a primeira edição da revista. Lá tem a matéria "Desenvolvedores de jogos". Todas as informações que você precisa estarão lá. Todas as suas sugestões foram anotadas e já estão em nossos planos. Desejamos para você o maior sucesso do mundo em sua empreitada para montar uma loja de games. Assim que ficar pronta não deixe de nos contar. Abraços.



QUE BOS** DE REVISTA

Essa mer** sempre vai perder para sdp ou dicas e truques para playstation. Ela naum tem graça, carisma e nem detona games porcos, vcs deviam falir.
ANÔNIMO ROBERT (novamente) / no orkut

Como digo no orkut, adoro esse Anônimo, que agora foi apelidado pela galera da comunidade de Robert. Toda vez que ele posta alguma coisa sempre lota o tópico. Só pedimos uma coisa, explique porque nossa revista é uma mer**. Ah, e não estamos nesse meio para fazer frente com essas duas grandes revistas e sim para trazer ao leitor algo diferenciado. Grande abraços e continue mantendo contato.

RÉPLICA

Esta é uma das melhores revistas de games que eu já comprei! Compro a revista desde o nº 6 e não me arrependo! Se vc não gosta, tem gente que gosta! Seja compreensivo!
Gabriel / no orkut

> "EU GOSTARIA DE SABER MUITO, MAS MUITO MESMO QUANDO E **ONDE VAI OCORRER A E3 NO BRASIL"**
> **Fábio Oliveira pego no dia da mentira**

DIA DA MENTIRA

Olá pessoal da gamers. Como eu vi na revista Gamers Playstation número 11, vocês disseram que iria ocorrer a E3 no Brasil. Mas não informaram aonde ia ocorrer. Eu gostaria de saber muito, mais muito mesmo quando e onde vai ser a E3 no Brasil. E se poderá entrar público. Eu já procurei em sites saber alguma coisa, mas não encontrei nada. Vocês poderiam me informar? Estarei no aguardo. Muito obrigado.
Fábio Oliveira / por e-mail

Grande Fábio. Infelizmente a E3 no Brasil não vai acontecer. O Fun da edição número 11 foi dedicado ao dia da mentira. Ao lado da caixa colocamos que aquilo não passava de uma brincadeira. Mas bem que poderia ser verdade. Você não acha?

info
Atenção leitores!

Esta incrível revista começou a entrar no mundo virtual. Não, ainda não temos site, mas contamos com uma comunidade no orkut. "Pô, orkut? Que lixo". É, tem gente que acha esse site uma droga, mas é um ótimo caminho para os leitores se comunicarem conosco. Pois bem, procurem por Gamer Playstation e façam parte da comunidade. Ajudem estes pobres trabalhadores.

> **"QUE BOST** DE REVISTA.** ELA NAUM TEM GRAÇA, CARISMA E NEM DETÓNA GAMES PORCOS, VCS DEVIAM FALIR"
> **Anônimo Robert em mais uma de suas aparições na comunidade da Gamers**

SUA PORTA DE ENTRADA PARA O MUNDO DOS NEGÓCIOS NA INTERNET



Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

uLaunchELF, "1001 UTILIDADES" NO PS2

O uLaunchELF tem realmente 1001 utilidades - mas não é palha de aço - para o PlayStation 2, aperta daqui, configura dali e as possibilidades se abrem. Vamos explorar mais algumas delas e, com certeza, despertar uma nova forma de usar o seu console.

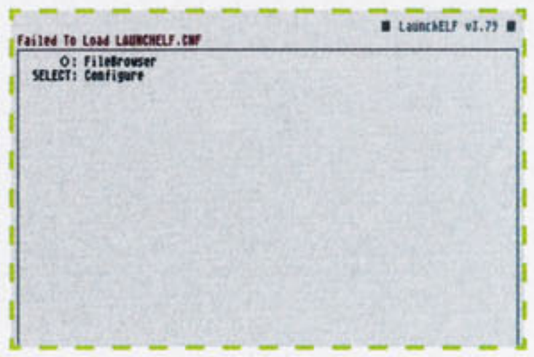


BAIXE O PROGRAMA AQUI:
http://www.4shared.com/file/18616583/37f640a4/ULAUNCHELF_GAMERS_13.html e descompacte-o. Uma ISO estará disponível para você poder gravar com o programa da sua preferência, mas por simplicidade recomendo o BurnAtOnce (www.burnatonce.com), um freeware mão na roda para se gravar imagens deste tipo.

CONHECENDO E CONFIGURANDO O PROGRAMA

Todo bom programa precisa ter a informação necessária para mostrar o seu potencial. Com o uLaunchELF não é diferente, apesar de ser quase um sistema operacional para o nosso PlayStation 2. Mas sem uma configuração eficiente ele é inútil. Vamos conhecer seus comandos e configurações.

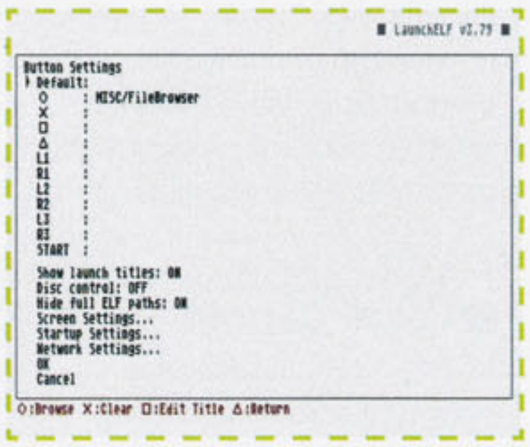
Ao iniciar ele nos apresenta uma tela muito simplória, com poucas, porém importantes opções:



O conceito principal do uLaunchELF é ser a porta de entrada para a execução de outros programas de PlayStation 2 a partir de um simples apertar de botão no seu controle. Na tela principal do programa sempre é exibida a lista de teclas associadas com as suas funções. Na tela anterior temos as seguintes informações:

c: FileBrowser
Select: Configure

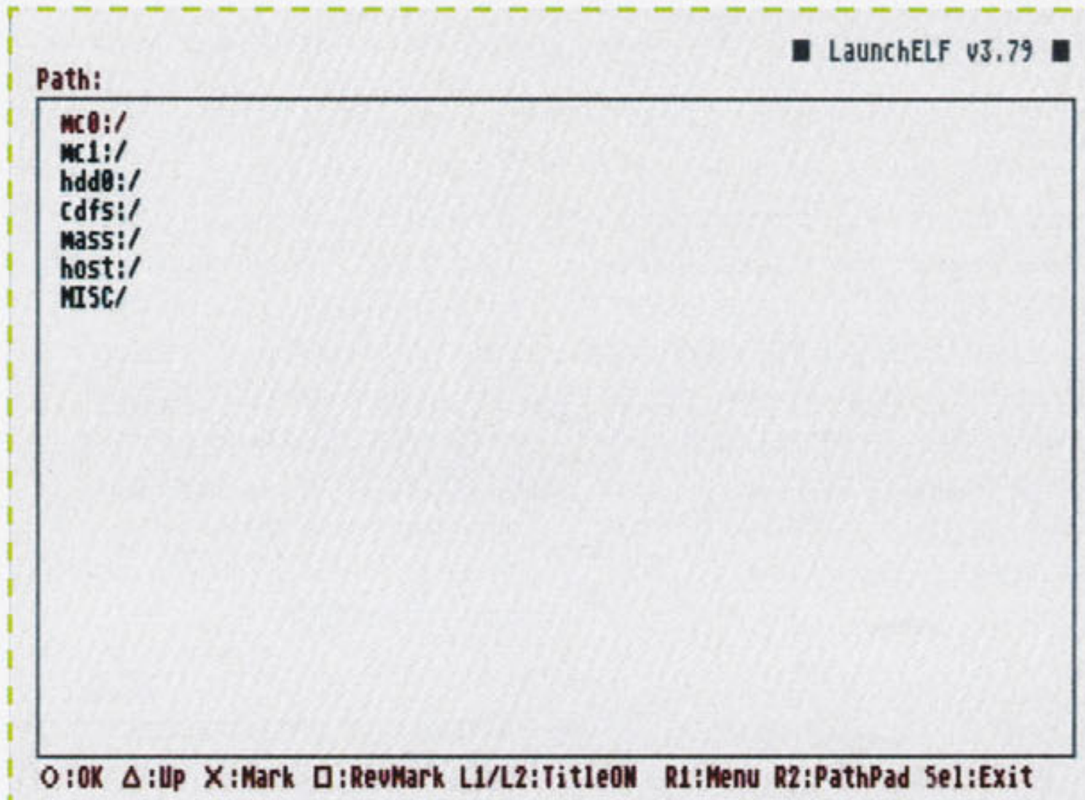
Onde ● vai carregar o nosso navegador de arquivos e Select vai entrar no menu de configuração do **uLaunchELF**. Vamos demonstrar essas configurações. Pressionando Select a tela com as opções de configuração é exibida. Para conseguir alterar as configurações é preciso saber como utilizar os comandos. Por padrão o botão para confirmar é o c e o de cancelar ou apagar é o ✖. Normalmente este é o padrão usado para jogos japoneses de PlayStation 2. Estes botões podem ser invertidos na configuração do programa. Aqui vamos sempre usar a configuração padrão do programa.



Repare que em Button Settings todos os botões menos os direcionais e o Select são exibidos. Os direcionais também podem ser configurados, mas deixaremos esse assunto para depois. Vamos escolher o ✖ para configurar. Observe que na parte inferior (em vermelho se as cores padrões não foram alteradas) existe uma ajuda para as ações que podem ser realizadas:

- ●**Browse –** Navega para o menu de dispositivos e arquivos
- ✖**Clear -** Apaga a configuração de um botão
- ■**Edit Title** - Edita o nome de um atalho
- ▲**Return -** Retorna para a tela anterior

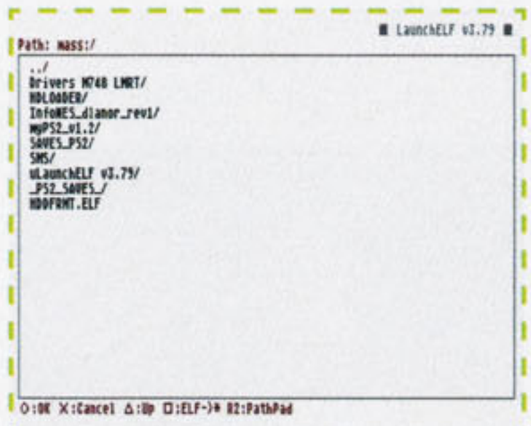
Com os direcionais para cima ou para baixo vá até onde está o atalho para o botão ✖ e aperte ●. Não confunda!!! Aqui os botões não têm função. Eles só atuam na tela principal do uLaunchELF. Será exibida a tela do menu de dispositivos:



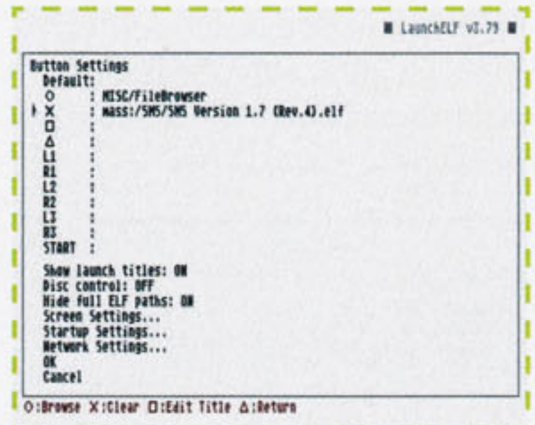
O que significa cada uma das siglas nesta tela:

mc0:/ - Memory Card do Slot 1.
mc1:/ - Memory Card do Slot 2.
hdd0:/ - Disco Rígido (HD).
cdfs:/ - Drive de CD/DVD.
mass:/ - Dispositivo USB.
host:/ - Rede
MISC:/ - Utilitários do uLaunchELF.

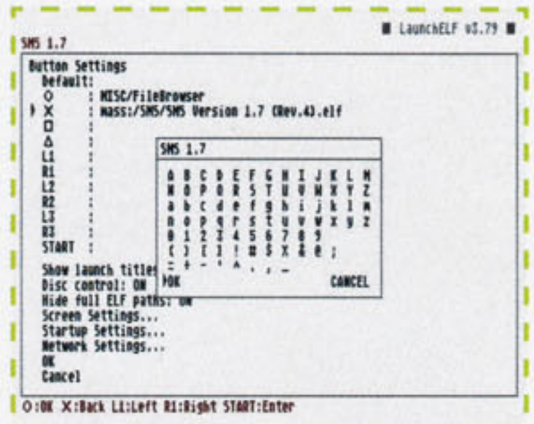
Escolha o dispositivo onde está o seu programa (um .ELF - que convencionamos chamar de "executável" de PlayStation 2) desejado, navegando com os direcionais, e selecione-o apertando novamente ●. No nosso exemplo o programa está num pendrive conectado na porta USB do console.



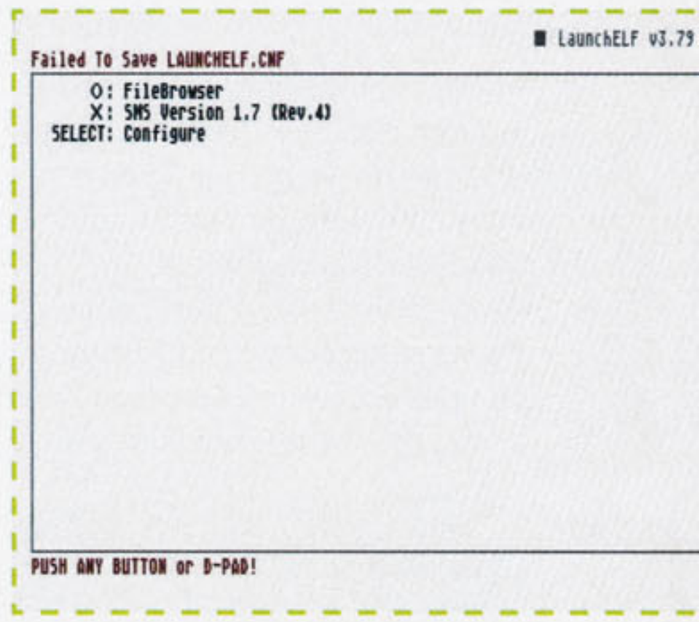
Navegue pelas pastas do seu dispositivo e selecione a que contém o programa. Vamos escolher o .ELF do SMS Media Player mais uma vez pressionando c sobre o arquivo. Ao terminar é novamente exibida a tela com as opções de configuração do uLaunchELF, já atualizada com o nosso atalho.



Para configurar outros programas nos outros botões o processo é análogo. Ao configurar vários botões seguidamente você irá notar que o último dispositivo selecionado entra automaticamente após a escolha do botão a ser programado. Organize a sua instalação e ganhe tempo na configuração. Na lista de botões disponíveis existe um que não está no controle do seu PlayStation 2, o DEFAULT. Na verdade não é exatamente um botão que configuramos aqui e sim um programa que irá ser executado automaticamente sem que seja haja a necessidade de se pressionar algum botão, após um determinado tempo (TIMEOUT) quando iniciamos o uLaunchELF.

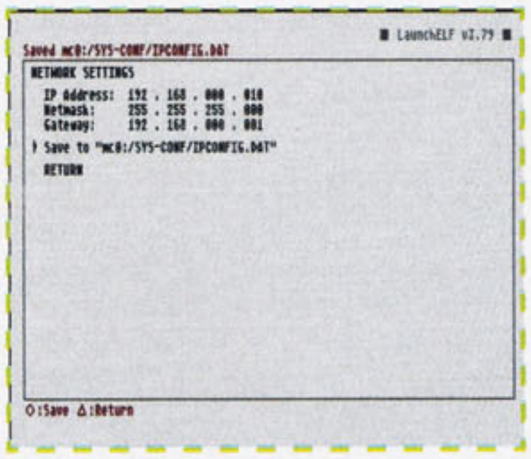


Feitas as configurações dos botões precisamos salvá-las para uso posterior. Vá com o cursor usando o direcional para cima e para baixo até o OK e pressione c. Vamos dar uma dica. O uLaunchELF procura por um arquivo de configuração específico (LAUNCHELF.CNF) primeiro na mesma pasta onde ele é inicializado ou na pasta /SYS-CONF/ do memory card 1 ou 2 (mc0:/ ou mc1:/) respectivamente. Como estamos iniciando por CD, uma mídia que não permite escrita, ao tentar salvar (supondo que não exista nenhuma configuração dele já salva nos seus memory cards) uma mensagem de erro surgirá:

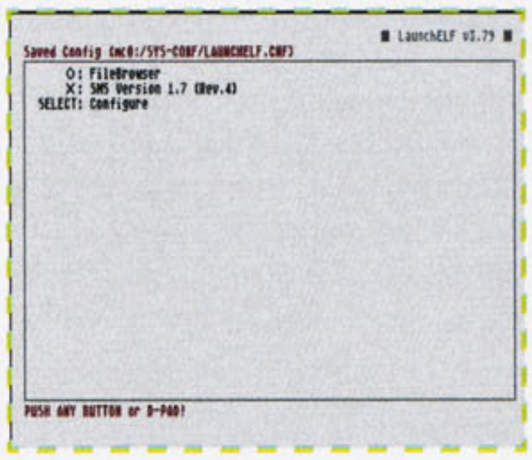


Para que você não tenha trabalho de ir num dos memory cards para criar a tal pasta, aperte Select, vá até a opção NETWORK SETTINGS, mesmo que você não tenha rede, e sem alterar nada use a opção de salvar no mc0:/ as configurações:

➔ SE VOCÊ ACHA COMPLICADO IDENTIFICAR UM PROGRAMA PELO SEU ELF, **EXISTE UMA FORMA DE PERSONALIZAR O NOME DELE.** APERTANDO ■ É POSSÍVEL COLOCAR UM NOME QUE MELHOR IDENTIFIQUE O PROGRAMA NO MENU INICIAL DO ULAUNCHELF. ←



Dessa forma o programa vai gerar não só a pasta /SYS-CONF/ como também o arquivo de configuração de endereços de rede (IPCONFIG.DAT). Volte para a tela das opções de configuração e selecione o OK, pressionando c em seguida para salvar no memory card 1 (mc0:/) as suas configurações.



Agora toda vez que você iniciar o uLaunchELF, independente do dispositivo, os seus atalhos e suas configurações serão carregados automaticamente.
Para terminarmos a parte da configuração do uLaunchELF, vamos olhar as opções que vêm logo abaixo dos botões configuráveis:

SHOW LAUNCH TILTLES:
ON (definição padrão)
Quando ativa (ON) exibe os nomes personalizados dos botões ao invés do caminho completo para os arquivos ELF ou seus nomes.

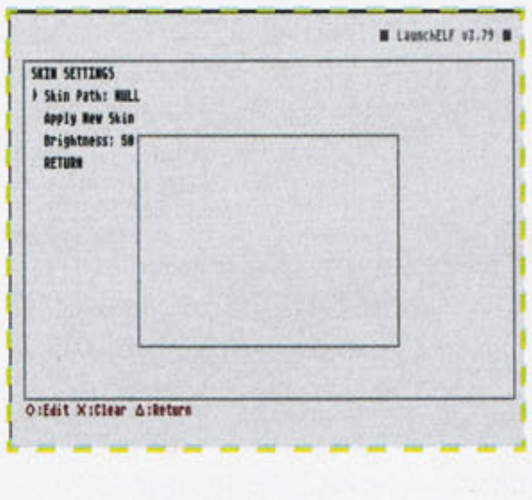
DISC CONTROL:
OFF (definição padrão)
Quando ativa (ON) pára o motor do drive de CD/DVD logo após a carga do uLaunchELF

HIDE FULL ELF PATHS: (ON)
(definição padrão)
Quando ativa (ON) não exibe o caminho completo do ELF, apenas o nome do mesmo sem a extensão .ELF. Se algum nome personalizado para o ELF for definido e a opção Show Launch Titles estiver ativa, esta última prevalecerá.

SCREEN SETTINGS...

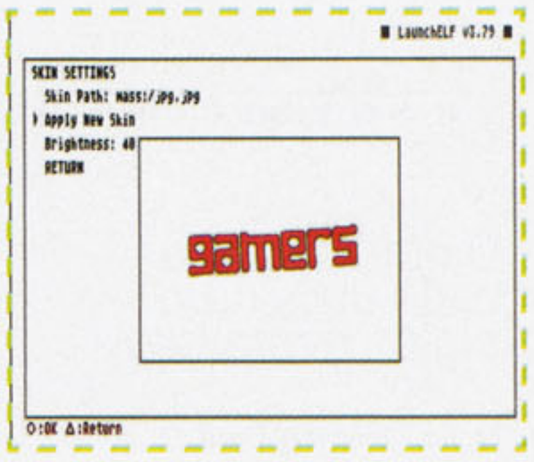
Ao selecioná-la uma tela com várias opções de configurações de cores, fundos, posição, imagens personalizadas (skins), restauração para as configurações padrão (default), etc. Como isso é mais de gosto pessoal, vale apenas explorar a configuração de uma imagem personalizada (skin) para demonstrar o recurso de configuração das telas.

Vá até Skin Settings... e pressione c. Em Skin Path: NULL definimos de onde vamos carregar a nossa tela, uma JPG. Faça da mesma forma que escolheu os programas para os botões mencionados anteriormente. Aqui vamos carregar a tela do pendrive:



Após a seleção da imagem, um preview é exibido no centro da tela. Eu tenho por hábito já criar/editar essas imagens em 640x480 pontos para ficarem mais legíveis e enquadradas nas telas dos televisores. Se estiver tudo de acordo, em Apply New Skin você tornará ativa, como tela de fundo a imagem do preview.

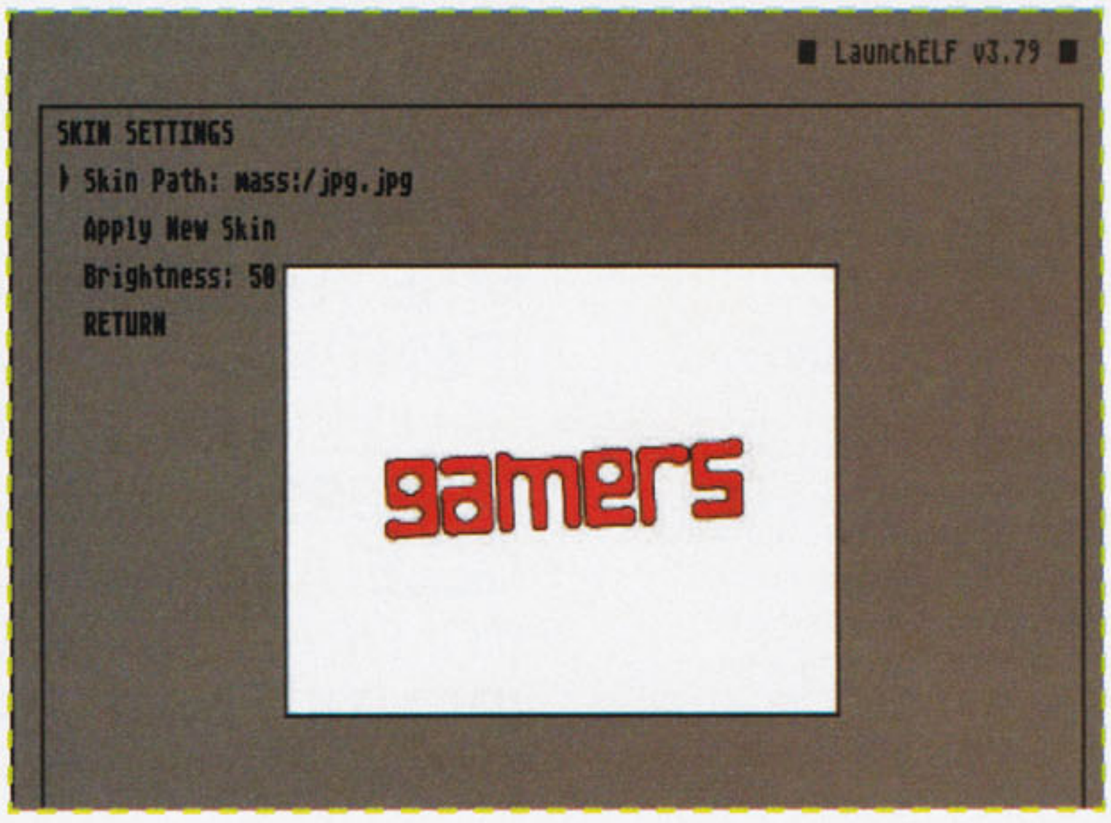
Automaticamente o programa já retorna para a tela do Screen Setttings... Aqui você terá uma idéia se é preciso ou não fazer ajustes nas cores das bordas, letras, etc. Um ajuste que pode ser feito novamente no menu Skin Settings... é o da intensidade do brilho da imagem escolhida. Apertando c para incrementar o valor e x para diminuir. Para salvar as alterações selecione, novamente, Apply New Skin.



Continuando. Outras mudanças podem ser feitas, mas que mereça destaque a possibilidade de acrescentar um "título" nas janelas que sempre será exibido na parte superior esquerda do vídeo em Menu Title: NULL.

Terminadas as mudanças nas configurações de tela, precisamos salvá-las. Volte para o menu anterior pressionando t ou selecionando RETURN + c. Para confirmar as mudanças, vá em OK e pressione c.

Não detalharemos a opção Network Settings... que já foi abordada na edição anterior. Falta, então, agora analisarmos a opção Startup Settings... que altera as opções de inicialização do programa e requer conhecimentos mais avançados. Algumas podemos mencionar aqui:



Reset IOP: ON
Para melhorar a compatibilidade é deixada por padrão ativada (ON) já que alguns programas têm dificuldades de rodar quando esta opção está desativada (OFF).

Number of CNF´s: 1
Indica o número de arquivos de configuração disponíveis, selecionáveis usando os direcionais para a esquerda e direita, na inicialização. Quando você tem um número muito grande de programas e "falta" botão no seu controle para configurá-los, lance mão deste recurso.

Pad Mapping: ●Ok ✖Cancel
Inverte a configuração dos botões de ação do uLaunchELF que por padrão usa o estilo japonês com c para confirmar as ações e x para cancelá-las.

TV Mode: AUTO
Define o formato do sistema de cores ao iniciar o programa. PAL para televisores europeus e NTSC para televisores americanos e japoneses (apesar do nosso padrão ser PAL (M) devemos usar o padrão americano).
Na dúvida deixe em AUTO.

Initial Delay: 0
É um atraso no carregamento do uLaunchELF de forma que consoles equipados com modchips que precisem receber comandos através dos botões do DualShock 2 tenham tempo de executar as tarefas antes que o uLaunchELF passe a ter este controle.

'Default' Timeout: 10
Como mencionado na configuração dos botões, esse é o tempo que o programa configurado no "botão" DEFAULT vai esperar até que seja executado algum comando antes que ele seja carregado automaticamente.

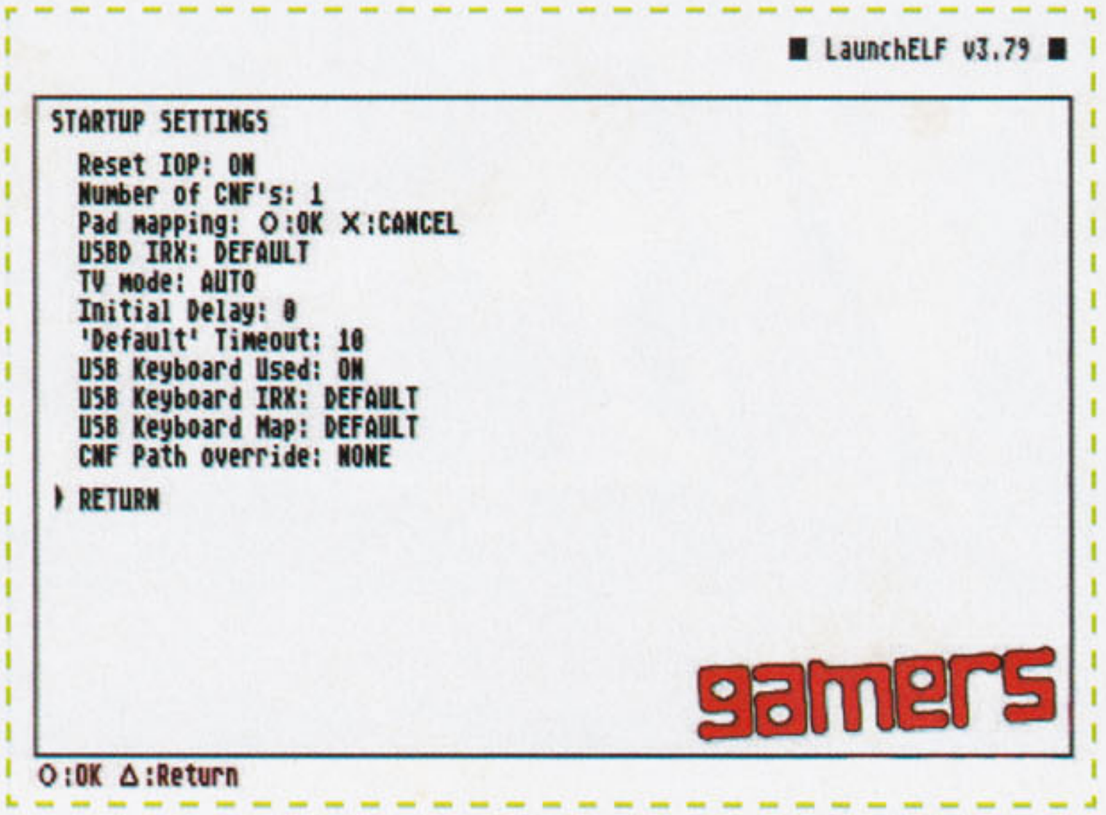
BIM ps2 BRIL

→ AS OUTRAS OPÇÕES SÃO MAIS AVANÇADAS E NÃO VAMOS EXPLORÁ-LAS AQUI JÁ QUE **ESTAMOS NO PROCESSO DE FAMILIARIZAÇÃO COM O ULAUNCHELF** E SUA VARIEDADE DE COMANDOS E CONFIGURAÇÕES. ←

Só relembrando que qualquer modificação deve ser salva no menu de opções de configuração selecionando o OK + c.

Uma outra dica é sempre observar os "lembretes" que cada comando tem no rodapé da tela. Por exemplo, para aumentar o tempo da opção 'Default' timeout usamos o c e o x para diminuí-lo.

Voltando lá atrás, vimos que assim que o uLaunchELF carrega, desconsiderando qualquer outro botão que já tenha sido programado para uma ação, temos as opções de navegar pelos arquivos via c :FileBrowser ou entrar na configuração pressionando Select. Além do FileBrowser, temos outros recursos disponíveis no uLaunchELF que podem ser programados para uma ação num dos botões disponíveis ou executados diretamente. Eles estão disponíveis dentro do "dispositivo" MISC/ do FileBrowser:



Muitos já devem estar pensando nas várias possibilidades, como por exemplo, fazer backup dos saves de seus memory cards num pendrive, instalar emuladores, ouvir mp3, assistir vídeos, etc. Realmente as portas se abrem quando o assunto é o uLaunchELF. Nas próximas edições vamos avançar mais e mostrar algumas delas. Até a próxima! Ah! Caso tenham criticas, dúvidas ou sugestões não deixem de nos escrever!

PS2Browser
Carrega a Rotina de Pesquisa do Playstation 2

PS2Disc
Carrega o CD/DVD que está no drive do Playstation 2

PS2Net
Inicia o servidor de FTP

PS2PowerOff
Desliga o Playstation 2

HddManager
Ativa as funções de gerenciamento do Hard Disc

TextEditor
Uma nova ferramenta que permite a criação de textos, scripts, etc direto no uLaunchELF. Para um bom aproveitamento desta ferramenta é necessário o uso de um teclado USB conectado ao console.

Configure
Carrega a tela de opções de configuração

Load CNF--
Define a ação padrão para o botão ←

Load CNF++
Define a ação padrão para o botão →

Set CNF_Path
Define um caminho alternativo para armazenamento dos arquivos de configuração

ShowFont
Mostra os caracteres disponíveis para uso no uLaunchELF

IMPÉRIO DOS
GAMERS
GAME HOUSE

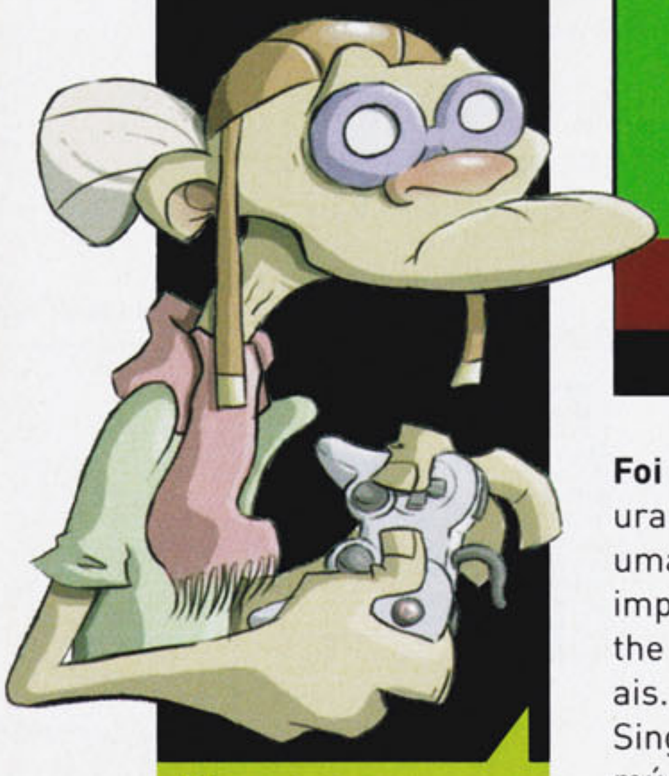
GAMES - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Patrocinador oficial da
Federação Paranaense de Futebol Digital
Rua trajano Reis 160, loja 02. Centro. Curitiba - Paraná. Fone: (41)3233-8448. www.fpfd.com.br

VOVÓ DIRCE

Vovó musical

Ah, como a vida era boa. Músicas inocentes e personagens carismáticos. Nada dessa barulheira que existe hoje. Não consigo entender esse lance da guitarrinha de brinquedo. Sou muito mais o Parappa.



Vovó Dirce tentou mas não conseguiu jogar o Guitar Hero.



PARAPPA THE RAPPER

ANO DE LANÇAMENTO: 1996

Foi um dos games mais divertidos para o console primordial da Sony. Foi criado pelo japonês Masaya Matsuura em sua empresa NanaOn-Sha. Lançado em 1996, foi o primeiro game musical até então. Apesar de ter uma jogabilidade fácil, ele é lembrado até hoje por seus gráficos simples, porém cativantes. Mas o que mais impressionava eram os ritmos. Ia desde um rock clássico até um reagge muito batuta. Com certeza foi Parappa the Rapper que abriu as portas para que as produtoras começassem a pensar e lançar novos games musicais. Hoje temos vários desses jogos, como Guitar Hero, Singstar entre outros. Mas Parappa the Rapper, com suas músicas simples, jogabilidade fácil, letras engraçadas, personagens cativantes e gráficos "inovadores", marcou época e ficará na memória de todos os jogadores mais antigos. Vivas ao cachorrinho rapper.

8.5

GRÁFICO: 7,0
JOGABILIDADE: 9,0
SOM: 8,0
REPLAY: 9,0

PREVIEWS

WILD ARMS 5



ps3: JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

psp: CRAZY TAXI: FARE WARS

ps3: ROCK BAND





Impressão que fica

Versão ocidental de peso



Você irá reconhecer que este é um Wild Arms desde o início. Logo de cara temos várias conversas sobre as ARMs (o nome usado para designar as armas), Golems (bestas gigantes mecânicas do passado) e sobre o legendário Johnny Appleseed.

O game traz três heróis principais. O mais importante é um explorador chamado Dean, que decide ir para a cidade grande e se tornar um caçador de Golems. Ao seu lado estão mais dois personagens. Rebecca Streisand (que talvez seja a mais vista em concursos de cosplay ao redor do mundo) e a misteriosa Avril Vent Fleur.

Os três já começam na pegada nervosa. Dean lidera Rebecca, sua amiga de infância, para uma caverna a fim de anunciar seus planos para o futuro. Avril se junta à trupe após cair dos céus de uma mão de um Golem (somente a mão, o resto do gigante não pode ser encontrado).

