

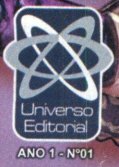
BDS

Wii PSP



PC PS2 PS3

MAX



ISSN 1992-7458
ANO 1 - Nº01
9,90
9 771 982 17 4 5005 01



DICAS E CÓDIGOS

- Burnout Paradise • Munchunt 2
- Super Mario Galaxy e muito mais

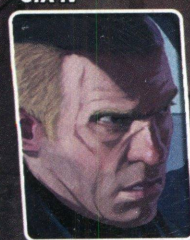
Especial
A violência
dos jogos
influencia
nossa vida?

Ainda mais...

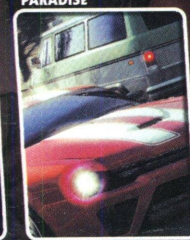
2 DETONADOS

- Devil May Cry 4
- No More Heroes

• GTA IV



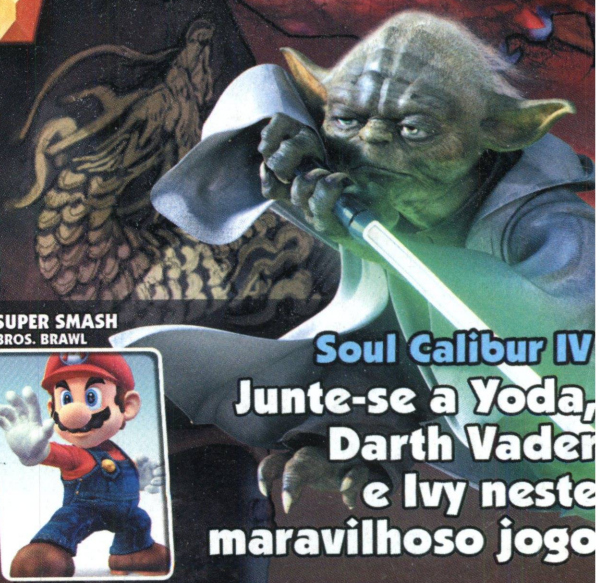
• BURNOUT PARADISE



• TUROK



• SUPER SMASH BROS. BRAWL



Soul Calibur IV
Junte-se a Yoda,
Darth Vader
e Ivy neste
maravilhoso jogo

MEGAGAMES ESPECIAL HERÓIS DOS QUADRINHOS

DVD AGORA COM DVD 4,7 GB! EDIÇÃO ESPECIAL QUE VALE POR 8 CDs!

MEGA GAMES

www.revistamegagames.com.br

UNIVERSO EDITORIAL

ISSN 1806-010X

ANO 2 - Nº 11

14,90

9,95

GAMES

SUPER-HERÓIS

GAME EXCLUSIVO
AMERICA'S ARMY
Tiro em primeira pessoa com muita ação

OS HERÓIS NOS GAMES
Batman, Homem-Aranha, Hulk, Wolverine, Street Fighter, Harry Potter, Samurai Shodown, Naruto, Star Wars...

SUPER DVD

MAIS DE 100 GAMES

EMULAÇÃO SEM FIM
JOGOS DOS VIDEOGAMES E ARCADES
+ de 50 emuladores, do Atari até o PS2

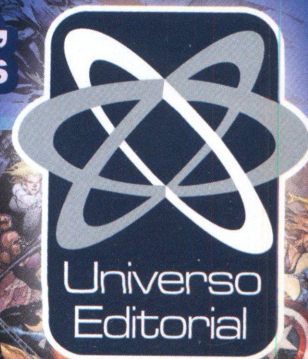
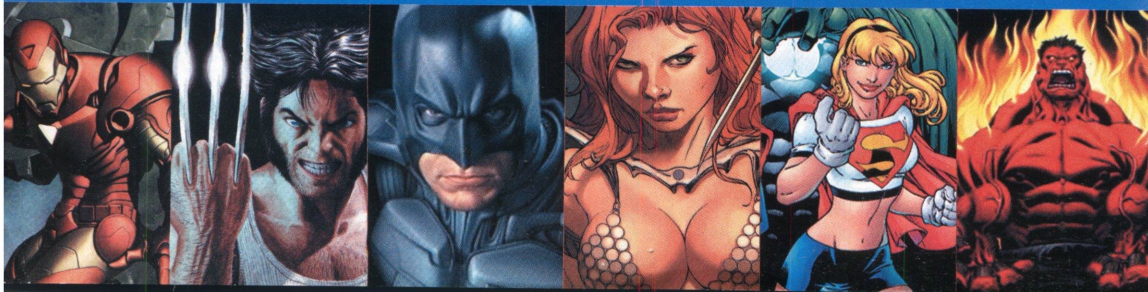
DEMOS, TRAILERS E JOGOS COMPLETOS INEDITOS!

DOS CLÁSSICOS AOS MAIS MODERNOS GAMES!

DVD

UNIVERSO EDITORIAL

Acompanha DVD com games exclusivos, demos, emuladores e wallpapers de seus heróis favoritos



Universo
Editorial

NOVOS HORIZONTES!

Boas e interessantes notícias para os amantes dos jogos. Com o intuito de abranger um número maior de jogadores e aficionados, estudamos com muito afinho, prazer e interação esta nova edição. Com os avanços tecnológicos e os lançamentos dos novos consoles (PS3, X360 e Wii), resolvemos mostrar as diversas variantes dos games para todos os gostos. Já comentávamos há algum tempo a possibilidade de lançar uma revista que alcançasse todo tipo de público, até que resolvemos botar a mão na massa e trazer uma revista que apresentasse tudo aquilo que um "gamer" gosta de ler e ver. E por isso estamos aguardando qualquer tipo de comentário para deixar a Max Player cada vez mais com a cara de vocês, jogadores de games.

Para começar, você irá conhecer todos os segredos de um jogo que promete arrebatar, em todos os sentidos, **Soul Calibur IV**. Uma infinidade de lançamentos e previews dos melhores e mais comentados games das principais plataformas do momento, além de dicas e códigos para não deixar você "travado" no jogo.

Na parte de detonados, dois arrebatedores jogos, o estupendo "**Devil May Cry 4**" e o belo "No More Heroes". Confira também uma brilhante e especial matéria a respeito da violência dos jogos e o que isso pode influenciar na vida de um "alienado" jogador.

Novidades não irão faltar! Não deixe de mandar suas idéias e comentários para que, a cada edição, possamos fazer uma revista ainda mais com o perfil dos jogadores.

Até o próximo encontro



INDICE

Espaço do Leitor	04
Sintonia Fina.....	06
Cobertura	10
Tecnologias.....	12
Destaque – Soul Calibur IV	14

Previews..... 18

Brothers in Arms Hell's Highway	25
Crisis Core: Final Fantasy VII	23
Dark Sector	24
Far Cry 2	21
Gran Turismo 5 Prologue.....	21
GTA IV.....	18
Haze.....	22
Iron Man.....	20
Mercenaries 2: World in Flames	25
Midnight Club: Los Angeles	25
Naruto: Ultimate Ninja 3.....	24
Ninja Gaiden Dragon Sword.....	23
Obscure: The Aftermath	24
Okami	22
Sega Superstar Tennis.....	23
Star Wars: The Force Unleashed.....	19

Conectado.....	26
Game Over.....	28
Tá na mão.....	29
Crossover.....	30
Especial	32
Sonho de Consumo	36

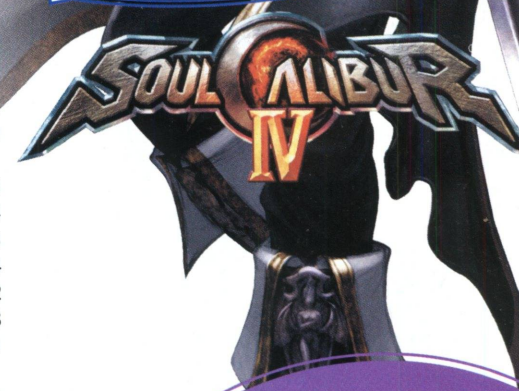
Detonados

Devil May Cry 4	38
No More Heroes	46

Reviews..... 51

Truques e trapagens.....	68
Do fundo do baú	78

DESTAQUE





CONTEÚDO DIFERENCIADO

Atenção, fiéis amantes de revistas de jogos! Queria muito que vocês realizassem um desejo meu, e acredito que o de muitos outros amantes de games. Uma publicação voltada para todo tipo de público, tanto aquele que tem um PC, um X360, um PS2 ou um portátil. Uma revista completa. Que tivesse de tudo e muito mais. Para aliviar minhas tardes de tédio em casa. Assim poderia me embrenhar neste universo maravilhoso de fantasia e realismo. Tenho certeza que vocês podem fazer esse meu desejo se tornar realidade.

Ricardo Ferezin Simões

Por e-mail

Opa! Seu pedido reflete o desejo de muitos outros leitores que encaminham cartas para a Editora. Agora vocês podem ter em casa todas as notícias dos principais consoles da atualidade, com muita informação e seriedade. Continuem conosco em busca da verdade!

O cantinho do leitor. Assim podemos chamar esse espaço destinado a você! Se quer nos dizer algo, está entediado, com muitas dúvidas em algum jogo, fazer alguma crítica, sugestão ou comentário, não perca tempo e nos escreva para sabermos todas suas idéias.

DETONADOS PARA PC

Olá, pessoal do Universo Editorial, gostaria de saber se vocês também fazem detonados de jogos de PC, pois estou atrás de alguns títulos, como: Splinter Cell Double Agent, Rainbow Six Vegas, Ghost Recon Advanced Warfighter, entre outros. Caso tenham publicado em alguma das edições da Editora, me avisem. Fico aguardando ansiosamente.

Wagner Souza Duarte

Por e-mail

Com esta nova publicação e a presença dos principais consoles, poderemos aumentar nossa gama de games finalizados. Desta forma, qualquer pessoa pode ter seu jogo finalizado, seja ele de qualquer plataforma. Já anotamos seus pedidos para, em breve, poder realizá-los. É só aguardar!

FÃ DE STAR WARS

Olá galera! Mando esta mensagem buscando uma luz divina para meus problemas terráqueos. Gostaria de saber se vocês já publicaram o detonado do jogo "Star Wars Battlefront II". Caso isso não seja possível, já ficaria feliz com algumas dicas para me dar melhor no jogo. Um abraço.

Renan Augusto dos Reis Soares

Por e-mail

Olá, Renan, muito obrigado pelo seu contato. Infelizmente, não publicamos em nenhuma de nossas revistas esse detonado, mas temos dicas interessantes que podem ajudar bastante no processo de desenvolvimento das fases do jogo. Aproveite!

Jogador Invulnerável

Durante o jogo no modo off-line, pause o mesmo e entre com ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →. Um som similar a um efeito será acionado. Este código não pode ser desligado até o reinício do sistema.

Sons em câmera lenta

Durante o jogo, pause o mesmo e entre com ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →. O código só será desligado quando você reiniciar o sistema e só é possível acioná-lo entrando no modo Rise of an Empire.

Munição Regenerada

Pause o jogo durante a partida off-line e entre com ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →. Um som similar ao som da pausa será apresentado. Seu contador de munição irá baixar, mas recarregará instantaneamente.

Sem HUD

Durante o jogo, pause e entre com ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, →.



PEDIDO

Olá, pessoal da Editora, me chamo Leonardo Thurow e gostaria de fazer um pedido. Gostaria de saber se já foi publicado o detonado do game "Gun". Um abraço a todos.

Leonardo Thurow

Por e-mail

Infelizmente não temos nenhuma publicação com esse jogo finalizado. Mas não deixe de conferir nossas novas revistas com um conteúdo diversificado e apurado.

MURAL DAS CRIAÇÕES

Mostre todo seu potencial artístico!



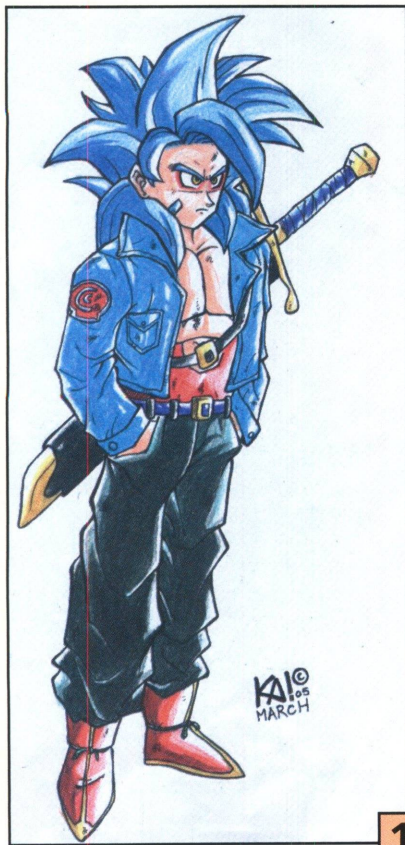
Escreva para a Max Player

Rua Coelho Lisboa,
61 - cj. 108
- Tatuapé - São
Paulo - SP
CEP: 03323-040

E-mail:
redator@
universoeditorial.
com.br

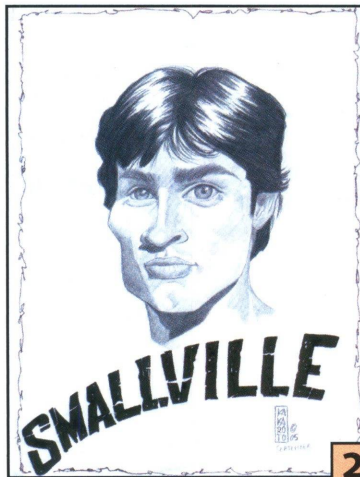
A Revista Max Player se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Caso você não queira seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso em nossas páginas, por favor, avise-nos. Fora isso, não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas afirmamos que todos são lidos.

Se você curte pintura, rabiscar seu personagem preferido ou apenas quer participar de nossas páginas, não perca tempo, faça agora mesmo seu desenho e envie-nos para colocarmos nesta seção.



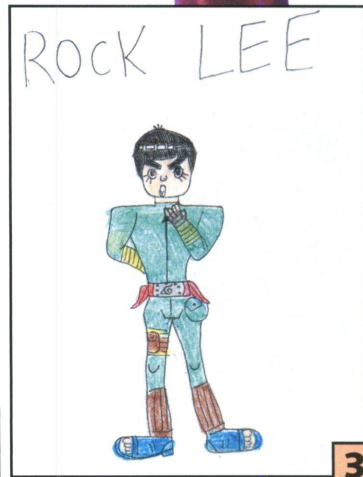
1

1 Criação de um personagem de Dragon Ball Z, com a fusão de Goku e Trunks. Enviado por **Jonas Kakaroto** - São Paulo - SP.



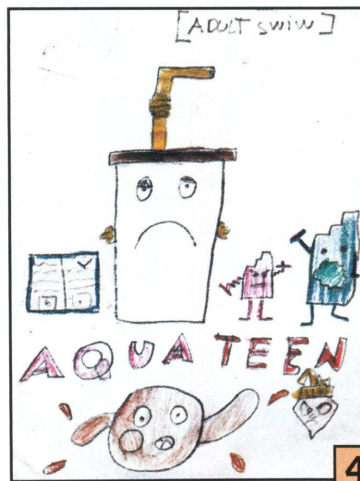
2

2 **Jonas Kakaroto** também é fã de Smallville e detonou nos traços de Clark Kent.



3

3 O personagem "Rock Lee" do desenho Naruto foi criado por **Igor Rocha de Moraes** - Nilópolis - RJ.



4

4 Aqua Teen - O esquadrão força total muito bem estilizado por **Victor Felipe Matos Vasconcellos** - Andaraí - RJ.



5

5 **Elizeu da Cruz Bastos**, de Salvador - BA, enviou-nos esse assustador e enigmático ser das trevas.



6

6 **Athena**, dos Cavaleiros do Zodíaco muito bem produzida por **Ana Paula da Cruz Rocha** - Nilópolis - RJ.

Para comprar edições anteriores da Editora:

Site: www.loja.universoeditorial.com.br Suporte: 55(0xx11) 3791-6284 (São Paulo).

Demais localidades: 0800-729-9995 - SAC: sac@universoeditorial.com.br



SINTONIA FINA

Sempre com as informações e novidades mais interessantes para o gamer se manter atualizado

CORREÇÃO PARA MAIS DE 30 PROBLEMAS DE BURNOUT PARADISE A CAMINHO

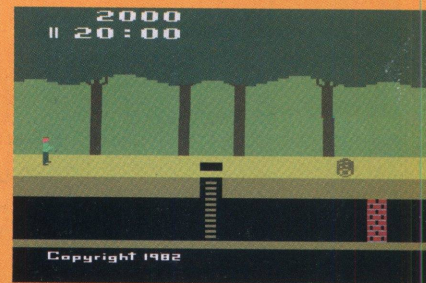
Em breve, a Criterion Games disponibilizará para download um patch que trará diversas correções para o game Burnout Paradise, tanto para a versão PlayStation 3 quanto para a versão Xbox 360. Por incrível que pareça, esse pacote conta com mais de 30 correções e atualizações para o game, que variam desde melhorias no desempenho do áudio até mudanças na comunicação com os servidores. Foram levadas em consideração as maiores reclamações recebidas pela empresa em relação ao game. Os principais problemas incluem a possibilidade de o game travar quando um jogador que fez

Takedown deixa o jogo na versão PS3, problemas no ping que podem travar a tela com a frase "Connecting to Paradise City Servers", pressionar o botão A (no 360) ou X (no PS3) após desbloquear um carro novo pode congelar a tela, distorções de áudio quando se utiliza o 5.1/DTS, o total de tempo de direção do jogador pode ficar caro, podem ocorrer problemas com o VoIP em disputas com 8 jogadores, entre outros. Ainda não há uma data para que as correções sejam colocadas no ar.

PARADISE

MELHOR JOGADOR DE PITFALL! É DO BRASIL

Rodrigo Lopes, 27 anos, faz parte do Guinness Book (Livro dos Recordes) por um feito curioso: é o maior pontuador do clássico game Pitfall! em todo o mundo. No game de aventura da Activision, lançado no ano de 1982, que consiste em andar pela selva e enfrentar perigosas armadilhas atrás de tesouros, o jogador brasileiro chegou a incríveis 114 mil pontos. Rodrigo faz parte de um grupo chamado Metroid, criado há mais de dez anos com o intuito de quebrar os recordes de games antigos. Esse grupo tem feito do Brasil um dos países com maior desempenho do gênero.



HOUSE OF THE DEAD PARA WII GANHA NOVO MODO DE JOGO

Quem conta as horas para começar a atirar e destruir incontáveis zumbis em House of the Dead 2 & 3 Return ganhou uma boa notícia de última hora: a Sega divulgou que o game terá um novo e interessante modo de jogo. Trata-se do Extreme Mode, que será desbloqueado após o término dos dois primeiros títulos. Ele torna os ataques dos inimigos mais rápidos, diminui o poder dos seus tiros, agiliza o recarregamento da Shotgun e adiciona um ataque com os braços.

Além disso, o novo modo do game para Nintendo Wii trará um novo e poderoso golpe que pode matar vários zumbis de uma só vez. Esse mesmo ataque pode ser utilizado para bloquear golpes inimigos, mísseis ou até mesmo ataques dos chefes. House of the Dead 2 & 3 Return sai ainda em março.



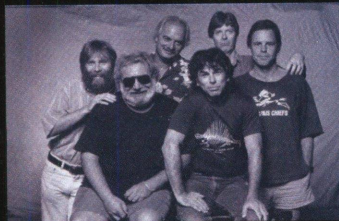
WII TV FRIEND CHANNEL É LANÇADO NO JAPÃO

Agora, o público japonês pode contar com um guia de TV para Nintendo Wii, chamado de "Wii TV Friend Channel". Seu funcionamento é bastante semelhante aos comandos e opções interativas de uma TV digital, como acompanhamento de programação, por exemplo. Enquanto estiver conectado à "TV Wii", o controle do videogame passa a funcionar como o controle remoto da TV. Além de poder ver a programação semanal de televisão, o usuário pode ainda selecionar os programas que mais lhe agradam

e criar uma "agenda", que envia mensagens de celular ou um e-mail lembrando o dia e a hora do show. Se quiser saber quais são os programas favoritos dos seus amigos, a Wii TV Friend Channel conta com uma opção chamada Friend Code, que permite ainda ver as notas que seus amigos deram para a programação exibida. Pelo menos até o momento, não há previsão de uma versão ocidental Friend Channel e não se sabe se haverá possibilidades de o Brasil receber essa tecnologia da Nintendo.

GRATEFUL DEAD EM ROCK BAND

A Harmonix Music finalmente disponibilizou para download as tão aguardadas músicas da banda Grateful Dead para o game Rock Band no Xbox Live. São seis faixas: "Casey Jones", "China Cat Sunflower", "Franklin's Tower", "I Need a Miracle", "Sugar Magnolia" e "Truckin'". Cada música pode ser baixada separadamente a um preço de US\$ 1,99. Quem quiser o pacote com as seis faixas pagará US\$ 9,99.



CAPCOM®



CAPCOM TEM 15 PROJETOS EM ANDAMENTO

Recentemente, em seu blog oficial, a Capcom dos EUA anunciou que planeja soltar nada menos do que 15 grandes projetos em breve. De acordo com o texto publicado, a intenção é fazer a empresa crescer ainda mais nos próximos anos.

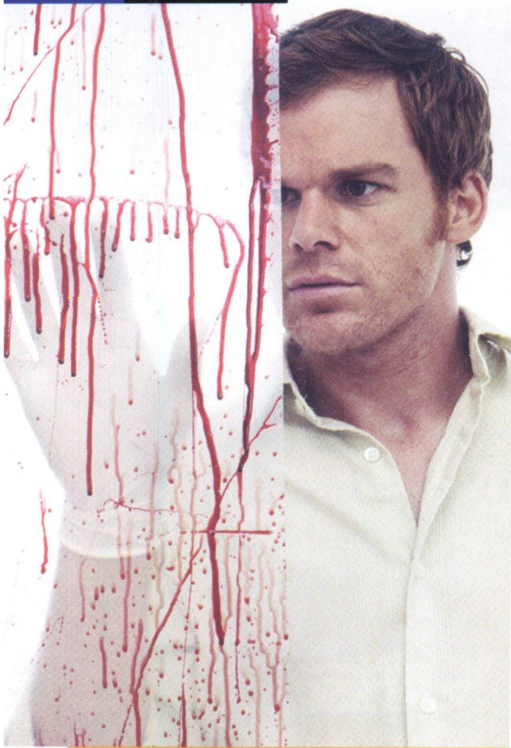
Grande parte desses projetos que estão "no forno neste exato instante", como a própria Capcom diz, incluem nomes que já conhecemos há algum tempo: Street Fighter IV, Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Resident Evil 5, Bionic Commando, Bionic Commando: Rearmed, Dark Void, Commando 3, Okami Wii (foto), Talisman, Monster Hunter Wii, Monster Hunter Portable 2nd G e We Love Golf!

Existem mais games que estão em fase de desenvolvimento, mas que não serão divulgados por enquanto. Porém, Seth Killian, que escreve para o blog norte-americano, deixou claro que muito em breve esses desconhecidos nomes chegarão ao público. Vindo da Capcom, podemos esperar tranquilamente pelo anúncio de games de qualidade.



CRIADOR DE PONG NA ATIVA

Nolan Bushnell, famoso por ter desenvolvido o game Pong e por ter fundado a Atari (considerado o "pai da indústria dos videogames"), afirmou em entrevista durante a Game Developers Conference, em San Francisco, que trabalha nesse momento em um jogo MMO (Massive Multiplayer Online, ou games online com muitos jogadores). Apesar da importante revelação, Bushnell não quis falar muito sobre o game, como o possível nome ou detalhes sobre o roteiro.



SERIAL KILLER DEXTER TAMBÉM NOS VIDEOGAMES

Um game baseado na série trazida ao Brasil pela Fox "Dexter" acaba de ser anunciado pelas empresas Marc Ecko Entertainment e Showtime Networks. "Dexter é um programa de TV bastante raro e traz camadas de ação e tensão que podem ser transmitidas perfeitamente para um jogo de videogame", afirmou Marc Fernandez, vice-presidente da Ecko Entertainment, horas antes da apresentação oficial.

O jogo deverá de fato trazer bastante ação e suspense, principalmente pelos comportamentos anormais de Dexter: "Nossos game designers, roteiristas e artistas recriarão o mundo moralmente complexo de Dexter para dar aos gamers o tipo de interatividade que eles mais adoram", completa Fernandez. Ainda não há uma previsão de lançamento e nem foram divulgadas as plataformas que receberão o game.