Continuando a tendência da série, a Sony mandou ver na ação e nos quebra-cabeças. Para dar mais movimento aos ataques, além do golpe normal, Dean

CONTINUANDO A TENDÊNCIA DA SÉRIE, A SONY MANDOU VER NA AÇÃO E NOS QUEBRA-CABEÇAS





GRÁFICOS
Wild Arms 5 tem um jeito típico de anime. Nada demais, mas com certeza vai agradar aos fãs da série e do estilo japonês de desenhar





A SÉRIE

WILD ARMS
→ **Lançamentos**:
20 de dezembro de 1996 (Japão)
30 de abril de 1997 (EUA)
6 de outubro de 1998 (Europa)
→ **Plataforma:** PlayStation

WILD ARMS 2
→ **Lançamentos**:
2 de setembro de 1999 (Japão)
30 de abril de 2000 (EUA)
→ **Plataforma:** PlayStation

WILD ARMS 3
→ **Lançamentos**:
14 de março de 2002 (Japão)
15 de outubro de 2002 (EUA)
23 de fevereiro de 2003 (Europa)
→ **Plataforma:** PlayStation 2

WILD ARMS ALTER CODE: F
→ **Lançamentos**:
27 de novembro de 2003 (Japão)
12 de novembro de 2005 (EUA)
→ **Plataforma:** PlayStation 2

WILD ARMS 4
→ **Lançamentos**:
3 de março de 2005 (Japão)
10 de janeiro de 2006 (EUA)
13 de outubro de 2006 (Europa)
→ **Plataforma:** PlayStation 2

WILD ARMS 5
→ **Lançamentos**:
14 de dezembro de 2006 (Japão)
28 de agosto de 2007 (EUA)
→ **Plataforma:** PlayStation 2

WILD ARMS CROSSFIRE
→ **Lançamentos**: Final de 2007 (Japão, EUA e Europa)
→ **Plataforma:** PlayStation Portable

→ TEMOS AS VOZES ORIGINAIS E UMA **ÓTIMA ESCRITA EM "INGRÊS"** PARA ENTENDERMOS MELHOR A HISTÓRIA ←

pode atacar dando saltos. Além disso, é possível golpear vindo de cima para baixo. Até agora os pulos eram usados para atravessar as plataformas das cavernas, mas com os ataques vindos do ar é possível quebrar obstáculos e abrir novos caminhos. O jogo também promete movimentos baseados na ARM para solucionar quebra-cabeças.

O último Wild Arms teve uma grande mudança em relação aos outros, já que trouxe um sistema de batalhas baseadas em turnos. Para a quinta edição, a Sony mudou esse sistema para o HEX. Assim, as batalhas serão mais equilibradas e terão mais ação. Mas se você não gostar deste sistema é possível desligá-lo quando alcançar um certo ponto de uma dungeon.

Rebecca e Dean formam um adorável casal, protagonizando a maioria das cenas do game. E para que isso seja agradável aos ouvidos dos jogadores, a Sony precisou encontrar os dubladores certos para cada personagem. Felizmente as cabeças por detrás do game resolveram apenas legendar o game. Assim temos as vozes originais e uma ótima escrita em "ingrês" para entendermos melhor a história.

O game foi lançado em dezembro do ano passado no Japão e fez certo sucesso. Pelas bandas ocidentais a Sony espera este mesmo desempenho. Afinal, a série Wild Arms remonta ao PsOne e desde àqueles tempos, o jogo agradou os jogadores e conquistou sua fatia de fãs. Com certeza Wild Arms 5 não vai fazer feio. E podem ter certeza que ele terá o Review que merece nas próximas edições da GP.



Um pouco de Tequila

Confira as primeiras impressões

Para começar, uma notícia muito bem-vinda. Com o espaço gigantesco que o Blu-ray oferece, o disco terá, além do game, o filme totalmente em HD.

A demo disponibilizada pela Midway se passa no Museu de História de Chicago. A fase é mais ou menos a metade do jogo. Tudo no Museu é possível ser destruído. Antes, a produtora havia soltado uma demo para o Xbox 360, mas nem de perto ele chegou na qualidade do PlayStation 3.

Tequila (isso mesmo, o nome do protagonista é Tequila) está muito fiel ao ator Chow Yun-Fat (O Tigre e o Dragão e Assassinos Subistitutos). O personagem se move com rapidez e uma fluidez incrível. É demais ver os objetos do cenário sendo destruídos. Quem mais sofre com tudo isso são as representações dos dinossauros.

Uma ótima novidade é que agora é possível usar outras armas nos ataques especiais de Tequila. Antes isso só era possível com a pistola. Além disso, a câmera foi melhorada para acrescentar mais ação aos tiroteios.

Como não podia deixar de ser, as cenas em que a ação fica mais lenta é presença garantida. Afinal, os filmes dirigidos por John Woo, contêm diversas dessas cenas. No game não poderia faltar.

A única incerteza é o modo multiplayer. Enquanto no Xbox 360 isso já está garantido, no PlayStation 3 apenas alguns boatos. Mas a Midway não declarou nada. Esperamos que o disco para o console da Sony também contenha esta opção.

COMO NÃO PODIA DEIXAR DE SER, AS CENAS EM QUE A AÇÃO FICA MAIS LENTA É PRESENÇA GARANTIDA

O DIRETOR

John Woo é um cineasta chinês que começou seus trabalhos na década de 70. Já nos anos 80 de tornou um dos diretores mais famosos de Hong Kong tendo rodado 18 filmes como Shaolin Men (1975), Hao Xia (1978) e Xiao Jiang (1984). Dois anos mais tarde, Woo teve o reconhecimento internacional com A Better Tomorrow, que marcou sua parceria com o ator Chow Yun-Fat. Foi com esta película que Woo imprimiu seu estilo de ação em câmera lenta. Continuou fazendo produções chinesas e em 1993, por convite de Jean-Claude Van Dame, o diretor foi para os Estados Unidos para filmar The Target. A película não foi muito bem aceita, mas mesmo assim Woo continuou nas produções estadunidenses. Em 1996 dirigiu Broken Arrow com John Travolta. No ano seguinte fez Travolta participou de mais um filme, desta vez ao lado de Nicolas Cage em Face Off. Mas foi somente em 2000 que Woo voltou a brilhar nos filmes de ação com Missão Impossível 2.



O ATOR

Chow Yun-Fat estreou no cinema em 1976, na produção Club Girls Story. Sua carreira em Hong Kong trilhou pelo cinema, séries e filmes de televisão que o fizeram um dos maiores astros da Ásia. Especialista em filmes de ação, trabalhou com John Woo no filme A Better Tomorrow. A parceria seguiu com The Killer (1989) e Hard Boiled (1992). Muitos de seus filmes foram apresentados nos Estados Unidos, como American Shaolin, de 1994 e conquistaram multidões de jovens daquele país. Considerado um ícone do cinema em seu país, sua primeira participação numa produção norte-americana foi em Assassinos Substitutos, de 1998. Em seguida, trabalhou em The Corruptor e Anna and the King, com Jodie Foster. Estrelou O Tigre e o Dragão, considerado um dos melhores filmes de artes marciais de todos os tempos. Sua mais recente participação é como o Capitão Sao Feng, em Piratas do Caribe 3: No fim do Mundo.



SEMELHANÇA
O ator Chow Yu-Fat ganhou vida quase real no game que foi inspirado pelo filme de mesmo nome, dirigido por John Woo.



LOUCURA, LOUCURA, LOUCURA!

Saia da frente

Dirigir táxis nunca foi tão divertido

ENTRE NO SEU TÁXI, COLOQUE NA BANDEIRA DOIS E SAIA PARA PEGAR PASSAGEIROS NOS TRAJETOS MAIS INSANOS

O game, cujo sucesso nasceu no antigo Dreamcast, é o primeiro da série para o portátil da Sony. E ganha pela primeira vez uma modalidade multiplayer, onde dois jogadores podem disputar partidas tanto de forma competitiva quanto cooperativa.

O título é muito simples. Quem jogou as outras versões de Crazy Taxi sabe do que se trata. O objetivo é levar os passageiros que entram em seu táxi aos seus respectivos destinos o mais rápido possível. Mas a vida de taxista não é fácil. Muitos obstáculos surgem no meio do caminho e é preciso driblá-los para não perder muito tempo. Mais ou menos o que acontece na vida real na maioria das capitais. Para dar mais emoção, as partidas online são acirradas, já que é possível "roubar" os passageiros de outros jogadores.

Lugares para fazer as "corridas" não faltam. São dois mapas originais de Crazy Taxi do Dreamcast, ambos inspirados na cidade de São Francisco e mais alguns vindos de Crazy Taxi 2 que se baseiam em Nova Iorque, famosa pelos arranha-céus e pelo Central Park.

O modo para um jogador tem o famoso Arcade, Time Trial e uma extensa variedade de minigames. Mas o melhor mesmo será o modo multiplayer que funcionará sem fio via Ad Hoc. Além disso, será possível salvar os replays e transferir o arquivo para seu amigo.





PS2: MOTOGP 07

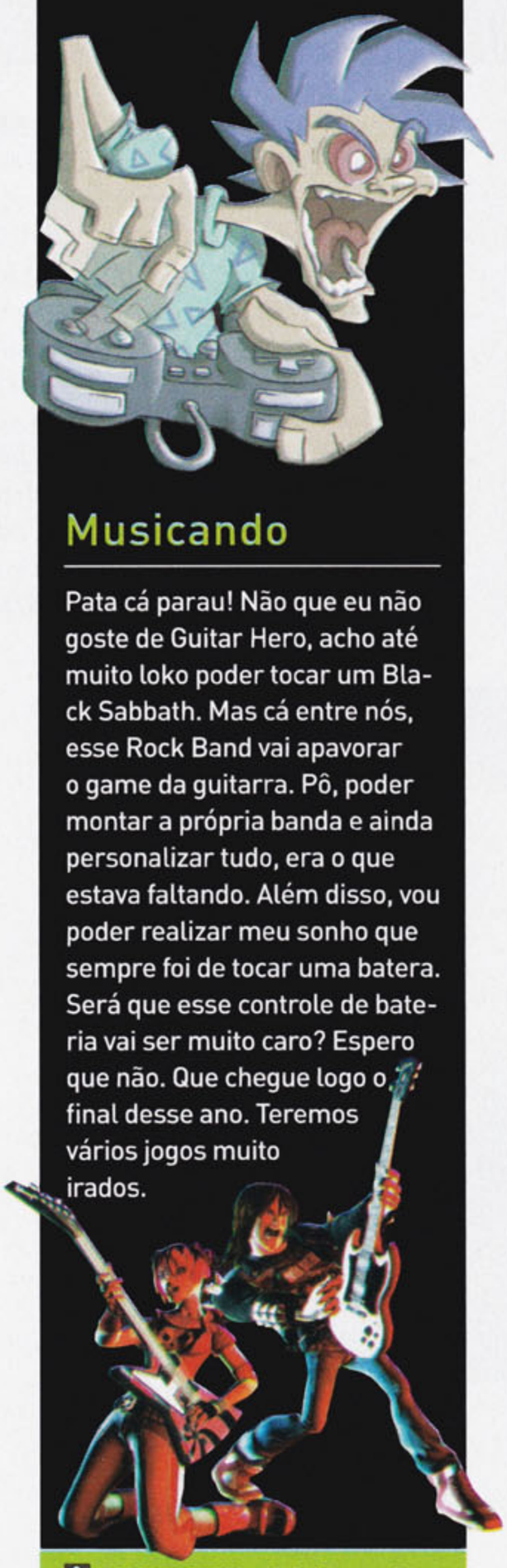
FAB. Capcom DIS. Capcom DAT. 08/07

VELOCIDADE EM DUAS RODAS

Quem curte corrida de motos não irá se decepcionar com MotoGP 07. Tudo está devidamente licenciado: pilotos, equipes, pistas e motos. Claro, tudo da atual temporada. O jogador poderá disputar o campeonato inteiro, organizar sua própria competição ou apenas testar suas habilidades em outras modalidades. No slalom, por exemplo, é preciso se desviar de obstáculos espalhados pela pista. Já no Time Trial a disputa é contra o relógio. Para agradar todo mundo, a Capcom fez um sistema de ajuda muito interessante.
Quem é novato em games desse tipo ou oriundo de títulos sobre as quatro rodas, terão à sua disposição, auxílios que facilitará a pilotagem. Claro que os veteranos da motovelocidade não foram esquecidos. Será possível tirar todos os auxílios e controlar cada detalhe de sua moto. Sejam os freios ou até a posição do piloto. Além disso, é possível ajustar a inteligência artificial para deixar a corrida do seu agrado.

MotoGP 07 possui mais de cem provas, todas disponíveis em três níveis de dificuldade. O visual é bastante detalhado, tendo inclusive mudanças climáticas que podem alterar o desempenho das motos durante as corridas. A física promete muito. Baseada nos efeitos da vida real, basta uma tocada a mais na zebra para ver seu piloto voar pelos ares. O som também é um ponto forte, já que todo o barulho foi capturado de motores de verdade.

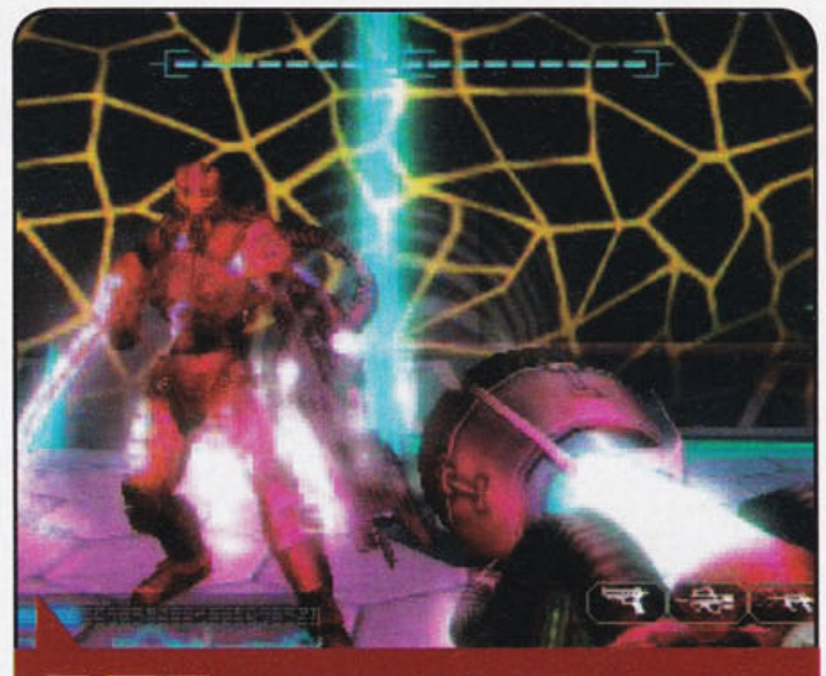
NOYSTATION



Musicando

Pata cá parau! Não que eu não goste de Guitar Hero, acho até muito loko poder tocar um Black Sabbath. Mas cá entre nós, esse Rock Band vai apavorar o game da guitarra. Pô, poder montar a própria banda e ainda personalizar tudo, era o que estava faltando. Além disso, vou poder realizar meu sonho que sempre foi de tocar uma batera. Será que esse controle de bateria vai ser muito caro? Espero que não. Que chegue logo o final desse ano. Teremos vários jogos muito irados.

NOYSTATION vai deixar todo mundo surdo aqui na redação se comprar esse controel de bateria.



PSP: CODED ARMS CONTAGION

FAB. Konami DIS. Konami DAT. 31/07/07

METADE DO CAMINHO

Coded Arms Contagion segue, de certa forma, o original lançado para o portátil e deve conectar o vindouro título para o PlayStation 3. para nunca jogou, o game é ação em primeira pessoa. O primeiro cenário do jogo se passa em algum tipo de fábrica e o personagem, Grant, precisa acabar com os inimigos. Tudo com a dica do general que manda suas instruções pelo rádio. O sistema de controle, até agora, não está dos melhores. O analógico esquerdo é usado para movimentar, enquanto os quatro botões são usados para mirar. O problema com essa configuração é que sobram apenas dois botões para as demais ações, e com três comandos principais (atirar, pular e travar a mira), o botão de travar a mira acaba sendo usado apertando para baixo no D-Pad. O sistema de travamento pega apenas o sujeito que estiver no centro da tela. Ou seja, se um inimigo estiver a 10 metros, mas no centro e outro estiver a apenas meio metro e logo ao seu lado, a mira vai parar no cara do centro. É preciso apertar para baixo e mirar no outro cara. Ou simplesmente fazer tudo manualmente. Fora isso, Contagion está muito bem, principalmente nos gráficos, que, podemos dizer, rivalizam com vários jogos de tiro em primeira pessoa do PlayStation 2. Os efeitos das partículas e explosões são muito bem feitas. Agora é esperar para ver se o sistema de mira melhora.

PS3: ROCK BAND FAB. MTV Games DIS. Harmonix / EA DAT. 11/07

O ESTRELATO É SEU



A produtora Harmonix, responsável por Guitar Hero, foi adquirida pela MTV em 2006 e agora junto com a Eletronic Arts embarca mais uma vez no mundo do rock´n roll. Mas em Rock Band o objetivo é montar sua banda com direito a controles em forma de guitarra, baixo, bateria e até um microfone para soltar o gogó. Para garantir um repertório e peso, a MTV fechou contratos com EMI, Warner Chappel, Hollywood Records, Rhino Entertainment, Sony BMG, Music Entertainment e Universal Music Group. O pulo do gato em Rock Band é que, além das partidas cooperativas ou competitivas contra um amigo ao lado, será possível tocar online. Outra novidade é que você poderá personalizar todos os detalhes de sua banda antes de sair em uma turnê. Os estilos musicais serão variados, misturando punk, metal, alternativo e o rock clássico. O modelo de guitarra escolhido para inspirar o controle foi a Fender Stratocaster, que já foi tocada por nomes como Buddy Guy, Yngwie Malmsteen e até Jimi Hendrix. Com certeza Rock Band fará um enorme sucesso. Se você é fã de música não perca mais novidades nas próximas edições da Gamers Playstation.

psp BRAVE STORY: NEW TRAVELER

FAB. XSEED Games DIS. Game Republic DIS. 31/07/07

RPG MAIS IMPRESSIONANTE



Se você é fã de RPG, vai jogar Brave Story: New Traveler até cansar. E se for também fã do anime, vai jogar direto até zerar. O game é um prato cheio para os amantes desses dois gêneros. Ir de cidade em cidade, comprar armas, aprender sobre os habitantes locais, ir para as dungeons e claro, lutar muito. Típicas coisas de RPG. O melhor de tudo é que o game no portátil não tem loadings muito lentos e tem gráficos tão bem feitos que parece que o disco está sendo rodado no hardware do PS2. Claro que algumas coisas precisaram ficar de lado, como a não existência de vozes, mas mesmo assim os diálogos são bem conectados. O sistema de batalha é o melhor visto até aqui. Uma das partes mais legais das batalhas é quando seu personagem está para matar um inimigo, mas manda o ataque definitivo em outro, tudo em câmera lenta. Apesar de possuir os comandos básicos, as lutas são legais de assistir, graças à abundância de inimigos e ótimas animações. E claro os textos no estilo manga que pipocam na tela. Afinal, o game é baseado no anime Brave Story. O game está praticamente pronto para ser lançado pelas bandas ocidentais e promete fazer o mesmo sucesso que fez lá no oriente. Pelo menos o sucesso deve ser bem maior se comparado com o título Brave Story lançado no final de 2006 para o PlayStation 2.



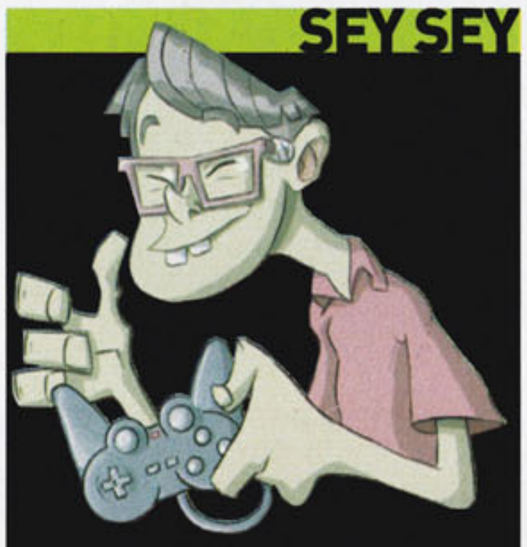
ps3 WARHAWK

FAB. SCE DIS. Incog Inc. DAT. 04/09/07

NO AR E NA TERRA

Muita gente não sabe, mas Warhawk é originário do PsOne. E o que praticamente ninguém sabe é que naquela época (1995), a Sony lançou um controle (com fio, claro) com sensor de movimento para os jogadores se divertirem ainda mais e conquistou uma legião de fãs. Agora, após doze anos, o game volta com tudo no PlayStation 3. Enquanto o Warhawk se passava em cenários fechados e possua poucas fases, sua versão da nova geração será muito maior em todos os sentidos. As batalhas aéreas se darão em céu aberto e contra milhares de inimigos. É preciso ter o olho rápido para se desviar dos tiros alheios. Para dar mais ação, a Sony Computer Entertainment optou também pela ação terrestre. Sim, além de combater os inimigos no ar, será possível guerrear no chão. Tudo na visão em terceira ou primeira pessoa. Além disso, muitas outras câmeras são usadas. Uma bem legal é a que acompanha a trajetória de alguns mísseis até atingir o alvo. Mas na terra a ação não pára. Além das armas será possível dirigir vários veículos. Tudo para mandar seus inimigos pelos ares e explodir o que vier pela frente.

Assim como antigamente os jogadores poderão controlar suas aeronaves através do sensor de movimentos do Sixaxis. Mas dessa fez a sensibilidade está bem melhor e não precisaremos nos preocupar com fios atrapalhando as manobras.



O Nóya queria falar sobre esse jogo, mas como ele já escreveu em outra página, tomei seu lugar. Não sou muito fã de games como Warhawk, mas gosto de experimentar de tudo. Pelo que eu vi, este game promete fazer outra legião de fãs. Ele é simplesmente gigantesco e cheio de destruição.

NOYSTATION E SEY SEY estão discutindo quem é o melhor no Winning Eleven



ps2 SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 SP

FAB. Atlus DIS. Atlus DAT. 24/07/07

RPG NEGRO

Em Shin Megami Tensei: Persona 3 Special Edition você como um garoto de apenas 17 anos que acabou de ser transferido para um colégio. Imediatamente após entrar em seu dormitório ele é atacado por inimigos misteriosos, os Shadow. Com uma única habilidade de trocar de Personas especialmente em convocar uma única criatura, ele se torna o líder de uma força "extracurricular" para derrotar os Shadow.

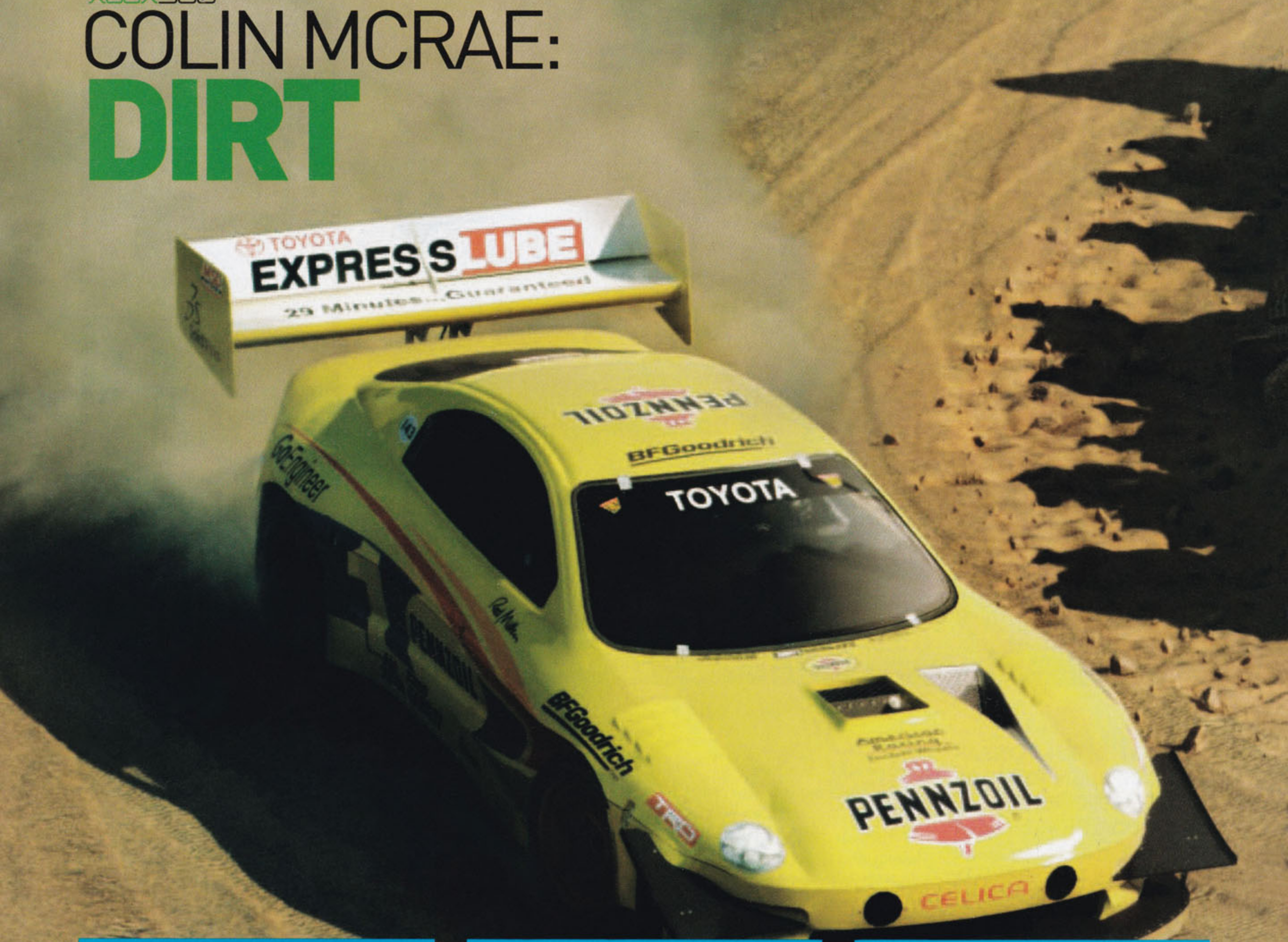
Os jogadores vivenciarão a vida escolar em Shin Megami Tensei: Persona 3 Special Edition. Você irá controlar o personagem principal durante todo o dia escolar, se esforçar para ir bem nas matérias, ir ao dormitório e explorar a cidade. Aliás, isso é muito importante, afinal seu relacionamento com a comunidade irá afetar suas habilidades nas batalhas.

Tudo muito simples, mas tudo muda quando o relógio bate meia-noite. Quando isso acontece o mundo entre do Shadow Time (Tempo das Sombras) e é nessa situação em que as lutas acontecem. Sobreviver durante esse período e ganhar as batalhas lhe garantirão novas Cartas de Persona. São com elas que você pode convocar as criaturas, e combinando várias delas, você pode criar novas Personas.

REVIEWS

xbox360

COLIN MCRAE: DIRT



ps2: NARUTO: ULTIMATE NINJA 2



ps3: VIRTUA TENNIS 3



ps3: TRANSFORMERS: THE GAME











7.0

GRÁFICO: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
SOM: 6,5
REPLAY: 7,5

Ninjas e mais ninjas

Batalhas difíceis entre a irmandade dos ninjas

EXISTEM DUAS COISAS QUE UNEM TODOS OS NINJAS: SOFRIMENTO E PACIÊNCIA. SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM JOGAR NARUTO: ULTIMATE NINJA 2, UMA ADIÇÃO DIGNA PARA A BIBLIOTECA DE JOGOS DOS FÃS DO ANIME, PREPARE-SE PARA BATALHAS DIFÍCEIS ENTRE A IRMANDADE DOS NINJAS. O GAME CAUSA SOFRIMENTO E REQUER MUITA PACIÊNCIA POR PARTE DO JOGADOR.

IGUAL AO DA TELEVISÃO

Se você nunca ouviu falar em Naruto, a resposta é simples. Um anime bem maluco. Nos mangás (quadrinhos japoneses) e na série de TV, o jovem guerreiro ninjitsu Naruto e seus companheiros sempre estão em aventuras para acabar com o mal usando as técnicas mais mirabolantes.

O único estilo das séries – lutas com ação cinematográfica intercaladas com cenas de ataques muito loucas – foi parar neste jogo e até que funciona bem. Quando Naruto: Ultimate Ninja estreou no PS2, os fãs se depararam com as fracas animações de knockout, uma dublagem terrível e os combos nas batalhas. Tudo isso está na continuação, mas é o refinado sistema de combos que vai lhe causar sérios problemas.

DOR FÍSICA

Até que o estilo de luta não é difícil de entender. c ataca, s usa os itens, x pula e t utiliza a técnica secreta que consome Chackra. Os golpes que utilizam o Chackra são as melhores técnicas para ir para cima do oponente. Mas alcançar o máximo é preciso acertar um certo número de combos e ter sucesso nos mini-games, como apertar os botões na ordem correta ou apertar o mais rápido possível determinado botão. Se você conseguir fazer tudo isso, seu golpe será muito mais poderoso, mas se perder nessas tentativas, o ataque terá um efeito menor.

Mas nada disso é comparado se você deseja soltar o golpe máximo de cada personagem. Aí é que a dor física começa. Para que Naruto, por exemplo, fique todo-poderoso e quiser soltar a técnica máxima é preciso uma combinação de botões e depois girar o analógico direito em círculos mais vezes que o seu oponente. Você pode tentar realizar isso com

info
Mangá e Anime

O mangá foi criado por Masashi Kishimoto, e serializada na revista semanal Shonen Jump desde 1999. Recebeu uma adaptação para anime em 2002 produzida pelo Studio Pierrot e exibida pela TV Tokyo. A série animada foi exibida até Fevereiro de 2007, quando recebeu uma sequência, Naruto: Shippuden, correspondente à segunda parte do mangá. No Brasil, a série começou a ser exibida em 1 de Janeiro de 2007 no canal pago Cartoon Network, em uma edição feita pela licensiadora norte-americana VIZ Media. A série também foi anunciada para ser exibida no canal aberto SBT, em seu programa infantil Bom Dia & Cia, a partir de Julho de 2007. O mangá é publicado no Brasil pela Panini Comics.

o seu dedão, mas depois de um tempo ele vai doer e complicar muito as coisas. E como você luta contra oponentes espertos e sempre precisa realizar este movimento uma vez e outra, não se surpreenda se a luta só terminar no meio da madrugada. Isto é a vida de um ninja – sacrifícios.

QUASE O MESMO

Enquanto os comandos estão bem parecidos com o título anterior, os modos de jogo tiveram uma pequena mudança. Em Naturo: Ultimate Ninja você podia escolher um personagem e sair para se aventurar no modo história, o conhecido Scenario. Nesta seqüência o modo história ficou por conta do Ultimate Road. Aqui, você irá trocar de personagens conforme a história acontece. Tudo pré-determinado. Enquanto você progride, irá liberar os 32 personagens jogáveis, que possuem habilidades únicas, roupas estilosas, animação e dublagem próprias.

Os fãs que curtiram a opção Scenario ficarão chateados em saber que ele não existe nas opões de Naruto: Ultimate Ninja 2. Mas o modo, que coloca os personagens em batalhas com condições específicas, foi integrado ao Ultimate Road. Conforme a história avança, você irá se deparar com diversas batalhas que precisam ser vencidas de acordo com as condições. Como terminar com uma certa quantidade de vida ou simplesmente sobreviver até o tempo se esgotar.

A PACIÊNCIA É UMA VIRTUDE

Tudo vai muito bem na história conforme você avança para o Chuunin Exam para derrotar os invasores que tentam vingar o vilarejo Hokage, mas então você se encontra em uma situação que requer muita, muita, muita paciência. Para derrotar o homem de preto, Kabuto – que tem sua energia regenerada constantemente – Naruto precisa acabar com ele usando o terceiro nível da técnica secreta. Você não poderá entender o quão difícil é esta tarefa apenas lendo essas linhas, é preciso jogar. Kabuto – os inimigos em geral – bloqueia qualquer golpe, enquanto que você parece não conseguir bloquear nada. Isso significa que se Naruto tiver sorte, ele irá alcançar o terceiro nível da técnica secreta apenas uma vez e terá uma única chance de conseguir derrotar o homem de preto. Para isso basta tirar metade da vida do coitado. Parece fácil, não? O problema é que socos e chutes normais não vão conseguir realizar essa tarefa. Especialmente quando ele consegue bloquear tudo. Você precisa acertá-lo com o terceiro nível logo no começo, usando toda a sua barra de Chackra (um processo que Kabuto irá tentar interromper todo o momento que você tentar) e depois encher a barra novamente e usar o golpe do terceiro nível de novo.

NÃO PÁRA POR AÍ

Mas felizmente o Ultimate Road não é o único modo do game. Vs. Duel coloca você contra um amigo ou contra a máquina para duelar em uma das 16 arenas do jogo como construções, uma cobra gigante e múltiplas plataformas onde você pode se teleportar para trás dos cenários. Iruka´s Training permite você treinar os movimentos dos personagens em um dojo sem ter que se preocupar em perder vida e ter que reiniciar a batalha. Tanzaku Market é o local para você gastar o Ryo (dinheiro conquistado no modo Ultimate Road), para comprar dezenas de figuras, vídeos, músicas e cards informativos. Tudo isso pode ser visto depois na casa do Naruto.

Os personagens com suas roupas coloridas estão bem ao estilo do anime. Os gráficos são competentes na hora da treta, mas quando as animações das técnicas especiais aparecem, tudo fica mais lerdo.

A jogabilidade pode parecer fácil. Mas após algumas lutas você ficará com os dedos cansados por causa do apertar frenético de botões.

O que estraga é a parte sonora. Apesar da música e dos efeitos de ataque soarem bem, as vozes em inglês e a falta de uma trilha japonesa fará você desligar o som da televisão.

É possível se divertir com Naruto: Ultimate Ninja 2. A história é conhecida dos fãs e pode proporcionar horas de jogatina. A única ressalva fica por conta da dificuldade em derrotar alguns vilões como Kabuto.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Uzumaki Naruto Tem cabelos loiros e se veste de laranja. Com o sonho de se tornar o Hokage, é treinado por Kakashi juntamente com Sasuke e Sakura, por quem é apaixonado. Ele considera Sasuke como o seu eterno rival e sempre quis superá-lo em força e também ser igual a ele.

Uchiha Sasuke Sua decisão foi ser o melhor em tudo, para que um dia pudesse restaurar seu clã. Por causa desse sonho, ficou distante e frio. Todas as garotas da academia amam o Sasuke e são fissuradas nele, deixando muitos com uma grande inveja. Ele é irmão de Uchiha Itachi, que foi capaz de matar todo o clã Uchiha sozinho, e deixou vivo apenas Sasuke.

Hanuro Sakura Achava que para ser uma boa ninja era preciso apenas decorar livros e depois tudo seria fácil, mas depois de um tempo vê como a vida de um ninja é difícil. Depois de Naruto e Sasuke irem embora, ela é treinada por Tsunade-sama, uma sannin e atualmente, Hokage. Com o treinamente de Tsunade, Sakura aprende jutsus médicos e a controlar seu chakra para aumentar sua força física, e consequentemente seu taijutsu.

Hatake Kakashi É um jounin da Vila da Folha Oculta, também da elite ANBU, responsável pelo grupo #7, que fazem parte Naruto, Sasuke e Sakura. Seu trabalho é assistir e treinar a equipe na longa jornada de shinobi. Os animais invocados por Kakashi usando o Kuchiyose no Jutsu, são os cães.

Orochimaru Orochimaru foi um dos 3 aprendizes do 3º Hokage. empre pensou em seu futuro como o 5º Hokage. Quando Sarutobi perdeu sua vontade de ser hokage, Orochimaru pensou que sua hora estava chegando.

Jiraya É outro ninja com nível de sennin. ele pega Naruto para treinar para a 3° fase do torneio Chunnin Shiken. Assim ele ensina Naruto a invocar o poderoso Gamabunta. Especula-se que Jiraiya seja um Uzumaki, ou seja Uzumaki Jiraiya, e talvez ele, naruto e o quarto hokage tenham algum grau de parentesco.

Tsunade Uma das três sannins. É neta do primeiro Hokage. Especializou-se em jutsu médico, criando uma regra que todo time ninja deveria ter um ninja médico, o que evitaria mortes. É tida como a maior ninja que já existiu na técnica de curar.

info

Ninjutsu

É uma arte marcial japonesa que surgiu a partir da necessidade do emprego de espiões (os ninjas) durante o período medieval japonês no Século VI. Consistia num conjunto de técnicas (físicas, mentais e espirituais) que capacitavam os agentes a agir em todas as situações num campo de batalha. Após o período de guerras japonesas (Sengoku Jidai), a utilização de espiões caiu em desuso e muitas escolas desapareceram e outras passaram ao anonimato. Estas são as responsáveis por manterem vivas as tradições até os dias atuais.