Para quem não conhece a história do seriado (que foi baseada num livro de Jeff Lindsay chamado "Darkly Dreaming Dexter"), Dexter Morgan é um policial especialista em análise sanguínea. Porém, ele também possui um lado obscuro: nas "horas vagas", torna-se um serial killer que faz justiça com as próprias mãos, matando os criminosos que não foram presos pela Polícia de Miami.

BLU-RAY NÃO É SUFICIENTE PARA METAL GEAR 4

Em uma recente entrevista à revista japonesa Famitsu, Hideo Kojima, criador da série Metal Gear Solid, afirmou que a versão Guns of The Patriots sofreu diversos cortes para que pudesse caber em um disco blu-ray.

O assistente de produção do game, Ryan Payton, já havia afirmado anteriormente que as faixas com as vozes originais japonesas seriam cortadas por falta de espaço nos discos das versões americanas e européias.

Além dos cortes em algumas partes, outras partes do game serão comprimidas para que também não haja cortes de cenas excessivas. Grande parte do espaço dedicado ao jogo se deve aos longos diálogos, que acontecerão com frequência na aventura.

Um disco blu-ray possui 50 GB de espaço para armazenamento de dados. Se nem isso é suficiente para MGS 4, podemos esperar por algo realmente grandioso da Konami.



SAGAT E BALROG TAMBÉM CONFIRMADOS NO NOVO STREET FIGHTER

Novo e badalado Street Fighter teve mais dois personagens revelados pela Capcom. Ambos fizeram parte de SF II: o tailandês Sagat e o boxeador norte-americano Balrog. Dos doze personagens que a Capcom já anunciou para Street Fighter IV, dez são do clássico "Street Fighter II: The World Warriors", versão que

destacou a série e revolucionou os games de luta. Apenas dois lutadores são novos até o momento: Crimson Viper e Abel. Se Vega e M. Bison forem confirmados posteriormente, todos os personagens daquele game estarão em SF IV. Foi informado também que Sagat e Balrog não poderão

ser escolhidos, mas você lutará contra eles no momento em que algumas ações forem completadas.

Além dos dois "velhos" lutadores, a Capcom anunciou mais três cenários: Drive-In at Night, na América do Norte, Beautiful Bay, no sul da Ásia e Inland Jungle, na América do Sul. Por enquanto, Street Fighter IV está com lançamento previsto apenas para Arcade.



INFOGRAMES COM NOVO PRESIDENTE QUE TRABALHAVA NA SONY

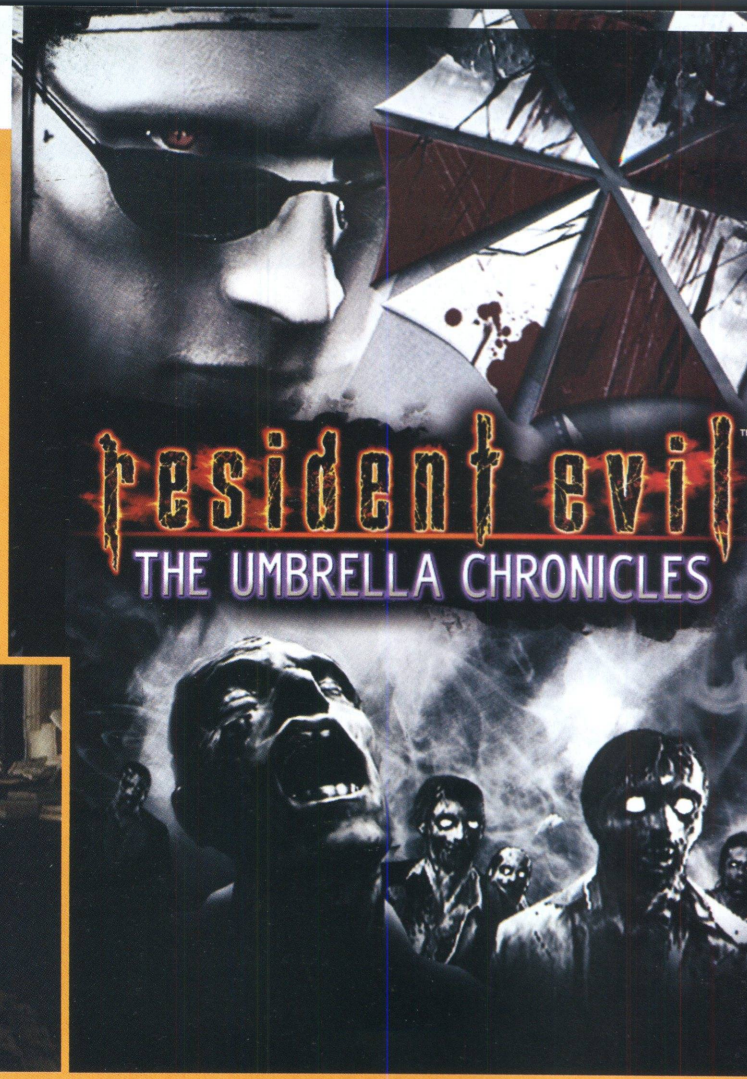
Desde o início de março, a Infogrames conta com um novo presidente. Trata-se de Phil Harrison, que larga a presidência da Sony Worldwide Studios para se dedicar à chefia da nova empresa. Ele trabalhará ao lado de David Gardner, executivo-chefe da companhia, e tem como principal objetivo transformar a Atari (cuja parte americana foi vendida para a Infogrames há alguns anos) na principal empresa do mercado online, além de supervisionar toda a parte de produção da Infogrames.

UMBRELLA CHRONICLES VENDE 1 MILHÃO DE CÓPIAS

Launched in November 2007 for Nintendo Wii, along with other big titles like Super Mario Galaxy and Crisis, Resident Evil: The Umbrella Chronicles reached the mark of 1 million copies sold, according to Capcom. 300 thousand units were sold only in the month of January in the USA.

This number left both Capcom and Nintendo very satisfied, since Umbrella Chronicles is a parallel version of the RE series. In October, Capcom and Nintendo had already announced that Resident Evil 4: Wii Edition had also reached 1 million units sold.

For those who don't know, Resident Evil: The Umbrella Chronicles is a first-person shooter game. The player only controls the aim on the screen to shoot the zombies, while the character moves on his own. It is compatible with the Wii Zapper controller.



TECTOY LANÇARÁ JOGO DE CELULAR DO SÃO PAULO FC

Como resultado de uma parceria entre a Tectoy Mobile e a Warner Bros. Consumer Products, foi anunciado o "5-3-3", primeiro game para celular oficial do São Paulo Futebol Clube. A negociação envolveu a Warner porque ela é licenciada exclusiva de produtos do São Paulo no Brasil e no Japão.

Em fase final de desenvolvimento pela Tectoy Mobile, 5-3-3 trará à tela do seu telefone celular disputas de cobranças de faltas e pênaltis. Essas partidas valerão por três campeona-

tos diferentes, divididos em circuitos: você inicia no Campeonato Brasileiro, depois chega à Copa Libertadores da América e, finalmente, disputa o sonhado Mundial de Clubes. Esses três torneios, aliás, fazem alu-

são ao nome do jogo, pois os números 5-3-3 representam a quantidade de vezes que o São Paulo os venceu (cinco vezes campeão brasileiro, três vezes campeão da América e mais três títulos mundiais interclubes).

Conforme seu desempenho no jogo, novas fases dentro dos campeonatos são destravadas, assim como novos jogadores, como Richarlyson e Jorge Wagner. Rogério Ceni, como grande ídolo, será o último jogador do Tricolor a ser desbloqueado. Os torcedores são-paulinos poderão, além do game, comprar e baixar wallpapers oficiais do clube do Morumbi. 5-3-3 estará disponível em breve nas operadoras de celular do país.

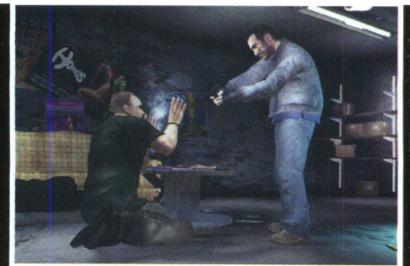


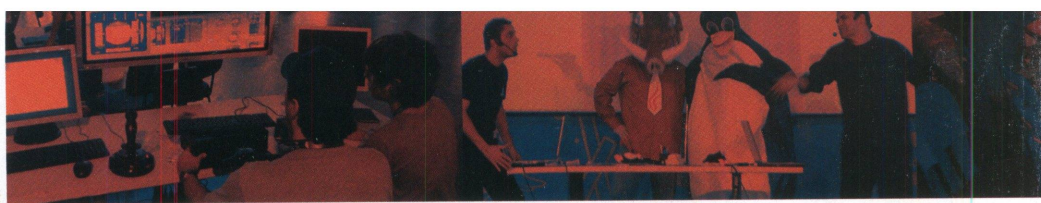
ANÚNCIO DA SONY CONFIRMA QUE GOD OF WAR III APARECERÁ "EM BREVE"

Quem comprou o game God of War: Chains of Olympus, para PSP, lançado no início de março, teve uma grata surpresa. Na contracapa do manual de instruções do game para o console portátil da Sony, há um anúncio da nova versão de God of War e a palavra "soon" (em breve). Como existiam rumores de que a terceira aventura de Kratos só sairia no final de 2009, essa é uma ótima notícia, pois dificilmente um game anunciado para "em breve" é lançado em mais de um ano.

PRIMEIRO EPISÓDIO DE GTA IV PODERÁ SER BAIXADO EM AGOSTO

Dentro do acordo da Microsoft com a Rockstar Games para a liberação de conteúdo exclusivo de Grand Theft Auto IV para o Xbox 360, John Schappert, representante da MS, divulgou (também durante a Game Developers Conference) que o download de parte do primeiro episódio de GTA IV já estará disponível no mês de agosto. Ainda haverá mais um pacote exclusivo para o Xbox 360, mas sem data confirmada até o momento. Grand Theft Auto IV será lançado dia 29 de abril.





CAMPUS PARTY 2008

Uma semana acampando e respirando tecnologia

São Paulo teve o prazer de receber a primeira edição da Campus Party fora de seu país de origem, a Espanha. Com o apoio de grandes empresas, o evento de entretenimento eletrônico ocorreu entre os dias 11 e 17 de fevereiro, no pavilhão da Bienal de São Paulo, dentro do Parque do Ibirapuera.

Ao contrário de uma feira ou evento normal, onde os expositores e visitantes chegam de manhã e vão embora à noite, um dos principais atrativos da Campus Party foi jus-

tamente o fato de não existir (pelo menos para a maioria das pessoas que lá esteve) esse "vai embora e volta no outro dia", pois os participantes poderiam levar suas barracas (que podiam ser alugadas), malas, laptops e passar a semana toda morando sob o teto da Bienal, 24 horas por dia. Lá, encontraram a infra-estrutura necessária (alimentação, higiene, segurança, lazer e, claro, Internet) para passar pelos sete dias trocando informações sem deixar o local por nenhum minuto.



ASSUNTOS VARIADOS

Um dos aspectos mais interessantes da Campus Party, que recebeu mais de 3 mil inscritos, é a quantidade de assuntos e temas relacionados à tecnologia, além das dezenas de espaços de lazer distintos e que ao mesmo tempo se misturavam. Ao lado de uma máquina simuladora de última geração, pessoas jogavam dardos em um alvo; enquanto um visitante colhia informações importantes sobre um robô em seu notebook, a menos de três metros um grupo se divertia com velhos jogos de tabuleiro ou mesa, como dominó.

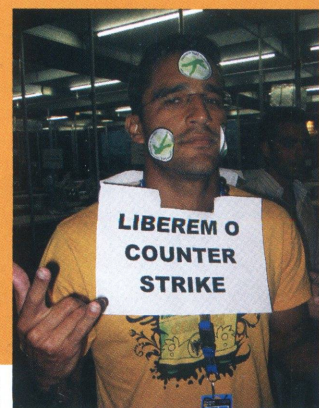
Dez áreas principais foram abordadas no evento: Astronomia, CampusBlog, Criação, Desenvolvimento, Games, Modding, Música, Robótica, Simulação e Software Livre. Cada uma dessas áreas teve a participação de convidados ilustres, como uma palestra muito interessante do primeiro astronauta brasileiro, Marcos Pontes. Outras personalidades também estiveram no evento e bateram papo com os "campuseiros", como a famosa blogueira Marimoon e Marcos Magalhães, um dos idealizadores do Festival Anima Mundi, além de Pedro Dória (dono do primeiro blog jornalístico profissional do Brasil).