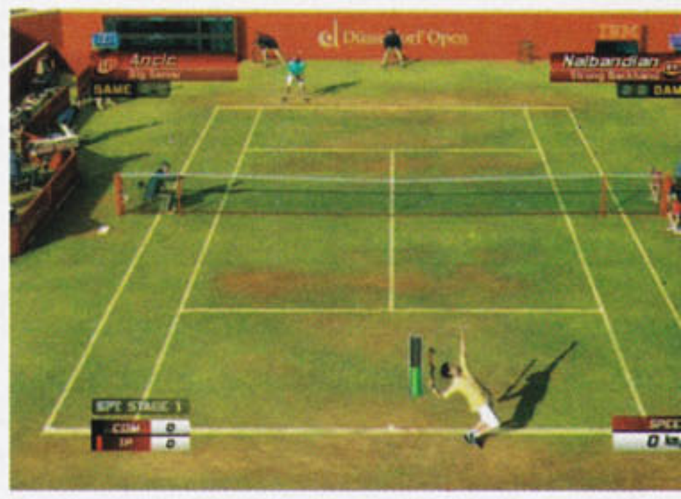


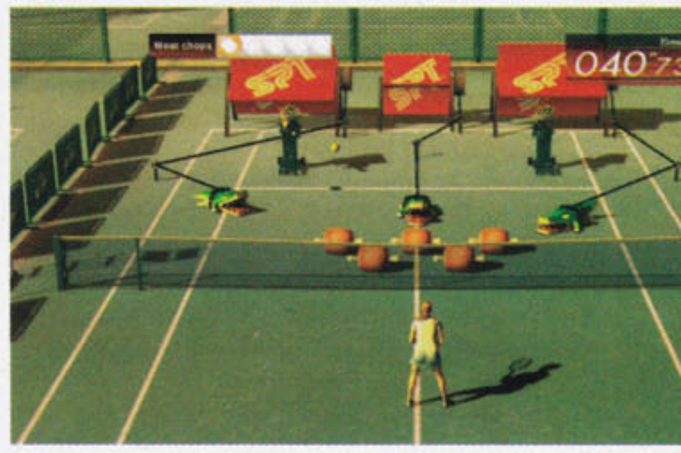
VISUAL

7.5

GRÁFICO: 7,5
JOGABILIDADE: 7,0
SOM: 7,5
REPLAY: 8,0







IMPRESSIONA

Virtua Tennis 3 não é nenhum exemplo de oroginalidade, afinal o esporte com raquetes já foi explorado ao máximo por diversas produtoras. Mas se destaca pela inovação da hora de rebater as bolinhas amarelas.

No modo principal você cria se próprio tenista e segue com ele em uma carreira de treinamentos e campeonatos para subir no ranking e figurar entre os melhores do mundo. O sistema de criação do personagem é bastante limitado e é impossível deixá-lo com uma aparência próxima da realidade. Efeito que está presente no modelos dos jogadores reais. Você deve definir o sexo, uniforme e o estilo que seu tenista vai jogar. Depois é preciso escolher o evento que deseja participar. Eles são representados por ícones em um globo terrestre 3D todo estilizado. De cara, apenas alguns mini-games de treinamento estão disponíveis. E todos no nível mais fácil. Mas com o progresso, novos mini-games são habilitados, bem como outros eventos.

Esses mini-games são importantes para evoluir seu tenista. Assim como nos jogos de RPG, onde as habilidades fazem diferença, é com o treinamento que seu personagem vai evoluir em vários requisitos como corrida, saque, recepção entre outros tantos. E mesmo que você não obtenha sucesso no treinamento, seu tenista irá evoluir. Claro que não com 100% de aproveitamento, mas pelo menos não o irá deixar frustrado.

Alguns campeonatos só são liberados após seu jogador atingir certa posição no ranking. Sendo assim, você precisa participar dos torneios mais simples antes. Ganhando estes, além de subir no ranking, você ganha roupas, acessórios, raquetes melhores, além do conselho e apoio de outros atletas.

O modo carreira é tão equilibrado que não deixa o jogo enfadonho a ponto do jogador desistir e desligar o console. Na verdade esta fórmula foi consagrada em Virtua Tennis 2 e aqui não mudou.

Grande parte da beleza do game está na forma como os esportitas reais foram retratados. No total são 20 tenistas, entre eles os modelos quase reais de Lleyton Hewitt, Roger Federer, Nicole Vaidisova e Venus Williams. Desta vez o brasileiro Gustavo Guga, o Kuerten, ficou de fora.

Os atletas se movimentam com suavidade e realismo, resultado de um ótimo trabalho de captura de movimentos. Porém, o game não está livre dos pequenos erros de polígonos, como por exemplo, quando o short de algum atleta "atravessa" sua cocha.

As quadras estão muito bem feitas com destaque para a iluminação. Já os outros "humanos" que fazem parte do cenário, com juízes, gandulas e torcida não receberam o mesmo tratamento dos jogadores. Mas para compensar a taxa de quadros se mantém firme sem apresentar nenhuma queda.

A parte sonora é bastante legal. Cada quadra tem seu narrador e este tem o sotaque do local onde o jogo está sendo realizado e a torcida participa conforme a emoção do jogo. Já a trilha é mais voltada para o rock e o eletrônico. Mas o melhor é desligar a opção durante as partidas para tudo ficar mais próximo ao real.

Virtua Tennis 3 trás toda a emoção que o esporte pode proporcionar, partidas empolgantes ou disputas sem graça. Mas com certeza vai fazer valer o investimento.



Muita sujeira

Prepare-se para um rally cheio de graça... e lama

ENQUANTO O PLAYSTATION 3 AGUARDA PELO JOGO, O **CONSOLE DA MICROSOFT SAIU NA FRENTE E** MOSTRA O QUE UM GAME DE CORRIDA DA PRÓXIMA GERAÇÃO REALMENTE PRECISA TER.

Incrivelmente divertido de pilotar e mesmo assim com uma dose de dificuldade. DiRT está no meio do caminho entre o típico arcade e os simuladores. Isso graças aos vários eventos de corrida, perfeita customização dos carros e provas com vários níveis de dificuldade. Claro que ele não é o mais realista (ainda mais se comparado com Forza 2), mas para quem procura diversão com uma dose de realismo, DiRT é a pedida certa.

Diferente de outros games do gênero, onde o jogador corria sozinho em um traçado ponto-a-ponto, somente contra o relógio, DiRT coloca você em pistas cheia de adversários. Também existem as provas solo, mas o game reserva muito mais coisas do que ficar correndo sozinho de um ponto a outro em uma pista cheia de lama. O modo carreira, por exemplo. Nele você precisa mostrar que é o melhor em 60 eventos. Os desafios incluem os rallys clássicos, subida de montanhas, circuitos pequenos, rally contra vários competidores e até um torneio de buggy. E para dar mais expectativa, o evento seguinte depende de sua classificação na corrida anterior. Dificilmente você irá saber o que lhe aguarda.

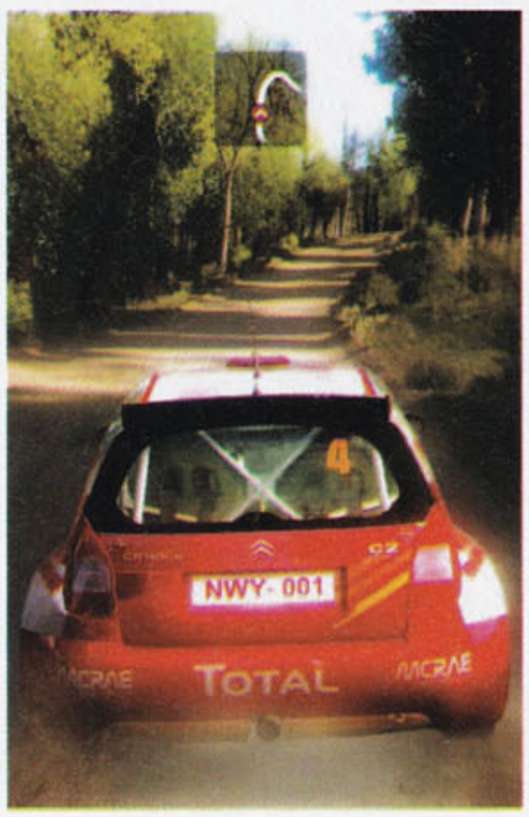
No começo tudo é mais fácil. Os traçados são simples, curvas rápidas e poucos obstáculos.

→ DIRT SE DIFERE POR TER CORRIDAS EM CIRCUITOS FECHADOS E COM VÁRIOS ADVERSÁRIOS ←



SOM
O barulho dos pneus passando em diferentes tipos de terreno é o mais realista possível





Tudo para o jogador pegar o jeito de dirigir. Mas conforme se avança é preciso ter mais habilidade para chegar em primeiro lugar. E são nesses momentos que DiRT mostra seu potencial. As pistas são cheias de detalhes, muitas árvores, obstáculos, pulos, curvas fechadas, traçados estreitos. Ufa! Tudo o que um ótimo rally precisa. Mas não são só as pistas que ficam mais complicadas. Os adversários também ficam mais competitivos e vão correr no talo para chegar na frente.

Uma coisa para se prestar atenção dão os carros. Cada um reage diferente aos estilos de pilotagem. Um Subaru 4x4 será muito mais agressivo e ágil do que um buggy. Por isso, é preciso aprender várias técnicas. E isso só a prática vai ajudar. No começo pode ser difícil se adaptar às diferenças, mas como a maioria das pistas são cheias de lamas, você se acostuma fácil.

Infelizmente, o que desagrada bastante em DiRT é o modo online. Enquanto no single-player você disputa corridas com múltiplos adversários, a experiência online é bastante solitária. Os jogadores correm sozinhos contra o relógio em traçados ponto-a-ponto. A única indicação que aparece sobre os outros oponentes, são os seus tempos. E é só isso.

Outro pequeno, mas perceptível problema é a queda do frame rate. DiRT roda a 30 quadros por segundo e se mantém assim a maior parte do tempo. O problema é que o game fica mais lento quando muitos objetos, principalmente ao lado da pista, aparecem na tela. Não estamos dizendo que ele fica lerdo, mas se você prestar atenção vai perceber esta queda. Mas nada disso atrapalha a experiência do jogo. Ainda mais com gráficos como estes. Os cenários dos traçados são lindos e os carros parecem de verdade de tão detalhados que são. Só dá um certo aperto no coração quando você chapa sua caranga em algum guardrail ou uma pedra no meio do caminho. A física é tão boa que parece que o danado nunca mais voltará a correr. Isso sem falar do som. DiRT é uma verdadeira orquestra sinfônica para os amantes de velocidade. É incrível como os efeitos funcionam. Quando o carro está inteiro (normalmente isso muda logo nas primeiras curvas), o som do motor é limpo, as marchas entram com facilidade, o barulho do cascalho batendo no assoalho e até o típico barulhinho do turbo podem ser ouvidos. Mas quando você castiga o coitado, os efeitos mudam. O barulho do motor fica estranho, o som das marchas engasgando, o pára-choque arranhando a estrada, enfim, tudo o mais perto da realidade.

O FATO LAMENTÁVEL É QUE A JOGATINA ONLINE EM DIRT FOI RELEGADA AO SEGUNDO PLANO.

Apesar das pequenas quedas de quadro e da decepcionante experiência online, Colin McRae: DiRT é um dos melhores games de corrida para a próxima geração. O modo solo é cheio de eventos, carros, pistas e divertido de ser jogado. A sensação de velocidade também é boa, ainda mais em pistas apertadas. Mas o que faz de DiRT um game que deve ser jogado, é que qualquer um pode se divertir. Desde o mais experiente em títulos de corrida, até a pessoa que nunca viu um desses na vida.



8.0

GRÁFICO: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
SOM: 8,5
REPLAY: 8,0

Tiros demoníacos

Terror com um toque de non-sense

PROTAGONISTA RECEBE PODERES DAS TREVAS PARA ELIMINAR SEUS INIMIGOS. **MUITA AÇÃO, TIROS E CABEÇAS DECAPITADAS O AGUARDAM NESTE GAME** CHEIO DE CENAS BIZARRAS BASEADO EM UM GIBI.

Tudo começa quando Jackie complete seu 21º aniversário e é possuído por um demônio. Logo de cara ele percebe a presença deste poder e precisa controlá-lo. Um tanto quanto bizarro, duas espécies de cobras saem de suas costas para atacar os inimigos. De fato, é preciso um pouco de prática, mesmo quando ele descobre o Creeping Darkness e uma das cobras ganha controle automático. Isso lhe permite controlar as coisas enquanto ele se rasteja a procura de alguma cabeça.

É preciso ter uma certa sintonia com suas novas amigas. Se aproximar com apenas suas armas não é uma tática muito certa. O armamento é uma mistura de pistolas, machineguns e shotguns. Mas o melhor é gastar um pouco da sua munição para destruir com as luzes do local. Desse jeito Jackie fica nas sombras e consegue recuperar seus poderes das trevas.

Conforme o jogo avança, quatro novas habilidades vão surgindo. A primeira, Berserker, permite abrir portas e atacar inimigos ao mesmo tempo. Um lance mais tático. Gunner o equipa com uma pequena arma, mas que é altamente fatal. Em seguida vem

O ARMAMENTO É UMA MISTURA DE PISTOLAS, MACHINEGUNS E SHOTGUNS. SEM CONTAR AS SUAS AMIGAS

o Kamikaze, uma ótima bomba andante. E finalmente o Light Killer que permite eletrocutar seus oponentes.

O game tem sua dose de comédia, baseada em tema como possessão demoníaca e danação eterna. Em uma das primeiras cenas, Jackie vai até o apartamento de sua namorada e os dois sentam no sofá para ver televisão. Ela se recusa em lhe entregar o controle e se você não "estourar" terá que ver as primeiras horas do drama To Kill A Mocking Bird, estrelado por Gregory Peck. Uma vez que começa você não consegue se levantar do sofá e não tem outra saída a não ser desligar o console e começar pelo último save. Bem estranho, não acham?

A loucura continua quando você abate uma sala cheia de inimigos com seus tentáculos e depois se senta calmamente para assistir a uma versão original, em preto e branco, de Flash Gordon. Você também pode pegar um telefone, discar um número qualquer e encher o saco da pessoa do outro lado da linha. Essas pequenas mostram que os produtores tiveram um ótimo olho para os detalhes ou que eles acabaram o jogo faz tanto tempo que tiveram horas de sobra para acrescentar esses detalhes bem bizarros. Mas qualquer que seja o motiva, dá ao jogo um ar de loucura sem limites.

Bom, mas vamos ao que interessa. Visualmente e estilisomante falando, o game se parece muito com Condemned: Criminal Origins, só que com um terror psicológico muito mais intenso. Os gráficos são o que qualquer jogo da nova geração possui, mas as decapitações e sangue não dão aparecem nem nos seus piores pesadelos.

O sotaque bem acentuado nas vozes dá um tom mais cômico à jogatina. Mas essa parte engraçada e sem sentido logo vai embora quando você surge em uma trincheira perseguindo nazistas em plena Primeira Guerra Mundial. Sem brincadeiras. Num minuto você está trocando idéia com um amigo e no outro já está entrincheirado matando alguns alemães.



SOM
Nada muito excepcional aqui. Mas pelo menos os barulhos das armas e dos gritos empolgam a jogatina

Essa loucura está presente nos quadrinhos e é usada para representar o inferno e a terra, permitindo que você chegue mais perto da resposta sobre o que aquelas coisas estão fazendo atrás de suas costas.

Você pode até achar que o game não tem muitas novidades, mas The Darkness possui suas cartas na manga. A inclusão dos poderes e a habilidade de invocar os Darklings dão um tom diferente ao gênero de tiro em primeira pessoa. O único problema é que a jogatina online é bem travada e não diverte tanto quanto o modo singleplayer.

info

Nos quadrinhos

O primeiro gibi foi lançado em 1996 pela Top Cow Productions e passou por bons momentos. Depois, em 2002 a Top Cow precisou relançar o gibi para ajudar os cofres da empresa. Naquele ano, The Darkness vendeu mais de um milhão de cópias no mundo todo. A série foi criada por Marc Silvestri, Garth Ennis e David Wohl. Hoje, quem escreve o gibi é Paul Jenkins.O tema central do gibi é sobre o poder das trevas que passa de pai para filho. O atual detentor deste poder é Jackie Estacado, um mafioso que vive em Nova Iorque. Ele é muito violento, amante das mulheres e até receber o poder vivia a vida no fio da navalha. Depois de descobrir que seus poderes e sua vida podem ser tirados por uma mulher, Estacado revê seus conceitos de mulherengo e larga, para sua frustração, a vida boemia. Apesar de Jackie viver ao lado contrário da lei e matar quem ele quiser sem um pingo de remorso, o rapaz tem um alto senso de moral que sempre o leva a defender os mais fracos e oprimidos. The Darkness é o típico anti-herói, assim como Deadpool, Spawn e Justiceiro.









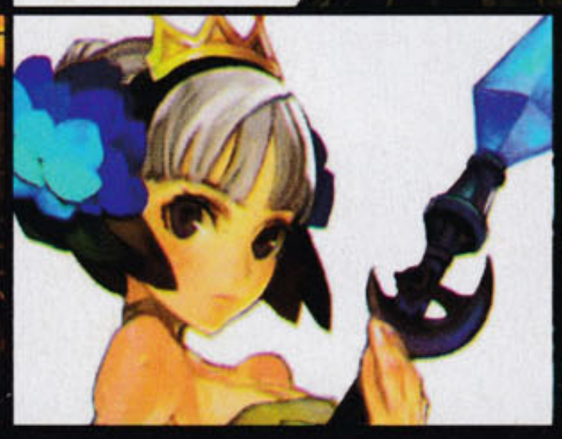
Game de peso

Explore o mundo nórdico neste ótimo RPG











Odin Sphere pode ser considerado um sucessor de Princess Crown, lançado em 1992 para Saturn. É uma um daqueles bons títulos que ajudam a prolongar a vida do PlayStation 2 e mostrar que o console mais vendido de todos os tempos ainda tem chão pela frente.

O game mistura boas doses de RPG e combates bem feitos. Se a ação não se compara com God of War ou Devil May Cry, compensa com um estilo mais tático, aliado a um sistema muito bem feito de manuseio e criacão de itens. O enredo do game é descrito em cinco livros, cada um deles com diferentes protagonistas, mas que fazem parte da mesma história.

O jogo utiliza o tradicional sistema 2D, só que sem as plataformas, onde os personagens se movem sempre em linha reta. E as batalhas não são aleatórias. Na hora da treta o jogador pode aplicar vários golpes, pular, usar itens e magias. Como a tática vale mais que a ação é preciso prever os movimentos dos inimigos antes de partir para cima. Isso acontece principalmente contra os chefes. Se você tentar ir para a porrada sem se preocupar em se defender ou se esquivar, ma certa vai perder a luta. Com sendo um título de RPG é possível evoluir os personagens. Mas nem assim é possível ganhar na força. Afinal, vários aspectos como fadiga, surgem para que você use os elementos táticos que o jogo oferece. Além disso, é preciso usar um tipo de golpe para determinada situação.

Cada fase em Odin Sphere é formada por diversas áreas circulares. No caminho estão os inimigos comuns. Mas existem os subchefes e o demônio que controla o local. Matá-lo é o objetivo final de cada fase. Os prêmios variam conforme for seu resultado ao final de cada batalha.

O sistema de desenvolvimento difere um pouco dos RPGs tradicionais. Para melhorar a magia é preciso pegar phozons, uma espécie de energia que os inimigos liberam quando mortos. Apertando o R1, o personagem suga essa energia e aumenta a experiência em magia. Esses elementos também podem ser usados para fazer crescer sementes. São com eles que você pode combinar vários itens e fazer a modificação que desejar em seu personagem.

O VISUAL DE ODIN SPHERE É UM SHOW A PARTE. TUDO NA TELA PARECE QUE FOI PINTADO À MÃO

O visual de Odin Sphere é um show a parte. Tudo na tela parece que foi pintado à mão. Apesar da temática dos cenários serem as manjadas florestas, vulcões, etc., todos são muito bem feitos. Os personagens, tanto os heróis como os vilões, receberam tratamento especial. O melhor acabou na monstruosidade dos principais chefes. Alguns são tão grandes que nem cabem na tela. Para acompanhar essa aventura épica, a trilha sonora é toda orquestrada, composta por músicas fantásticas.

Tudo isso se faz necessário, afinal são mais de 40 horas de jogo. Apesar de a ação ficar repetitiva, o enredo inteligente e a quantidade de opções que o game oferece fazem com que Odin Sphere não caia no esquecimento.

9.0

GRÁFICO: 9,0
JOGABILIDADE: 8,5
SOM: 8,5
REPLAY: 9,0



ps2 GRIMGRIMOIRE

FAB: NIS DIS: Vanillaware

PODE NÃO PARECER, MAS É DIVERTIDO

No controle de Lillet Blan, você entra para a Academia de Magia. Lá ela começa a educação em quatro artes: Necromancy, Glamour, Sorcery e Alchemy. No quinto dia tudo muda e uma força poderosa toma a escola. Agora Lillet revive os cinco primeiros dias e precisa tomar decisões para mudar isso. Para isso ela deve encontrar os grimoires (livros) que contêm as magias que Lillet aprende. São três para cada categoria de magia. Além desses poderes, é possível convocar criaturas para ajudar. Mas é preciso ficar atento, já que cada magia funciona melhor sabendo o que o inimigo usa. Necromancy, por exemplo, é facilmente derrotado pelo Glamour. Então conheça o inimigo antes de atacá-lo. Falando nas batalhas, elas são muito simples e divertidas. Basta selecionar quais das suas criaturas vão atacar e esperar. Claro que você ajuda soltando magias e convocando mais criaturas. Cada batalha é permeada por cenas que mostram o andar da treta. O único problema é que elas são bem longas, cerca de meia hora para cada uma e não é possível salvar no meio. Ou seja, se morrer tem que fazer tudo novamente. Apesar de os cenários das lutas serem parecidos as cenas em estilo cartoon e as animações são muito bem feitas. O som também está muito bom, com as vozes bem casadas com os personagens. Somente os efeitos e os alertas quando se é atacado ficam repetitivos depois de um tempo de jogo.

8.0

GRÁFICO: 7,5
JOGABILIDADE: 8,5
SOM: 7,5
REPLAY: 7,0



ps3 SURF'S UP

FAB: Ubisfot DIS: Ubisoft Montreal

PINGÜINS ALUCINANTES

NOYSTATION

Tudo muito louco

Tá uma bagunça essa edição. Enquanto o Sey Sey fala de jogos que eu adoro, tenho que comentar sobre esses três jogos. Pelo amor de Kratos. Quem é o doido que vai querer jogar um game cheio de pingüim. Só se for o inimigo do Bátima. E esse Tetris do futuro? Tô fora.



NOYSTATION O Nóya precisa rever seus conceitos sobre games. Mas não adianta falar.

Diferente de outros títulos baseados em filmes, Surf´s Up impressiona por se manter fiel à película. Os menus são estilizados para se parecer com o filme, os atores emprestam suas vozes para o game, a ação é agradável e a jogabilidade divertida. Para quem não conhece, a história narra a vida de um pingüim que deseja se tornar no melhor no surfe. Os objetivos no game são bem parecidos com Donwhill Jam. Ou seja, fazer o maior número de pontos, usar as rampas, passar pelos círculos brilhantes e executar manobras. No modo principal você escolhe uma ave, uma prancha e sai para tentar a sorte em cinco fases cada uma com cerca de quatro "corridas".

No total são 13 "pistas" e todas parecem ser semelhantes. Além disso, fazer as manobras nunca foi tão fácil em jogos desse gênero. Basta apertar repetitivamente alguns três botões, colocar o direcional para qualquer lado, e conseguir uma incrível montante de pontos. É possível jogar no modo multiplayer, mas este é offline e com tela dividida. É divertido, mas somente dois traçados estão disponíveis. Ainda existe o modo Leaf Slide, onde Cody (o pingüim do filme), deve fazer um trajeto no tempo determinado. Apesar de poder personalizar suas pranchas e alguns aspectos dos personagens, Surf´s Up acaba sendo um título para a criançada.

6.5

GRÁFICO: 7,5
JOGABILIDADE: 6,0
SOM: 6,5
REPLAY: 6,0

psp PUZZLE SCAPE

FAB: Farmind DIS: Got Game

LUMINES MELHORADO



Diferente de outros títulos de quebra-cabeça, o objetivo de Puzzle Scape é eliminar os blocos que já estão no chão. A tela aloja 16 blocos horizontais e 13 verticais. Os blocos se materializam conforme a música e se chegar ao topo, é game over. E para eliminá-los basta formar cubos de 2x2 com as mesmas cores. Ainda é possível causar uma reação em cadeia. Para isso é preciso, depois de formar o primeiro 2x2, ir colocando blocos da mesma cor para eliminar o máximo possível de quadrados. A música é uma ótima batida de techno/dance. Os produtores dizem que o background muda conforme a jogatina, como em Lumines, para não dá para perceber muito essa mudança. Ela é bem sutil e como temos que se preocupar com os cubos, o background fica, literalmente, em segundo plano. Mas o bacana é que depois de terminada uma fase é possível salvar a imagem de fundo e usar como papel de parede no PSP. São dois os modos em Puzzle Scape. Em Architect, o jogador deve criar uma cadeia de 20 blocos verdes ou compor quatro quadrados 2x2 de blocos brancos.

8.0

GRÁFICO: 7,5
JOGABILIDADE: 7,5
SOM: 8,0
REPLAY: 8,0



8.0

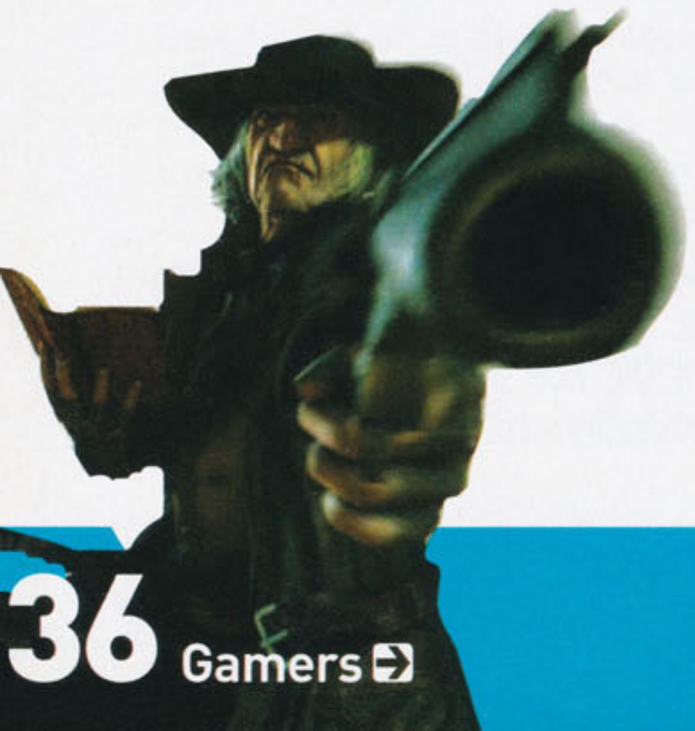
GRÁFICO: 8,0
JOGABILIDADE: 8,5
SOM: 8,0
REPLAY: 8,5

Balada do pistoleiro

Pouco conhecido, mas um ótimo game. Isso resume Call of Juarez. Poucas pessoas ouviram falar do jogo, mas com certeza isso vai mudar depois de você ler este review.

Se você já jogou o game no PC e não pretendia vê-lo no 360, é melhor pensar de novo. No console da Microsoft as armas são mais brilhantes, os cavalos mais rápidos e o esporão mais afiado. Para mudar um pouco as coisas em jogos do gênero, a produtora optou por dois protagonistas. Você começa controlando Billy, um mexicano que tem sérios problemas com a lei. O rapaz decide visitar seus pais, mas quando chega ao local descobre os dois mortos. Enquanto contempla os corpos, seu tio Ray, um pregador muito safado, aparece. É ele o segundo protagonista. Diferente do ágil, porém não à prova de balas Billy, o Reverendo Ray é um pistoleiro na pesada. Enquanto as fases com o rapaz são mais voltadas para a ação de plataforma, com o pregador tudo é motivo para sair atirando em todas as pessoas que surgirem em seu caminho.

Com medo de que se culpado pela morte de seus pais, Billy foge da local e Ray vai a seu encalço.



Numa fase você joga com o rapaz tentando escapar do reverendo. Na próxima você faz o papel de Ray perseguindo Billy. É uma brilhante idéia e que não deixa o jogo repetitivo. Quando as coisas começam a ficar chatas com o garoto se escondendo, Ray surge para arrebentar tudo.

O tiroteio é o prato principal do jogo. E existem várias maneiras de encher o inimigo de chumbo. Billy tem um movimento em câmera lenta muito legal em que ele usa um arco e flecha. E ambos os personagens podem participar dos famosos duelos. Mas diferente das armas atuais onde basta colocar o pente, aqui a recarga é mais lenta. Por isso, o timing é a chave do sucesso. O reverendo tem a habilidade mais mortal de todas. Enquanto segura duas armas, o jogo fica lento e basta atirar enquanto a mira vai passando de inimigo em inimigo. E quando segura apenas uma arma ele pode disparar o tambor inteiro num piscar de olhos. Outra habilidade permite que ele erga a bíblia numa das mãos, cite algumas palavras que paralisam os oponentes e assim acabar com suas vidas.

A IA dos oponentes não vai deixar você em paz. Está certo que se conseguir matar sem ser visto as coisas ficam fáceis. Mas uma vez revelado o local, os inimigos vão para cima com tudo.

O design dos cenários são bem variados, indo desde as típicas cidades até montanhas e minas de ouro. Apesar de não ter um ótimo acabamento, tudo é bem renderizado, lembra o ótimo trabalho feito em Oblivion e possui uma taxa de frame rate bem consistente. Outro fator técnico muito bom é o efeito sonoro dos tiros e das cápsulas ricocheteando. Apesar de o trabalho de dublagem não ser dos melhores, não chega a comprometer a parte sonora de Call of Juarez.

Para completar o modo história é preciso de cerca de 10 horas de jogatina. Mas as opções online dão um respiro a mais. Apesar dos modos não serem originais, todos funcionam bem. Participar do famoso caça a bandeira e perseguir os inimigos montados a cavalo, fará John Wayne descansar feliz da vida em seu túmulo.

Mas como nem tudo são flores no faroeste, algumas coisas podem deixar o jogador frustrado. Call of Juarez não tem o melhor acabamento entre os games da nova geração e o trabalho de voz pode desapontar. Mas o grande problema de todos são as fases com Billy. Ficar se escondendo e ter que fazer a maioria das ações no estilo plataforma podem levar vários jogadores a apertar o botão eject. Mas felizmente essas fases são mais exceções do que regra.

INFO
John Wayne

Se você quiser assistir a filmes que se passam no faroeste, recomendamos qualquer película estrelada pelo ator estadunidense John Wayne.
Surgiu no cinema em 1930 em A Grande Jornada. Marcou várias gerações de cinéfilos com seu tipo de atuar. O tipo machão, o bom cowboy do Velho Oeste foi seu tipo mais representativo. Dizia sobre si mesmo que nunca se considerou um bom ator, "sempre representei eu mesmo". Recordista em atuações cinematográficas com mais de 250 filmes. A película que o lançou ao estrelato foi No Tempo Das Diligências de 1939, dirigido por John Ford, com quem fez depois vários filmes.
Em 1969 foi agraciado com o Oscar de melhor ator pelo filme Bravura Indômita, onde interpretou um pistoleiro caolho. Morreu de cancêr em 1979.A doença o atormentava desde o final da década de 60 quando perdeu o pulmão esquerdo.





ps2: THE RED STAR

FAB. XS Games DIS. Acclaim Studios

DAS HQS PARA OS GAMES

O jogo é baseado em um quadrinho de mesmo nome, que fala de uma União Soviética alternativa. O enredo mistura magia com tecnologia e a ação é uma mistura de pancadaria beat'em up e tiroteios de naves. A jogabilidade não podia ser mais simples. Um botão para o combate corpo-a-corpo, outro para disparar as armas e mais um que desfere um especial quando uma barra se completa. Para ajudar, a mira é automática. Os desafios são variados. No começo é fácil acabar com os inimigos, mas depois é preciso escolher a estratégia para se dar bem, já que muitos oponentes são imunes a tiros ou conseguem se livrar das seqüências de golpes. Já os chefes não requerem muita estratégia, mas sim, habilidade. Contra eles o game vira um jogo clássico de tiros de naves, onde é preciso se preocupar em desviar e depois atirar. Típico game de arcade, The Red Star tem apenas uma modalidade e pode ser jogado em duas pessoas. No início são dois personagens. Kyuzo é mais forte, já Makita é mais hábil. Existe ainda um terceiro que só é liberado em determinadas condições. Como o game foi desenvolvido em 2004, o gráfico não é um primor, mas cai bem para o objetivo do título. Todo o enredo é contado por texto e não temos nenhuma voz. Os efeitos sonoros são bem fracos, mas a trilha é empolgante. The Red Star, se fosse lançado na época certa teria sido melhor, mas concorrer com games atuais é sacanagem.

6.5

GRÁFICO: 6,5
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 7,0
REPLAY: 7,0



psp: PQ: PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT 2

FAB. Now Production DIS. D3 Publisher

MAIS TESTES



Desafiado a todos

Joguei o PQ2 e adorei. Sem querer me gabar. Mas fechei o 100-Puzzle Test em apenas três horas. Depois emprestei para o Nóya jogar. Ele pegou o game no sábado. Hoje já é quinta-feira e ele não passou do primeiro desafio. Vou lá dar uma ajudinha.

SEY SEY O que é isso Sey Sey. Está sacaneando seu melhor amigo? Coisa feia, japa.

Ninguém sabe o que está acontecendo, mas parece que todo mundo quer testar quão bom são seus cérebros. E aproveitando a deixa, várias produtoras lançam games para saciar esta sede de sabedoria. PQ: Practical Intelligence Quotient 2 é o título mais novo e contou com um expert na hora de criar os desafios, o professor Massuo Koyasu, da Universidade de Kyoto, Japão. Apesar de todo esse peso PQ2, é mais fácil do que parece. São cinco as áreas do game: 100-Puzzle Test (Cinco horas para resolver 100 quebra-cabeças); Quick Test (Cinco quebra-cabeças para serem resolvidos em 10 minutos); Theme Tests (O mais legal de todos. Os testes são divididos em várias categorias); Weekly Test (Para baixar novos testes pela internet toda semana); User Puzzles (Você cria seu quebra-cabeça e pode liberar para outros usuários). Cada desafio é em 3D e o jogador deve levar seu personagem até o fim. Os cenários vão desde uma simples caminhada até o mais complexo caminho. PQ2 não é um jogo para mentes fracas. É um tanto quanto difícil. São mais de 250 quebra-cabeças (sem contar os que você pega de amigos, cria e baixa da net) para testar suas habilidades mentais. O único problema fica por conta da câmera. Ter que ajustá-la e ainda prestar atenção para terminar o desafio a tempo pode chatear. PQ2 deve agradar os mais insistentes e premiá-los com ótimos desafios.

8.0

GRÁFICO: 7,5
JOGABILIDADE: 8,0
SOM: 8,0
REPLAY: 8,5

ps3: JOUST

FAB. SOE DIS. Backbone Entertainment

AVESTRUZ DOIDÃO

O game é original da Midway e foi lançado em 1982. A simplicidade é a chave para a diversão. Basta apertar um botão para voar com a ave e matar os inimigos. E isso é tudo o que você deve fazer. Quem está acostumado com games altamente tecnológicos pode estranhar, mas a mecânica funciona bem. O problema é que tudo fica muito repetitivo e o game perde a graça rapidamente. Além de jogar sozinho é possível disputar contra uma pessoa pela rede. Apesar de a versão ser em HD, não é possível usar o chat por voz e os gráficos não impressionam quase nada. A boa notícia fica mesmo pela facilidade do jogo. Para ter o jogo basta pagar cinco doletas. Mas será que vale a pena? Pergunta-me o indeciso leitor. Se você não se importar em ter um game do início da década de 80 ou apenas quer passar seu tempo, vale. Mas esteja avisado, Joust não é nada perto de outros títulos disponíveis na rede do PlayStation Network. Mas para não ficar com seu PlayStation 3 parado, afinal os games decentes são bem caros, vale uma tentativa.

6.0

GRÁFICO: 5,0
JOGABILIDADE: 7,0
SOM: 4,0
REPLAY: 6,0



RELEMBRANDO O FATALITIE

CLÁSSICO DAS LUTAS VOLTA PARA O PS3

8.0

GRÁFICO: 8,0
JOGABILIDADE: 8,0
SOM: 7,5
REPLAY: 8,5

O game era a realização dos sonhos de qualquer fã da série: lutadores como Sub-Zero e Scorpion estavam de volta, acompanhados de novatos, dentre eles Baraka e Reptile, totalizando 12 personagens. Agora, cada um possuía dois fatalities, além de movimentos como o babality e o friendship, que apaziguaram o nível de violência.

A maior novidade já começa pelo modo online. Antes, nos fliperamas, era preciso esperar um adversário colocar uma ficha para desafiar você. Agora basta entrar em uma das diversas salas para encontrar alguém disposta para um luta. O único problema é que não existe qualquer tipo de comunicação, assim não é possível tirar um barato da pessoa que perdeu para você. Também não existe uma opção para fazer uma lista de oponentes, já que nem o nome da pessoa aparece para saber com quem você está lutando. Outro problema é a lentidão. Se sua conexão não for boa, as partidas podem se tornar uma tarefa árdua. As travadas são muitas que chegam a dar raiva. Mas se você tiver paciência vai se divertir.

Mas se o leitor é daquelas pessoas que preferem desafiar a máquina, tudo melhora. Mesmo após quase 15 anos de seu lançamento, o visual de Mortal Kombat II continua limpo e roda muito bem no PlayStation 3. Toda a violência e carnificina foi mantida para o deleite dos fãs. A jogabilidade é a mesma dos fliperamas, mas com a opção de mudar os movimentos para o analógico. Fazendo isso, a experiência fica mais perto do que era quando o game foi lançado. Uma pena a produtora não ter dado um tapa no som. Ou seja, ele manteve-se fiel ao original. Pode agradar os mais saudosistas, mas por outro lado pode deixar os mais novos frustrados com a baixa qualidade sonora que se tinha na época.

Mortal Kombat II para PlayStation 3 tem seus altos e baixos, principalmente no modo online. Mas é uma ótima chance para os veteranos matarem saudade deste belo game de luta e uma oportunidade para os mais novos conhecerem o porquê de tanto sucesso.

O primeiro

Foi lançado em 1992 para fliperamas pela Midway. Baseado no estilo gráfico de Pit-Fighter, o game causau rebuliço entre os jogadores de arcades, afinal exibia gráficos digitalizados de atores reais, ao contrário de outro sucesso da época como Street Fighter 2. As caracteristicas mais marcantes do jogo com certeza eram os fatalities e a violência. Apenas sete lutadores eram disponíveis: Johnny Cage; Liu Kang; Sub-Zero; Scorpion; Raiden; Sonya Blade e Kano. Mas também exisitiam dois personagens que podiam ser liberados, Reptile e Ermac. Quem dava dor de cabeça para os jogadores eram o monstrengo Goro (que fazia papel de sub-chefe) e o todo phodão, Shang Tsung.

ps2 TAITO LEGENDS 2 FAB. Taito DIS. Taito



MUITOS JOGOS

O disco oferece uma variedade muito grande para quem quer seguir o caminho do ninja. São 39 títulos que vão desde o antigo Lunar Rescue, um simples game de espaçonave onde se deve desviar dos asteróides de 1979, até o Punchi Carat, de 1997 onde se deve rebater uma bola e destruir os objetos. Os controles de Taito Legends 2 são simples e respondem muito bem. É possível customizar os comandos para deixar a jogabilidade ao agrado do quem estiver no comando. Enquanto os games mais antigos se parecem com... games mais antigos, os novos apresentam gráficos melhores. Um exemplo é Hat Trick Hero, um título de futebol de 1990 com sete times internacionais, belas cores e jogabilidade incrível. A maioria dos títulos encontrados em Taito Legends 2 podem ser jogados entre duas pessoas. Assim a diversão é maior. O que pode chatear os gamers mais novos é a parte sonora. Quem nunca se aventurou em flipe-ramas irá estranhar os barulhos que esses jogos fazem. Por outro lado, quem é da geração arcade, vai adorar relembrar os velhos tempos.

7.5
GRÁFICO: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
SOM: 7,5
REPLAY: 7,5



psp DUNGEON MAKER: HUNTING GROUND
FAB. Global A Entertainment DIS. XSEED Games

CONSTRUA E QUEM SABE ELES VIRÃO

A idéia é simples, construir sua própria dungeon e se aventurar por ela. Isso tudo acontece porque o protagonista precisa salvar uma cidade. Ou seja, é construindo as dungeons que ele atrairá os monstros para depois acabar com eles. Enquanto matar monstros como goblins requer uma caverna simples e sem frescuras, os inimigos mais fortes necessitam de um ambiente mais amplo e cheio de detalhes para serem atraídos. As cidades que você precisa salvar servem de ponto de partida, onde se pode comprar os equipamentos necessários para a construção das dungeons. Além disso, existem lojas de armas, armaduras, magias... enfim, tudo o que um bom RPG necessita. Para evoluir na partida é preciso conquistar certos objetos para construir suas "armadilhas". É possível customizar ao gosto do freguês. Chão de terra, candelabros, paredes de madeira, fontes de água e até salas de tesouro servem para chamar a atenção dos monstros mais poderosos. Conforme você vai criando o game indica qual é o level daquele andar, assim é possível saber quais inimigos podem aparecer. Mas infelizmente nada disso garante a presença dos monstros. Tem dias que todos aparecem de uma vez, e outros que nenhum aparece. A Inteligência Artificial não funciona direito. Contudo, quem sempre sonhou em ter sua própria aventura e se sentir o verdadeiro mestre de RPG, deve experimentar.

6.5
GRÁFICO: 7,0
JOGABILIDADE: 6,5
SOM: 6,0
REPLAY: 7,0

info
Dungeons and Dragons

Mais conhecido pela sigla D&D, Dungeons and Dragons é um RPG de mesa. O primeiro livro foi lançado em 1974 pela TSR e dominou a indústria americana de RPG. Em 1977, o jogo foi dividido em duas versões. A mais simples, chamada D&D, e a mais complexa, Advanced Dungeons & Dragons. Em 2000 a versão mais simples parou, e a versão complexa foi renomeada como Dungeons & Dragons com o lançamento da 3ª Edição. A versão atual do jogo é a D&D v3.5. No Brasil o AD&D foi lançado pela primeira vez em 1994 pela Abril, e mais tarde pela Devir que retomou os lançamentos em 2001 com a publicação da 3ª Edição.

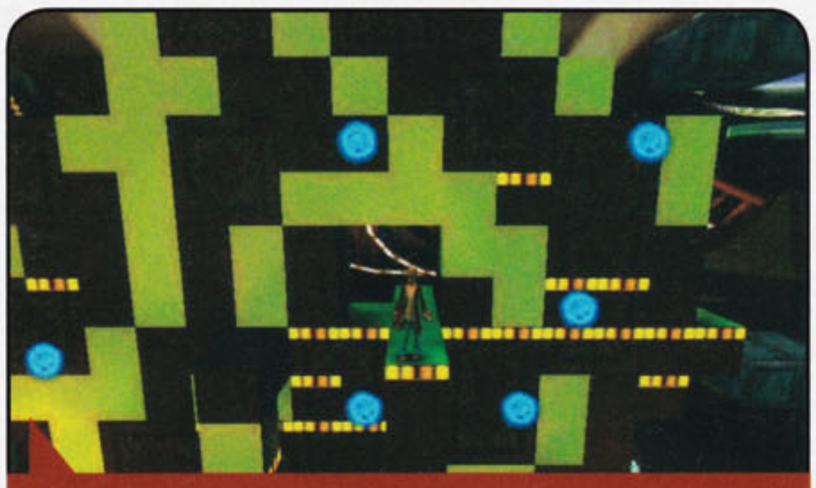


ps3 RAMPAGE: WORLD TOUR
FAB. Backbone Entertainment DIS. SOE

DESTRUIÇÃO BARATA

Já se passam 21 anos desde seu lançamento, e agora é possível relembrar a destruição dos prédios baixando o jogo pela PlayStation Network. Apesar de o título receber suas melhorias, como jogar em três ao mesmo tempo, ele não deixa de ser um game ao estilo arcade. Para chamar ainda mais a atenção das pessoas é possível jogá-lo online e na máxima resolução que o console e sua TV permitem. Mas mesmo assim o visual não chega ao desejável para os padrões de hoje. Fora que não existe qualquer tipo de comunicação quando se está online. Mas isso não é problema, já que para jogar Rampage não é preciso nenhuma estratégia, basta apertar os botões para destruir com os prédios. Com mais de 120 estágios diferentes ao redor do mundo, inclusive alguns se passam durante a noite, é possível zerar Rampage em quatro horas ininterruptas. Para dar mais ação à destruição foram acrescentados novos power-ups, inimigos e variados tipos de rango para recuperar energia. Além disso, foi adicionado um botão para chutar o que vier pela frente. Parecem ótimas novidades, mas tudo vai por água baixo rapidamente, já que não existe um lugar específico para salvar e a jogabilidade é repetitiva. Por isso tudo, a opção mais importante em Rampage: World Tour é o continue. Pelo preço não é o pior game que se pode encontrar na loja online da Sony, mas também não é o melhor.

6.0
GRÁFICO: 5,0
JOGABILIDADE: 7,0
SOM: 4,0
REPLAY: 6,0



PSP: CRUSH

FAB.Zoe Mode DIS.Sega

QUEBRA-CABEÇA QUASE PERFEITO

O disquinho é um jogo de ação de plataformas com elementos de quebra-cabeças. A principal característica é um sistema que converte um mundo 3D em 2D e vice-versa. O mundo em que o game acontece é uma espécie de ilusão do insone Danny. Para acabar com esse problema, ele recorre ao psicólogo Reubens, que diz para ele usar um de seus inventos, C.R.U.S.H. De início, o game lembra um jogo de plataforma em 3D comum. Mas tudo muda quando o movimento crush é usado e todo o cenário vira 2D. Plataformas que estavam no fundo, agora estão ligadas por um mesmo plano. Se houver riscos desenhados nas paredes, eles passam a virar plataformas. Difícil explicar com palavras, mas é um lance bem criativo. O objetivo é simples: coletar determinada quantidade de orbs para abrir a saída e passar por ela. Mas como a dificuldade é alta é preciso rachar a cuca e experimentar diversas combinações com os mundos em 3D e 2D para achar o caminho. Felizmente há um sistema de dicas, que fornece algumas pistas para o jogador. O jogo também não economiza locais de checkpoints, pois é fácil perder nesse game. A parte gráfica é diferente de tudo, parece com algumas pinturas surrealistas de Salvador Dali. A trilha sonora, assim como todo o game, é bizarra e original. Mas pode enjoar depois de um tempo. Mas tudo é feito para dar esse ar de esquisito ao game.

8.0

GRÁFICO: 8,5
JOGABILIDADE: 9,0
SOM: 6,5
REPLAY: 7,0



PS2: THE FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

FAB.7 Studios DIS.Take-Two Interactive

QUARTETO-NADA-FANTÁSTICO

Não veja o filme e você ficará perdido no game, assista a película e você achará o jogo uma porcaria. Se liga. O jogo começa com uma conversa medíocre entre o grupo e depois você aperta os botões sem parar nos próximos 25 minutos. Então aparecem os chefes que não estão no filme como Super Skrull e Terrex. E foi bom você ter aquecido seus dedos com o apertar ininterrupto de botões, já que a tática para acabar com os chefes é a mesma para matar os inimigos comuns. A única mudança é que quando se tira certa energia dos chefes seus asseclas aparecem para dar mais trabalho aos seus dedos. A notícia boa é que você pode mudar de personagem a hora que quiser. Claro que cada herói tem seu super-poder, mas isso não quer dizer nada. A barra azul mostra quando de super-poder você tem, mas ela se esvazia rapidamente, então é necessário voltar ao apertar de botões. E o sistema de vida não podia ser mais ridículo. Quando um personagem morre, ele some da tela. Mas enquanto quaisquer uns dos quatro estiverem de pé, basta esperar alguns segundos para quem morreu voltar à ativa. Assim, basta ficar fugindo das brigas e esperar o reforço aparecer. Para piorar, os checkpoints são tão distantes entre si, que se todo mundo bater as botas, será preciso refazer todo o caminho. Junte tudo isso com os gráficos simples, ambientes repetitivos e uma sonoridade de doer e você terá um quarteto bem safado.

6.0

GRÁFICO: 6,0
JOGABILIDADE: 5,0
SOM: 5,5
REPLAY: 6,0

NOYSTATION



Nóya mais nóia

Malaco, isso sim é um jogo nóia. E só porque sou meio doido os caras da GP jogaram o game na minha mão. De começo fiquei bem cabreiro, mas depois vi que Crush é bom demais. Fora a parte sonora que deixa meu ouvido doendo, vale a pena.

NOYSTATION e Crush. Essa é uma mistura que pode causar sérios problemas para a GP.

PS3: Q*BERT FAB.SOE DIS.SOE

ERA DE OURO



Q*bert é originário de 1982 e agora aporta na loja online da Sony para que os donos do PlayStation 3 possam se divertir. Mas será mesmo? No controle da criatura que dá nome ao game, o jogador deve pular em todos os blocos de uma pirâmide para convertê-los em outra cor. Mas não é tudo. Além de ter que ficar pulando em blocos é preciso se preocupar com os inimigos. A maioria vem de cima para baixo. Porém, outros atacam de qualquer lado. Para acabar com eles basta pular em cima de alguns ou usar os itens espalhados pelo cenário. Com esta adaptacão para o PS3 o jogador pode usar o sensor de movimentos do Sixaxis, mas a resposta não é precisa. Assim, o melhor é usar as alavancas. Os gráficos receberam um tapa, mas como não dá para jogar como na antiga versão, não tem como perceber as diferenças. O game ainda suporta mais um jogador e partidas online com ranking até o 100º lugar. Mas não existe uma opção para ver a posição de seus amigos ou a sua se você não conseguir figurar entre os 100 primeiros. O game que foi sucesso em sua época agora é só mais um entre tantos na PlayStation Network.

5.0

GRÁFICO: 5,0
JOGABILIDADE: 5,0
SOM: 4,5
REPLAY: 5,0



jackass
the game


hero encore:
rocks the 80s



gamers

gamers



GAMERS DICAS

Goku (Super Saiyan)
Alcance a parte em que você luta contra Frieza pela terceira no modo Frieza Saga Story

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

TODAS AS ARMAS
Complete os quatro Greece Time Trials
GOLDEN SHOTGUN
Complete as três Lost Island Time Trials
MUNIÇÃO INFINITA PARA A PISTOLA CALIBRE 50
Complete os quatro Peru Time Trials
FÔLEGO INFINITO
Complete o jogo na dificuldade Easy
VIDA INFINITA
Complete as três Egyption Time Trials
MUNIÇÃO INFINITA PARA A MINI SMG
Complete as três Egyption Time Trials
MUNIÇÃO INFINITA PARA A SHOTGUN
Complete os quatro Greece Time Trials
MOSTRAR VIDA DOS INIMIGOS
Complete os quatro Peru Time Trials
SILVER MINI SMGS
Complete as três Lost Island Time Trials
ÓCULOS DE SOL
Complete o jogo na dificuldade Easy
MODELO TEXTURIZADO
Complete o jogo na dificuldade Easy

FASE SECRETA

STYLE UNITS
Termine todas as fases do jogo (inclusive a Croft Manor) e consiga todos os artifacts e Relics existentes. Nesse estágio você pode passear por alguns cenários paradisíacos, apenas isso.

ROUPAS BÔNUS

CAMOUFLAGE
Pegue o Relic no Temple of Khammon
CATSUIT
Pegue o Relic no Sanctuary Of The Scion
CLASSIC
Pegue o Relic no Lost Valley
CROFT MANOR SPORT
Pegue a Athenian Owl Relic no Mida´s Palace
DOPPLEGANGER
Pegue o Relic no Natla´s Mines
GOLDEN
Pegue o Griffin-Head Relic no Mida´s Palace
LEGEND
Pegue o Relic no Mountain Caves
SCORCHED NATLA
Pegue todos os Relic
ROUPA DE MERGULHO DE TR2
Pegue o Relic no Great Pyramid

TRABALHOS DE ARTE

ATLANTEAN CREATURES
Complete o jogo
BOX ART
Colete 67% dos artefatos no Peru
DOPPELGANGER
Colete 67% dos artefatos em Lost City
EGYPT
Colete 100% dos artefatos no Egito
GAME GALLERY
Colete 33% dos artefatos na Grécia
GREECE
Colete 100% dos artefatos na Grécia

ITENS E ARTEFATOS

Complete o jogo com 25% das Relics
KID
Colete 33% dos artefatos no Egito
KOLD
Colete 67% dos artefatos no Egito
LOST CITY
Colete 33% dos artefatos em Lost City
NATLA
Colete 100% dos artefatos em Lost City
ORIGENS DE LARA
Colete 33% dos artefatos no Peru
OUTROS PERSONAGENS
Complete o jogo com 50% dos artefatos
PERU
Colete 100% dos artefatos no Peru
PIERRE
Colete 67% dos artefatos na Grécia

IMAGENS PROMOCIONAIS

Colete 50% dos artefatos na Croft Manor
TR:1 VS. TR:A EGYPT
Colete 100% das Relics no Egito
TR:1 VS. TR:A GREECE
Colete 100% das Relics na Grécia
TR:1 VS. TR:A LOST CITY
Colete 100% das Relics em Lost City
TR:1 VS. TR:A PERU
Colete 100% das Relics no Peru

AEON FLUX

Escreva os códigos a seguir no menu de cheats:

Invencibilidade: TRIROX
Recarregar Energia: HEALME
Energia Ilimitada para Aeon: CLONE
Power Strike Combo Ilimitado: LCVG
Colete Infinito: FUG
Tiro Mortal: BUCKFST
Todos os slides do Game: PIXES
Missões Detonadas ficam desponiveis: BAYOU
Jaqueta-Bomba: JACKET
Roupa de Guerra: BLUR
Roupa da Monica: CLOTHES
Action Movie 1 Habilitado: BAGMAN
Action Movie 2 Habilitado: UKGAMER
Roupa de Astronauta: GRAY
Roupa da Senhora Goodchild: WHITE

DEF JAM FIGHT FOR NY

HABILITE PONTOS
Vá para o cheat menu localizado em "extras" e entre com os seguintes códigos:
100 reward points GETSTUFF
100 reward points DUCKETS
100 reward points CROOKLYN
100 reward points THESOURCE
100 reward points NEWJACK

HABILITE NOVAS MÚSICAS
Take a look at my life by Fat Joe CARTAGENA
Sieze the day by Bless SIEZE
Original Gangster by Ice T POWER
Move by Public Enemy RESPECT
Man Up by Sticky Fingaz KIRKJONES
Lil Bro by Ricbyobyche GONBETRUBL
Koto by Chiang GHOSTSHELL
Afterhours by Nyne LOYALTY
Get it Now by Bless PLATINUMB
Dragon House by Chiang AKIRA
Comp by Comp CHOCOCITY
Chopshop by Baxter CHOPPER
Bust by Outkast BIGBOI
Anything Goes by CNN MILITAIN
Walk with Me by Joe Budden PUMP
Poppa Large by Ultramagnetic MCs ULTRAMAG

SHREK: THE THIRD

OURO FÁCIL
No Gift Shop aperte
↑ ↑ ↓ ↑ → ←
ROUPAS SECRETAS 1
No menu principal aperte
← ← ↑ → → ↑ ←
ROUPAS SECRETAS 2
No menu principal aperte
→ → ↓ ← ← ↑ →



NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

CHEATS

Vá em Naruto´s House, entre na tela de password e entre com os seguintes códigos.

TODOS OS PERSONAGENS
Lightning, Snake, Rat, Dragon

1,000 RYO
Use qualquer um destes
Earth, Snake, Snake, Snake
Fire, Rat, Dragon, Dog
Fire, Rat, Snake, Dragon
Water, Hare, Monkey, Monkey
Water, Horse, Hare, Dragon
Water, Horse, Horse, Horse
Water, Horse, Rat, Ram
Water, Ram, Horse, Dog
Water, Rat, Monkey, Rooster
Water, Rat, Rat, Monkey
Water, Rat, Rooster, Boar

5,000 RYO
Use qualquer um destes
Water, Ram, Rooster, Monkey
Water, Snake, Rooster, Horse
Water, Tiger, Dragon, Tiger

JUTSU-63 NINJA INFO CARD
Fire, Ox, Tiger, Dog

JUTSU-86 NINJA INFO CARD
Fire, Ox, Hare, Hare

SEXY JUTSU NINJA INFO CARD
Lightning, Rat, Ox, Tiger

TACTICS-46 NINJA INFO CARD
Fire, Ox, Dog, Snake

TACTICS-157 NINJA INFO CARD
Fire, Rat, Dragon, Hare

RISE TO HONOR

(NOVAS DICAS)

SELEÇÃO DE CAPÍTULOS
No menu principal segura **L1 + R1** e aperte ■ ↑ ↓ ●
ROUPAS BÔNUS
Complete o jogo para liberar as roupas Once Upon a Time in China e First Legend
SEQÜÊNCIAS FMV
Complete o jogo
MODO HARD
Complete o jogo
ADRENALINA EXTRA
Simplesmente segure o analógico esquerdo para qualquer direção após finalizar um combo



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

100.000 ZENI Salve um jogo salve de DBZ: Budokai Tenkaichi

PERSONAGENS

Entre com os passwords na opção Data Center
ANDROID 18 (LEVEL 160)
NzEr vcJO)Jlv kW@N
P@Wf hOIl $ABQ &@CG
BABY VEGETA (LEVEL 160)
ny!c Zp!! mVLg ilm@
$DOL hE(m ZQEK r@)!
BARDOCK (LEVEL 160)
pB%V txNK @mXL rGvz
eBSU TjFV gAti pXNK
BROLY (LEVEL 160)
xGM$ (PAX -ypv Zcp#
aOjO m*Ve Mf@S PExH
FRIEZA (LEVEL 160)
Ovc- kP-f jfj! iwQv
VcNK AAbY PPu* ?KVI
GARLIC JR. (LEVEL 160)
E!pJ @&+F HrOV x?$y
lUrX LtJM AbfR vcd@
GOHAN (LEVEL 160)
@on% Tp*j h%%& arX*
acG$ Iw+% OilB #eWU
GOKU (LEVEL 160)
(fET BYbM sfY+ TdW&
A+*a E)ft y+Uh iggw
HIRUDEGARN (LEVEL 160)
KT*l gKAM GKAj LCRT
wSUF *%Ea jjWb HWUM
JANEMBA (LEVEL 160)
qpmQ eCON vtya mwM(
Z#*B lZ-o Svol Toy@
KID GOHAN (LEVEL 160)
Fenf @Jfh tUZX *cBJ
Gjaq QKeq %kDp $yc?
KID GOKU (LEVEL 160)
%XYN)p(X f@vl v)fL
jC$X fOFM wGFp msJ-
MAJIN VEGETA (LEVEL 160)
MG&k f#ds PNwD +S&S
aNUv &FI% lCsC p+HK
META-COOLER (LEVEL 160)
u!hR +y-p N(?F kxT!
!$xt GpCB -hXb Flh+
PAN (LEVEL 160)
MRl? qo@@ L%yd Zq?C
@dwp sLDs (yon pi+*
PIKKON (LEVEL 160)
E!HG #-qY KWbN AVFK
!Gnp W(Rj KIsd -t*M
SS4 GOKU (LEVEL 160)
DX)b &iF? bGQs XsCx
BtiO VyX) w!mk CpTK
SS4 VEGETA (LEVEL 160)
Yi?o XhZb bgI@ uPO#
x)AD Yr$X (Cyl moMr
SUPER 17 (LEVEL 160)
!oed IS-v NaOz H-#r
UFvZ HkEU ypcm Tdzk
SYN SHENRON (LEVEL 160)
N*u* ?KTD WaB$ H&+j
gj)* k+NN kNRy h%*R
TAPION (LEVEL 160)
!Vjs GBBF SGc* qxQL
w-M% sH)d QjSL QlWd
TEEN GOHAN (LEVEL 160)
+((D efKl AmEk *Xro
%oMu BUEe sdXe alCD
TIEN (LEVEL 160)
mt!x H$e? quEI %$zA
R(jA co%y sh@O #nVB
TRUNKS (LEVEL 160)
vlLB qLDA NTHD @TPa
IjED FjY! hPKu ySQI
TRUNKS WITH SWORD (LEVEL 160)
FixJ Rd-R NkBA Zn?E
?uTZ ZDmI UbBp TgI+
TURLES (LEVEL 160)
CvZG nbNb GspW XcXo
LAsY %tw- vzo@ &erw
ULTIMATE GOHAN (LEVEL 160)
gQVg)Gvl vDFX VStx
iptI &&wb eNZQ pCVh
VEGETA (SECOND FORM - LEVEL 160)
etap #$dw syrL sprt
G)+Q SygK yMvY gwmn
VIDEL (LEVEL 160)
!auD jzHS vDTG)EUw
yfwq eLwu einy zdXm
JOGUE COM BURTER

Derrote Burter no modo Frieza Saga Story

JOGUE COM CELL (PRIMEIRA FORMA)
Derrote Cell com Piccolo no modo Android Saga Story

JOGUE COM CELL (FORMA PERFEITA)
Complete o modo Android Saga Story

JOGUE COM CELL (SEGUNDA FORMA)
Derrote Cell duas vezes no modo Android Saga Story

JOGUE COM CELL JUNIOR
Derrote Cell Junior com Teen Gohan no modo Android Saga Story

JOGUE COM DABURA
Derrote Dabura com Gohan no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COM DR. GERO
Derrote Dr. Gero com Krillin no modo Android Saga Story

JOGUE COM FRIEZA (SEGUNDA FORMA)
Derrote Frieza (segunda forma) no modo Frieza Saga Story

JOGUE COM FRIEZA (TERCEIRA FORMA)
Derrote Frieza (terceira forma) duas vezes no modo Frieza Saga Story

JOGUE COM FRIEZA (FORMA FINAL)
Derrote Frieza (forma final) três vezes no modo Frieza Saga Story

JOGUE COMO GINYU
Derrote Ginyu duas vezes no modo Frieza Saga Story

JOGUE COMO GOGETA (SUPER SAIYAN 4)
Complete o modo Shadow Dragon Saga Story

JOGUE COMO GOGETA (SUPER SAIYAN)
Complete o modo Fusion Reborn Story

JOGUE COMO GOHAN (GREAT SAIYAMAN)
Destrave Majin Buu Saga no modo Story

JOGUE COMO GOHAN (SUPER SAIYAN)
Alcance a parte em que você luta contra o Android 17 e 18 no modo History of Trunks Story

JOGUE COMO GOHAN (SUPER SAIYAN 2)
Derrote Dabura com Gohan no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COM GOKU (SUPER SAIYAN)
Alcance a parte em que você luta contra Frieza pela terceira no modo Frieza Saga Story

JOGUE COM GOKU (SUPER SAIYAN 2)
Derrote Majin Vegeta no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COM GOKU (SUPER SAIYAN 3)
Derrote Majin Buu (Good) no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COM GOKU (SUPER SAIYAN 4)
Alcance a parte em que você luta contra Yi Shenlong no modo Shadow Dragon Saga Story

JOGUE COMO GOTEN (SUPER SAIYAN)
Destrave Majin Buu Saga no modo Story

JOGUE COMO GOTENKS
Derrote Super Buu no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO GOTENKS (SUPER SAIYAN)
Derrote Super Buu com Gotenks no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO GULDO
Derrote Guldo no modo Frieza Saga Story

JOGUE COMO JIECE
Derrote Jiece duas vezes no modo Frieza Saga Story

JOGUE COMO KAIOSHIN (SUPREME KAI)
Alcance a parte em que todos vão lutar contra Majin Buu no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO KAME SENNIN (MASTER ROSHI)
Derrote Kame Sennin no modo Saiyan Saga Story

JOGUE COMO KID BUU
Complete o modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO KID GOKU
Derrote Grandpa Gohan na torre em Destined Rivils: 03. Na versão japonesa complete o modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO KID GOKU (GREAT APE)
Complete o modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO KID TRUNKS (SUPER SAIYAN)
Derrote Vegeta com Trunks no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO MAJIN VEGETA
Derrote Majin Vegeta com Goku no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO MAJUUB (UBB FUNDIDO COM MAJIN BUU)
Derrote Baby com Majuub no modo Baby Saga Story

JOGUE COMO MR. SATAN (HERCULE)
Derrote Cell com Mr. Satan no modo Android Saga Story

JOGUE COMO NAPPA
Derrote Nappa no modo Saiyan Saga Story

JOGUE COMO PAN
Complete toda a Dragon Ball Z Stories no modo Baby Saga Story

JOGUE COMO PIKEHAN
Derrote Pikehan com Goku no modo Fusion Reborn Story

JOGUE COMO RADITZ
Derrote Raditz no modo Saiyan Saga Story

JOGUE COMO RECCOME
Derrote Reccome no modo Frieza Saga Story

JOGUE COMO SUPER BUU
Derrote Super Buu três vezes no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO SUPER VEGETA (SUPER SAIYAN)
Derrote Cell na segunda forma com Super Vegeta no modo Android Saga Story

JOGUE COMO TAO PAI PAI (GENERAL TAO)
Complete o modo Saiyan Saga Story

JOGUE COMO TAPION
Derrote Tapion com Kid Trunks no modo Wrath of the Dragon Story

JOGUE COMO TEEN GOHAN (SUPER SAIYAN)
Derrote Cell com Teen Gohan no modo Android Saga Story

JOGUE COMO TEEN GOHAN (SUPER SAIYAN 2)
Complete o modo Android Saga Story

JOGUE COMO TRUNKS (SUPER SAIYAN)
Derrote o Android 17 e 18 com Gohan

JOGUE COMO TRUNKS (ULTIMATE SUPER SAIYAN)
Derrote Vegeta com Trunks (sem a espada Super Saiyan) no modo Android Saga Story

JOGUE COMO ULTIMATE GOHAN
Alcance a parte em que Ultimate Gohan enfrenta Super Buu no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO UBB
Complete toda a Dragon Ball Z Stories no modo Baby Saga Story

JOGUE COMO VEGITO (SUPER SAIYAN)
Derrote Super Buu com Vegito no modo Majin Buu Saga Story

JOGUE COMO VIDEL
Destrave Majin Buu Saga no modo Story

JOGUE VIDEL (GREAT SAIYAMAN 2)
Destrave o modo Fusion Reborn Story

JOGUE COMO YAJIROBE
Derrote Yajirobe na Kami´s Lookout no modo Saiyan Saga Story



TMNT: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

CHALLANGE MAP 2
No menu principal segure **L1** e aperte ✖ ✖ ● ✖

DON´S BIG HEAD GOODIE
No menu principal segure **L1** e aperte ● ▲ ✖ ■

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Entre com os códigos na tela de cheat

TODAS AS MISSÕES
IMFEDUPWITHTHIS
TODOS OS CARROS
47GIV3MECARS
SCEPTER E MINI-ROCKETS
10E6CUSTOMER
VULCAN E FLAMETHROWER
5FINGERDISCOUNT

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

MODO SURVIVAL
Complete o jogo na dificuldade Hardened
VIDA INFINITA
Complete o jogo na dificuldade Hardened e destrave a opção para o Touro f Duty
MUNIÇÃO INFINITA
Complete o jogo na dificuldade Green e destrave a opção para o Touro f Duty
GRANADAS INFINITAS
Complete o jogo na dificuldade Veteran e destrave a opção para o Touro f Duty

300: MARCH TO GLORY

25,000 KLEOS
Pause o jogo e aperte ↓ ← ↓ ← ↑ ←



DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI - ANOTHER ROAD

BÔNUS
Complete o modo Arcade com qualquer personagem. Nesta nova opção você pode ouvir as músicas do game e jogar o minigame Dragon Click
JOGUE NA FORMA SUPER SAIYAN
Quando for escolher um personagem segure **L** e aperte ✖
JOGUE COM BARDOCK
Derrote Bardock com Goku no Capítulo 5 do modo história
JOGUE COM DUBORA
Derrote Dubora na segunda fase do Capítulo 2 do modo história
JOGUE COM GOHAN DO FUTURO
Complete o Capítulo 5 do modo história
JOGUE COM MAJIN VEGETA
Complete o modo história sem pegar nenhuma rota alternativa
JOGUE COM PICOLO (FUSÃO COM KAMI)
Derrote Picolo na rota alternativa do Capítulo 3 no modo história
JOGUE COM SSJ4 GOKU
Complete o modo história sem pegar nenhuma rota alternativa

NEED FOR SPEED 3

Use os códicos abaixo no lugar de seu nome.

Playtm- Pista nova (The Room)
xcav8- Pista The Caverns.
xcntry- Pista Autocross.
mnbeam- Pista Spacial Station.
gldfsh- Pista Scorpio-7.
mcityz- Pista Empire City.
Rocket- Carro El nino.
playtm- Pista Toy Room.
1Jagx- jaguar xrJ.
Spoilt- Libera todos os carros
Amgmrc- Mercedes GTK

CRASH BANDICOOT 3

Após matar o Dr. Neo Cortex, você ganha o poder de correr mais rápido. Esse poder pode ser usado para completar todos os time trials do jogo. A cada time trial completo, uma nova fase é aberta. Ao todo são 5 fases novas e você terá que matar novamente o Dr. Neo Cortex e só aí é que o jogo estará finalizado.

Vá para o nível 11 (Dino Might!) e pule na plataforma amarela quando você chegar na parte em que o dinossauro está te seguindo. Deixe o segundo terodáctilo e deixe ele te pegar. Isso irá te transferir para o nível secreto 32!

UKA-UKA INSTANTÂNEO:
Em qualquer nível, pressione ✖ ■ ▲ ●(isso só pode ser feito uma vez por vida)
DICA PRO NÍVEL 4:
Bem no começo do nível 16, volte para trás para pegar quatro caixas.Isso é muito importante para conseguir pegar todas as caixas desse nível.
GEMA PÚRPURA
Vá até High Time (Warp Room 3) e quando tiver completado mais ou menos dois terços do caminho pelo lugar, há uma pequena plataforma na base de uma parede. Pule na plataforma e ela te levará a um nível secreto onde você conseguirá a gema púrpura.

FASE 31
Entre na fase 14, vá andando, olhe as placas do lado esquerdo, depois de um tempo uma placa com um desenho de alien vai aparecer, acelere e vá em cima dela, você vai parar em uma fase secreta.
FASE 32
Entre na fase 11, vá andando até chegar na gema amarela, suba nela e ela te levará para uma bônus, chegando lá continue andando até encontrar um dinossauro que vai começar a te perseguir, logo vai passar um pterodáctilo, desvie dele, quando ver o segundo, que vai estar a sua esquerda, vá em cima dele, ele te levará para uma fase secreta.

ACE COMBAT 2

SELEÇÃO DE MÚSICAS
Termine o jogo com um grau maior que o de Primeiro Tenente.
Um modo para selecionar as músicas vai aparecer.
Use **L1 L2 R1 R2** para mover o cursor.
MISSÕES LIVRES
Termine a Kingpin Mission, um menu de Free Mission aparecerá, o que permite jogar todas as missões.
TODAS AS AERONAVES
Termine o jogo com um grau de General, então uma opção nova aparecerá.
VISÃO DE TRÁS
Na tela de configuração aperte Select.
REPLAY COM UMA NOVA VISÃO
Durante o replay
Segure quadrado.
MUDA A VISÃO DO MAPA
Na tela de seleção de fases escolha a opção Mission e aperte Select, agora você terá três visões diferentes.



BUBSY 3D

CHEAT CODES

Entre com uma das seguintes passwords na tela LOAD / SAVE game:
XMUCHOLIFE 99 vidas
XALLDBUGCR Selecionar nível
XLVLCHTMSB Selecionar nível
XBNSCHTMMM Bonus Round
XDBUGLOCNC Coordinates
XTOOROCKER All Rocketes
XZOOMERKB
Habilitar zoom cheat.
Nota: Pressione trás + Start para mover após habilitar o "Zoom cheat".
SOUND TEST
Entre com das seguintes passwords na tela load and save game.
Cada código repetirá uma série de frases de um nível:
B U B S Y H I T X A
B U B S Y B O P X A
B U B S Y C N T X A
B U B S Y D O G X A
B U B S Y C A R X A
B U B S Y G L D X A
B U B S Y H I H X A
B U B S Y I D L X A
B U B S Y P O W X A
B U B S Y S C R X A
B U B S Y U F O X A
B U B S Y H 2 O X A
B U B S Y W O O X A
B U B S Y W O L X A
B U B S Y W O R X A

TWISTED METAL 3

GOD MODE
entre com o password **L1** ■ ✖ **R1** Start.
AUMENTO DE ARMAS
Entre com o password **R1 R1 L1 L1 L1**.
PROJETEIS QUE CAEM COMO CHUVA
Entre com o password ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

TOMB RAIDER

TODAS AS ARMAS E MUNIÇÃO INFINITA
Aperte select e vá para a tela do "inventory". Aperte os botões: **L1 ▲ R2 L2 L2 R2 ● L1**.
PASSAR DE FASE
Aperte select e vá para a tela do "inventory". Aperte os botões: **L2 R2 L1●▲ L1 R2 L2**.

ROCK N RIDERS

NENHUM DANO
Na tela de seleção do carro, aperte R1 L2 ↑ ↓ ← → então escolha um carro com transmissão automática.

NBA SHOOTOUT 2000

MENU EM CLIMA DE PÁSCOA
Enquanto joga, pressione **START** para pausar, então pressione **L 2+ R2 +** ■ simultaneamente. Aparecerá um menu e você poderá escolher novas opções, como cabeça grande, gravidade , velocidade etc...