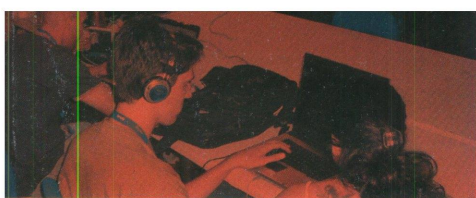
ESPAÇO TAMBÉM PARA PROTESTOS

Aproveitando a grande repercussão da Campus Party Brasil, diversos jogadores que adoram Counter-Strike estavam espalhados pelo pavilhão da Bienal do Ibirapuera com cartazes reclamando contra a proibição do game. Manifestações na sexta e no sábado (15 e 16 de fevereiro) pedindo a liberação de CS reuniram dezenas de pessoas. Mesmo com a proibição do game no Brasil e com o cancelamento do torneio oficial que haveria

de Counter-Strike pelos organizadores da Campus Party, era comum encontrarmos "campuseiros" se divertindo com o jogo em rede. Saiba mais sobre a proibição de Counter-Strike e violência nos games em nosso Especial. O Senador Eduardo Azeredo também foi criticado por um projeto de Lei que estabeleceria uma regulamentação criminal para controlar o uso da Internet no país.



Imagens gentilmente cedidas por: Fernando Mafrá (www.fmafra.com)
Renato Besen (<http://pet.inf.ufsc.br/~besen>)



CURIOSIDADES DA CAMPUS PARTY

MUITAS OFICINAS

Todas as áreas que englobaram a Campus Party Brasil realizaram oficinas com profissionais do assunto. Na música, a oficina de produção com o DJ Ganjaman ensinava a produzir diversos tipos de som, enquanto que os DJs Red Bull ensinavam a arte da discotecagem.

Outra oficina que teve grande destaque estava na área de robótica, que ensinava programação com Robôs LEGO, contava com um minicurso de criação de robôs virtuais na plataforma Unreal Tournament 2004 e ainda possuía outro minicurso com a plataforma Robotics Studio da Microsoft. Continuando na robótica, cursos de IA (Inteligência Artificial) para jogos, construções e programações de robôs móveis e robótica livre também fizeram sucesso.

Na área de software livre, oficinas de ferramentas, como Gíngua, Blender, Archimedes (CAD Livre), Cinelerra, Audacity, Linux rodando PlayStation 3, entre outras.



NA ÁREA DE GAMES, FOCO NOS FPS

Se havia uma área que interessava a 100% dos leitores da MaxPlayer, certamente era a de games. Porém, apesar de muitas atividades interessantes, não houve muita novidade no setor.

Competições não faltaram. Nada menos do que 14 games foram responsáveis por grandes disputas entre os jogadores: Call of Duty 4, World In Conflict, Unreal Tournament 3 e 2004, Quake 3 e 4, Medal of Honor: Airborne, Need For Speed: Pro Street, Team Fortress 2, Cabal Online, Warcraft III: The Frozen Zone, Day of Defeat, GunBound e TimeShift.

Na parte de oficinas, um assunto que interessou bastante aos gamers de PC: Como Otimizar Seu Micro, que ensinou os participantes a montar verdadeiras máquinas de jogos, utilizando as mais novas tecnologias ou aperfeiçoando as mais antigas.

O único grande lançamento envolvendo games na Campus Party foi uma apresentação muito atraente de Crysis, FPS da Electronic Arts.

- Enquanto apenas 15% dos "campuseiros" são do sexo feminino na Espanha, no Brasil a porcentagem foi maior (26%, de acordo com organizadores do evento).
- A abertura do evento teve a participação do Ministro da Cultura, Gilberto Gil, do Prefeito de São Paulo, Gilberto Kassab e do Governador do Estado José Serra.

- Ao todo, 360 atividades oficiais ocorreram durante a semana.
- Mais de 20.400 refeições foram servidas aos "campuseiros".
- A média de idade dos participantes do evento foi de 23 anos.

STEVEN JOHNSON FOI DESTAQUE DA ÁREA DE BLOGS E FOTOLOGS

Os blogueiros também tiveram muito o que conversar, aprender e trocar informações na Campus Party, com a participação de grandes personalidades do mundo da cybercultura, como o norte-americano Steven Johnson (www.stevenberlinjohnson.com), que aproveitou para lançar dois livros no evento, e da canadense Heather Champ, gerente de comunidades do site Flickr.

"Cultura da Interface - Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar" e "Emergência - A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares" foram os dois livros lançados por Johnson. Ele conversou muito sobre comportamento na Internet com os campuseiros e ainda teve tempo para uma sessão de autógrafos ao final da conferência, atendendo a todos de forma bastante simpática.

Já Heather Champ, fotógrafa e web designer, que agora dedica todo seu tempo administrando o site de fotos Flickr (www.flickr.com), aproveitou sua conferência para falar da evolução e progresso dos fotologs e fotoblogs, citando um projeto que o Flickr possui com a Biblioteca do Congresso dos EUA para trocas de informações e fotografias históricas.

Além deles, outros especialistas apresentaram palestras e ensinaram truques para ajudar os blogueiros, como novas ferramentas, widgets, artes etc.

MODDING PARA CASES BONITOS E POTENTES

Quem conferiu de perto o campeonato e toda a área de modding viu peças que realmente eram um show à parte: muitas luzes, designs mirabolantes e criatividade incrível dos participantes na construção real ou virtual de seus gabinetes. As oficinas sobre o assunto também foram as mais concorridas e ensinavam passos básicos e avançados na construção de um case, variando desde a organização dos cabos até a construção de um LCD, além de dicas de criação de aerografias, baybus e relógios binários. ■



ESTAMOS ANSIOSOS PARA A CAMPUS PARTY BRASIL 2009!

Era inegável o clima de "fim de festa" nos últimos momentos da Campus Party. Afinal, depois de viver uma semana em um lugar repleto de gente nova e com os mesmos interesses, desarmar a barraca, desligar o laptop e fazer as malas não foi nada fácil. Mesmo assim, os "campuseiros" ficaram contentes com o número de contatos e amizades que nasceram no evento. Por ser a primeira Campus Party, podemos dizer que o sucesso foi muito acima do

esperado e que tudo correu melhor do que se imaginava. Isso nos dá a tranquilidade da certeza da realização do evento ano que vem (já confirmado), quem sabe com ainda mais novidades.

Mais espaço também será imprescindível. Afinal, se a primeira edição teve tanto sucesso e as 3 mil vagas se esgotaram rapidamente, ano que vem a procura deve ser maior. Haja lugar para tanta barraca!

CASEMODDING: A ARTE DE 'TUNAR' PCS

Coloridos, inusitados ou bizarros, os PCs modificados já viraram mania

Não se sabe exatamente quando surgiu a idéia, mas o fato é que cada vez mais o Casemodding (ou Case mod) vem conquistando adeptos entre os usuários de PC. Se você não sabe do que se trata, nós explicamos: o termo vem da junção de Case (caixa, gabinete) e Modding (modificação). Ou seja, qualquer modificação na estrutura física de seu PC é considerada um 'modding'.

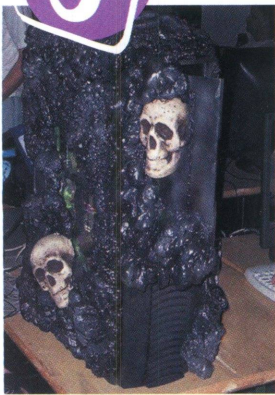
No início, as modificações eram feitas com o intuito de melhorar a performance do sistema, já que a cada dia surgiam softwares mais pesados, exigindo mais da máquina.

A prática do 'overclocking' (processo de forçar um componente de computador a rodar numa frequência mais alta do que a especificada) também ficou cada vez mais popular, o que superaquecia os processadores. Sendo assim, tornou-se comum a modificação física do gabinete, através da adaptação de novas aberturas para a passagem de ar, a instalação de coolers auxiliares ou refrigeração à água. Como muitas vezes o resultado enfeava a máquina, deixando fios expostos e carcaças retorcidas, os 'modders' passaram a improvisar alguns acessórios, valorizando assim a estética.

E o que um dia começou como improviso, acabou como exclusividade. Hoje em dia, há uma ampla variedade de acessórios para quem quiser personalizar a sua máquina, como adesivos, tintas especiais, luzes coloridas e painéis de acrílico em diferentes formatos. E com todas essas opções, muitos 'modders' levam a sério a personalização, criando peças no mínimo inusitadas. Pensando nisso, fizemos uma seleção com alguns dos mais diferentes 'moddings'.

Confira o ranking:

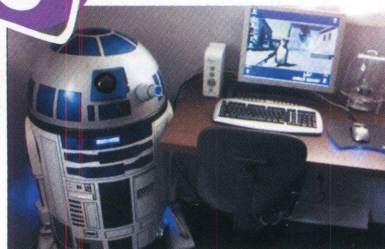
5º LUGAR



CEIFADOR SINISTRO

Caveiras incrustadas em um gabinete carbonizado – esse foi o escolhido de nosso redator-chefe. Uma montanha de cinzas e caveiras dando um clima bem macabro ao ambiente de uso.

3º LUGAR



R2D2

Aqui vemos um bom exemplo de 'modding' temático. Até mesmo quem não é lá muito fã de Star Wars tem que admitir que gostaria de ter um R2D2 desses em casa. Será que ele faz todos aqueles barulhinhos?

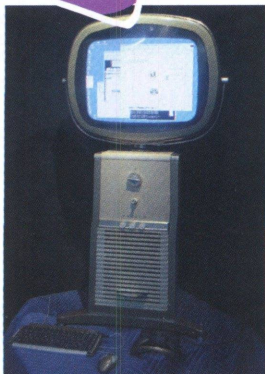
1º LUGAR

COMPUBEAVER

Aqui está o vencedor entre os mais bizarros Casemods de todos os tempos. Desenvolvido por Kasey McMahon, de Los Angeles, o CompuBeaver é um computador instalado dentro de um castor empalhado. Isso mesmo – um castor empalhado. Que tal experimentar isso com o seu animalzinho de estimação quando ele 'bater as botas'? Quem não gostará nada da idéia, é claro, são as entidades de defesa dos animais.



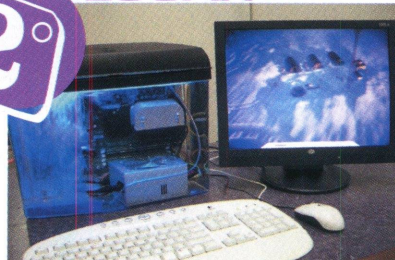
4º LUGAR



PREDICTA

Construído por Dale MacDonald, do Onomy Labs (Menlo Park – Califórnia), esse é sem dúvida um dos mais estilosos do gênero. Usando o gabinete de um televisor Predicta, da Philco, ele utiliza em seu projeto os seletores originais do aparelho como mouse.

2º LUGAR



AQUÁRIO

Este inusitado 'mod' consiste num PC instalado dentro de um aquário, e o melhor: todas as peças estão mergulhadas em óleo mineral! Os autores dessa original idéia garantem que o PC funciona normalmente, e até disponibilizaram um vídeo na internet ensinando como fazer. Só faltaram os peixinhos.

+ DE 800 JOGOS E MUITA NOVIDADE



WINDOWS GAMES



Corra até a banca antes que seja tarde

Com direito a Darth Vader e Yoda, quarta versão tem tudo para ser o game do ano

Por Michel Calil

SOUL CALIBUR IV

Poucos meses nos separam de Soul Calibur IV. Dentro do andamento natural das coisas, ele será disparado o melhor game de luta do ano e, quem sabe, figurará de um modo geral no topo da lista com todos os gêneros somados. Desde sua primeira aparição para o Dreamcast e Arcade, em 1998 (sem levar em consideração o excelente Soul Edge, que deu origem ao game), já se notava que Soul Calibur seria uma série diferenciada. No ano citado, não era nada fácil um jogo de luta 3D empolgar os gamers que, em sua maioria, preferiam os bons e velhos personagens 2D (na verdade, até hoje há grande empatia pelos personagens bidimensionais), mas Soul Calibur começou a mudar essa história.

2002 e 2005 nos brindaram com as versões II e III respectivamente, com visual e jogabilidade de encher os olhos e personagens cativantes. Agora, Soul Calibur IV promete muito mais do que isso. Visual com 1080 linhas de imagem e personagens de Star Wars são só o começo. Nas páginas a seguir, todos os detalhes fornecidos pela Namco Bandai Games farão até os mais céticos aguardarem a quarta versão de Soul Calibur com água na boca.