LEGO RACERS

CÓDIGOS ESPECIAIS
Sem chassis: NCHASSIS;
Modo Fast: FSTFRWRD

KLONOA VOLEI

TODOS OS PERSONAGENS SECRETOS:
Para obter todos os personagens feche o jogo com todos eles. Nisso estarão disponíveis os dois Sub-chefes e os dois Chefes.

LUTAR COMO ASHY KNUCKS
Entre com KNUCKS no seu nome

LUTE COM O BULLDOG
Entre com BULLDOG em seu nome.

DRIVER

DIVERSOS TRUQUES
Faça as sequências abaixo no menu principal. Um som confirmará se a dica foi inserida corretamente. Então vá para o menu Cheats e lá estará a opção de ligar ou desligar o truque que você fez:

INVENCIBILIDADE - Faça a sequência **L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1**
VIRAR AS RODAS TRASEIRAS - Faça a sequência **R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1**
CORRER SEM POLÍCIA - Faça a sequência **L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2**

SUSPENSÃO ALTA - Faça a sequência **R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1**

TELA DE PONTA CABEÇA - Faça a sequência **R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1**

CARROS PEQUENOS - Faça a sequência **R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2**

VER OS CRÉDITOS - Faça a sequência **L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1**

FATAL FURY WILD AMBITION

USE DATA MODE
Para saber todas as informações dos lutadores, vença todas as lutas no Modo Arcade, sem usar Continues.

USE O TEAM BATTLE
Vença no modo Arcade usando Duck King sem perder nenhuma luta para jogar no modo cooperativo.

ROUPA ESPECIAL PARA GEESE
Para lutar com uma roupa especial de Geese, escolha-o, aperte t e c antes de confirmar sua seleção.

DINO CRISIS

Acabe o jogo no modo normal , em menos de 5 horas , usando menos de 20 saves e sem usar continues para habilitar as dicas.

DUAS ROUPAS ESPECIAIS E MODO WIPE OUT
Acabe o jogo pela primeira vez e salve quando pedido . Dê um load nesse arquivo . O modo WipeOut e o guarda-roupa com mais 2 roupas seram acionados.

TERCEIRA ROUPA ESPECIAL E GRANADE GUN
Acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial.)

SUPER GRANADE GUN (MUNIÇÃO INFINITA)
Acabe o jogo pela segunda vez(usando sempre o arquivo com o save especial).



THE DARKNESS

2K DARKLING
Entre com o número 555-4263 no telefone
GOLFER DARKLING
Entre com o número 555-5664 no telefone

NÚMEROS DE TELEFONE

Eis uma lista com alguns números para você discar

555-6118	555-9723
555-1847	555-5289
555-6667	555-6205
555-4569	555-7658
555-9985	555-1233
555-1037	555-3947
555-1206	555-9562
555-9528	555-7934
555-3285	555-7892
555-5723	555-8930
555-8024	555-3243
555-6322	555-3840
555-9132	555-2349
555-6893	555-6325
555-2402	555-4565
555-6557	555-9898
555-2309	555-7613
555-4372	555-6969



TRANSFORMERS: THE GAME

TODAS AS MISSÕES
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte ↓ ↑ ← → → → ↑ ↓
MISSÕES CYBERTRON
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte → ↑ ↑ ↓ → ← ←
JOGO COMO JAZZ GENERATION 1
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte ← ↑ ↓ ↓ ← ↑ →
Vá em Bonus Features para escolher a opção.
JOGUE COMO MEGATRON GENERATION 1 CARTOON
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte ↓ ← ← ↓ → → ↑
Vá em Bonus Features para escolher a opção.
JOGUE COMO OPTIMUS PRIME GENERATION 1 CARTOON
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte ↑ ↑ ↓ ↓ → → →
Vá em Bonus Features para escolher a opção.
JOGUE COMO OPTIMUS PRIME GENERATION 1 ROBO-VISION
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte ↓ ↓ ↑ ↑ → → →
Vá em Bonus Features para escolher a opção.
JOGUE COMO STARSCREAM GENERATION 1
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte → ↓ ← ← ↓ ↑ ↑
Vá em Bonus Features para escolher a opção.
SEM TRÁFICO, POLÍCIA OU MILITARES
Na tela Campaign/Bonus/Options aperte → ← → ← → ← →

ESPECIAL



GUITAR HERO

Dois novos games da série Guitar Hero prometem fazer muito som na sua televisão



CABELOS COMPRIDOS E CALÇAS COLADAS

Game conta com músicas apenas dos anos 80

COLABOROU MALU VARGA



Um dos games de maiores sucesso dos últimos tempos volta com tudo. Mas dessa vez o foco são as músicas dos anos 80. Sim, toda a pegada dos riffs, as madeixas sendo chacoalhadas e a calça de couro enfiada lá onde a luz não bate, chega ao PlayStation 2 para fazer a alegria dos fãs de Guitar Hero.

O que fica claro logo de cara é que mesmo não sendo uma expansão, no sentido de que você precisa do GH II para jogá-lo, praticamente todo o conteúdo da versão passada foi usada aqui. Os cenários, o layout da tela, guitarras e muito mais. Mas tudo recebeu uma leve mudança para ter aquele ar dos anos 80. Novos penteados e cores estão presentes para não deixar dúvidas de que é um novo game. Como você já deve estar pensando, a jogabilidade será a mesma vista em GH II. Mas o que irá agradar aos fãs é o set list. (confira o box).

E até que enfim os milhares de metaleiros

INFELISMENTE ROUPAS, CENÁRIOS E PERSONAGENS SERÃO OS MESMOS

foram ouvidos. A banda inglesa Iron Maiden terá sua participação em Guitar Hero Rock the 80s com a música Wrath Child. Além dele outro mestre do metal, James Dio aparece com o clássico Holy Diver. Isso sem contar os loucos do Skid Row, Scorpions e Antrhrax.Apesar de toda essa barulheira, a primeira impressão que se fica é que o game está muito mais fácil que o seu antecessor. Enquanto o GH II trazia riffs complexos e solos de cair os dedos, os anos 80 têm músicas muito simples que até os mais novatos vão conseguir tocar. Claro que sempre existe a opção Expert. Mas quem já está calejado leva as músicas sem problemas.

Como sempre existe uma música que sempre deixa qualquer um doido de tantas notas para tocar. Aqui, a culpa vai para a banda Extreme com a faixa Play With Me. Essa é música que vai tirar o sono de muita gente até conseguir completá-la.

Harmonix e RedOctane fizeram um ótimo trabalho na hora da ambientação dos anos 80. Apesar de ser apenas uma recauchutada do jogo anterior, Guitar Hero Rock the 80s cumpre o papel a que foi designado e com certeza vai agradar os fãs, principalmente os que curtem um som mais pesado.

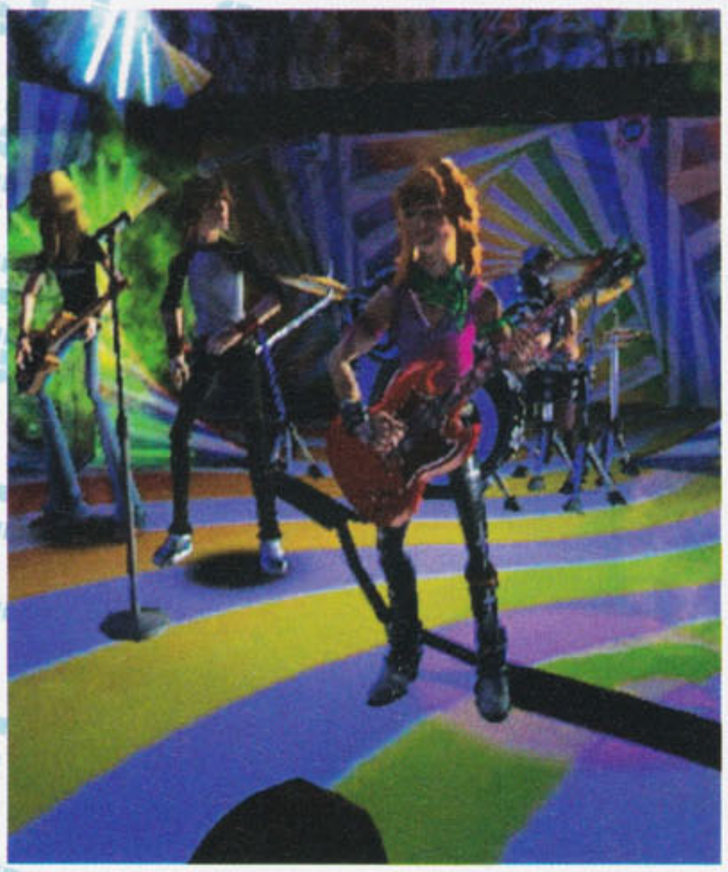
O SET LIST

Anthrax - Caught in a Mosh
Accept - Balls to the Wall
Judas Priest - Electric Eye
X - Los Angeles
Dead Kennedys - Police Truck
Go Go's - We Got the Beat
Vapors - (I Think I'm) Turning Japanese
Winger - Seventeen
Limozeen - Because, it's Midnit
.38 Special - Hold On Loosely
Scorpions - No One Like You
Oingo Boingo - Only a Lad
Krokus - Ballroom Blitz
Scandal - The Warrior
The Romantics - What I Like About You
Iron Maiden - Wrath Child
Twisted Sister - I Wanna Rock
Flock of Seagulls - I Ran
Ratt - Round and Round
Quiet Riot - Metal Health
Dio - Holy Diver
Asia - Heat Of The Moment
White Lion - Radar Love
Skid Row - 18 and Life
Faster Pussycat - Bathroom Wall
Billy Squier - Lonely is the Night
Poison - Nothing But a Good Time
Extreme - Play With Me
Eddie Money - Shaken
The Police - Synchronicity II

INFO

De última hora

Na última edição da Gamers vocês leram que o game traria cenários para liberar, bem como personagens e novas músicas. Infelizmente isso não é verdade. A produtora Harmonix e a distribuidora RedOctane optaram por deixar o game o mais simples possível e focar seus esforços em Guitar Hero III.









ANOS 80 Confira o que estava na moda na época dos mullets

MÚSICA
Bete Balanço
Exagerado
Thriller
Like a Virgin
Bandas Nacionais
14-Bis
Cazuza
Legião Urbana
Sidney Magal
Raul Seixas
Bandas Internacionais
Aerosmith
Guns N´ Roses
Bon Jovi
New Kids On the Blocks
Nirvana

VIDEOGAME
Atari
Tele-Jogo
Nitendinho

BRINQUEDOS
Forte Apache
Barbie
Ferrorama
Castelo de Greyskull
Comandos em Ação
Pense Bem

BRINCADEIRAS
Amarelinha
Gato Mia
Pega-pega
Salada Mista
Pular corda
Quatro cantos

MODA
Kichute
All Star
Tiara
Carteiras emborrachadas com velcro
Ombreiras
Mullets
Polainas de lã
Filmes pornôs

RANGO
Azedinho Doce
Dadinho
Lollo
Mandiopan
Cigarrinhos de Chocolate Pan
Chocolate Surpresa
Chicletes Ploc
Chicletes Ping Pong
Pirocóptero
Dipn´Lik

CARRO
Del Rey
Uno
Monza
Ipanema
Gol GTI

CINEMA
Blade Runner
Curtindo A Vida Adoidado
De Volta Para O Futuro
E.T.
Goonies
Indiana Jones
Karate Kid
Uma Linda Mulher
Rocky III e IV
Top Gun

LEITURA
Bizz
Pasquim
Ele Ela
Batman Ano Um
Chiclete com Banana
Mad
Álbuns de figurinha
Amar é...
Moranguinho
Copa da Espanha de 82 do Chiclete Ping Pong
Sítio do Pica-Pau Amarelo

TELEVISÃO
Bozo
Bambalalão
Armação Ilimitada
Changeman e todos os outros seriados japoneses
Esquadrão Classe A
Caverna do Dragão
Cavalo de fogo
Super Amigos
Thundercats
Smurfs
Ursinhos Carinhosos
Novelas
Pantanal
Que Rei Sou Eu?
Bebê a Bordo
Vale Tudo

ESPORTE
Seleção Brasileira de 82
Ayrton Senna
Nelson Piquet
Alain Prost
Oscar
Hortência
Mike Tyson
Maguila

TECNOLOGIA
Videocassetes
Walkmans

HISTÓRIA
Queda do muro de Berlim

ECONOMIA
Sistema neoliberal implantado pelos Estados Unidos



MUITAS NOVIDADES

Enquanto os donos do PlayStation 2 podem experimentar a mais nova versão do game de música, a nova geração se prepara para entrar no palco.

A Neversoft está fazendo um ótimo trabalho em Guitar Hero III: dar aos fãs o que eles querem. Isso não significa que o time de desenvolvimento vai chutar o pau da barraca e deixar tudo mais difícil. A jogabilidade divertida será mantida. Mas também a maioria das músicas e opções pedidas pelos fãs, estarão finalmente presentes.

O set list está sendo baseado no que a galera andou escrevendo na internet desde que o primeiro game foi lançado para PS2. E algumas delas serão gravações originais. Novas modalidades multiplayer foram confirmadas. Um controle sem fio está a caminho. E pode ficar despreocupado. Apesar de parecer um pouco diferente, é o mesmo Guitar Hero que todos aprenderam a amar.

Para a alegria geral dos amantes da música e do game, a Neversoft prometeu que Guitar Hero III não será tão difícil quanto o II (cá entre nós, o segundo game era bem complicado). A produtora está trabalhando para que a dificuldade fique no meio termo entre o primeiro e o segundo game.

Apesar de as notas rolarem da mesma maneira de sempre, algumas mudanças acontecem na tela. O box dos pontos funciona do mesmo jeito, só que tem um desenho novo. O mesmo serve para o contador do Star Power que agora são um tipo de luzes ao invés da barra. Uma grande novidade é o contador de cordas. Se você tocar várias notas em uma única fileira, uma mensagem surge dizendo quantas notas você acertou. Portanto, a nova tela terá todas as informações que você precisa.

Os personagens clássicos estão de volta, mas com boas mudanças. Judy Nails está um pouco mais punk-gótica. Johnny



TUDO RECEBEU MUDANÇAS. DESDE O LAYOUT DA TELA, PASSANDO PELOS PERSONAGENS E TAMBÉM PELOS CENÁRIOS



STEVE VAI
Esse guitarrista é o cara

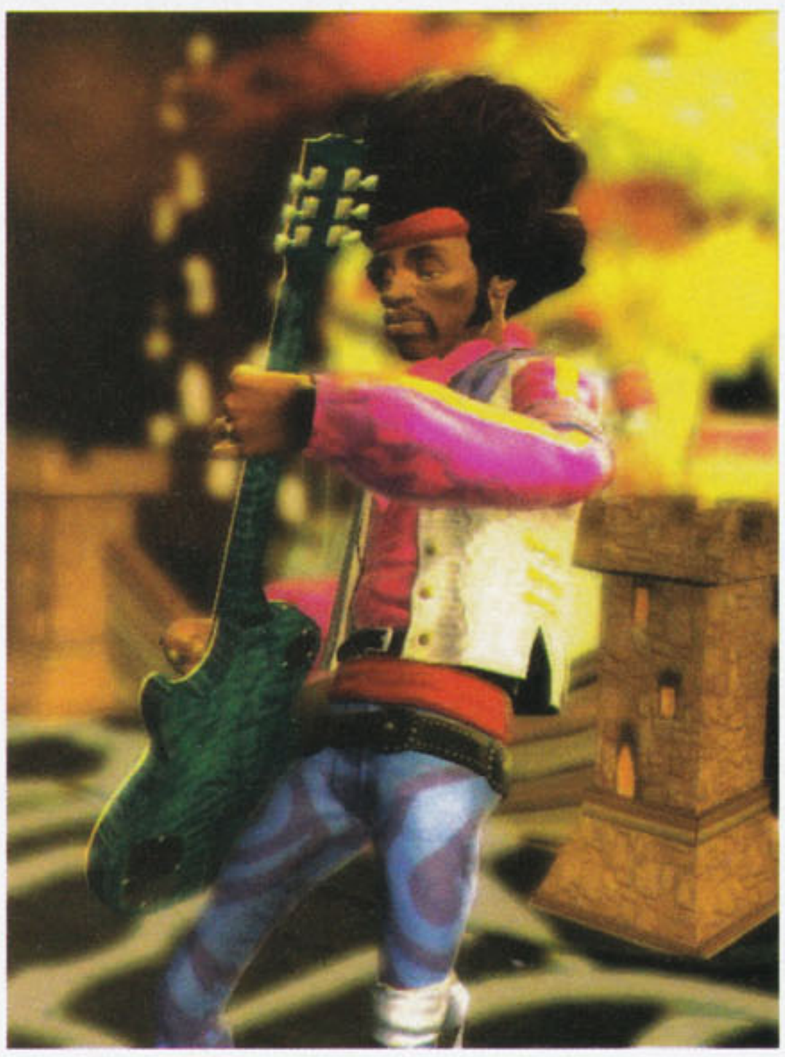


CROSSROADS

Amigo leitor, se você pensou no filme da cantora Britney Spears, devia se envergonhar e parar de jogar Guitar Hero. O longa é de 1986 e é baseado na vida do guitarrista Robert Johnson. Crossroads conta a história do jovem Eugene (Ralph Macchio, o moleque do Karate Kid), um prodígio do blues que sonha se tornar famoso. Então ele começa a investigar uma antiga música há muito perdida. Ele pede a ajuda do legendário bluseiro Willie Brown, mas o velhinho exige que ele aprenda o antigo jeito de tocar blues: Mississipi Delta. O que Eugene não sabe é que Willie tem um pacto com o diabo. No final ele mesmo acaba fazendo um pacto para tocar como ninguém nunca sonhou em tocar. O clímax do filme é um duelo de guitarras entre Eugene e as forças do mau, liderada por ninguém menos que Steve Vai. Quer ver esse duelo? Acesse: http://www.youtube.com/watch?v=idb2dUtTpuU



JOGABILIDADE
Agora você poderá desafiar seus amigos com habilidades de deixar o Steve Vai no chinelo



Napalm ainda sustenta seu moicano e traz um leve traço de cartoon. Já Xavier Stone deixou de parecer com Lenny Kravitz e tem sua imagem mais próxima de Jimmy Hendrix, já que tem um belo black power.

Os palcos serão totalmente novos e terão seus temas baseados no progresso da carreira. Não haverá nenhum local licenciado no game. Mas isso dá à equipe de criação mais liberdade na hora de desenhar e projetar os cenários. Sua banda começa tocando em um barzinho bem chulé, com algumas dançarinas em roupas sumárias para chamar a atenção da platéia. Outro cenário é um teatro ao estilo art deco que tem um dragão gigante com sua cabeça decepada na abertura. Também não podia faltar o megapalco. Estátuas gigantes, milhares de luzes e uma multidão sem fim.



GRÁFICOS
Tudo novo para Guitar Hero III. Afinal, não faz o menor sentido um game da nova geração com uns gráficos toscos

AMIGOS DE VERDADE

Como sempre, jogar Guitar Hero com um amigo é sempre melhor. As modalidades Face Off e Pro Face Off parecem que não terão mudanças. Mas tudo fica mais interessante nos modos Co-op e Battle. Para começar o modo de cooperação poderá ser jogado durante a carreira. Sim, você e um amigo poderão tentar oestrelato juntos.O modo Battle é a tentativa da Nervesoft de trazer para os games o filme Crossroads (veja box). Confira algumas novidades que você verá nessa disputa. (os nomes podem mudar até o lançamento).

BROKEN STRING
Quando o oponente quebra uma de suas cordas, aquele botão não será utilizado até que você arrume. Para isso aperte rapidamente a "corda".

DIFFICULTY UP
Esse não deve aparecer se os dois estiverem jogando no Expert. Se você estiver jogando na dificuldade Hard ou outra menos e o Difficulty Up surgir, você terá que tocar por alguns momentos na dificuldade acima da sua.

AMP OVERLOAD
Esse ataque faz com que as notas rolem mais rápido, além de tremer a tela e causar um efeito blur, deixando a jogatina muito mais difícil.

WHAMMY BAR
Se você for atingido por este ataque, é preciso que mova a barra de wahmmy rapidamente até que as notas sejam "tocáveis" novamente.

STEAL POWER
Use esta habilidade para roubar o Power de seu amigo antes que ele use. Se não existir qualquer Power para roubar e você ativar esse ataque, a partida acaba.

DOUBLE NOTES
Faça seu oponente tocar todas as notas duas vezes por um curto período de tempo. Perfeito para deixar aqueles solos difíceis, impossíveis.

LEFTY FLIP
O ataque de todos os ataques. Com esta gracinha, as notas de seu oponente se invertem. Ou ele gira a guitarra para tocar com a mão esquerda ou então tenta com a direita mesmo. Usada no mento certo, esse ataque não pode ser desfeito até o final da música.



Deu para sentir que a jogabilidade por duas pessoas em Guitar Hero III será muito mais legal. E as coisas não param por aí. Além nessas belas novas adições, um novo controle, agora no formato da famosa marca Gibson, fará com que os jogadores se sintam mais à vontade para jogar. O novo layout da guitarra dá a ela um ar mais realista e deixa a sensação que estamos tocando em um instrumento de verdade. A Nerversoft também trará novas frentes para você customizar ao seu gosto. Para finalizar, agora será possível dar uma de Angus Young, da banda AC/DC e tocar simulando ataques epiléticos, afinal, a nova guitarra será desprovida de qualquer tipo de ligação física com o console. É o sonho se tornando realidade.

As melhores dicas para você "viajar" nas suas músicas favoritas!



Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala





JOGABILIDADE
Tudo o que de mais insano você pode fazer em Jackass. Quer sair pra dar um role dentro da lixeira? Sinta-se a vontade

WARNING

LOUCOS DE PEDRA NO PS2

Johnny Knoxville, Steve-O, Party Boy, Bam Margera e a trupe do programa televisivo Jackass, aporta no PlayStation 2. Insanidade é o que não vai faltar.

OS INTEGRANTES



Johnny Knoxville
É o homem das idéias por trás de Jackass.



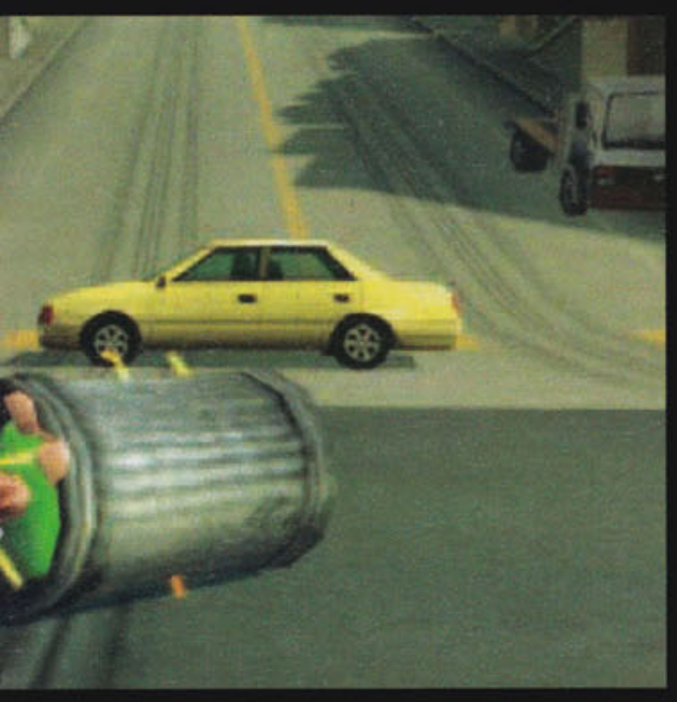
Bam Margera
Skatista profissional, estrela seu próprio programa, Viva La Bam. Bem parecido com Jackass, inclusive com a participação de vários integrantes.

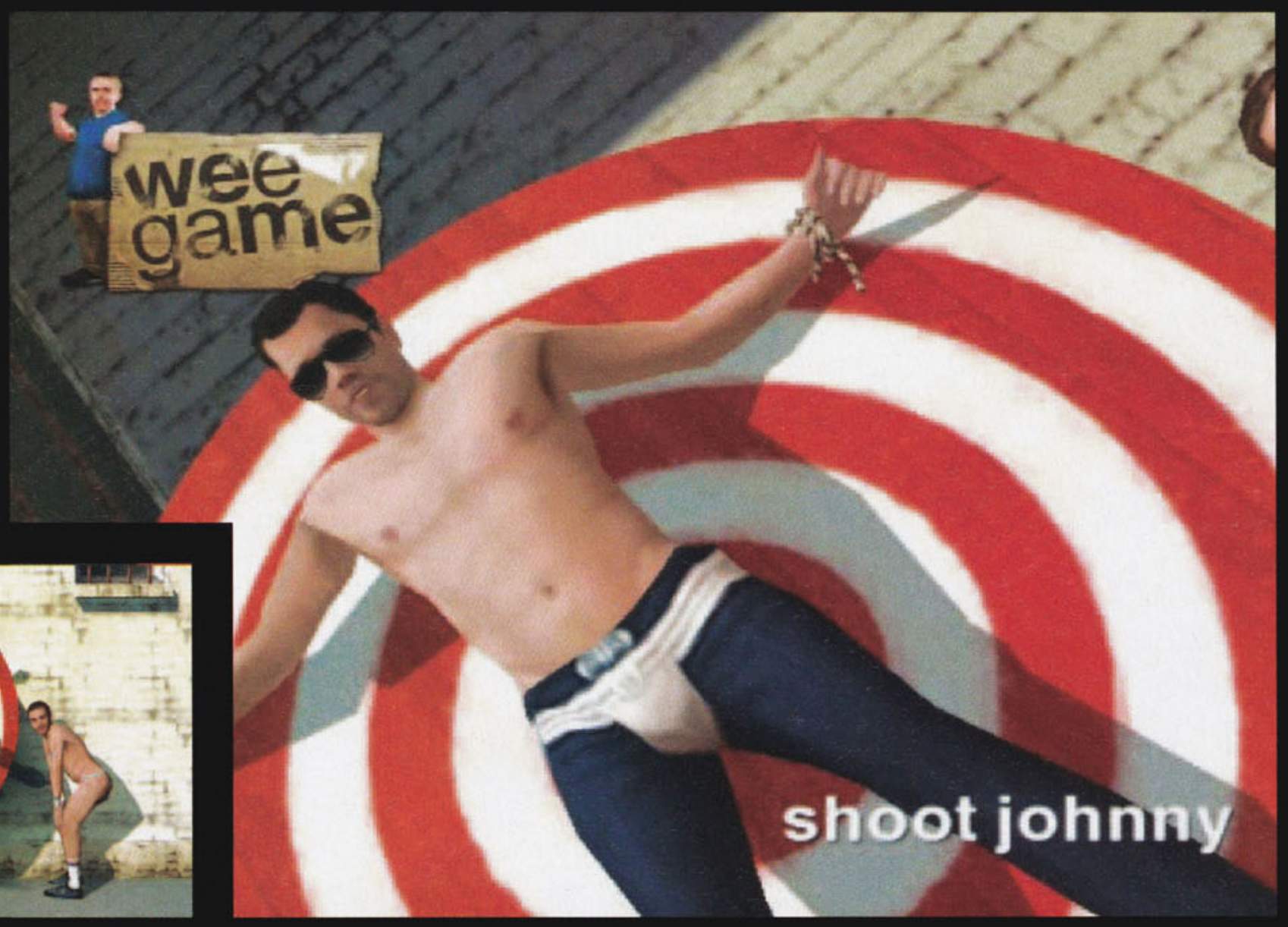


Steve-O
Um dos mais idiotas do grupo. É ele que sempre faz as performances mais insanas como nadar em uma piscina cheia de crocodilos.



Chris Pontius
Mais conhecido como Party Boy é ele quem agita a galera sempre vestido com apenas uma cueca tochada você sabe onde.







O plano por trás de Jackass: The Game é um tour pela dor alheia. Com essa premissa, Jhonny tenta chamar a atenção de Chris Pontius, Wee Man, Preston Lancy, e todos os outros da equipe, fazendo suas performances idiotas e insanas. Só que tem um único problema. Jeff Tremaine, diretor do programa, se machuca durante a preparação de uma performance. Digamos que suas partes baixas tiveram um encontro muito sério com um hidrante. Como ele sai da direção, os planos de Johnny vão por água abaixo. E é aí que você entra. Como um assistente de direção de Tremaine, Johnny o coloca na responsabilidade de reunir todo o material das performances e garantir que novos episódios vão ao ar.

O modo história acontece através de sete episódios, cada um contendo cinco provas em localidades diferentes. Na maior parte do tempo, essas provas você nunca irá ver na televisão. A maioria delas são tão idiotas que nenhuma pessoa, mesmo os loucos do Jackass, não se arriscariam fazer. Mas você não vai simplesmente tentar se jogar de um arranha-céu para cair em uma piscina cheia de estrume de elefante. Se isso não bastasse é preciso completar uma série de objetivos para arrecadar a grana do programa. Alguns deles são quebrar janelas de uma estufa ou destruir hidrantes. Outros são mais complicados, como descer as ladeiras da cidade de

WEE GAME
Se estiver cansado de tentar passar as fases, relaxe um pouco no Wee Game e atire bolas de paintball no seu Jackass favorito

VOCÊ DEVE COMANDAR A TRUPE NAS PERFORMANCES, ARRECADAR GRANA E COLOCAR O SHOW NO AR



Ryan Dunn
Sempre pronto para qualquer coisa, ficou mundialmente conhecido por ter enfiado um carrinho de brinquedo você sabe onde e depois foi ao médico fazer um raio-x.



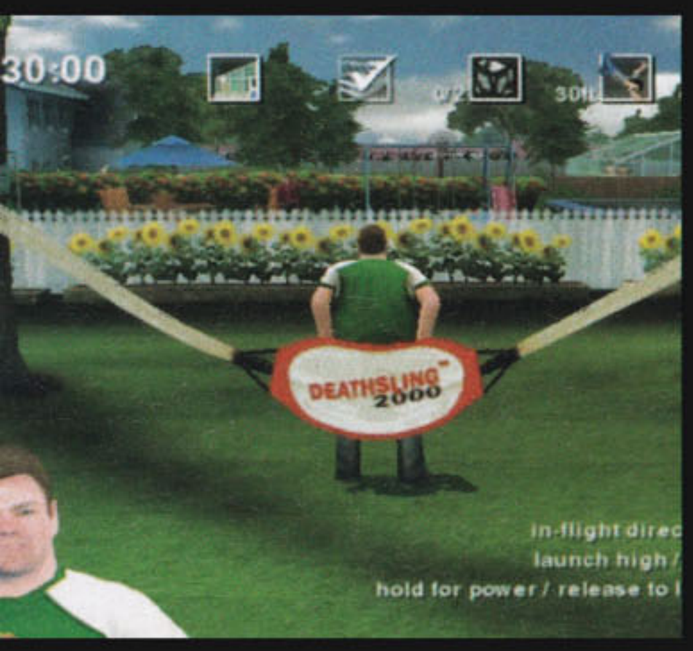
Brandon DiCamillo
Aparece pouco nos episódios. Mas sempre protagoniza cenas hilárias. Participa das performances mais brandas.



Raab Himself
Outro membro pouco visto nos programas.



Ehren McGhehey
Sua participação pode ser lembrada nas disputas de comer mais ovos sem golfar no menor tempo possível.







GRÁFICOS

Não fique desiludido se os gráficos não forem grande coisa. Afinal, o game é para o PlayStation 2 e não podemos negar que o console já está no fim de carreira

São Francisco dentro de uma lata de lixo sem acertar nada – isso inclui carros parados e em movimento, postes, pessoas e muitos outros objetos. Se isso parecer complicado, os jogadores podem tentar o Wee Game. Um minigame onde é preciso apertar um ou dois botões para completar os objetivos.

Se você já viu o programa na televisão, deve saber que uma hora ou outra todo mundo acaba se machucando. Essa idéia não foi descartada no game. Apertando o t o jogador pode lançar seu personagem para fora da manobra que está realizando, causando tombos espetaculares. Você também pode controlar os insanos no meio do ar até o pouso. Isso irá causar sérios danos como ossos quebrados, órgãos quebrados, várias escoriações e lesões externas. Apesar de ser divertido ver seu personagem favorito se ferrando, existe uma razão específica para causar tanta dor no coitado: cada machucado irá multiplicar a grana que você ganha por cada desempenho.

Assim que ganhar dinheiro suficiente, você pode progredir para o próximo episódio. Isso dá a chance aos jogadores de avançar na história mesmo que não consiga realizar alguma das provas. Entretanto, quem se esforçar e conseguir completar tudo recebe dinheiro extra para gastar na Jackass Mart e comprar novas manobras, filmes dos bastidores do programa da televisão e novas roupas para os personagens. Esses bônus podem ser alcançados em outros modos de jogo como o Challenge e o Multiplayer. Como não existe uma modalidade online, até quatro jogadores podem se desafiar no Ass-to-Ass.

OSSOS QUEBRADOS, ÓRGÃOS INTERNOS DETONADOS, HEMATOMAS, FARÃO VOCÊ GANHAR UMA BOA GRANA NO JOGO



Dave England

Com cara de que está sempre com sono, nunca escapa de levar um tapa no rosto.



Preston Lacy

O gordinho que toda turma tem. É o mais zuado de todos. Na maioria das vezes aparece na presença de Wee Man.



Wee Man

O anão mais louco do mundo. O Robinho do Pânico fica no chinelo perto dele. Além de sempre se ferrar, manda muito bem no skate.

EM PAUTA

A história do videogame

COMECE AGORA UMA VIAJEM PELO TEMPO



Seja como distração habitual, passatempo, hobby, compulsão obsessiva, ou até mesmo uma esporádica forma de rivalidade entre amigos, são poucos aqueles que nunca tiveram contato com o mundo virtual dos games, tão fascinante e encantador. Essa maravilha tecnológica, que vem evoluindo mais do que qualquer outra forma de entretenimento doméstico, sempre foi alvo de um mercado consumidor, louco por lançamentos e novidades, que devoram todos os produtos relacionados a essa febre virtual. Tornando, assim, a indústria dos games uma das áreas mais lucrativas e dinâmicas da eletrônica no século XXI.

Pouco ou muito, é inegável a influência que o vídeo game exerceu (e exerce) em seus inúmeros jogadores, espalhados pelos quatro cantos do planeta. Sempre que vejo reportagens sobre a influência de jogos de violência nas atitudes dos jovens, me pergunto: Será mesmo que aquele americano esquisito entrou atirando em todo mundo na escola só porque jogou muito Grand Theft Auto?! Ah! Claro que não... Se fosse assim, toda minha geração, da década de 80, que cansou de jogar Pacman no Atari 5200, estaria correndo em salas escuras, ouvindo músicas eletrônicas repetitivas e comendo pílulas mágicas que nos dão super poderes...

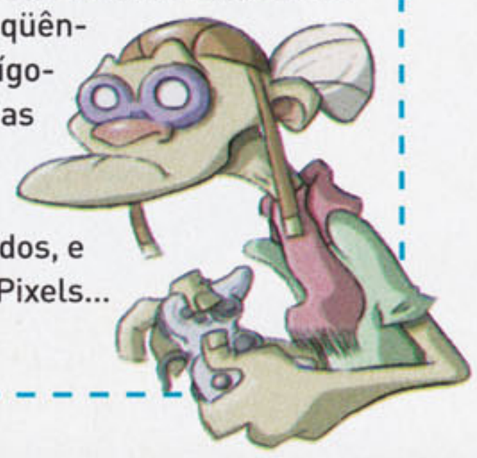


Ironias a parte, em meio à sétima geração de videogames, numa disputa alucinante de mercado entre a Sony, a Microsoft e a Nintendo, e com milhares de lançamentos de títulos para PC`s, consoles portáteis, joguinhos de celular, emuladores, mini-games, brindes de lanchonetes e jogos virtuais em Java e Flash - até TV a cabo tem um canal com jogos pixelados em poucos bits– nos encontramos mais do que nunca com uma gama incalculável de opções de diversão. Diversão, sim. Pois, esse é o princípio base e objetivo de todo game que permanece, e sempre permanecerá, independente de sua geração.

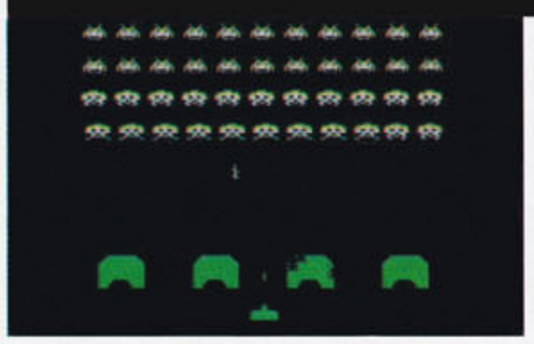
O videogame, nesses quase 50 anos de história, conseguiu unificar quase todos os aparelhos de entretenimento doméstico que uma família de classe média possui, em apenas uma plataforma. Se pararmos para pensar, fica difícil imaginar até onde essa gigante indústria de jogos crescerá. Por isso resolvemos fazer essa matéria, que, dividida em quatro partes, contará em poucas palavras a história dos jogos virtuais, desde o primeiro protótipo de Pong em 1958 até o PlayStation 3, em 2007.

A data é antiga. Mas Vovó Dirce estava lá.

Olhe! Vocês parem de piadinhas com minha longevidade, viu? Senão eu não conto é mais nada. Hoje, videogame é essa obra de arte que vocês estão acostumados, mas nem sempre foi assim não, netinhos. Para quem entende do assunto, como eu, sabe que é conseqüência do aumento do número de polígonos, uso do anti-aliasing, memórias ram maiores para acabar com os slow downs, ótimos processadores, com frame rates mais rápidos, e uma quantidade inimaginável de Pixels... Ai, fiquei cansada com tudo isso.



Os consoles domésticos, como todo mundo sabe, são divididos em gerações



PRIMEIRA GERAÇÃO
Magnavox Odyssey 100 (1972-1973)
Pong doméstico (1975)
Telejogo (1977)

SEGUNDA GERAÇÃO
Fairchild Channel F (1976-1977)
Atari 2600 (1977-1989)
Magnavox Odyssey² (1978-1984)
Intellivision (1980-1984)
Colecovision (1982-1984)
Atari 5200 (1982-1984)
Intellivision II SG-1000 (1983)



TERCEIRA GERAÇÃO
Famicom / Nintendo Entertainment System (NES) (1983-2003)
Sega Master System (1986-1992)
Atari 7800 (1986-1991)

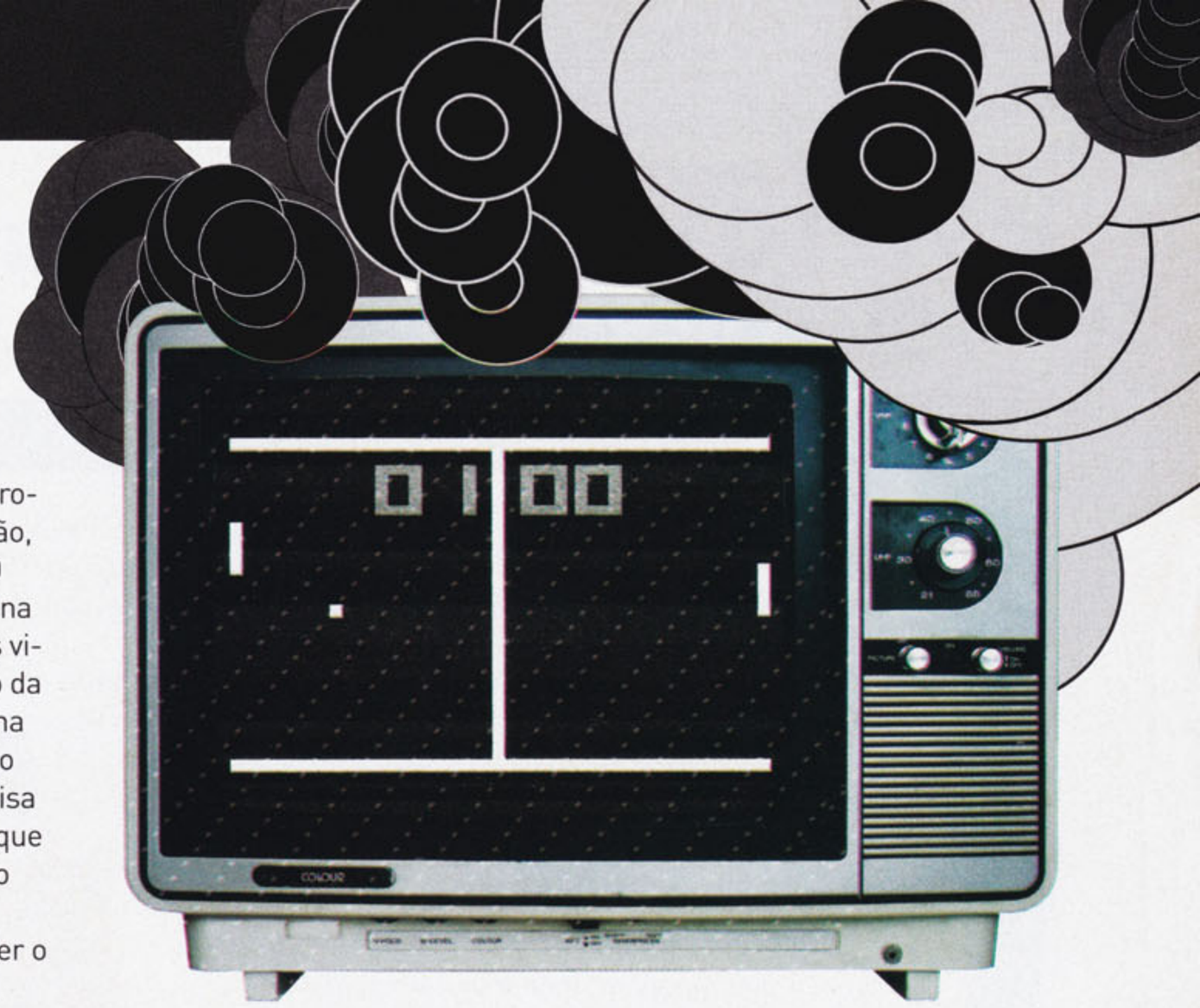


QUARTA GERAÇÃO
TurboGrafx 16 /
PC Engine (1987-1996)
Sega Mega Drive /
Sega-CD (1988-1998)
NeoGeo / NeoGeo-CD /
NeoGeo CDZ (1989-2004)
Super Nintendo /
SNES (1990-2003)



QUINTA GERAÇÃO
3DO (1993-1995)
Atari Jaguar (1993-1996)
Sega Saturn (1994-1999)
PlayStation (1994-1999)
Nintendo 64 (1996-2001)

Primeira Parte: O Início de tudo. (1958 – 1985)



Para os games chegarem a seu auge passaram por um processo muito grande de desenvolvimento, estudo e produção, que se iniciou em 1958 com o primeiro game da história O PONG. O criador do jogo era um dos cientistas envolvidos na criação da bomba atômica e fez o game para aumentar as visitas a seu laboratório. Naquela época, estávamos no pico da guerra fria, e os americanos costumavam, pelo menos uma vez por ano, organizar excursões ao laboratório do exército para conhecer, de perto, o poderio nuclear do Tio Sam, coisa de americano mesmo. Naquela época nem se imaginava que você poderia ter em casa uma máquina de entretenimento eletrônico. Os games para serem jogados precisavam de enorme mainframes, um trambolho gigante. Para aparecer o primeiro videogame doméstico ainda faltava muito.

O PONG: Primeiro jogo virtual do mundo foi criado pelo físico **Willy Higinbotham**, que queria chamar atenção, com o game, para seu laboratório, Brookhaven National em Nova Iorque. O simples simulador de tênis, que era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico, continha apenas dois pauzinhos que rebatiam uma bola, de um lado para o outro. Após alguns anos, como o game fez muito sucesso e aumentou e muito a visita ao laboratório, sofreu algumas sofisticações e virou o "Tennis Programming". Como Willy não patenteou o game, morreu em 1995 sem ganhar nem um centavo pela criação.



info

Osciloscópio

O osciloscópio é um instrumento de medida eletrônico que cria um gráfico bi-dimensional visível de uma ou mais diferenças de potencial. O eixo horizontal do display normalmente representa o tempo, tornando o instrumento útil para mostrar sinais periódicos. O eixo vertical comumente mostra a tensão. O monitor é constituído por um "ponto" que periodicamente "varre" a tela da esquerda para a direita.









SEXTA GERAÇÃO

O **Sega Dreamcast** foi o último console da Sega. A Sega parou de fazer consoles e passou a se dedicar apenas em produzir games depois do fracasso de vendas do Dreamcast. Recentemente 10 novos títulos para o console foram inesperadamente lançados no mercado Japonês, e, para surpresa de todos, venderam bem. (1998-2002).

O PlayStation 2 da Sony foi o sucessor do primeiro console PlayStation. (1999-2006)
O Nintendo GameCube foi o quarto console da Nintendo, e também já está inativo. (2001 - 2006).

O Xbox foi o console de estréia da Microsoft, Bill Gates chega com tudo no mercado de games. (2001-2005).

SÉTIMA GERAÇÃO

O Xbox 360 da Microsoft foi lançado em 22 de Novembro de 2005 e, atualmente, segundo os críticos, é o console que tem maior utilização de seu potencial. (2005).

O Wii da Nintendo foi lançada nos Estados Unidos em 19 de Novembro de 2006, no Japão em 2 de Dezembro de 2006, na Europa em 7 de Dezembro de 2006 e na Oceania em 8 de Dezembro de 2006. Seu destaque é a jogabilidade inusitada.

O PlayStation 3 da Sony foi lançado no Japão no dia 11 de Novembro de 2006, nos Estados Unidos foi em 17 de Novembro de 2006 e na Europa e Oceania em 23 de Março de 2007. Destaca-se pelo poder gráfico.

(1972) O primeiro videogame doméstico: Magnavox Odyssey 100



A importância de PONG se dá na história dos games, porque ele foi o marco inicial para o aparecimento de sucessores jogos virtuais (como o SpaceWar! de Stephen Russel, em 1962) e, conseqüentemente importante, para nascer o primeiro console doméstico no ano de 1972.

Tudo começou em 1949, com uma brilhante idéia do engenheiro Ralph Baer: "Por que não fazer uma televisão interativa?", pensou. Mas, só apenas em 1972 a empresa de tecnologia Magnavox começou a encaminhar o desenvolvimento de Odyssey, uma plataforma que conectado a TV proporcionaria divertimento. Na mesma época, Nolan Bushnell (um jovem estudante de engenharia eletrônica, formado na Universidade de Utah em 1968, empregado da Ampex) começou a trabalhar em SpaceWar! (game de apenas 2KB) e terminou criando o Computer Space, o primeiro arcade da história, uma verdadeira revolução. Bushnell, alguns anos mais tarde criou uma pequena empresa chamada Atari, que, com certeza, você conhece.

ODYSSEY: Tem o título de primeiro videogame do mundo. Era uma caixa preta e branca com controles tipo disco. O videogame vinha com algumas placas de circuito impresso externas, os jumpers (cartuchos rudimentares). Foram lançados 12 títulos, a maioria de esporte. Nos jogos de tiro podiam ser usados rifles. O console era tão simples que acompanhava alguns cartões plásticos para serem colocados na frente da TV na tentativa de dar mais realismo, como o campo no jogo de tênis, por exemplo. Só no ano de lançamento foram vendidos 100 mil videogames e 20 mil rifles, um sucesso que, com o passar dos tempos virou um fracasso de vendas.

ATARI: A empresa que deveria se chamar Syzygy mudou para Atari, pois o estranho nome já estava patenteado por uma construtora (graças a deus). Atari significa um cheque mate no jogo de tabuleiro GO, muito famoso entre os japoneses. O logotipo do Atari é uma reprodução do monte Fujiama, a montanha mais alta do Japão. Atualmente é uma das maiores produtoras e distribuidoras de jogos do mundo.

➔ SÓ NO ANO DE LANÇAMENTO (1972) DO ODYSSEY FORAM VENDIDOS 100 MIL CONSOLES E 20 MIL RIFLES. UM VERDADEIRO SUCESSO, QUE DEPOIS, EM 1977 VIROU UM FRACASSO DE VENDAS GRAÇAS À ATARI ←



(1977) O golpe de mestre de Bushnell

Bushnell teve seu golpe de mestre e faz um arcade com PONG. Esse lançamento vendeu tanto que a Atari não conseguiu produzir fliperamas suficientes para a demanda de compradores, o que deu caminho para outras empresas de produção de jogos aparecessem no mercado. Assim surgiram, junto com o Atari 2600, Fairchild Channel F, Magnavox Odyssey² e o Intellivision. Nasce a segunda geração de consoles e o mercado de videogames explode em concorrência, lançamentos e disputa para ver qual o melhor console do mundo.

Esse foi o começo de tudo. Agora sim as coisas começaram! Está ansioso para saber como continua essa história? Confira na próxima edição da Gamers o aparecimento da terceira geração de consoles e o Game Over das produtoras no ano de 84, um fracasso que quase faliu a indústria de jogos eletrônicos. Voltaremos nos anos 80.



DESAFIO

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

O MELHOR GAME DA MUSA LARA CROFT NO PS2

CONTROLES

Analógico esquerdo – Movimentação
Analógico direito – muda a visão
✖ Pulo, deixe apertado para nadar mais rapidamente na superfície.
● abaixar/rolar
■ Usa o Grapple Hook, mergulha (deixe-o apertando para ir mais fundo)
▲ botão de ação, aumenta a velocidade de seus movimentos, pega itens
L1 Fixa a mira no adversário
L2 Mostra menus e alinha a câmera
R1 Atira
R2 Anda, agarra (se o manual Grap for habilitado no menu de controles)
R3 Mira em primeira pessoa
Analógico esquerdo + ● executa o Adrenaline Dogde quando algum inimigo corre em sua direção.
Esquerda ou direita no D-Pad Troca de armas
Cima no D-Pad Usa um Large Medipack
Baixo no D-Pad Usa um Small Medipack
Select Inventário
Start Opções de jogo





Diferencas entre Anniversary e Tomb Raider (original)

1ª Agora você tem cenas interativas no mesmo sistema do usado em God of War. Você deve apertar o botão correto no momento oportuno.

2ª As lutas contra os inimigos estão mais interessantes, com mais possibilidades nas batalhas.

3ª As armas se mantiveram inalteradas, mas os nomes foram modificados. As Magnums e Uzis agora são chamadas de 50 Caliber Pistol e SMG.

4ª Lara tem muito mais movimentos defensivos, ofensivos e de saltos, e as fases mudaram bastante. Muitas das características principais continuam, mas a localização de itens e o que você deve fazer para chegar até eles foi feito do zero.

Parecia que Tomb Raider estava com os dias contados. Depois de piorar a cada versão, a heroína quase entrou em coma após o lançamento de Angel of Darkness, o primeiro game da série para o PS2. Com baixas vendas e muitas criticas em cima do jogo, que havia perdido toda a sua essência, a Crystal Dynamics (criadora do título original) foi chamada para tentar renovar a série.

A primeira investida foi batizada de Tomb Raider Legends, jogo que trazia muito da aura que todos os jogadores aprenderam a admirar nos primeiros títulos da franquia, mas que, ainda assim, não convenceu a todos. Para acabar de vez com essa má fase e também comemorar o décimo aniversário da franquia, uma decisão ousada foi tomada: refazer o mais emblemático título da Lara, o primeiro TR, usando o poder do console de 128 bits da Sony.

Assim nasceu Tomb Raider Anniversary, provando para todos que a resolução não poderia ter sido mais acertada. Todas as idéias revolucionárias do jogo original foram temperadas com um toque de modernidade, um punhado de novos movimentos e algumas pitadas de gráficos e sons de primeiríssima ponta.

Sim, Anniversary é melhor que o game original e também é o melhor TR já feito para o PS2. A complexidade dos cenários, a alta dificuldade, as toneladas de itens escondidos, as batalhas com muito mais dinamismo e uma reprodução magnífica das localidades desenvolvidas para o Tomb Raider de 1997 é algo que deixará qualquer fã totalmente sem palavras.

Se você nunca jogou um título da série antes, comece com este aqui. Além de conhecer as origens da série de um modo mais contemporâneo, poderá começar uma verdadeira paixão com essa série que não se resume apenas a uma protagonista sensual.

E como é de praxe, a Gamers não perdeu tempo e preparou um detonado matador de Tomb Raider Anniversary. Além da estratégia de todas as fases, detalhadas com a qualidade que um leitor exigente como você merece (mapas e fotos ilustrativas a dar com o rodo), você poderá conseguir todos os artefatos e relíquias para liberar os extras do jogo. Não perca mais tempo! Ligue o seu videogame, pegue o controle, deixe a revista ao lado e prepare-se para uma das maiores aventuras da sua vida.

7,5

GRÁFICO: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
SOM: 7,5
REPLAY: 7,5



MOVIMENTOS COMPLEXOS

Corrida usando a parede

Essa habilidade que Lara Croft ganhou em Anniversary é uma das mais interessantes e difíceis de aplicar com exatidão. Sempre que utilizar o Grapple Hook para se locomover no cenário, perceba se existe uma parede ao lado, se houver, aperte o direcional no sentido do movimento da heroína. Se achar que precisa subir uma pouco ou descer na corda, aperte segure t e coloque para cima ou para baixo no analógico esquerdo.

Barras transversais

Até chegar ao final do jogo, você pulará sobre muitas barras. Elas aparecem em todas as fases e é possível se movimentar nelas para o lado que você quiser e também tomar o impulso que achar necessário antes de saltar. Cuidado para não ficar muito tempo em cima de uma dessas barras, pois Lara acaba perdendo o equilíbrio com o tempo.

Saltos com estilo

Durante a aventura Lara executa muitos tipos diferentes de pulos. Tente apertar duas vezes o botão x, utilizar o analógico em conjunto para um pulo lateral e até mesmo salte na água e no meio do pulo aperte c para dar um salto digno de profissionais da natação. A combinação do botão x e c em pulos podem gerar acrobacias muito elaboradas.

Ataques infalíveis

Quando algum inimigo estiver bravinho com você, aguarde que ele saia correndo em sua direção e use o comando Adrenaline Dogde (Analógico esquerdo para alguma direção + c), isso fará com que você desvie do inimigo e tenha a possibilidade de acertar um tiro certeiro nele se conseguir juntar as duas miras na cabeça do monstro. Se por acaso você for atingido, aperte o x na hora correta para levantar rapidamente. Aliás, pular nas batalhas é um requerimento obrigatório para não levar danos, principalmente contra os inimigos do final do game e contra os chefes.

TIME TRIALS

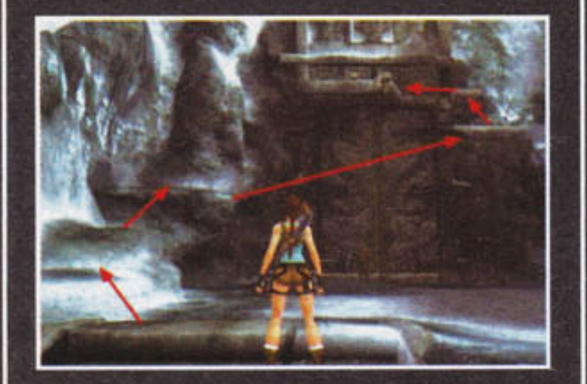
Ao seguir o detonado você perceberá que todas as fases têm um tempo chamado Time Trial. Mas o que é isso? É um desafio proposto pelo jogo em que você deve terminar a fase em um tempo menor do que o estipulado. Os Time Trials são opcionais, mas é preciso completá-los para destravar todos os extras do jogo. Quando estiver com as fases gravadas na cabeça, trace caminhos mais rápidos para chegar ao final e não se preocupe com os itens, já que provavelmente você já terá pegado todos eles na aventura principal.

PERU

MOUNTAIN CAVES

Time Trial: 6 minutos
Artifacts: 3
Relics: 1

Suba na plataforma congelada, continue avançando pela parede, continue subindo e você será obrigado a usar o Grapple Hook para pular para o outro lado da montanha. Continue, salte nas rochas da esquerda, use o Grapple Hook novamente para chegar ao outro lado, suba na parede, pule na plataforma ao lado e aperte o botão.



Dentro da caverna, acione um botão no chão que ativará uma armadilha, desvie das flechas usando o comando de rolar.

Artifact #1

Primeiro salte sobre uma plataforma semelhante a uma ponte quebrada até ver tacos de madeira no chão. Prenda-se do outro lado da parede através de um pequeno apoio para as mãos e siga pelo caminho até uma pequena caverna com o tesouro.



Se apóie na pilastra ao lado, desça, vá para a direita, mate os morcegos, vasculhe o local atrás de um Large Medipack, siga pela caverna em que saíram os mamíferos alados, desça pela rampa e lance o Grapple Hook. Fique pendurada na corda, suba um pouco até que você sinta que Lara pode se agarrar na parede e pule.

Artifact #2

Agarre-se nas pedras e vá contornando-as até que você possa pular para uma plataforma que contenha o segundo artifact



Desça para a parte térrea, acabe com mais dois morcegos, prossiga pelo local e acione uma alavanca no canto direito para abrir a porta. Avance para a área com duas pontes, prossiga e enfrente dois lobos famintos. Agora, entre em uma caverna para pegar um Small Medipack e agarre-se no que sobrou da ponte para subir na parte mais alta do local. Vire para a direita, suba, siga pela outra ponte, pendure-se na corda, pule para o outro lado da plataforma e pegue mais um Large Medipack atrás da ultima coluna à esquerda. Se você cair, um urso estará aguardando Lara.

Artifact #3

Mate o urso e continue pelo corredor para ativar uma alavanca ao final dele. Basta seguir em frente para encontrá-lo.



Volte para a segunda ponte. Agora avance pela corda e quando houver um grande buraco, use uma barra no cenário como impulso. Continue em frente e mais flechas serão lançadas contra você: espere o momento que elas cessarem e corra até o outro lado para encontrar outra grande porta fechada por um dispositivo mecânico.
Para abri-la, agarre a parede do lado esquerdo e pule na plataforma de cima. Atire no lobo no corredor da esquerda,



agarre-se na parede até alcançar uma altura suficiente para se agarrar na primeira coluna e fazer com que ela se abaixe. Rapidamente, volte ao corredor em que enfrentou o lobo, vá até o final do corredor e salte para o outro lado da plataforma através das barras. No local, acabe com mais dois inimigos, e se prenda em mais uma barra móvel na parede para que você possa alcançar a segunda coluna. Caia e ative o botão no chão para que a porta se abra.

Relic - Killer Whale Bottle

Antes de entrar na porta, escale as pedras da esquerda e chegue até o local da segunda coluna novamente. Salte no mastro móvel, espere ele chegar perto da parede e dê um pulo de 45º para que Lara se prenda.



Continue em frente até alcançar outro mastro à frente e pule em direção a parede. Continue se agarrando nos mastros e nas pedras até encontrar a primeira Relic.

CITY OF VILCABAMBA

Time Trial: 7 minutos
Artifacts: 1
Relics: 0

Suba as escadas e prepare-se para enfrentar um urso. Continue pelo corredor até chegar a uma coluna, desça e antes de prosseguir, de meia volta e pegue o Medipack atrás da rocha. Suba pelas plataformas que estão na parede da direita, alcance mais uma coluna e saia da caverna.



Ao descer, destrua alguns lobos, continue em frente até encontrar a cidade de Vilcabamba e acabe com mais um urso. Após isso, pule na piscina e siga pelo túnel subterrâneo até encontrar uma alavanca para abrir um novo caminho.



Avance, suba as escadas e após a ponte se quebrar, atire na fechadura que guarda a porta à frente. Empurre a caixa no canto da tela, pegue munições, Medipacks (suba na caixa e ache uma plataforma) e a Village Key.

Artifact #1

Empurre a caixa em direção ao portão que você destruiu até encontrar uma espécie de poste. Suba no poste e depois na plataforma superior, em cima do telhado. Continue saltando até avistar uma cachoeira que guarda o artefato.



Agora avance, use a chave na porta, mate alguns lobos e você avistará um local de grandes dimensões, com dois caminhos possíveis. Vá a um deles, alcance o topo e pendure-se no pilar para abrir um dos lados do grande portão. Desça, faça o mesmo trabalho no outro caminho para que a porta se abra por completo e siga por ela.



Desça a rampa, mate um lobo, arraste uma caixa para subir na rampa novamente, só que agora alcance a barra no lado e pule para frente. Siga, desça para o piso inferior, suba pela barra localizada na lateral do poste, desvie das flechas, salte em mais um pilar e prossiga pelo corredor.



THE LOST VALLEY

Time Trial: 15 minutos
Artifacts: 2
Relics: 1

Caminhe, acabe com os lobos do local e pegue a engrenagem no canto esquerdo, o Cog. Continue pelas plataformas para pegar munições para a Shotgun, chegue até o topo da cachoeira e caminhe por um túnel ao lado esquerdo, pule a correnteza e atire na ponte suspensa. Use a barra para chegar ao outro lado, use o Grapple Hook para prosseguir e continue até as plataformas localizadas à direita.



Atravesse a ponte, pegue o segundo Cog, mate os morcegos a atire na ponte que você acabou de ultrapassar para que ganchos apareçam. Prossiga pelas barras horizontais e pelas rochas até chegar à entrada da cachoeira.



Puxe a alavanca para que o dispositivo abra um portão submerso e volte todo o caminho até chegar ao local com a ponte que você destruiu. Agora use o Grapple Hook, volte o caminho e pule na rampa. Aviste a nova entrada aberta na água, nade por ele, saia do outro lado do caminho e acabe com mais lobos. Suba por uma grande escada, use um dos Cogs para ativar várias engrenagens e use as barras para alcançar outra escada e usar o outro Cog. Pule na parede e suba na plataforma.



Siga para a parede da direita até avistar uma corda. Pule nela, chegue até o outro lado e salte na plataforma da frente para entrar em uma nova passagem.

Artifact #1

Mate o urso, suba pelas plataformas da esquerda e pare sobre a que contém munição. Pule na direção do telhado da casa e quando Lara começar a deslizar, salte para se agarrar à coluna mais próxima. De a volta nela e pule no buraco na parede.



Volte até o local em que você pegou munições, pule no pedaço de rocha da direita, no alto do cenário. Suba e pule em cima dos pilares para prosseguir. Pegue um Medipack pelo caminho, salte para a próxima plataforma em declínio, suba, siga em frente e acabe com morcegos.



Desça se quiser pegar um item em uma escura caverna, fique pendurado na primeira beirada de rocha, próximo as plataformas, pule para o outro lado e prossiga até chegar a uma grande área. Cuidado: seis Velociraptors o atacarão. Acabe com eles e participe de um minigame em que você deve apertar os botões certos na hora exata.

CHEFE: T-REX

Como todo animal gigantesco, T-Rex é forte, mas lento. Portanto, use essa característica a seu favor. Fique próximo aos troncos espinhosos e acerte-o com sua arma.



Ele ficará bem agitado quando a barra da direita piscar em vermelho. Quando ele vier em sua direção, use a barra de adrenalina e acerte-o para que ele bata nas rochas.



Continue repetindo essas ações até que outro minigame se inicie. Após derrotá-lo, aproveite para pegar todos os itens do local

Agora entre na construção, pegue o terceiro Cog e nade até chegar a outra localidade. Pule na poste, alcance o outro lado, pegue um Medipack, continue subindo e pulando nas plataformas de pedra até chegar a parte em que você foi atacado pelos Velociraptors. Continue andando, entre em uma nova ruína, pegue todos os itens pelo caminho, volte, pendure-se na plataforma mais próxima e pule para o outro lado da ponte.



Artifact #2

Após pular a ponte, suba pelas rochas da parede na esquerda. Chegando ao topo, pule para o outro lado, em uma plataforma logo à frente. Agora desça e pegue o tesouro.



Pule na parede do lado esquerdo até chegar ao topo. Salte pelos pilares destruídos até alcançar uma barra no canto direito. Ao final do trajeto, entre na caverna e continue voltando todo o caminho até chegar ao local em que se encontram as engrenagens. Suba as escadas, prenda-se na parede, pule algumas plataformas e coloque o Cog no local correto.

Relic - Kero Mug

Quando a água da cachoeira diminuir, suba até a localidade em que você coletou o segundo Cog. Ao invés de ir pelo caminho da esquerda, nade para uma passagem subterrânea à esquerda. Chegando a superfície existe uma plataforma com a relíquia.

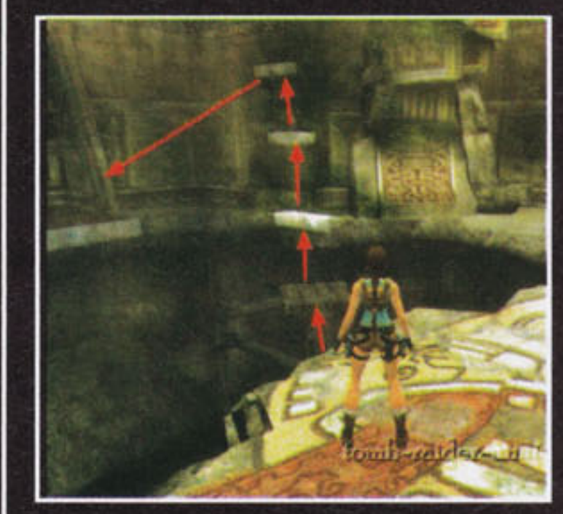


Volte e prossiga pelo portão que se abriu atrás da cachoeira para acabar a fase.

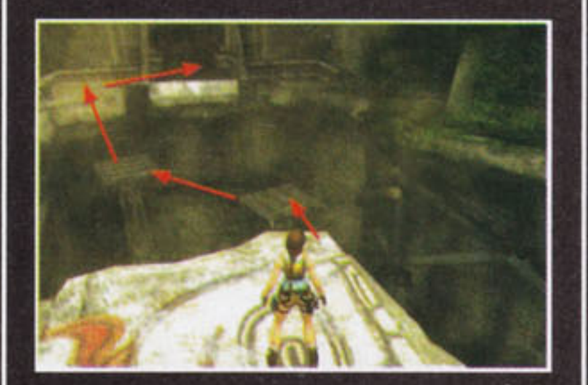
TOMB OF QUALOPEC

Time Trial: 13 minutos
Artifacts: 2
Relics: 0

Salte sobre as pequenas colunas até chegar a uma área com três portas. Ande para frente e uma grande bola cairá. Desvie dela e caia na parte de baixo. Procure por duas estruturas de madeira, arraste uma para a esquerda, para que ela sirva de plataforma, e a outra para a direita, para que você possa se pendurar na parede.



Suba na parte superior utilizando os postes e as paredes do local, atire no alvo suspenso para que um objeto caia no chão, use o Grapple Hook para chegar até o outro lado do cenário e ative um switch. Vá até a porta que se abriu, desvie de flechas ao mesmo tempo em que pula sobre as plataformas, prossiga, use o Grapple Hook, vá para o poste da esquerda, suba as plataformas e pule em cima do interruptor para abrir mais uma porta. Dê meia volta, use o Grapple Hook para acessar um novo caminho, escape das lâminas, mate um dinossauro e volte à sala principal. Desça e alinhe as duas plataformas moveis para poder chegar à entrada leste.



Siga pelo corredor até encontrar mais um dispositivo, mate alguns inimigos, suba por uma rampa à esquerda e arraste uma jaula enfiada na parede para o piso inferior. Continue levando-a para a direita e então suba na parede. Continue pelos troncos, suba, utilize a barra como impulsão para se agarrar na plataforma superior.

Artifact #1

Ao se agarrar no tronco suspenso solitário, suba até o topo dele e vire a câmera para ver um local acessível. Pule para lá, se agarre na borda, suba e pegue o item.



Pule na alavanca para ativá-la, mas antes de sair do dispositivo móvel, pule na barra do lado direito, continue subindo, acabe com mais um dinossauro e volte tomando cuidado com as armadilhas.

Artifact #2

Na passagem com apenas dois pilares. Pule para baixo usando a parede como auxilio e pegue o artefato.



Volte, entre na porta central e corra o mais rápido que puder para sair da caverna que está desmoronando. Antes de terminar a fase, faça os comandos certos para completar a missão.



GREECE

ST. FRANCIS FOLLY

Time Trial: 34 minutos
Artifacts: 6
Relics: 0

Acabe com os leões e depois pule no pilar da direita ao fundo do corredor, depois no da esquerda para conseguir alcançar a parte de cima. Pule na plataforma da esquerda e continue até achar uma sala com uma estátua grega com pontos luminosos. Você deve atirar nos pontos certos para abrir a porta atrás de você. Faça como na foto:



Artifact #1

Faça a seqüência de tiros descritas na foto abaixo e uma pequena alcova se abrirá na sala ao lado dos pilares.



Volte para a sala da estátua, visualize o grande globo, use o Grapple Hook para soltar os pinos que prendem a bola de ferro e depois a empurre para baixo. Desça e continue empurrando o globo até o botão circular no centro do corredor, avance para a próxima localidade pulando nos pilares, desça, acione um novo switch que abrirá uma nova porta, elimine os leões que surgirem e continue rolando o globo.



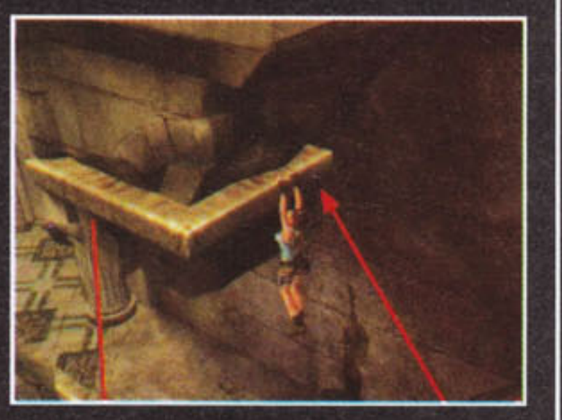
Desça o caminho em espiral e você estará em uma área bem confusa. Aqui você deverá encontrar quatro botões para abrir quatro portas que guardam inimigos e tesouros que lhe possibilitam avançar no game. Comece pulando para a plataforma em frente, siga pela direita e use seu Grapple Hook no anel dourado da frente para que uma plataforma surja. Pegue o caminho da direita, use a barra e alcance a primeira alavanca.



Mate alguns morcegos e pula na plataforma do centro novamente. Puxe os pilares com o auxilio do Grapple Hook e siga em frente até achar os três switchs restantes.

TEMPLO DE ATLAS

Para chegar ao templo, pule nos pequenos blocos na parede e continue pela esquerda escalando as paredes até chegar a uma entrada com um dispositivo ao fundo.



Artifact #2

Antes de entrar no templo de Atlas, desça para o pequeno espaço de rocha na parede. Depois basta seguir, usar a barrar para pegar o tesouro.



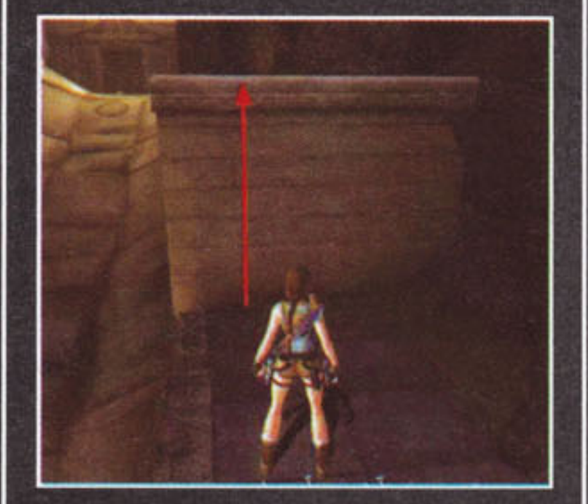
Volte, entre no templo de Atlas, acione a alavanca do lado esquerdo, rapidamente se pendure na porta para que ele te leve para cima. Quando o mecanismo parar, pule para o pequeno espaço acima para prosseguir. Gire a manivela para que o chão surja, continue em frente rapidamente, e pule na parede da esquerda. Suba até encontrar um switch, ative-o para que uma barra de ferro apareça, volte para a sala onde se encontra a estátua de Atlas e atire nos dois alvos próximos a ele.



Saia correndo e pule na barra para escapar do grande globo. Gire a manivela novamente, suba até a estátua e pegue a Key of Atlas.

Artifact #3

Volte, suba no pilar da direita para subir na plataforma, vire para a esquerda (lado oposto do switch) e suba na plataforma.



Acione o switch, pule por mais uma porta usando a tática de quando você entrou no templo e saia desse local.

TEMPLO DE POSEIDON

Para acessar esse templo, suba em um dos pilares que você derrubou depois corra e pule para a entrada, que se localiza logo abaixo de você. É preciso alguma pratica, mas esse é o modo mais fácil de chegar até essa porta.



Mate alguns ratos, salte na piscina, acione uma alavanca na esquerda, continue pelo portão, saia da água, avance pela plataforma e nade novamente para encontrar outra alavanca.

Artifact #4

Após acionar a segunda alavanca, nade na direção oposta a ela para achar uma alcova contendo o artefato.



Agora suba na estatua em ruínas no centro do cenário e quando chegar ao topo vá para a esquerda e movimente a caixa para que o nível da água suba. Siga em frente, nade até chegar a outra caixa, jogue-a na água, nade e acione mais uma alavanca.



Volte para a superfície, arraste a caixa da esquerda novamente para a boca do peixe (a água vai abaixar), pule, empurre mais uma caixa e o nível de H20 irá abaixar ainda mais. Vá para baixo, pegue a jangada com o auxilio do Grapple Hook e posicione-a a esquerda da última estátua de peixe.