“VISUAL E BELEZA INTENSOS”

Essa frase de Makoto Iwai, vice-presidente executivo da Namco Bandai, resume bem o que a companhia nos reservou na parte visual de Soul Calibur IV. Pelas imagens e vídeos já divulgados, não é exagero afirmar que ele estará entre os jogos mais bonitos do ano. É claro que o framerate a 60 quadros constantes também ajuda muito no ambiente geral do novo Soul Calibur. Repare nos detalhes de cada parte da roupa dos personagens e veja com atenção cada centímetro do cenário. Chega a ser impressionante o capricho nos pequenos detalhes dos lutadores e dos cenários.

PLATAFORMAS DIFERENTES, VERSÕES IDEM

Estreante da nova geração de plataformas, a franquia Soul Calibur estará presente no PlayStation 3 e Xbox 360. O Nintendo Wii ganhou uma versão própria, chamada Soul Calibur Legends, mas não será de luta, e sim uma aventura em terceira pessoa. Porém, o fato de o game ser lançado em duas plataformas não significa que os donos dos consoles experimentarão exatamente a mesma versão. Cada um terá personagens exclusivos (assim como ocorreu em Soul Calibur II em outros consoles) e bem interessantes. O console da Sony, por exemplo, contará com a ilustre presença do Sith Darth Vader. Mas o videogame da Microsoft não deixará por menos e trará o mestre Jedi Yoda exclusivamente para fazer parte de seu elenco de personagens. Bem, talvez isso não seja tão divertido assim se você possui um Xbox 360 e adora

Vader ou acabou de comprar um PlayStation 3 e morre de vontade de controlar Yoda. Outro lado negativo dessa decisão de colocar apenas um personagem de Star Wars em cada plataforma é que infelizmente será impossível um duelo entre Darth Vader e Mestre Yoda em Soul Calibur IV. Além disso, a Namco Bandai tentará utilizar ao máximo as capacidades e especialidades de cada hardware e, por isso, provavelmente deveremos encontrar algumas diferenças visuais entre ambos.

ELENCO RECHEADO E MAIS OPÇÕES DE EDIÇÃO

Com a idéia de realmente criar o melhor game de luta 3D de todos os tempos, é preciso pensar em todos os aspectos possíveis. A seleção de personagens que farão parte de um jogo é algo essencial nesse processo. Dessa forma, a Namco Bandai, mesmo sem ter confirmado a lista de personagens completa, já adiantou que uma “peneira” com os melhores lutado-



SOUL CALIBUR LEGENDS PARA FÃS DA NINTENDO

É inegável que todas as atenções estão voltadas para Soul Calibur IV. Infelizmente para quem tem o Nintendo Wii, ele não será lançado para o console. Porém, para tentar amenizar um pouco a falta do game, a Namco Bandai resolveu desenvolver Soul Calibur Legends, uma versão exclusiva para o Wii, que chegou ao mercado no último mês de novembro, mas não fez o sucesso esperado e não pode ser comparado à série original. Diferente de Soul Calibur IV, Legends baseia-se inteiramente em ação em terceira pessoa. Vários personagens clássicos da franquia estão nessa nova versão matando todos os inimigos que surgirem pela frente em diversas fases, ao contrário dos duelos individuais das edições normais.

Utilizar os joysticks diferenciados do console da Nintendo é um dos grandes atrativos do game. O jogador pode comandar o personagem através dos controles Remote e Nunchuk.



ORIGEM DA SOUL CALIBUR SERÁ CONTADA

Após cinco versões (somando-se os dois "Soul Edges"), saberemos mais sobre a origem da espada Soul Calibur. De acordo com a Namco Bandai, esse será o foco da história do game, que contará detalhes sobre o surgimento da mítica espada, que veio se opor à Soul Edge, espada amaldiçoada. Com essa linha de história, os personagens lutarão pelas galáxias através de espadas mais poderosas, de seus objetivos pessoais e prontos para encararem o Julgamento Final. Juntamente com o modo de luta que estamos acostumados e que sempre foi o mais divertido, os desenvolvedores prometem um modo de história melhor e mais ágil do que o Lost Chronicles, de Soul Calibur III.

res das versões anteriores será feita e eles se juntarão a figuras inéditas, também não reveladas até o momento (com exceção dos dois personagens de Star Wars já citados, obviamente, e de uma amazona chamada Hildegard Von Krone). Pelo menos três dos lutadores que já passaram pelo game nas outras edições da franquia já estão garantidos: o samurai Mitsurugi, além de Ivy e Nightmare, que aparecem nos trailers divulgados. Há rumores de que Siegfried, Sophitia, Taki, Tira e Yoshimitsu devem retornar à série (confira "Lista de personagens" para saber quais personagens deverão estar no game).

No modo de criação de personagens, algumas mudanças prometem deixar o jogador com mais autonomia sobre seus lutadores. Além disso, não será apenas a parte visual das roupas e espadas deles que será alterada, mas também o desempenho de acordo com o tipo de equipamento escolhido. Outra novidade é que agora seus personagens criados poderão ser selecionados nas batalhas multiplayer online contra qualquer oponente espalhado pelo mundo.

TUDO EM ALTA DEFINIÇÃO

Visual nunca foi problema para nenhuma versão anterior de Soul Calibur. Desde o primeiro, gráficos, polígonos, movimentações e ambientes impressionaram. Mas, desta vez, o capricho deve chegar a um nível jamais visto em um game de luta. PS3 e Xbox 360 deverão rodar Soul Calibur em HD, com 1080 linhas de definição progressivas. Claro que será necessária uma televisão com funções de alta definição para aproveitar todo o visual que o game nos oferecerá. Por isso, os donos de TV com HD já podem começar a esfregar as mãos.

A Namco Bandai afirmou ainda que Soul Calibur IV funcionará a constantes 60 fps (frames per second, ou quadros por segundo), o que já acontecia com seus antecessores. Aqui, a novidade é que essa constância de 60 quadros deve acontecer também na versão online.

NOVOS MODOS DE COMBATE

A promessa da desenvolvedora Project Soul, mesma equipe responsável pelas versões I e III de Soul Calibur e também por Soul Blade, é de que a jogabilidade será revolucionária e trará o gamer a uma nova realidade em combates 3D. Na verdade, praticamente todos os anúncios e releases de desenvolvedores e distribuidores fazem afirmações semelhantes ao apresentar até mesmo games horríveis, mas acreditamos que realmente Soul Calibur IV será de fato diferente.

Primeiro, porque sempre vimos grandes evoluções na jogabilidade da série. Segundo, porque as novas plataformas oferecem mais recursos que, se bem aproveitados, podem ampliar movimentos, quantidade e variedade de golpes. O número de quadros por segundo e câmeras também ajudam a elevar nossa expectativa em torno da jogabilidade. Inteligência artificial difícil de ser batida e bastante aprimorada em relação às versões anteriores, cenários interativos (e bem maiores do que o normal) com as lutas e novos sistemas de batalha farão parte do ambiente de lutas de Soul Calibur IV. Outra novidade será a implementação de "golpes finais", algo semelhante a Mortal Kombat. Aguarde também algum tipo de mudança na barra de energia, pois ela será integrada a uma nova característica do game ainda não revelada.

PERSONAGENS

Yoda

O QUE ESPERAR DE SOUL CALIBUR IV

Como já citamos em outra parte dessa matéria, as frases de efeito que são ditas o tempo todo por desenvolvedores ou aparecem escritas em press releases nem sempre (ou raramente) podem ser levadas a sério, principalmente quando lemos ou ouvimos termos como "revolucionar a maneira de jogar" ou "algo jamais visto em um jogo". Mas com Soul Calibur, é diferente. Dele, podemos esperar tudo que foi anunciado até aqui ou até mais. Em nenhuma de suas três versões anteriores Soul Calibur deixou a desejar em nenhum aspecto. Ele sempre respondeu muito bem às expectativas criadas e certamente não será agora, em plataformas tão modernas, que ficaremos decepcionados. Sem exagero, estará entre os grandes games de 2008.

Somando alguns personagens novos confirmados e o provável retorno de outros que já fizeram parte da série, Soul Calibur IV já conta com dezoito nomes (a Namco Bandai promete revelar mais nomes numa data próxima ao lançamento do jogo):

- Astaroth
- Cassandra
- Darth Vader
- Hildegard von Krone
- Ivy
- Maxi
- Mitsurugi
- Nightmare
- Raphael
- Seong Mi-na
- Siegfried
- Sophitia
- Taki
- Tira
- Voldo
- Yoda
- Yoshimitsu
- Yun-seong

Astaroth

Hildegard von Krone

Cassandra

Ivy

Darth Vader

Mitsurugi

Raphael

Yun-seong

Sophitia

Maxi

Nightmare

Siegfried

Tira

Voldo

Taki

Seong Mi-na

X360 PS3

GRAND THEFT AUTO IV

De volta à Liberty City! Por Douglas Konai

Ficha Técnica - Fabricante: Rockstar North - Distribuidor: Rockstar Games - Gênero: Ação e Aventura - Lançamento: 29/04/2008

Este clássico que já rendeu à Rockstar Games nada mais, nada menos que 900 bilhões de cópias ao redor do mundo chega mais uma vez para deixar muitos jogadores grudados em frente à TV, e durante dias, diga-se de passagem. Podemos dizer que o assunto mais polêmico deste novo episódio de GTA ficou por conta das modificações na jogabilidade na qual a empresa Rockstar Games anunciou. Em outras palavras, poderiam os desenvolvedores melhorar um jogo que já rendeu tantas vendas assim? É bem provável que sim, pois foram eles que inventaram esse gênero de jogo conhecido também como ação em mundo real e que hoje dá abertura para jogos como

O Poderoso Chefão, por exemplo, que segue a mesma linha.

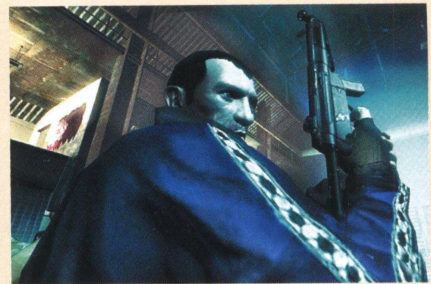
Das mudanças feitas no jogo, podemos salientar que é admirável a extensão da cidade de Liberty City que se baseia na cidade de New York. Dessa vez, cada rua terá um nome, onde será possível ouvi-las através do rádio da polícia dizendo por onde você acabou de passar. Esse detalhe será bastante útil para poder mapear um caminho novo e evitar ser preso, ou até mesmo mudar a sua rota pegando um táxi com destino de Broker (Brooklyn) até Algonquin (Manhattan).

As interações durante o jogo também podem mudar de acordo com as próprias interações que fizer, por exemplo, o personagem efetivamente empurrará alguma pessoa que estiver se aproximando demais dele.

As seqüências cinemáticas presentes no jogo não parecem estar muito diferentes dos seus antecessores, porém muito bem feitas, é claro! Já no que diz respeito à jogabilidade, apesar da Rockstar não ter revelado muitas coisas, aparentemente será mais fácil mirar nos inimigos e passar de um alvo para o outro mais rapidamente através da mira automática. Para se proteger, um movimento novo foi adicionado para poder se esquivar de ataques com mais precisão. Seu celular, ao contrário do antecessor que só lhe servia para receber missões, agora também fará ligações, tendo sua lista de contatos para chamar quando precisar chegar a algum lugar, ou pessoa.

PARA PASSAR VONTADE

O jogo inicia com o protagonista Niko Bellic no Star Junction, que será a versão do Times Square do GTA IV, recebendo uma ligação do corrupto policial Francis McReary fazendo-lhe uma chantagem. Este manda dar uma lição em um advogado que está juntando evidências para pegar policiais corruptos. No entanto, ao



contrário do modo antigo em que você simplesmente se dirigia até o escritório de alguém, pegava uma arma e colocava um ponto final no assunto, agora terá maneiras mais sutis e inteligentes de fazer as abordagens, ou seja, com menos expectadores. Isso acontece logo em seqüência, onde você entrará em uma Internet Café e entrará no website do tal advogado agendando uma entrevista com o mesmo. Assim como seu novo celular, essa também será uma nova maneira de interatividade; através de um PC poderá acessar a interface gráfica que lhe permite navegar na Internet, checar e-mails e algumas outras funções básicas.