Suba novamente para a plataforma inicial, tira a caixa da boca dos dois peixes e use a jangada como plataforma para pulara na parede e chegar a uma pequena passagem que leva a Key of Poseidon. Ative a alavanca ao lado e volte para o inicio da fase nadando.

TEMPLO HEPHAESTUS

Para chegar ao terceiro templo siga os passos da foto abaixo e prossiga até encontrar a porta de acesso.



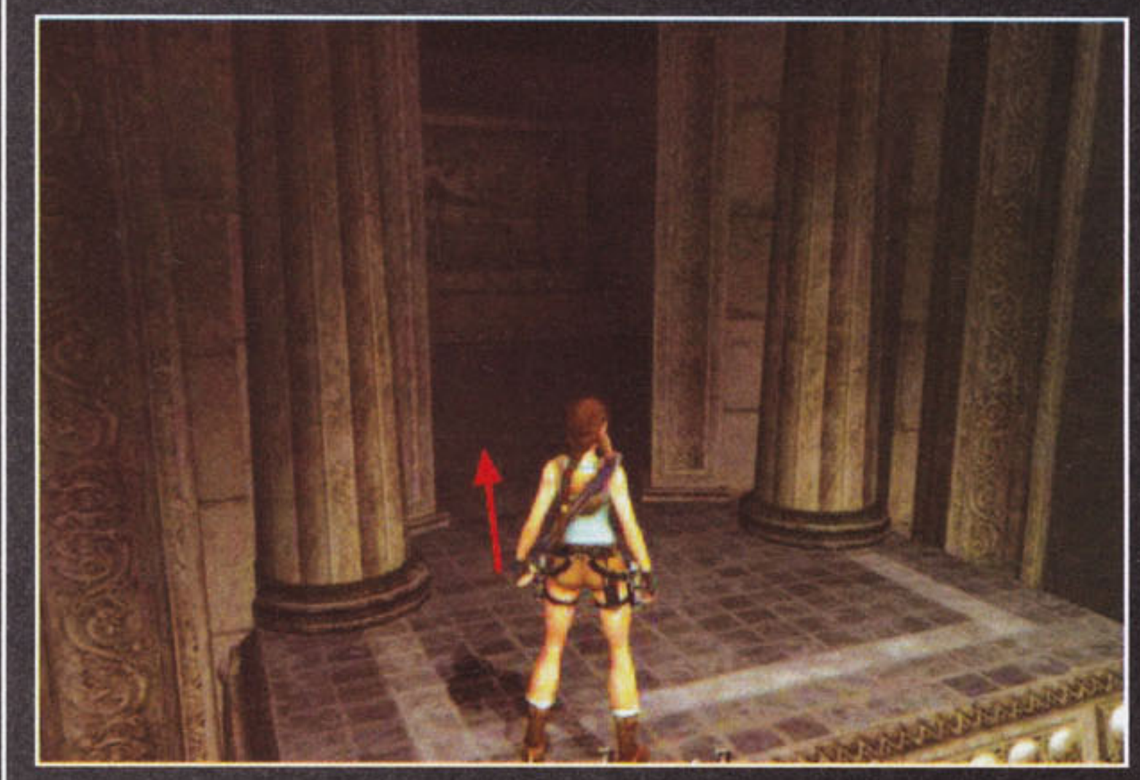
Chegando dentro do templo, o switch não funcionará, então vá para a esquerda e use as beiradas na parede para subir. Ao chegar em uma sala com um globo iluminado, pule somente nos quadrados mais altos no chão: cada um em uma ponta.



Prossiga para a próxima sala, e pise rapidamente em um botão quadrado do lado esquerdo da tela. Um grande martelo cairá, então suba nele rapidamente, pule para a sua direita e avance pela barra.

Artifact #5

Após pular da barra de impulsão, vire para a esquerda na plataforma e pegue o item.



Continue em frente, pulando para outra barra, encontre uma pedra e jogue-a para o andar de baixo. Caia também, pegue e rocha mais a frente e coloque a na mira do martelo, pegue as três estátuas e coloque-as no buraco correto no centro da sala, todos com o rosto para frente.



Acione o botão do martelo mais uma vez e corra para o local aberto para pegar a Key of Hephaestus. Agora volte para a sala principal.

TEMPLO DE DAMOCLES

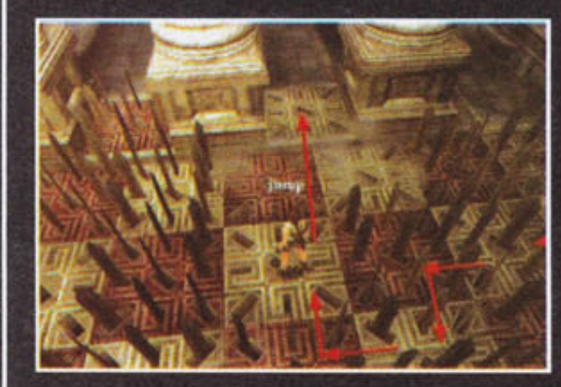
Para chegar a nova localidade usaremos o mesmo sistema usado anteriormente, ou seja, pular de uma área mais alta para a entrada do templo. Veja na imagem a seguir como fazer.



Siga pra frente até encontrar a Key of Damocles, pegue e corra rapidamente para não ser acertado pelas espadas que caem do teto. Pegue os itens do cenário, suba na coluna destruída, use o Grapple Hook para tomar impulso, chegue na plataforma do alto, continue o caminho pulando na plataforma central e siga pela direita até encontrar uma porta com uma alavanca que deve ser ativada.



Volte para a área onde surgiram espinhos no chão, vá para a direita e aguarde que eles desçam para avançar lentamente pelo cenário. Sempre fique nos espaços brancos para ter menos chance de ser acertado.



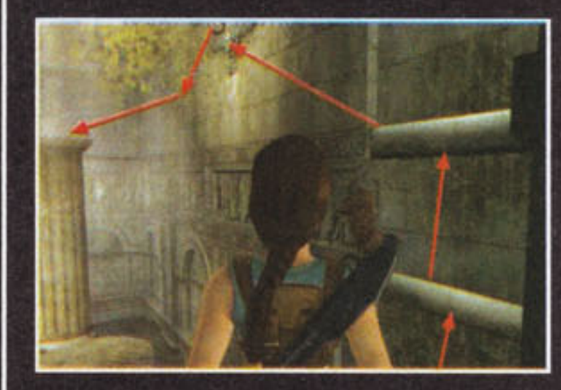
Contorne a área tomando muito cuidado com as espadas que caem do alto, suba em pequeno pilar e salte para a parede até chegar à outra alavanca.

Artifact #6

Após ativar a alavanca, prenda-se na beirada da plataforma, pule para a esquerda e volte para o saguão onde estava a chave de Damocles. Suba pela coluna em ruínas, use o Grapple Hook para tomar impulso, chegue na plataforma do alto e vá para a esquerda até achar o artefato ao lado da grade.



No local em que você ativou a segunda alavanca, pule no poste ao lado e vire-se para enxergar duas plataformas mais ao alto, no centro do cenário. Pule sobre ele, continue até chegar o outro poste, prenda-se na parede, use o Grapple Hook e alcance mais duas plataformas ao lado.



Continue em frente, prenda-se na parede novamente, vá para a direita até achar uma alavanca e acione-a. Desça, vá pela porta que se abriu, dê esquivas para escapar das armadilhas, acesse o switch e saia do templo.

Agora, com as quatro chaves em mãos, volte para o local principal, desça até o chão e use as chaves nos locais corretos para abrir a porta.



THE COLISSEUM

Time Trial: 11 minutos
Artifacts: 1
Relics: 0

Mate os ratos, suba por uma plataforma na esquerda avance e depois pule na piscina. Continue nadando até passar por um buraco na parede, saia da água e mate alguns morcegos. Vá para a direita e agarre em uma beirada na parede e prossiga pelo caminho da imagem.



Pule no tronco de madeira ao final do trajeto, pule para a plataforma à frente e prossiga pelo corredor. Ao final dele, dois gorilas estarão aguardando por Lara. Use a Shotgun para acabar com eles mais facilmente e suba na arquibancada do canto esquerdo usando a rampa. Continue subindo, mate mais morcegos, suba no pilar da esquerda, dê a volta nele e pule para a outra plataforma.



Prossiga, escorregue e pule para alcançar a plataforma ao lado, salte na grande entrada da direita e vá até o fim para acionar uma alavanca. Caia novamente na arena, acabe com mais gorilas e leões, entre na porta, siga até o fim do corredor, encontre duas grandes jaulas e perceba que uma pequena está em cima de uma delas. Use o Grapple Hook para trazê-la próxima de você.



Agora empurre a caixa em direção à rampa e depois para a esquerda até conseguir pular em cima de uma jaula que guarda uma chave. Agora volte para a arena, mate mais alguns animais, suba novamente na arquibancada, percorra todo o caminho seguido para alcançar a alavanca, mas, ao invés de acessá-la, vire para a direita para usar a chave e abrir o portão.



Suba as escadas, vá para a esquerda e use o Grapple Hook para alcançar a próxima plataforma.

Artifact #1

Pule para a plataforma em frente, mas antes de seguir, vire e você poderá ver uma argola embaixo da rocha. Pule, prenda-se nela, vire em direção a plataforma em que você estava e balance bastante para pular na parede ao lado do item brilhante para pegá-lo.

Suba pela parede ao lado do artefato, suba nos pilares e continue em frente até o término da fase.

MIDAS'S PALACE

Time Trial: 16 minutos
Artifacts: 1
Relics: 2

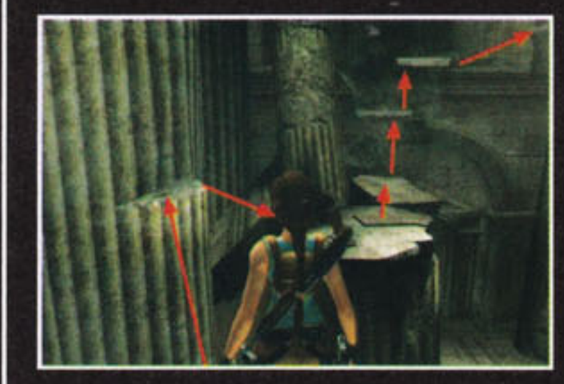
Acabe com os gorilas vá para o lado esquerdo da estátua, suba pelas laterais, encontre um switch e algumas munições atrás dele. Agora vá para a esquerda da entrada, suba pela parede e avance até encontrar outro switch. Desça, siga pela porta da direita, caminhe até chegar a um grande pilar, mate mais animais, desça as escadas e acabe com mais feras.



Derrube todas as vigas utilizando o Grapple Hook, pegue a barra de pedra, siga pela direita e prossiga pelo longo caminho até chegar a um local em que você pode ver um pilar quebrado e alguns morcegos voando. Mate-os e então pule nas plataformas da direita, pegue o item na esquerda e continue pela direita.



Use o Grapple Hook para alcançar a próxima plataforma na parede, continue para a direita, pule na corda e balance-se em direção ao pilar. Suba por ele, salte na plataforma ao lado, salte nos dois pilares a frente e depois execute a seqüência de pulos descrita na foto.



Com o Grapple Hook, tome impulso na parede para pular para a plataforma em forma de rampa na direita, pegue o item na plataforma de cima, pule na rampa novamente, vá para a plataforma da direita e siga o corredor até encontrar um novo switch (cuidado com os gorilas).



Vá até a porta localizada atrás de Midas. Não avance pelo centro, pois existe uma armadilha que ativa labaredas de fogo no local. Pule na água para chamar a atenção do crocodilo, nade até uma plataforma segura do lado esquerdo, mate-o e nade ao fundo até achar uma alavanca. Agora, você poderá pisar no botão do chão que o fogo não surgirá. Continue pelas plataformas, chegue até um grande pilar, escale-o e pule para a esquerda para encontrar outro switch.



Agora prossiga pelo pilar que surgiu, pule para o pilar em frente, depois em uma caixa flutuante, suba as escadas e acione mais um switch. Use o Grapple Hook para girar uma vez o mecanismo do pilar, escale-o, pule no outro pilar, também suba por ele, pule para a plataforma da direita e pegue a segunda barra de pedra.



Relic #1 - Griffin-Head Protome

Pule na água, volte para o começo da área (perto do botão que ativa o fogo) e vá até o local em que você achou a primeira alavanca. Vire para a esquerda, use o Grapple Hook e siga o único caminho possível andando pelas paredes e pelas rampas até alcançar as barras. Após isso, pule para as plataformas da frente e acione um switch.



Agora um item surgirá em outro pilar. Volte até o início novamente, pule sobre as plataformas até chegar ao pilar ao lado da caixa boiando. Suba a construção e pegue a relíquia.

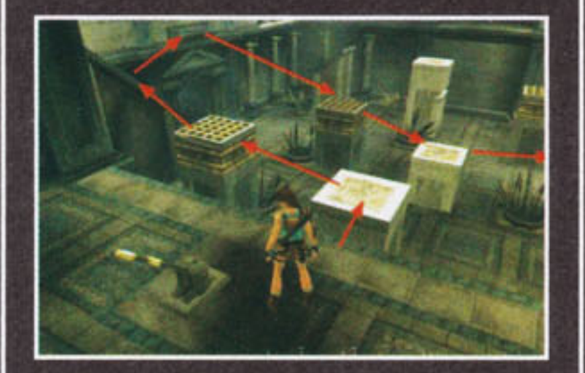
Volte para a sala onde está a estátua de Midas e siga para a porta que ainda não foi acessada.

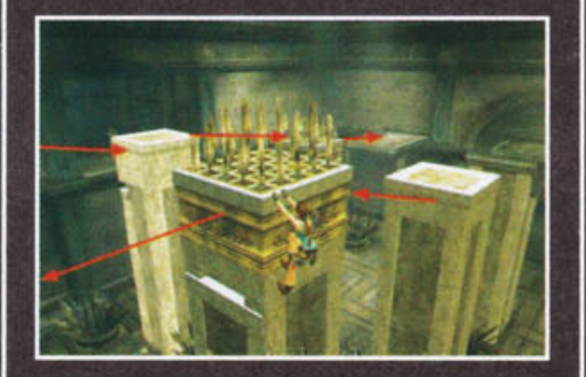
Artifact #1

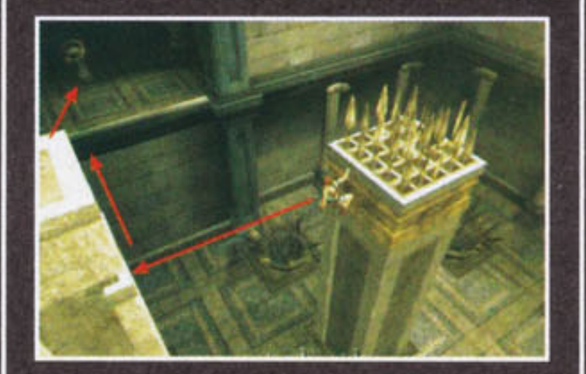
Ao chegar a uma sala cheia de espinhos, vire para a sua esquerda e observe alguns blocos brancos ao alto. Use o Grapple Hook para puxá-las, vá para a porta a frente, do lado direito haverá um caixa, pule sobre ela ative o switch, suba as escadas, ative uma alavanca e pule sobre elas rapidamente na direção da plataforma em que estavam as rochas brancas.



Acione novamente a alavanca e faça os pulos descritos nas fotos e pegue a última barra de pedra.







Relic #2 - Athenian Owl Figurine

Arraste a caixa do corredor para a sala com os pilares, coloque-a perto da pilastra da direita, acione a alavanca, desça e arraste a caixa para a cavidade em um dos cantos do pilar. Agora elas não abaixarão mais. Chegue perto do lugar em que estava a última pedra e siga reto para encontrar o caminho do tesouro. Se quiser tentar pular direto da plataforma ao lado, fique a vontade.



Volte para o saguão de Midas, mate alguns gorilas no caminho, chegue perto da mão da estátua e coloque as três pedras dentro dela para que elas virem ouro. Pegue o ouro e insira nos locais corretos para abrir a passagem que leva a nova fase.



TOMB OF TIHOCAN

Time Trial: 13 minutos e 20 segundos
Artifacts: 2
Relics: 0

Nade até chegar a Tomb of Tihocan, empurre a caixa, mate os ratos e acione uma alavanca na parede. Caia pelo buraco que foi aberto no chão, mate mais animais e avance até chegar ao local principal da fase. Pule para a parede do lado esquerdo e continue se agarrando nas barras e saltando nas plataformas. O seu objetivoo é encontrar duas caixas e empurrá-las para baixo.



Desça até o nível da água e empurre as duas caixas dentro do lago. Gire uma manivela para que a água desça, mate os crocodilos e posicione-as nos botões localizados no chão. Continue pela direita dos caixotes, subindo pela parede, usando o Grapple Hook e sega o caminho até girar a manivela novamente. Agarre a jangada que está boiando no lado e empurre-a para o caminho que estava obstruído pela grade.



Agora suba as rochas seguindo o trajeto das fotos para encontrar a segunda manivela.











Artifact #1

Nade, acione uma alavanca em um dos pilares do local e uma passagem perto das caixas que você manipulou logo há pouco se abrirá. Vá até lá e pegue o artefato.



Nade para a superfície, e procure pela jangada. Puxe-a para perto de você até que você sinta que é possível pular sobre ela e depois subir na plataforma acima. Avance, nade por mais uma piscina até avistar um novo templo na superfície.

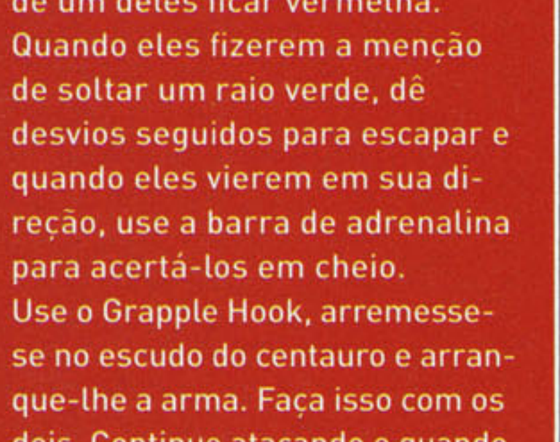
Artifact #2

Continue nadando para o lado esquerdo do templo até encontrar um túnel que leva ao segundo artefato.

Agora entre no caminho subterrâneo que se localiza na mesma direção da porta do tempo. Nade sempre para cima que você encontrará o switch que abre o local. Entre no templo, participe de um minigame e prepare-se para enfrentar os Centauros.

CENTAUROS

Atire nos centauros até a barra de um deles ficar vermelha. Quando eles fizerem a menção de soltar um raio verde, dê desvios seguidos para escapar e quando eles vierem em sua direção, use a barra de adrenalina para acertá-los em cheio.
Use o Grapple Hook, arremesse-se no escudo do centauro e arranque-lhe a arma. Faça isso com os dois. Continue atacando e quando eles forem dar a magia verde, pegue um escudo rapidamente para rebater a magia, assim os monstros ficarão petrificados.



Continue com esse processo até acabar com os dois.

EGYPT

TEMPLE OF KHAMOON

Time Trial: 20 minutos e 30 segundos
Artifacts: 3
Relics: 1

Desça, use o Grapple Hook para quebrar dois pilares (um na esquerda e outro na direita), puxe um bloco dourado na parede esquerda para pegar itens, suba na rocha ao lado, dê a volta em toda a sala usando as barras como auxilio e suba até chegar a uma plataforma com um switch com um símbolo parecido com um besouro. Use-a como trampolim, prossiga, enfrente um animal, pule na plataforma para alcançar a área aberta e enfrente duas múmias bestiais.



Pule na água para encontrar um Medipack, depois escale os pilares da esquerda, atire no alvo para que uma barra surja no caminho e continue saltando até alcançar uma escada ao lado da cabeça da esfinge.

Artifact #1

Suba a escada, pule na sala logo acima da cabeça da esfinge. Siga para a direita, pule e avance para encontrar o item.



Pise na cabeça da estátua e use o Grapple Hook para alcançar o pilar a frente e seguir até chegar à parte de trás da esfinge que guarda um switch. Ative-o, entre na porta aberta, siga pelo corredor, mate algumas panteras, ative mais um switch, corra para alcançar uma rocha na esquerda e suba nas estátuas.



Use o Grapple Hook para alcançar a parede, continue pelo corredor, mate alguns ratos, arraste um bloco dourado localizado a direita para poder subir na plataforma em frente e prossiga até encontrar um local com uma piscina e um crocodilo.



Mate-os e nade pela entrada na água, ative uma alavanca e continue pelo caminho que foi aberto. Continue pela direita, suba na plataforma, salte no escaravelho, pule na parede e continue pelo alto, atravesse a plataforma retrátil e suba. Prenda-se no poste, pule na plataforma da frente, suba pela parede, pule novamente no poste e salte para outro, alcançando assim um novo switch.



Desça e arraste o bloco até a posição da foto abaixo.



Salte na plataforma localizada atrás de você, realize saltos perigosos nas plataformas móveis, se prenda nas barras e chegue até uma plataforma em que você pode usar o Grapple Hook. Atire a corda na ponte em frente, puxe, depois use o mesmo Grapple Hook para pular sobre ela, ative um switch. Salte sobre a estrutura de madeira da direita, use a barra do meio para saltar para o outro lado, suba e ative mais um dispositivo.



Artifact #2

Vá até a plataforma que leva a sala com a piscina, mas antes de descer, use o Grapple Hook do lado esquerdo e continue pulando por todos os ganchos disponíveis no cenário (tome muito impulso antes de saltar) até alcançar o artefato em cima do templo do gato.



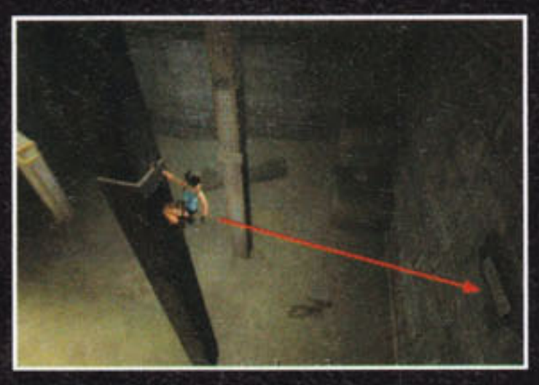
Desça, entre na passagem que se abriu abaixo do gato, siga em frente, mate mais algumas panteras, encontre mais uma plataforma em forma de besouro, ative o switch ao lado dela, acabe com mais feras, pule nas plataformas ao lado do besouro, pule nele e rapidamente salte em direção ao pilar central e chegue até o topo dele rodeando-o.



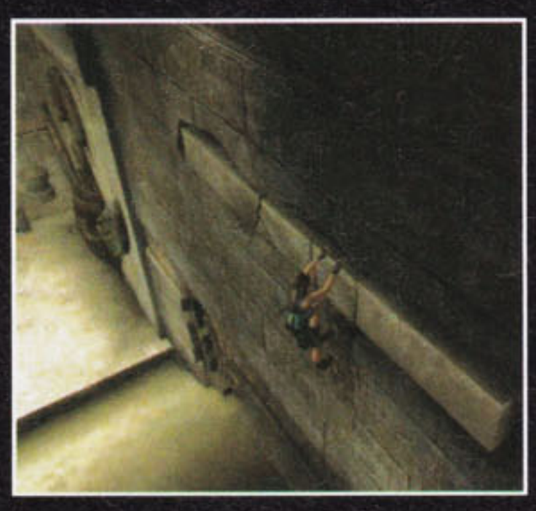
Atire na estrutura da esquerda e um gancho surgirá. Salte para frente utilizando o Grapple Hook para pegar alguns itens. Volte, siga pelo corredor a frente, ao chegar em uma grande sala, siga pela esquerda, pule na plataforma suba as escadas e mate uma múmia.

Artifact #3

Vá para a direita para usar o Grapple Hook e alcançar o pilar mais a esquerda. Continue por eles, se prenda nas vigas de concreto, e prossiga por até chegar ao ponto mais alto. Volte, olhe para a parede, se prenda e use o gancho para alcançar o item.



Vá para a direita até achar outro switch, pule rapidamente nas plataformas até chegar ao outro lado, acione mais um dispositivo, volte pelas mesmas plataformas e vá ate a sala com as três pilastras. Pule na ultima delas e prenda-se na parede.



Vá subindo e salte em uma das asas do grande besouro a esquerda para abrir um alçapão. Desça pelo buraco que se abriu, entre na passagem e arraste todos os blocos brancos do local para encontrar itens e inimigos. Ao movimentá-los, quatro pilares centrais irão se erguer. Basta rodá-los e fazer com que os desenhos gravados sejam iguais aos que estão pintados nas paredes. Siga as indicações das fotos para concluir o puzzle.







Relic - Mummified Cat

Suba em uma das caixas brancas e pule em um das vigas laterais com grandes rachaduras. Prossiga pela parede, pule em cima de um dos obeliscos e continue por eles até chegar ao outro lado e pegar a relíquia.



Agora desça e entre na porta.

OBELISK OF KHAMOON

Time Trial: 18 minutos
Artifacts: 4
Relics: 0

Corra, vire para a direita, ative um interruptor, pegue o primeiro item, pule na água pegue os itens nas laterais do local e entre na porta. Tome cuidado para não ser esmagado pelas rochas, avance, suba na escada em ruínas e pule no dispositivo logo à frente para fazer com que um pilar ceda temporariamente.



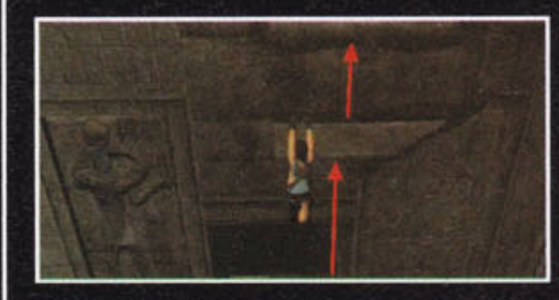
Suba pelo pilar, espere que ele se levante e siga pelas barras. Pela parede, ultrapasse as plataformas retrateis e chegue a um novo switch.

Artifact #1

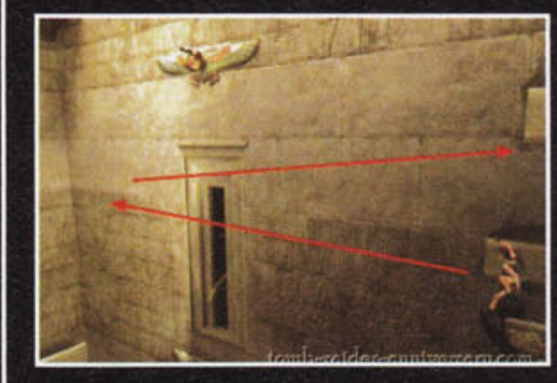
Agora você tem 90 segundos para chegar até a barra que surgiu no cenário. Pule na plataforma da esquerda, suba o pilar, continue por eles, prenda-se na parede e escale o enorme local. Quando chegar nas três últimas pilastras, siga pela direita para pegar o tesouro.



Siga pela entrada em frente, mate uma múmia, vá pela esquerda, avance, desvie das rochas, siga para a direita, ative o interruptor, siga para a porta da esquerda, desvie das lâminas, desça pelas rampas, mate mais um inimigo e encontre um switch que fará modificações no cenário e abrirá a jaula logo à frente. Arraste a rocha para fora da pequena entrada, avance, suba na caixa e depois na parede.

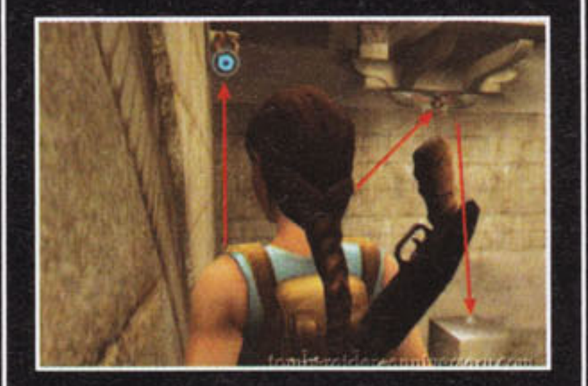


Continue escalando o local sempre saltando rapidamente das plataformas com o símbolo de um besouro e quando tiver que usar o Grapple Hook, tome muito cuidado para não ser atingido pelas navalhas rotatórias. No local, tome impulso com muito cuidado e pule na plataforma acima.



Artifact #2

Quando você chegar ao degrau mais alto da escada de pedra, use o Grapple Hook, tome impulso, pule, utilize a corda novamente e fique pendurado para visualizar o tesouro em uma plataforma na parte de baixo.



Desça, faça todo percurso novamente, só que, ao invés de cair, prossiga pela plataforma à direita. Suba, siga pelo corredor, pressione o switch, volte, use o Grapple Hook para chegar ao outro lado do salão, desça as escadas, vá pela entrada da direita, desvie das portas e das lâminas pulando sobre as pilastras e pegue o segundo item.



Pule para a ponte da esquerda, siga pelo corredor, desvie das lâminas e das portas, desça pelas pedras logo ao lado, mate as múmias de cima se quiser, chegue ao piso inferior.

Artifact #3

Suba a parede, mas em vez se seguir pela passagem, pule na plataforma da esquerda e siga pelo único caminho possível. Quando chegar quase ao topo, se pendure na parte mais baixa do pilar para achar o artefato.



Caia, suba pela parede novamente e siga pelo corredor, pule nas pilastras ao mesmo tempo em que desvia das armadilhas. Acione um switch, volte pelo mesmo caminho, desça, suba em uma rocha na esquerda e use o Grapple Hook para conseguir alcançar uma plataforma e continue subindo pela parede até pular em uma alavanca.

Artifact #4

Siga para a direita, suba as paredes e avance até chegar ao lado da grande parede onde é necessário usar o Grapple Hook. Pule na plataforma que mostra a foto, vá para a direita, aguarde a barra ser abaixada e pule na plataforma para pegar o ultimo artefato.



Volte para entrada que você veio, cuidado com os obstáculos, pegue o terceiro e quarto itens (pule sobre as plataformas para encontrá-los) e uma jaula se abrirá na água. Nade sempre reto após entrar, suba, ative um interruptor ao lado da escada. Suba, siga pela direita, depois na entrada da esquerda, mate um centauro e coloque os quatro itens no obelisco.



SANCTUARY OF THE SCION

Time Trial: 28 minutos
Artifacts: 2
Relics: 1

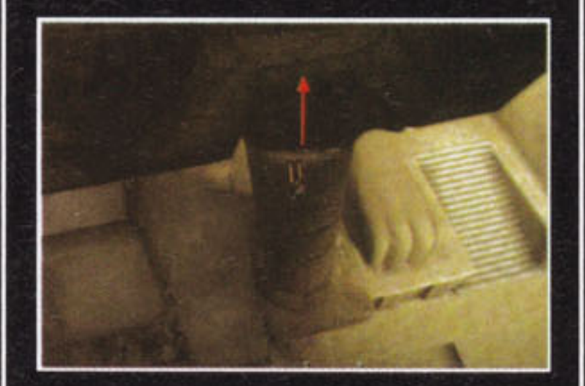
Suba as escadarias, mate duas múmias e você estará em uma sala com um pequeno puzzle. São quatro pilares que devem ser posicionado de maneira correta. Numerando-os de 1 a 4, vire o segundo e o quarto duas vezes, como na foto.



Suba no pilar, continue subindo até achar uma escada quebrada, siga pelo corredor. Depois que passar pelo primeiro portão, pule na parede, no besouro, salte rapidamente para o outro lado e continue em frente.



Ao chegar na nova localidade, desça pela escada da esquerda, avance, mate alguns ratos, suba por outra escada, pule para as barras da direita e suba. Pegue os itens, desça, siga reto, suba na plataforma, vire para a direita e suba na viga.



Ao chegar ao topo, mate duas harpies, pule na cabeça da esfinge se quiser pegar munição. Volte, continue pela esquerda, desça, ative um switch, entre pela passagem ao lado e pule os obstáculos no momento certo.

Artifact #1

Quando chegar a uma nova sala, pule na parede da direita, vá descendo pelas escadas, pule na plataforma que mostra a foto e continue circulando até avistar o artefato.



Agora salte na água. Vá para a direita, salte em cima de uma das pilastras de madeira, pule na parede depois pule na esteira de madeira e continue pulando até que o mecanismo faça surgir uma nova plataforma. Pule no obelisco mais próximo, salte para a direita e continue com os saltos até encontrar outra esteira do outro lado.



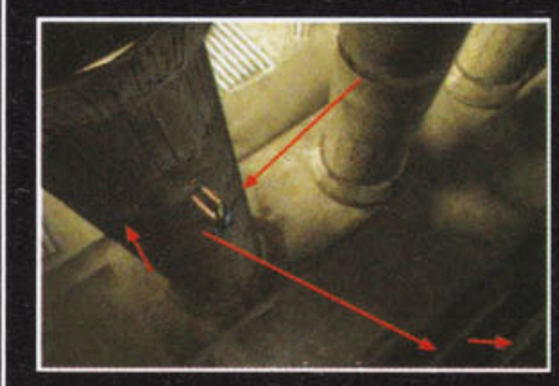
Espere que mais um mecanismo seja fixado, pule no obelisco ao lado, alcance a plataforma da direita e agora seja bem rápido: use o Grapple Hook para soltar a engrenagem, pule em cima do obelisco e salte para a plataforma mais alta para agarrar a parede do lado direito. Deixe-o subir um pouco, pule novamente na esteira só que agora vá pela esquerda e acione outra esteira para que outro obelisco suba. Caia na água, prenda a esteira que foi solta, suba na plataforma de cima, use as barras do quarto ao último obelisco, suba a parede do lado direito e continue pelo caminho até ativar mais um interruptor.



Volte um pouco o caminho e entre na porta que foi aberta, mate os inimigos, pegue o item, volte, vá pela entrada que se abriu na parte de baixo, prossiga, mate mais um centauro, ponha o item na porta da esfinge, suba na escada e pule para a esquerda.



Continue subindo e quando chegar ao lado da cabeça da estátua, se pendure nos pilares e siga as indicações da foto.



Chegando em cima, mate alguns harpies, siga pelas barras da direita, continue em frente, desça e ative um switch. Entre no caminho ao lado, tome cuidado para não ser acertado pelas rochas, chegue à sala com mais obeliscos, pule para a parede da esquerda, desça as escadas, se pendure nas barras e suba em mais uma esteira de madeira até que o mecanismo suba a pilastra.



Levante os quatro obeliscos, suba na plataforma principal, vá para a direita, suba nas escadas, prossiga até ativar o switch, entre na porta, acabe com um inimigo, pegue o item e siga pela passagem aberta. Avance, acabe com dois centauros, coloque o novo item na porta e entre.



Desça o corredor (a bola não serve pra nada), mate os ratos, salte na água, vá até a área mais funda dela para achar uma manivela. Puxe-a e o nível do lago reduzirá bastante. Suba na estátua da direita, escale-a até poder usar o Grapple Hook para alcançar uma escada. Continue pela parede e volte para a estátua até chegar a um local com desenhos de besouros no chão. Atire nos besouros que estão na porta para que eles fiquem na mesma posição das gravuras.



Ative o switch, suba a escada ao lado, volte pela parede, pule na barra do meio, chegue à outra estátua e pule em um dispositivo para que uma nova passagem se abra dentro d'água. Nade até lá, suba e atire nos besouros de acordo com a foto.

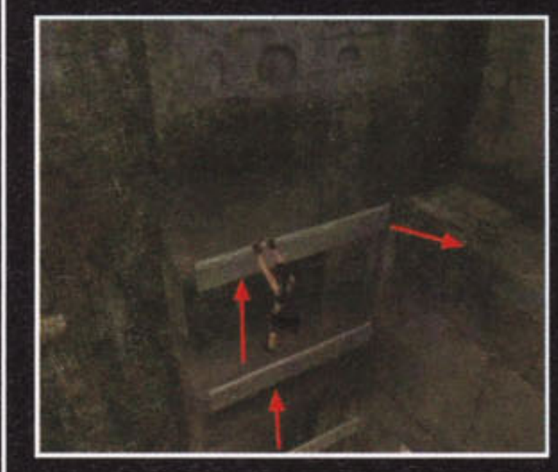


Relic - Horus Idol

Dê meia volta, desça um degrau e arraste a caixa para a água. Ative a manivela que faz o nível do lago descer, coloque a caixa bem no centro dos pés da estátua da direita, vá até a estátua da esquerda, escale-a até pular novamente para a escultura da direita e pise no dispositivo que abre as grades acima da caixa. Cai na água, entre na passagem aberta, suba, saia do interior do gigante, desça alguns degraus e pule em outro dispositivo à direita.



Caia, suba a estátua da esquerda novamente até acionar o switch perto dos besouros. Continue escalando, vá para a escultura da direita, pise no dispositivo que abre a grade, nade até lá e ative o outro interruptor que era guardado pelos besouros. Nade em direção da estátua da esquerda, chegue até a superfície, pule no escaravelho à direita e prossiga o percurso subindo a parede como na foto.