Contudo, antes de Niko ir ao seu destino, McReary irá lhe dizer que precisará de uma arma para completar a tarefa. Então Niko ligará para seu amigo Little Jacob que irá ajudá-lo no que precisar. Infelizmente nessa nova versão do game teremos que dar adeus à loja Ammu-Nation, ela não estará mais presente em cada esquina nos antecessores. Para conseguir suas armas agora, terá que contar com pessoas como o Jacob.

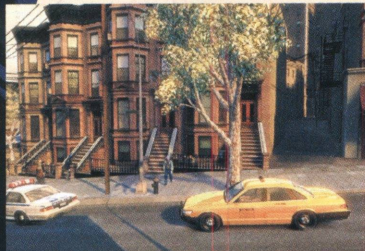
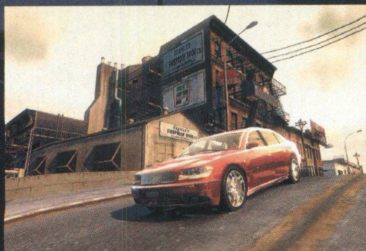
Antes de conseguir colocar as mãos em uma arma, saia do Star Junction e vá até o beco onde Jacob se encontra, para isso, volte à velha e divertida tarefa de GTA: pegar carros "emprestado". Anteriormente, podíamos pegar qualquer carro estacionado por perto, pois todos eles estavam destrancados e incrivelmente com a chave no contato, mas agora será diferente. Você verá Niko quebrando o vidro do carro com os pés, ou o cotovelo para abrir o carro. Assim que o fizer, um pequeno filme começará a rodar e... o resto, só mesmo jogando para saber. Bom divertimento a todos! ■

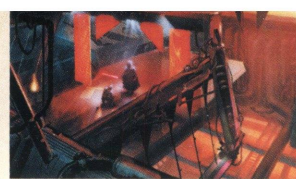
Pontos positivos

Novas interatividades, ótimos gráficos e dimensões.

Pontos negativos

Não será mais possível pilotar aviões, apenas helicópteros.





PS3 X360 Wii PS2 DS

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Que a força esteja com você! Por Douglas Konai

Ficha Técnica - Fabricante: LucasArts - Distribuidor: LucasArts - Gênero: Ação - Lançamento: Abril a Junho de 2008

A LucasArts já demonstrou com o anúncio do jogo Indiana Jones a próxima geração de jogos que eles querem impor diante de uma tecnologia até então guardada as sete chaves e com Star Wars, como já era de esperar, não será diferente.

Neste novo jogo de Star Wars serão utilizadas duas tecnologias que a LucasArts desenvolveu em conjunto com terceiros, estas são chamadas de Euphoria e Matéria Molecular Digital. O Euphoria se baseia em uma espécie de consciência ambiental, ou em outras palavras uma inteligência artificial que permite interagir em diversos ambientes, por exemplo, se agarrar em algum lugar quando está caindo. O outro citado simula uma grande gama de materiais realísticos, o qual é muito mais impressionante do que parece.

TECNOLOGIA A SERVIÇO DA DIVERSÃO!

Detalhes extremamente bem feitos poderão ser vistos no jogo, tais como em quiosques feitos de diferentes materiais, plataformas de madeira lascadas de maneiras diferentes, um vidro mostrando a Estrela da Morte, uma estátua de um Jedi ou um Jar Jar em tamanho real encapsulado em carbonite.

Os detalhes ficam ainda mais expressivos quando interagimos com o jogo. Ao jogarmos o robzinho R2 em direção a alguns materiais, podemos então visualizar diferentes tipos de comportamento através deste feito, e os resultados não poderiam ser menos surpreendentes.

Direcionando o R2 em direção a uma base de cristal, podemos vê-la se quebrando, já se for contra um Jar Jar em carbonite por exemplo, o dano será praticamente zero. Todos os materiais foram refeitos a fim de

respeitar as quedas, batidas e demais leis da natureza, assim como devem ser.

Outro grande exemplo de detalhes pode ser visto em um esqueleto gigante de um Rancor que se desmonta perfeitamente nas juntas quando atingido. Ainda no Rancor, podemos ver uma estrutura de madeira onde podemos apreciar perfeitamente o segundo componente tecnológico do jogo, o Euphoria.

Atirando contra os Storm Troopers, que estão localizados na estrutura de madeira acima do esqueleto do Rancor, veremos os soldados se segurando nos pilares com uma das mãos, com as duas, ou com nenhuma delas, dependendo da interatividade e do comportamento que eles estão passando naquele momento. Em outras palavras, eles irão se segurar caso estejam em perigo iminente ou se acharem que precisam. Se muitos soldados começarem a subir na estrutura de madeira, o peso fará com que a estrutura de madeira fique deformada até que finalmente irá se partir em dois pedaços.

Neste jogo que ocorre em tempos futuros, encontraremos o já visto planeta Falucia do Episódio III, onde o jogador irá encontrar um cenário cheio de fungos gigantes escorrendo e interagindo com detalhes bastante convincentes.

Mas o ápice do jogo, veremos onde realmente a LucasArts que levar o jogador, pode ser visto em uma cena em que alguns cavaleiros Jedi estão dizimando um grupo de Storm Troopers, bem como o ambiente em sua volta com seus incríveis poderes da Força, seja partindo o chão ao meio, ou arremessando os corpos dos soldados pelo ar. Todos os pontos fortes deste jogo estão direcionados aos detalhes e interatividade. Isso somado a grande jogabilidade dos jogos realizados pela LucasArts até então,

podemos esperar mais um grande jogo. **E que a força esteja com todos nós!**



Pontos positivos

Nova tecnologia de gráficos e inteligência artificial.

Pontos negativos

Ainda não apresentados.

PS3 PSP WII DS X360 PC PS2

IRON MAN: THE GAME

O vingador vermelho e dourado chega com tudo nos cinemas e nos videogames *Por Emílio Calil*

Ficha Técnica - Fabricante: Secret Level - Distribuidor: Sega - Gênero: Ação - Lançamento: Abril a Junho de 2008

Os fãs dos heróis da Marvel há um bom tempo não têm do que reclamar. Os filmes para o cinema estão ficando cada vez melhores e mais personagens dos quadrinhos vêm ganhando destaque nas telonas. Conseqüentemente, mais jogos para videogames têm sido lançados. E chegou a vez de um dos super-heróis mais bacanas da editora ganhar vida no cinema e, obviamente, nos videogames: o Homem de Ferro (ou Iron Man, em inglês). O famoso vingador de armadura vermelha e dourada até hoje não teve uma representação à altura no universo dos jogos eletrônicos, ganhando apenas um título inexpressivo para Game Boy Advance há cinco anos e tendo feito uma aparição pobre no PlayStation e Saturn em 1996. Certamente, não foi uma carreira grandiosa para um super-herói desse calibre. Até agora. Apesar do passado pouco glorioso do Homem de Ferro nos videogames, a Sega está preparando uma adaptação do novo filme para múltiplas plataformas, que deve chegar às lojas quase no mesmo período da estréia nos cinemas da produção cinematográfica dirigida por Jon Favreau e estrelada por Robert Downey Jr. O jogo, que está sendo desenvolvido pelo estúdio Secret Level, responsável por títulos como America's Army: Rise of a Soldier e o recente Golden Axe na Xbox Live Arcade, terá uma história muito próxima à do filme, além de um visual belíssimo.

ACROBACIAS PARA SALVAR A PELE

Nas demonstrações e vídeos do jogo que foram exibidas ao público há algum tempo, ficou claro que os desafios do Homem de Ferro mudarão conforme o ambiente

em que o jogador estiver. Por exemplo, em uma fase com mísseis terra-ar disparados contra o personagem, como a Sega demonstrou, era relativamente fácil desviar dos obuses enquanto o Homem de Ferro voava — mais fácil do que quando ele está no chão e precisa correr de tanques que o atacam incessantemente. Além disso, evitar ser atingido requer um esforço defensivo estratégico que certamente interrompe as chances do Homem de Ferro de iniciar um contra-ataque rápido. Se o jogador tiver um "timing" perfeito, é possível segurar os mísseis disparados e mandá-los de volta aos seus atacantes.

Na mesma demonstração da Sega, pôde-se conferir outra forma de fugir aos ataques, que é levar o Homem de Ferro ao mais alto possível na atmosfera, o que o deixará longe dos mísseis terra-ar. Entretanto, enquanto os perigos em terra firme são evitados, a altura fará com que o jogador encare novos problemas, como o combate contra poderosos jatos MIG a quase 500 Km/h.

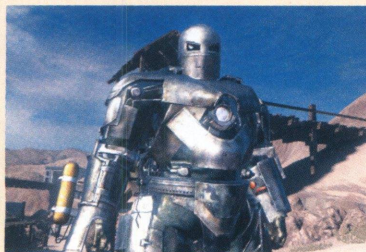
INOVAÇÃO DE FASES É DESAFIOS

Parece que o design do jogo possibilitou a criação de uma variante dos conceitos presentes em muitos jogos de ação que exigem a evolução do personagem (como força e habilidades) para que ele possa seguir adiante nas fases. Nesses jogos, se o seu personagem não atinge certo nível esperado, você pode ter sérios problemas com alguns subchefes de fase ou outros obstáculos, o que o impedirá de avançar para outras áreas. Em Iron Man, entretanto, isso ocorrerá em um vasto ambiente 3D, em vez de um mapa 2D linear, o que tornará o jogo muito mais desafiador.

O lançamento de Iron Man está previsto para meados de maio deste



ano. Até lá, veremos se o Homem de Ferro finalmente recebeu o tratamento que merece em um jogo. O filme tem criado grande expectativa entre os fãs e espera-se que isso seja transferido também para os esforços da Sega e da Secret Level em criar um jogo com alto nível de entretenimento. ■



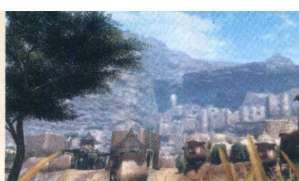
Pontos Positivos

Fidelidade ao filme e gráficos fantásticos

Pontos Negativos

Novatos podem ter dificuldade em desviar dos mísseis

PC



FAR CRY 2

Alta interatividade e realismo são as grandes novidades *Por Alexandre Chicaoka*

Ficha Técnica - Fabricante: Ubisoft Montreal - Distribuidor: Ubisoft - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Lançamento: Julho a Setembro de 2008

Há quatro anos, o rol dos shooters em primeira pessoa foi incrementado com o lançamento de um título que não apenas agradou a exigente crítica, como também angariou novas legiões de incansáveis guerrilheiros nos campos de batalha do gênero de ação. Estamos nos referindo a Far Cry, da Crytek, que surpreendeu pela qualidade gráfica e inteligência artificial.

Neste princípio de 2008, e junto de tantos títulos de ação já lançados, Far Cry continua a sustentar a reputação positiva que lhe foi atribuída e está bem

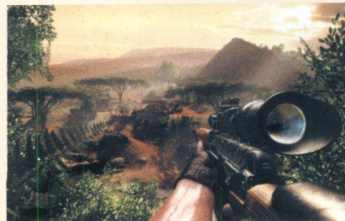
próximo de ter sua seqüência ocupando as disputadas prateleiras de games: Far Cry 2, produzido pelo estúdio Montreal da Ubisoft (que adquiriu da Crytek os direitos do game), promete render boas horas de entretenimento.

Prepare-se para experimentar alta interatividade, além, é claro, do realismo do título de estréia, desta vez ainda mais aprimorado. Destaque para a simulação eólica: o vento é um grande coadjuvante, atuando sobre elementos como poeira e fumaça, tal qual o mundo de verdade nos mostra. Torres de fumaça, por exemplo, acompanharão a direção do vento. Tudo muito real.