Pule para a outra plataforma, desça, entre na entrada ao lado e pegue a relíquia.

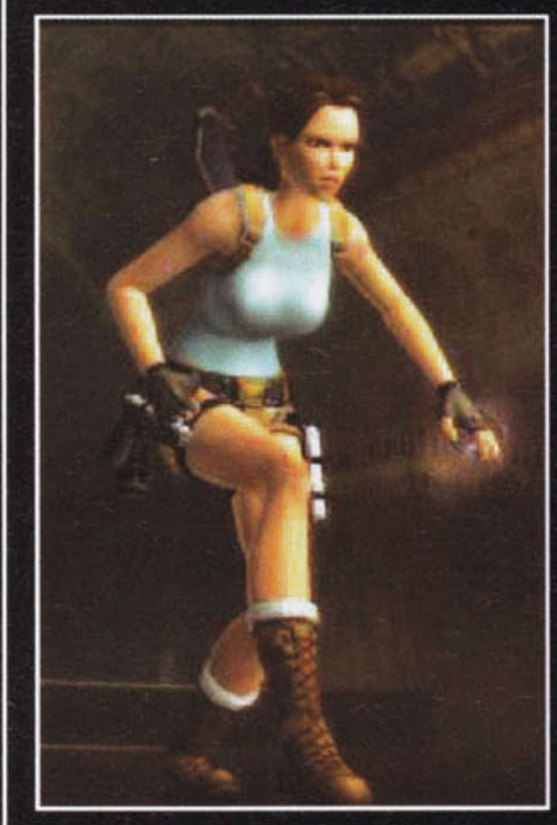
Refaça todo o caminho, e quando chegar ao topo, em vez de pular para a outra plataforma, pise no dispositivo na parede. Nade, suba na plataforma de cima, caminhe por um longo corredor prepare-se para enfrentar muitos inimigos de uma vez só.

Artifact #2

Pule no primeiro pilar da direita, escale-o, salte para o da frente, use o Grapple Hook para alcançar o pilar mais distante, pule para o de cor prateada e salta no buraco na parede para par o item.



Salte novamente para o pilar branco, depois no avermelhado, suba o mais alto que puder, salte na plataforma da esquerda e coloque o item certo na parede para que um lado das grades se retraia. Volte para a primeira viga da direita e vá avançando pelas outras pilastras, use o Grapple Hook para tomar impulso na parede e continue em frente até chegar a outra plataforma e colocar o item para que a porta se abra por completo. Pegue o item lá dentro, participe de mais um minigame em que os botões certos devem ser apertados e fim de fase.

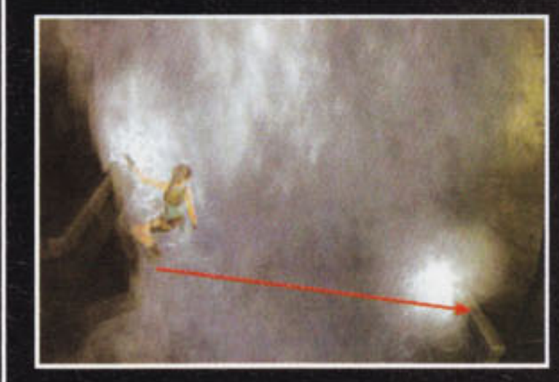


LOST ISLAND

NATLA'S MINES

Time Trial: 17 minutos e 30 segundos
Artifacts: 4
Relics: 1

Ao sair do barco, nade para frente, entre debaixo da cachoeira à direita, prossiga pelo corredor e com o auxilio da parede, pule nas caixas suspensas. Continue avançando até chegar a outra queda d'água a frente e pule na plataforma da direita.



Siga pelo corredor. Ao chegar a um grande local com caixas siga pela estrada de ferro da esquerda, pegue um fusível vermelho em cima de um carrinho de minério, volte e vire para a esquerda para subir as escadas e chegar à sala de comando. Utilize o fusível e acione o botão.



Artifact #1

Vá para frente, encontre uma caixa à esquerda, arraste-a até conseguir subir em cima da construção, avance, pule em cima dos postes, vá para a esquerda, suba a parede, pule na barra e tome impulso na barra para pular para a plataforma à frente.

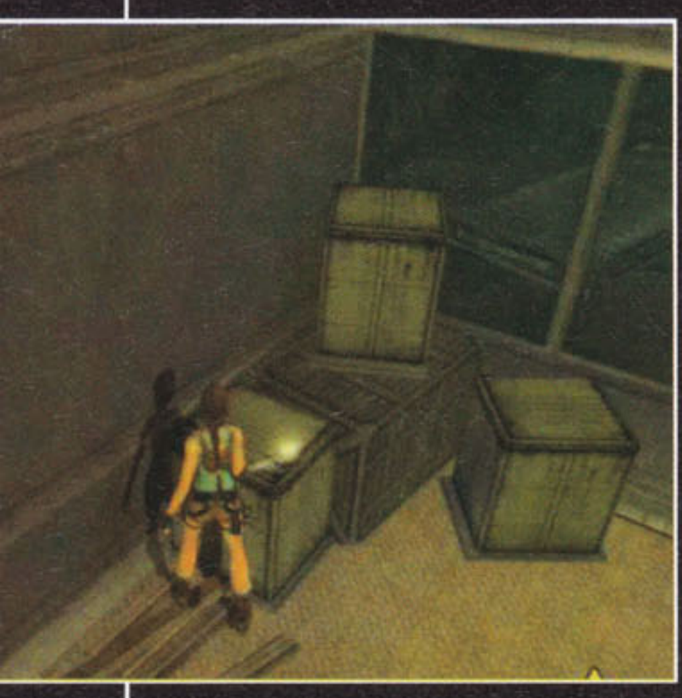
Volte para o telhado, siga pelo corredor da esquerda, empurre a caixa pra baixo, continue seguindo, pule na parede do outro lado depois se prenda nas plataformas da esquerda.



Prossiga, ao final das plataformas, desça para pegar o fusível verde, use o Grapple Hook para pular na parede da esquerda, suba a escada, pule na plataforma ao lado e siga a estrada de ferro. Vire para a esquerda para entrar na sala de controle e use o fusível no local correto. Acione o botão verde e vermelho, saia da sala, suba nas caixas à frente até alcançar o engradado que está pendurado. Contorne-o, pule para a plataforma da esquerda, siga pela caverna, siga para a direita ainda na caverna, vá descendo pelas escadas até chegar a um novo local. Desça e siga em frente para achar o fusível azul.



Suba nas plataformas da frente, siga pelos dutos até chegar novamente ao túnel, volte para a sala de controle e coloque o último item no painel de controle. Aperte o botão verde, vermelho e azul. Vá à direção da caixa perto da sala em que foi jogado o engradado, entre nela e pegue as pistolas.



Artifact #2

Saia da sala atirando na janela. Siga pelo caminho da esquerda, pule na água, atire na corda que segura o barquinho, suba nele e espere que ele fique próximo das plataformas localizadas na parede da esquerda. Suba nelas, vá para a outra parede e continue em frente, caia e encontre o tesouro atrás de uma caixa.

Relic - Chalice of Torment

Entre na cachoeira novamente, mas antes de descer para a próxima sala, atire nas cordas que seguram os engradados. Dentro de um deles estará a relíquia.

Atravesse a outra cachoeira novamente, chegue ao local com a sala de controle, siga pelos trilhos da esquerda até o local em que você pegou o fusível verde, suba no carrinho de minério, atire na janela da sala logo em frente, pule lá dentro e acione um botão.



Acione um switch na locomotiva, participe de mais um minigame. Volte para a sala de controle, coloque o fusível azul no lugar e acione o botão. Volte à locomotiva, siga com ela até um local cheio de lava.



Pula na plataforma da esquerda, siga pelas pilastras (em uma plataforma perto da entrada existe uma arma) e siga pulando pelas plataformas até chegar ao outro lado do trilho.

Artifact #3

Antes de seguir em frente, pule nos pequenos tocos de madeira na lava e avance para a plataforma onde está o item.



Volte para o trilho, siga em frente, escale as plataformas e participe de mais um minigame. Pegue as armas do inimigo morto, arraste uma caixa na esquerda até a rocha em frente, suba, no meio do caminho, encontre uma caverna com armas e Medipack. Continue subindo e pule nas rochas pontiagudas da esquerda. Sua meta é pisar nas pedras diferenciadas, como a da esquerda.



Artifact #4

Ao chegar à última rocha pontiaguda da fileira, pule na rocha ao lado e se prenda nela. Dê a volta, suba e pegue o último artefato da fase.



Volte até a plataforma que dá acesso às rochas, e continue pisando em todas as diferenciadas para fazer com que a montanha ganhe linhas laranja e encontrar um interruptor que abre o portão principal.

THE GREAT PYRAMID

Time Trial: 14 minutos
Artifacts: 1
Relics: 1

Siga pela porta da pirâmide, prossiga em frente pegando os itens pelo caminho até chegar a um lago de lava. Após o vídeo, cuidado com os inimigos em grande quantidade. Prossiga, vá para a direita, suba a escada, avance e acabe com mais harpies.



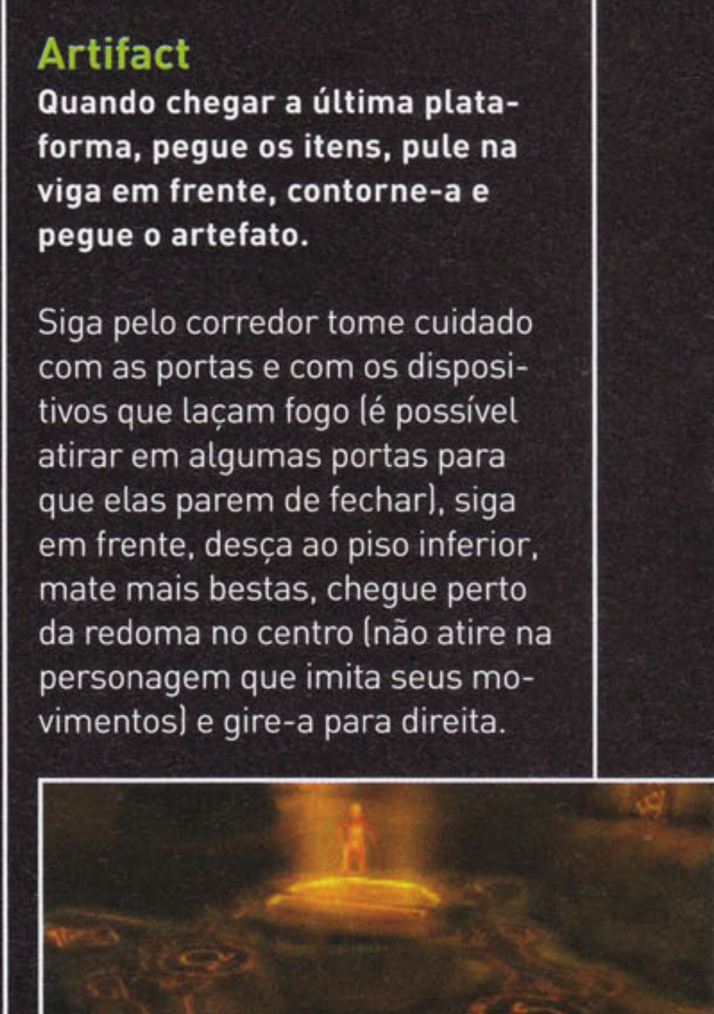
Continue caminhando para a direita. Ao chegar a uma nova sala, colete os itens do lado esquerdo, atire no alvo da parede à direita, mate mais alguns inimigos, pule na viga ao lado e use o Grapple Hook para chegar até o outro lado. Repita esse mesmo processo até chegar ao topo.



Artifact

Quando chegar a última plataforma, pegue os itens, pule na viga em frente, contorne-a e pegue o artefato.

Siga pelo corredor tome cuidado com as portas e com os dispositivos que laçam fogo (é possível atirar em algumas portas para que elas parem de fechar), siga em frente, desça ao piso inferior, mate mais bestas, chegue perto da redoma no centro (não atire na personagem que imita seus movimentos) e gire-a para direita.



Siga pela plataforma da esquerda, pule no botão no chão, pegue os itens, mate mais um harpie, acione um switch ao lado da porta, volte para a redoma, gire-a mais uma vez para a direita e suba na plataforma em frente.



Pule no botão no chão, avance, ative mais um interruptor, gire a redoma em direção à outra plataforma, suba e entre na porta que agora esta aberta. Siga pelo corredor, siga pelas laterais (cuidado com as rochas que lhe empurram para a lava) e ative mais dois switch.



Relic
Torc of Embitterment

Prossiga pela ponte, mas antes de entrar da caverna, atire em uma pedra no teto da entrada. Ela cairá e abrirá uma passagem subterrânea. Siga por ela, use o Grapple Hook para chegar à caverna do ouro lado, suba a escada e pegue o tesouro.



Siga pela passagem ao lado da relíquia, siga pela ponte e entre na porta.

FINAL CONFLICT

Time Trial: 15 minutos
Artifacts: 4
Relics: 0

CHEFE – TORSO

Atire na cabeça dele até que a barra da direita fique totalmente vermelha, aguarde que o mostrengo venha em sua direção e use barra de adrenalina para derrubá-lo da plataforma.



Repita o processo e a besta irá tentar se segurar para não cair: atire no braço dele até machucá-lo. Continue sempre atirando, usando a barra de adrenalina para fazer com que ele caia na lava e atirando em seus braços para que ele não consiga mais se segurar na plataforma.



Pegue todos os itens no cenário, siga pulando pelas plataformas no rio de lava, acabe com os inimigos voadores, ative um interruptor e siga em frente. Vire para a esquerda, caminhe pelo corredor, mate um centauro, colete mais itens, ative um novo switch, entre na porta que se abriu e enfrente mais adversários. Aqui, pule em duas plataformas ao fundo da sala, aguarde elas cederem, atire no alvo acima delas de forma rápida e nade na piscina para acionar uma alavanca.



Artifact #1

Saia da água, suba na plataforma a direita, empurre a caixa para baixo, mas, antes de descer, vire Lara para encontrar o artefato na parte de cima.



Desça, leve a caixa para o lado esquerdo, suba na plataforma mais alta e acione um interruptor.

Artifact #2

Arraste a caixa pela passagem que se abriu, antes da curva, pule sobre ela, depois na parede e ache mais um tesouro.



Volte para a sala anterior arrastando a caixa, suba na plataforma de pedra, pule na parede da esquerda, continue, use o Grapple Hook para chegar a parede do outro lado e entre na pequena entrada de cima. Desça, pise em mais um dispositivo móvel para acertar o alvo escondido atrás dele, continue em frente, pule para a área com a piscina e nade para o local que foi aberto.

Artifact #3

Na tela com lava, quando chegar ao lado da cachoeira, pule para a escada que está do lado direito. Suba pela parede (cuidado com o fogo), pule para o outro lado, desça, pegue um Medipack, desça um pouco, pule para a viga de trás, desça para a plataforma na lava e vá saltando nas rochas até entrar em um pequeno espaço atrás da cachoeira.

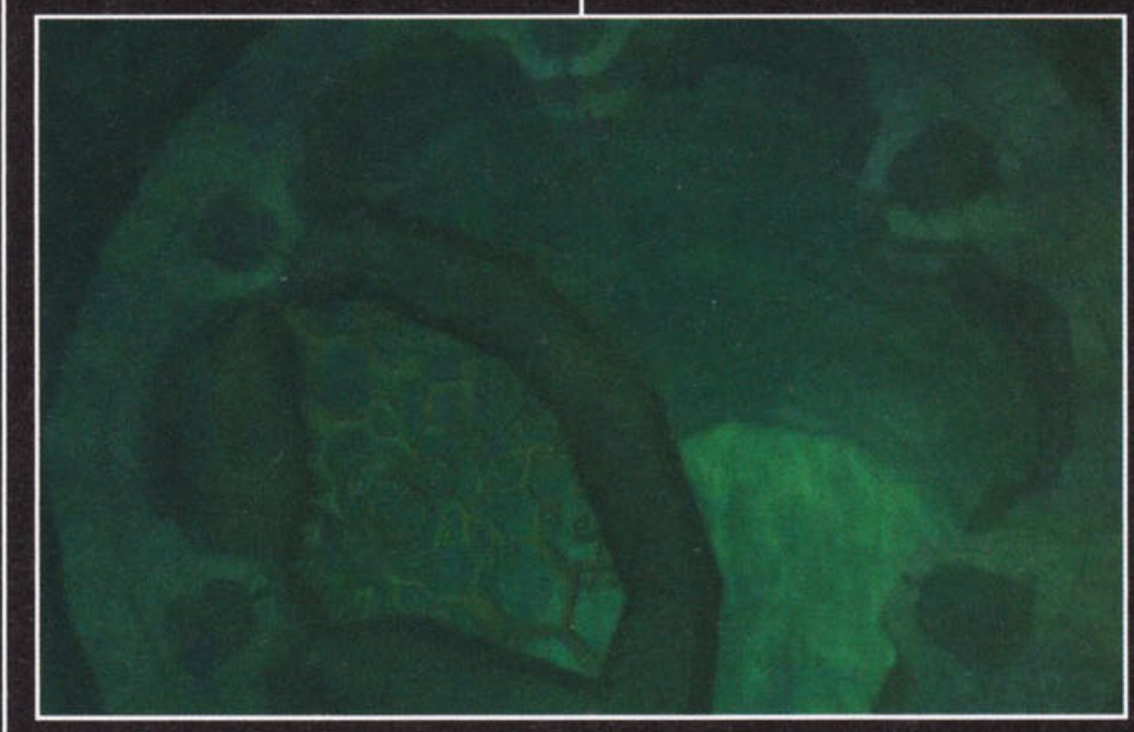


Artifact #4

Volte pelas plataformas, vá para a esquerda, pule nas madeiras, na barra, suba a escada, vire 360º, use Graaple Hook para chegar à plataforma mais afastada, continue pulando e encontre o último artefato do jogo.



Volte pelo local que você veio só que siga em frente até encontrar uma nova sala.



CHEFE: NATLA

Atire em Natla sem parar e desvie com muita exatidão dos raios que ela lança. Não a perca de vista, pois só assim é possível escapar de seus ataques.



Quando cair no chão, Natla não voará mais e se tornará mais agressiva. Continue atirando (desvie dos perigosos projéteis) até que a barra da esquerda fique vermelha, espere que ela venha correndo em sua direção e então use a barra de adrenalina. Pule por cima dela e acerte o ponto verde em cheio.



Ela ficará paralisada, e essa é a hora de descarregar o pente de balas nesse ponto brilhante. Se não for imobilizada no primeiro tiro, tente usar a barra de adrenalina outra vez. Repita o processo até que a energia dela acabe e participe de mais um minigame para terminar o jogo.

CROFT MANOR

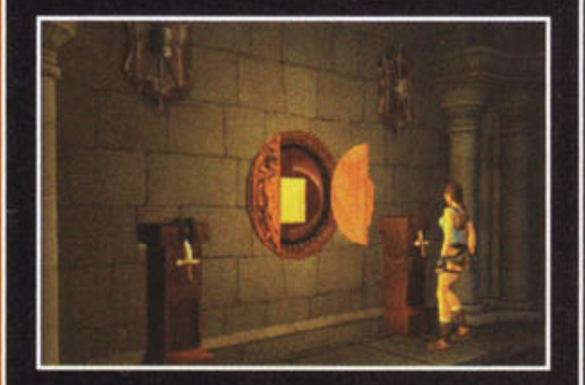
Time Trial: 19 minutos
Artifacts: 8
Relics: 0

Esta fase pode ser completada a qualquer momento do jogo, mas como sua complexidade é alta, deixá-la para o final do game é uma boa escolha. Nela existem 8 artefatos, portanto, é importante terminá-la por completo para que se consiga fazer 100% em Tomb Raider Anniversary.

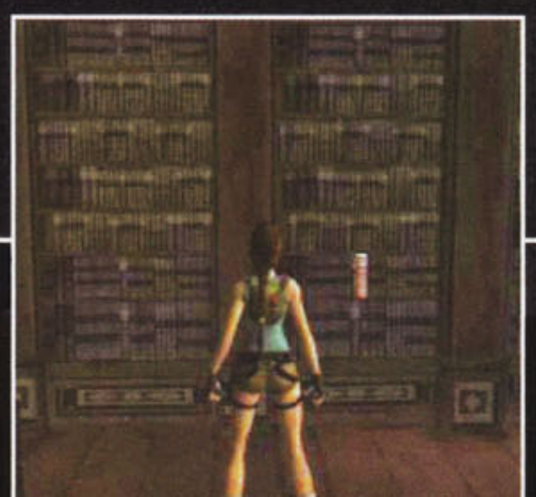
Após ler a carta, siga para a direita, arraste a caixa até a sala principal e coloque-a em cima de um botão localizado no chão. Siga pelas caixas do lado direito, atravesse a sala pulando no quadro e pegue o Sculpture Gear.



Agora desça, suba pela as escadarias, siga pela esquerda, entre no corredor ao fundo do corredor, continue pela direita, prossiga por mais uma porta e acione dois candelabros na parede para pegar o Journal.



Se você quiser trocar de vestimenta, vá em frente até o guarda roupas de Lara. Agora volte para o corredor ao lado da escada, mas não desça. Entre na porta da esquerda, dirija-se para a direita, entre na porta e depois que ela for trancada, mecha no livro a esquerda da sala.



Pegue o mapa, suba as escadas, vá até ao final do corredor, puxe mais dois livros e pegue as pistolas.

Artifact #1

Saia da sala com as pistolas em mãos e atire no vidro com o pequeno elefante.



Volte à entrada da sala que você pegou as armas, pule no quadro à frente, atinja o alvo que surgiu, desça e vá para a passagem aberta. Siga pelo corredor, pegue o Empty Bucket na direita, continue em frente, acione um botão, suba as escadas da direita, siga até a última sala e atire no vidro da direita para pegar um arpão.



Leia o livro aberto da esquerda, desça as escadas, aperte o botão vermelho ao lado da porta. Entre, siga para a direita, entre em mais uma porta, siga para a direita, desça mais escadarias e entre em mais uma porta localizada do lado direito.

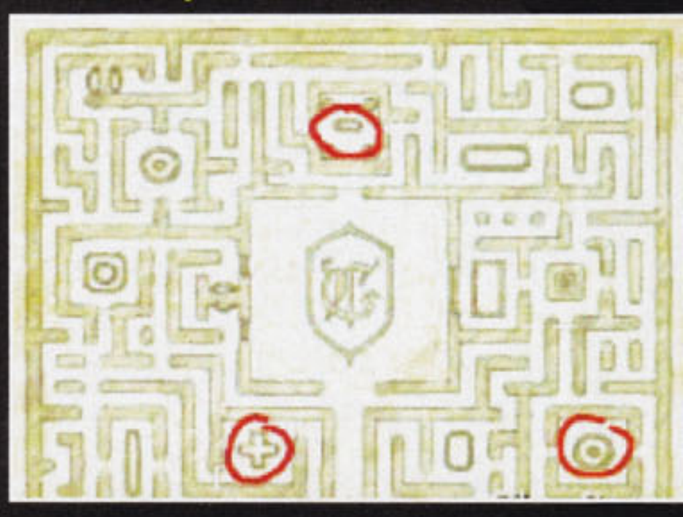


Siga pelo corredor, ultrapasse uma porta, vire para a esquerda quando possível e coloque o arpão na engrenagem no meio do jardim. Agarre-o e rode o dispositivo para os números XI, II e VI, nesta exata ordem. Entre no portão.

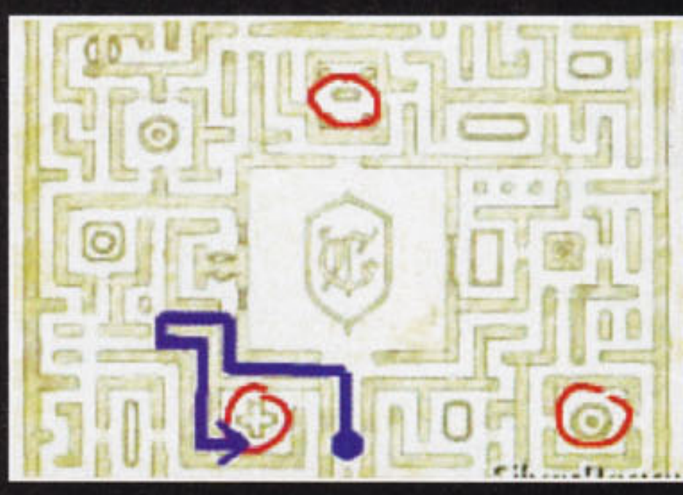
Artifacts #2, #3 e #4

No labirinto estarão três artefatos, e achá-los pode dar muito trabalho se você não tiver algum guia. Mas felizmente você está lento o detonado certo. Nas fotos abaixo estão a localização dos itens e o caminho certo para encontrá-los, basta se guiar pelo mapa que você pegou há pouco. Moleza.

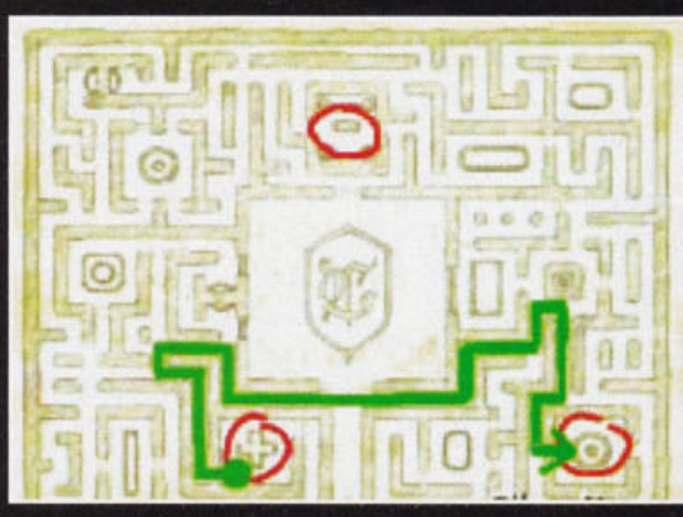
Localização dos Artifacts



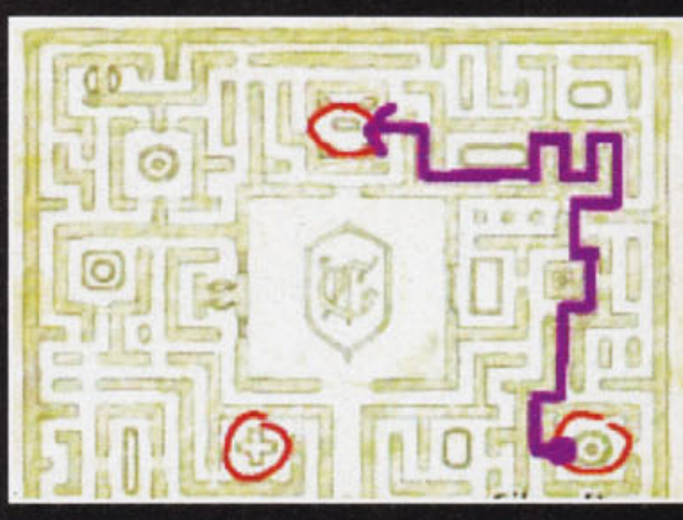
CAMINHO 1



CAMINHO 2



CAMINHO 3



Após pegar o terceiro artefato, volte, vire na primeira entrada da esquerda, siga em frente até chegar a uma fonte, pegue o Grapple Hook, atire na base da fonte, puxe para que algumas engrenagens sejam reveladas, então vá até lá e use a Sculpture Gear.



Use o Grapple Hook no portão, siga pela direita, entre na porta, chegue na sala principal, suba as escadas, vá para a esquerda e entre na porta à frente.

Artifact #5

Siga para a direita, entre na porta e então use o Grapple Hook no lustre da sala. Puxe ele para baixo e uma passagem se abrirá ao seu lado.



Volte à sala principal, entre na porta à esquerda da fogueira, vá até a sala de ginástica, suba em um dos dispositivos giratórios, pendure-se na parede, pule em outra máquina de exercícios azul, novamente vá para a parede e escale-a até subir em uma plataforma com um botão.



Artifact #6

Desça, vá em frente até ver duas vigas de rochas à esquerda, escale-as, pule nos pinos que subiram no chão, alcance mais uma rocha na parede, dê a volta nela e pule em um buraco na parede.



Agora suba as vigas da direita, use o Grapple Hook para chegar ao outro lado até chegar a uma plataforma com um botão. Acione-o e desça novamente.

Artifact #7

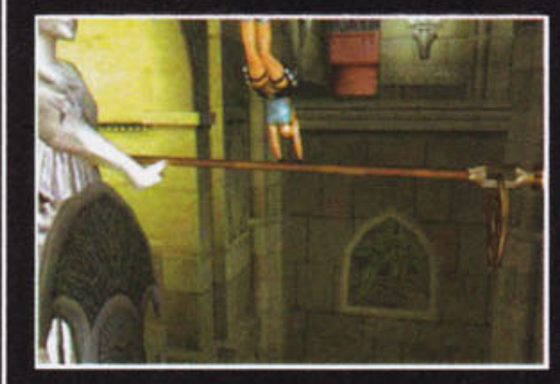
Suba pelas rochas da direita, use o Grapple Hook para chegar ao outro lado, pule na parede para alcançar um poste na esquerda, avance pelas rampas, pule na barra, vire o corpo de Lara e pegue o tesouro.



Nas rochas da direita, prossiga pelo lado direito para chegar a outro botão. Aperte-o, desça, refaça o caminho, só que siga pelas barras e pelos postes azuis até chegar a uma plataforma suspensa que guarda o Wrench. Volte para a sala principal, entre na porta da direita atrás da escada (não é em cima dela), siga reto toda vida até encontrar tubulações com problemas. Use o Wrench e a água começará a brotar na mansão.



Use o balde em alguma das pequenas fontes para enchê-lo, volte para a sala principal, jogue a água na fogueira e pegue o item. Entre na porta logo à direita, prossiga, até chegar a uma sala cheia de entulhos. Use o Grapple Hook no arpão da estátua do lado direito, avance, atire na madeira no meio da sala, suba pelas caixas da direita, continue avançando, pule na arma da estátua para alcançar a plataforma acima.



Agora, arraste o grande depósito de entulhos vermelho para um botão ao lado da estátua de um guerreiro. Movimente os dois dispositivos para que eles fiquem idênticos à foto a seguir, então atire no alvo que surgiu.



Atire também em uma corda, atrás das caixas, desça, volte a subir nas caixas da direita, prossiga, mas em vez de pular no arpão da escultura, pule na parede ao lado dela e salte para a plataforma em frente. Continue pelo único caminho possível, arraste uma caixa para o piso inferior, caminhe em frente e arrebente mais uma corda que segura uma das estátuas do cenário.



Use o Grapple Hook na estátua que segura um globo dourado e faça com que ele role até o botão no chão para que uma passagem seja aberta. Desça, alinhe a caixa com a tábua de madeira que balança, suba nela, use o Grapple Hook para transformá-la em um pequeno trampolim e pule para a plataforma de cima. Avance até conseguir saltar da grande sacada, atire em mais uma corda e a estátua cairá no chão.



Artifact #8

Salte na água, pegue o Decorative Bow, siga pelo túnel e pegue o tesouro no chão.

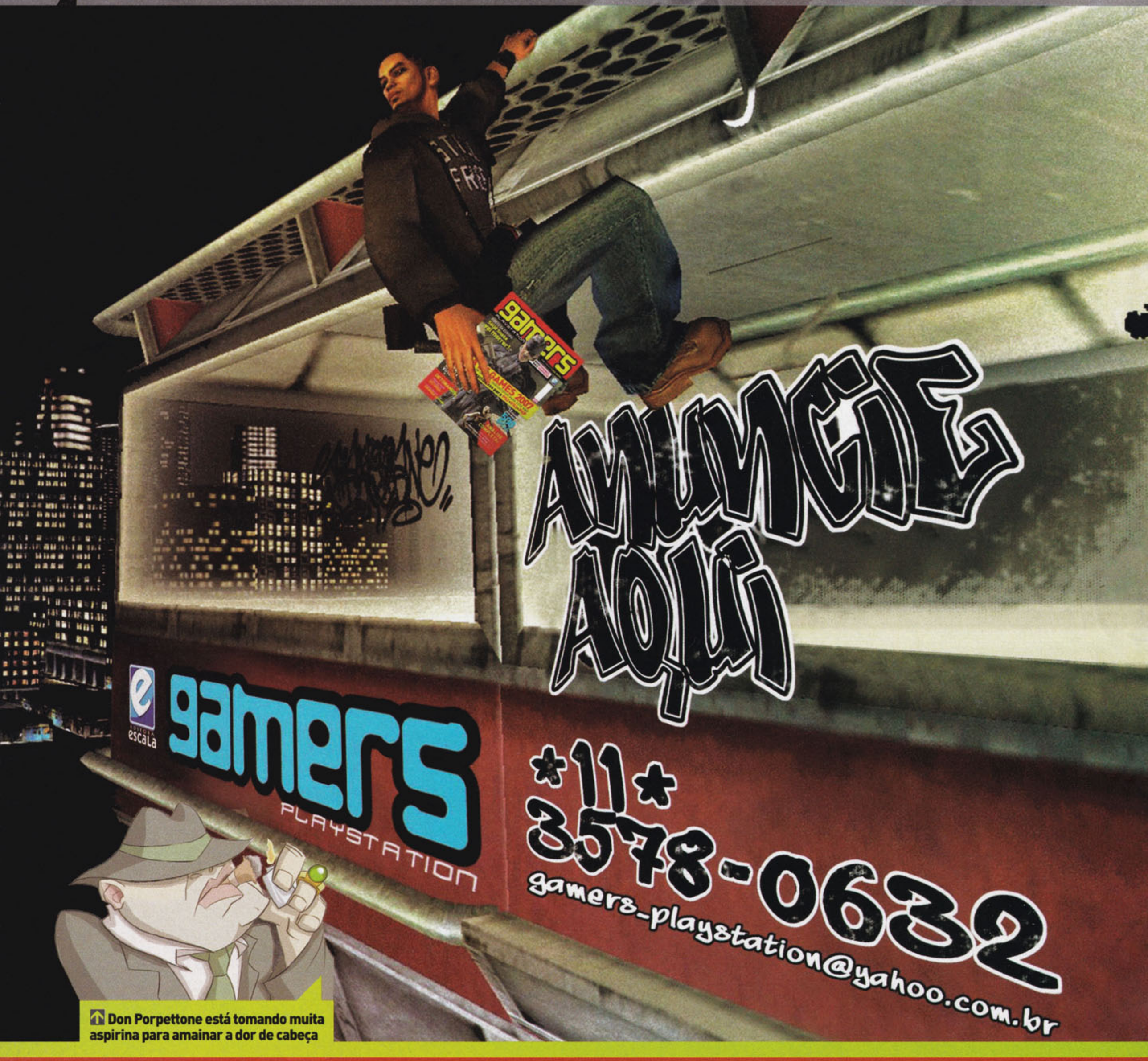
Acione um switch na direita, volte até chegar ao salão principal, siga pela porta da direita atrás da porta, vá pelo labirinto até chegar à fonte, use o Decorative Bow e a flecha dourada na estátua, acione a alavanca e pegue o item que caiu de outra escultura.



Agora volte para o salão, suba as escadas, siga para a direita entre na porta ao fundo do corredor, avance e use o item musical na porta para abri-la.

EXTRAS

Confira nossa seção de dicas para saber como destravar tudo no game da Lara Croft



Don Porpettone está tomando muita aspirina para amainar a dor de cabeça

DOR DE CABEÇA

COMO VÃO MEUS BAMBINOS?

Como vocês devem ter percebido a revista recebeu algumas alterações. Agora o console Xbox 360 da Microsoft (não sei da onde os ragazos tiram as idéias para nomes tão estranho) faz parte das nossas edições. Tudo muito bom, tudo muito bem. O único problema é que Noystation, Sey Sey e os demais trabalhadores estão pedindo que eu compre um console Xbox 360. Poxa vida. Já foi um suplício conseguir um PlayStation 3. Agora esses ragazos me vêem pedindo um 360? Pelos cojones do meu pai. Vem aí mais uma bela de uma dor de cabeça.

A única pessoa que não está me enchendo com esse negócio de Xbox 360 é a Vovó Dirce. Também pudera, a centenária parou no tempo e só fala de PsOne.

Benza Deus. Só tem louco nessa redação. Tenho que dar uma bronca geral para ver se eles param de me encher os picuá.

Enquanto isso não acontece, espero que vocês tenham gostado das mudanças. Mandem-nos cartas, e-mail, telefonemas, telégrafo, sinal de fumaça. Enfim, qualquer coisa para sabermos o que vocês acharam das novas mudanças.

CAPICE?

DESCOMPLICADO O DESCOMPLICADO



Retro AVENGERS

A nova cara do animê e do mangá!



Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

Retro AVENGERS

Em prol da cultura *gamer*

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: anderbass

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br