O "CHACAL"

Far Cry 2, gerenciado por um engine totalmente novo

e, por enquanto, exclusivo para o PC, impele o gamer a aceitar uma tarefa nada convidativa (ou seria o contrário?), isto é, liquidar com Jackal, um petulante traficante de armas que nutre a demanda bélica de duas facções militares africanas inimigas. Assim como não foi nada fácil sobreviver ao pesadelo na ilha do primeiro jogo, o início de Far Cry 2 leva a crer que o novo game não fugirá da tônica de seu antecessor. Sob a pele de um mercenário, você, acometido pela malária, vê-se impotente diante do escárnio verbal do inimigo, que poderia acabar com sua vida naquele instante, mas que prefere deixar-lhe à mercê da doença. Essa é a "deixa" para o início da caçada a Jackal. ■



PS3

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Série aposta nas corridas online *Por Alexandre Chicaoka*

Ficha Técnica - Fabricante: Polyphony Digital - Distribuidor: Sony Computer Entertainment - Gênero: Corrida - Lançamento: 15/04/2008

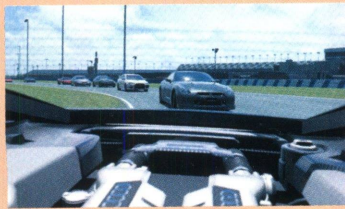
Pelo histórico de sucesso, é comum que a série Gran Turismo atraia os olhares dos gamers a cada nova seqüência lançada. E não tem sido diferente com Gran Turismo 5 Prologue. Se GT sempre foi marcado pelo desfile de esportivos, garantido pela licença de grandes fabricantes automotivas, e pelo nível gráfico acima da média, a expectativa em torno de Prologue para PS3 é redobrada. Os fãs não perdem por esperar. A começar pelos modos de corrida a serem oferecidos. De "pegas" no estilo time-attack até desafios drift, o gamer poderá apreciar o antigo e

o novo da série, com disputas para todos os gostos. As pistas também prometem dividir espaço com as atrações de Prologue. London, Eiger Nordwand e Daytona, além das nipônicas Suzuka e Fuji Speedway, configuram-se entre os circuitos do jogo.

GT NA TV

No ar ou fora dele? Ou melhor, conectado ou não? Eis a questão em Prologue para PS3. A comunicação com a rede mundial faz desse um game de novas possibilidades, consideravelmente diferente de encará-lo offline. Já na página principal do game, quando conectado ao serviço PlayStation Network, o jogador poderá perceber o que isso representa. Curiosas opções como um mapa apontando condições meteorológicas de

idades que abrigam famosos circuitos de corrida, um calendário de eventos e recursos adicionais para um serviço especial de vídeo são disponibilizados para o gamer. Este último, denominado Gran Turismo TV, é um serviço de reprodução de vídeo que permitirá aos gamers aficionados pelo automobilismo conhecerem aspectos técnicos e culturais relacionados às suas máquinas preferidas e, quem sabe, interagir com públicos das mais variadas modalidades de corrida automobilística. Pelo lado dos fabricantes automotivos, o Gran Turismo TV poderá servir de vitrine para suas principais vedetes de quatro rodas. ■



WII

OKAMI

Pinceladas com a deusa do sol *Por Fábio Almeida***Ficha Técnica** - Fabricante: Clover Studio, Ready at Dawn - Distribuidor: Capcom - Gênero: Ação/Aventura - Lançamento: 15/04/2008

Desde que foi lançado para PlayStation 2 no final de 2006, Okami nunca recebeu a atenção que realmente merece. Isso porque, na época, o grande destaque era o então recém-lançado console PS3, e embora o jogo tenha sido sucesso absoluto de crítica, infelizmente o mesmo não se repetiu com o público. Mas a verdade é que Okami é um dos melhores e mais inovadores títulos já lançados, e tem tudo para finalmente fazer sucesso, agora no Nintendo Wii. A história é recheada de elementos da cultura xintoísta, e os jogadores controlarão a deusa do sol Amaterasu (também conhecida como Ama-Terasu-

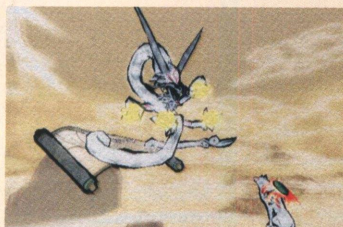
Oho-Mi-Kami), que deve enfrentar seres malignos que roubam a felicidade das pessoas, tornando o mundo sombrio e sem cor.

A PENA FERRE MAIS QUE A ESPADA

Em Okami, basicamente você irá resolver quebra-cabeças usando o pincel celestial, que é o seu principal recurso. Com ele, são feitos vários desenhos na tela que se transformam em um tradicional pergaminho de gravuras, daqueles onde se fazem os ideogramas orientais. Nesse momento o tempo

pára, fazendo com que a imagem fique congelada e pronta para a pincelada. No início, os jogadores (principalmente os ocidentais) podem até estranhar o fato de jogar com uma

deusa-loba xintoísta e ter como principal arma um pincel, mas aos poucos, a história emocionante e os cenários deslumbrantes cativam qualquer jogador. ■



PS3 PC X360

HAZE

Desmantelando a Mantel *Por Fábio Almeida***Ficha Técnica** - Fabricante: Free Radical Design - Distribuidor: UbiSoft - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Lançamento: 20/05/2008

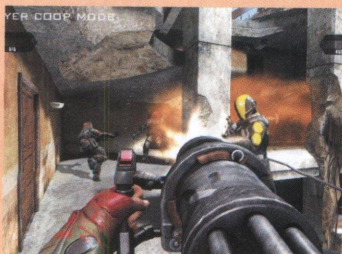
A Mantel Corporation, um exército particular munido de tecnologia de ponta e o melhor arsenal existente, tem usado todas as suas armas para acabar com o terror causado por ditadores e facções terroristas. Você assume o papel de Jake Carpenter, o mais novo recruta da empresa, e tem como primeira missão acabar com um grupo de rebeldes. Tudo vai bem, até que algo de errado acontece quando seu esquadrão usa o néctar, uma nova droga usada pela Mantel para aumentar a força, a resistência e a velocidade de seus soldados. A droga apresenta alguns efeitos

colaterais, fazendo com que seus companheiros sofram surtos psicóticos. Jake percebe que tem algo errado nessa história e começa a desconfiar que os objetivos da Mantel não são tão nobres assim. Agora, cabe a você desvendar a verdade. Essa é a história de Haze, um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa lançados este ano.

USANDO O NÉCTAR CONTRA AS ABELHAS

Em Haze, você precisará de muito mais do que apenas sair por aí atirando como um louco para sobreviver. Como a inteligência artificial usada no jogo é avançada, saber usar os recursos disponíveis será essencial – como se fingir de morto para enganar os inimigos, por exemplo. Também será preciso conhecer bem o terreno para

bolar estratégias de ataque. Como é sabido que, ao usar o néctar, os soldados ficam fora de controle, se você se esconder e acertar um deles pelas costas, ele pode até facilitar o seu trabalho, eliminando os próprios companheiros. ■



PS3 PS2 Wii DS X360

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Por Emílio Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Sumo Digital - Distribuidora: Sega - Gênero: Tênis - Lançamento: 18/03/2008

Como você deve ter adivinhado, Sega Superstars Tennis é um jogo de tênis com os personagens da Sega, que será lançado para PlayStation 3, Xbox 360 e Wii. Há versões para PlayStation 2 e Nintendo DS em desenvolvimento, mas devem ser lançadas um pouco mais tarde. Entre os personagens selecionáveis do jogo estão Sonic, AiAi, Nights, Ulala, Beat, Amigo, Tails e o Dr. Eggman. Existem também oito personagens secretos na tela de seleção que, provavelmente, serão destravados obedecendo-se certos procedimentos durante o jogo. Nada de novo para os padrões de

hoje, é claro. De acordo com a Sega, esses personagens serão familiares de outros jogos da empresa, com algumas "surpresas" para os fãs — teríamos o retorno de Alex Kidd?

As quadras de Superstars Tennis também parecem extraídas de vários jogos da Sega, incluindo um mundo de Sonic, um de Space Channel 5, uma representação de Samba de Amigo e até uma fase direta de Super Monkey Ball. Espera-se que Sega Superstars Tennis homenageie os fãs da Sega com um jogo à altura de seus personagens. ■



DS

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

Por Emílio Calil

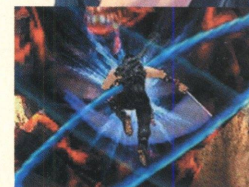
Ficha Técnica - Fabricante: Team Ninja - Distribuidor: Tecmo - Gênero: Ação - Lançamento: 20/03/2008

A famosa saga do ninja Ryu Hayabusa volta às origens. Depois de nascer num console da Nintendo, o NES, Ninja Gaiden reapareceu no Xbox, teve uma nova versão para PlayStation 3 e Xbox 360 e agora retorna a um console da Nintendo, o DS, sob o título de Ninja Gaiden: Dragon Sword.

Dada a qualidade das versões de Xbox 360 e PlayStation 3, tem havido diversos debates na Internet a respeito da potencial qualidade gráfica e dos controles da versão para Nintendo DS. Felizmente, pelo que já se viu até agora, a versão "de bolso" de Ninja

Gaiden está impecável. O visual é composto por personagens, inimigos e monstros 3D em belíssimos cenários 2D pré-renderizados. Isso ajuda na perfeita imersão entre personagens e cenários de forma mais eficiente do que, por exemplo, em Resident Evil: Deadly Silence.

De acordo com Tomonobu Itagaki, produtor da série, Dark Sword será o "mais rápido Ninja Gaiden da série já lançado até hoje". E ele não estava exagerando. Para quem já viu vídeos e pôde jogar versões de demonstração, a ação será frenética e a dificuldade já característica da série estará presente,



mas não tão intensa como nos outros jogos. O uso da stylus do Nintendo DS é uma inovação bem-vinda — você "toca" os inimigos e o ninja dispara seus famosos shurikens. Imperdível para os fãs da série. ■

PSP

FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE

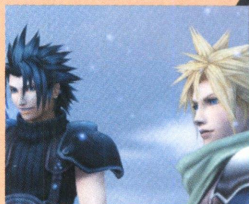
Por Emílio Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Square-Enix - Distribuidor: Square-Enix - Gênero: RPG - Lançamento: 25/03/2008

Depois do decepcionante Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, havia o receio de essa poder ser outra tentativa da Square-Enix de arrecadar mais alguns trocados em cima de Final Fantasy VII, a versão mais popular de toda a série. Entretanto, o jogo é realmente bom. A história de Crisis Core se passa antes dos acontecimentos de Final Fantasy VII e se foca no "Soldier" Zack e sua ascensão na Shinra Corporation como soldado de elite. O jogo é um RPG de ação dividido em missões. O visual foi totalmente baseado no filme Final Fantasy: Advent Children. Os fãs reconhecerão muitas referências aos outros

jogos e, como se trata de uma história do passado, espere para encontrar Sephiroth, em uma versão "pré-maniaca".

Os gráficos de Crisis Core são fantásticos, a música tem ambientação perfeita e as cenas cinemáticas são de tirar o fôlego, além de um tempo de carregamento muito reduzido. Para quem já jogou a versão japonesa e encalhou diversas vezes na história porque não sabia o que fazer, a boa notícia é que a versão em inglês chega em março aos EUA. Enquanto o jogo deve deleitar os fãs da série, ele pode parecer complicado para quem nunca jogou Final Fantasy. ■



PS2

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

Por Douglas Konai

Ficha Técnica - Fabricante: CyberConnect2 - Distribuidor: Namco Bandai Games America - Gênero: Luta em 3D - Lançamento: 25/03/2008

Para aqueles que não conhecem e acham que Naruto é mais um jogo de luta como outro qualquer está bastante enganado. Existem várias características na saga de Naruto que fazem dele um jogo de luta único.

E o melhor de tudo é que a versão americana do jogo está pronta e já, já sai do forno. Para alegria dos apaixonados pelo jogo, podemos contar com alguns novos personagens, uma delas é a Hyuuga Hanabi, para incrementar ainda mais a diversão. O jogo também apresenta um novo modo RPG e um novo modo de história. No modo

história, que é dividido em quatro partes, contará a história a partir da formação do Time 7, e no modo RPG, como nos antecessores, será onde irá liberar os jogadores para o modo versus. Como também nos antecessores, haverá um número de itens a ser coletado para habilitar ou desbloquear novos itens do jogo.

A novidade mais legal é que o jogador agora poderá escolher entre três tipos diferentes de jutsus para atacar o oponente na luta, todas elas com as suas próprias e incríveis cenas.

E aí, vai ficar de fora? ■



X360 PS3

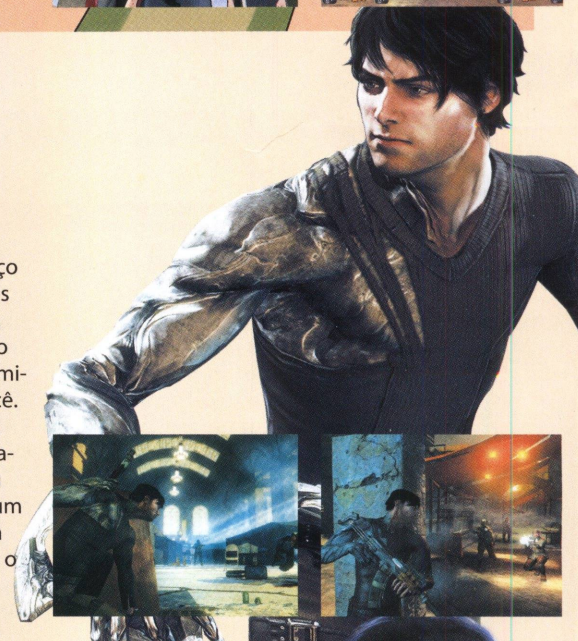
DARK SECTOR

Por Douglas Konai

Ficha Técnica - Fabricante: Digital Extremes - Distribuidor: D3 - Gênero: Tiro - Lançamento: 25/03/2008

Finalmente este jogo que em 2004 foi anunciado como o primeiro jogo em desenvolvimento da até então indefinida nova geração de hardwares revela sua aparência para o X360 e PS3. Nesse jogo você será Tenno, um agente da CIA que é chamado quando as coisas que eram para dar certo estão dando errado. Enviado para uma missão em Lasria a fim de encontrar uma pesquisa secreta de armas biológicas, ele se depara com duas facções em guerra. Os Infectados e uma Força Militar muito bem armada. Tenno expõe seu braço em uma substância

tóxica que acaba transformando seu braço em uma arma letal, capaz de lançar discos com três lâminas bem afiadas. Essa arma, conhecida como The Glaive, é a estrela do jogo. Você poderá atirar os discos nos inimigos e fazer com que o disco volte até você. Como se não bastasse isso, o seu grande diferencial é que Glaive possui a capacidade de absorver certos tipos de energia, ou seja, arremessando-o ao fogo, você terá um Glaive flamejante, bem como se atirá-lo à luz, terá um Glaive elétrico, o que deixará o jogo muito mais empolgante! ■



PS2 PC Wii

OBSCURE: THE AFTERMATH

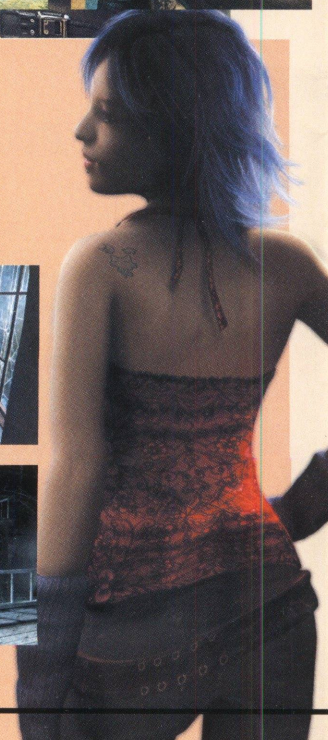
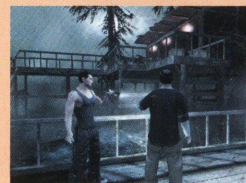
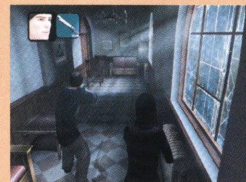
Por Douglas Konai

Ficha Técnica - Fabricante: Hydravision - Distribuidor: Ignition Entertainment - Gênero: Terror/Ação/Aventura - Lançamento: 25/03/2008

Você começará o jogo na pele de um estudante universitário que está no dormitório com sua namorada, onde poderá explorar objetos, ou mesmo perambular procurando alguma festa interessante. Ao ver seus amigos passando uma tigela com algumas misteriosas plantas que recentemente estão crescendo no campus, e que estão utilizando suas folhas para fazerem chá, você a cheira e desmaia. Quando acorda, começa ouvir barulhos estranhos e gritos. Isso leva a crer que a tal planta é procurada por suas propriedades alucinógenas.

Talvez, o único inconveniente é que essa planta também transforma os estudantes em monstros particularmente nojentos. Assim, o jogo te levará em vários cenários de combate desde o início, e a um personagem será dado um bastão de beisebol e ao outro uma espingarda, podendo ser alternados.

Os gráficos do jogo são bons e com efeitos de luz que causarão um impacto! Agora é só apagar a luz do cômodo, ligar o jogo e se preparar para quinze horas de terror. ■



PS3 X360

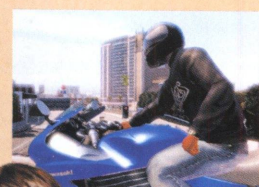
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Por Michel Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Rockstar San Diego - Distribuidor: Rockstar Games - Gênero: Corrida - Lançamento: 28/05/2008

Mais uma vez, a Rockstar aposta no sucesso das versões anteriores da franquia *Midnight Club* e o quarto game da série está para chegar. Dessa vez, os pilotos desfilarão com seus carrões "tunados" e mulheres pelas ruas de Los Angeles (que não será totalmente reproduzida, mas você verá locais conhecidos da cidade). Seguindo a mesma linha de rachas de rua, *Midnight Club: Los Angeles* permite que o jogador entre nas corridas sem nenhum tipo de "compromisso" com campeonatos, pois o importante aqui será a fama e sua reputação perante outros pilotos e as gatas

da "City of Angels". E, claro, a boa reputação só virá com vitórias em carros como um belo Mustang 69 ou uma imponente Lamborghini Gallardo (alguns dos modelos que estarão à sua disposição). Visão de cockpit dentro de todos os carros também será um grande atrativo do jogo. Apesar do nome, *Midnight Club* contará com corridas noturnas e diurnas, mas os efeitos visuais e de luz das corridas à noite estão excelentes. *Midnight Club: Los Angeles* deve chegar em breve para PlayStation 3 e Xbox 360, e será adversário à altura de seu concorrente *Need For Speed*.



PC PS2 PS3 X360

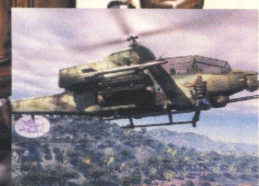
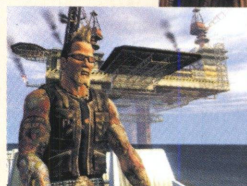
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Por Michel Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Pandemic Studios - Distribuidor: Electronic Arts - Gênero: Ação/Aventura - Lançamento: Julho a Setembro de 2008

Tensões e clima de guerra tomam conta do novo game de ação que a Electronic Arts irá trazer para quatro plataformas até a metade de 2008 (PlayStation 2 e 3, Xbox 360 e PC). As reservas de petróleo venezuelanas estão a perigo, pois um tirano sedento por fontes de combustível acaba de invadir o país com seu exército, causando uma verdadeira guerra. Na pele de um mercenário, não cabe a você saber quem está certo e quem está errado: quem pagar mais contará com os seus serviços. Com esse enredo, o jogo pretende trazer ao

gamer a sensação de estar no meio de uma guerra com ação constante. Praticamente todas as construções existentes no cenário do game poderão ser destruídas, como pontes e prédios dentro de mapas gigantescos. Dezenas de veículos e armas serão utilizadas para derrubar tudo e todos pela frente, mas o game contará ainda com uma nova arma de captura de veículos aéreos. Chamar novos recrutas para fazer parte de seu exército de mercenários também será permitido. Para quem não quer jogar sozinho, o modo de campanha principal conta com uma opção multiplayer cooperativa.



PC PS3 X360

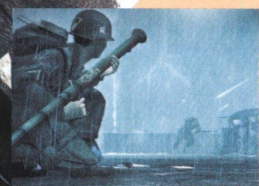
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Por Michel Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Gearbox Software - Distribuidor: Ubisoft - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Lançamento: 03/06/2008

pela terceira vez, a Ubisoft e a Gearbox Software farão os gamers voltarem para a época da Segunda Guerra Mundial e combater os inimigos de todas as formas. *Brothers in Arms: Hell's Highway* promete ser a versão mais "cinematográfica" de todas, abusando de sons e efeitos especiais para tentar reconstruir com a maior fidelidade a operação chamada "Market Garden", realizada na Europa em 1944. Visuais em alta definição gerado através da Unreal Engine 3 e seis canais Dolby Surround ficarão encarregados de cumprir bem essa tarefa.

Na ação, você irá comandar três esquadrões com capacidades diferentes, por isso analisar bem as situações e definir as melhores estratégias será algo essencial para o sucesso no game. As miras (que era bem confusa nas outras versões) foram aperfeiçoadas para que seus alvos sejam identificados com maior facilidade, pois os planos mais ao fundo ficarão embaçados. O game, que sairá para PS3, Xbox 360 e PC, terá opções de jogo online para a alegria de quem curte um modo multiplayer e é prometido para abril nos EUA.



JOGO PRA MIM, SÓ ONLINE!

Conheça os jogos online que têm feito mais sucesso na Web

Não há nenhuma distração tão boa na Internet quanto passar um bom tempo jogando. Desde games de cartas até RPGs mais complexos, há diversão para todos os gostos. No início, os games costumavam ser mais simples e não exigiam muito de sua máquina e conexão, principalmente pelo alto número de conexões discadas e lentas. Com o passar dos anos, os desenvolvedores começaram a aprimorar a parte visual, aumentar o número de fases e assim criar jogos mais interessantes, trazendo ao gamer jogos de alta qualidade sem a necessidade de grandes e demoradas instalações. Isso fez com que a fama desse segmento de jogos crescesse de forma incrível nos últimos anos, além de fazer títulos desconhecidos nos videogames bastante conhecidos na Internet. Neste artigo, separamos e detalhamos alguns dos games online mais conhecidos e jogados da atualidade. Na verdade, os servidores mais cheios são dos games MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, ou RPG online em massa para múltiplos jogadores).



RAGNARÖK ONLINE

Sem dúvida, o mais famoso dos games online da atualidade, com cerca de 25 milhões de assinantes pelo mundo. Entra ano, sai ano e o MMORPG Ragnarök segue na ponta como a principal referência online. O game surgiu em 2002, na Coreia do Sul, através da desenvolvedora Gravity, mas a versão em português para o Brasil só chegou mesmo em setembro de 2004 pelas mãos da LevelUp!.



Ragnarök Online consiste em um ambiente 3D, com personagens 2D em um mundo virtual de magia chamado Rune-Midgard. Lá, o jogador cria seu personagem, escolhendo características físicas e interage com outros gamers espalhados pelo mundo e também com os monstros NPCs (personagens não controlados por humanos). Após a criação do personagem, é preciso, assim como todo RPG que se preze, fazer o possível para ganhar pontos de experiência e assim subir de nível. O personagem iniciará a aventura com o nível 1, podendo chegar a um nível máximo de 99. Existem dois tipos de avaliação de desenvolvimento do personagem: Base Level (nível normal do personagem) e Job Level (nível da profissão do personagem). Quanto mais pontos de experiência, mais habilidades são conquistadas e o personagem começa a alcançar classes maiores.

Para acessar o site oficial do game no Brasil, entre em www.ragnarok.com.br



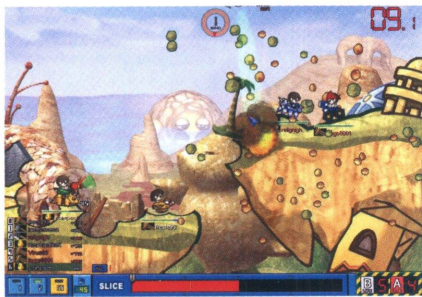
GUNBOUND

Grandes desafios, torneios e batalhas acontecem no sistema solar de Round, formado por oito planetas, e fazem o sucesso de Gunbound, game online também criado na Coreia do Sul pela empresa Softnyx e que se espalhou rapidamente pelo mundo, inclusive o Brasil.

Com apenas 111 MB de download gratuito, o jogador poderá baixar o game de ação/estratégia, fazer o cadastro e começar a interagir no mundo de Gunbound. O endereço da versão brasileira do site do jogo é www.gbound.com.br, que está todo em português.

Após o download e cadastro do personagem, seu próximo passo é fazer o login e escolher um dos servidores disponíveis. Conectando-se ao servidor, você ficará em uma sala de espera para, finalmente, ver a tela inicial do jogo. Existem quatro modos de torneios: Solo (um jogador contra o outro), Score (dois times tentando zerar o placar do adversário), Tag (partida solo, mas dois mobiles podem ser selecionados durante a batalha) e Jewel (os times lutam contra os Jewels e o primeiro que chegar a 1000 pontos é o vencedor). As partidas podem ser disputadas desde um contra um até quatro contra quatro.

O sistema de evolução dos personagens é o mesmo de um RPG clássico, em que as vitórias nas batalhas contam pontos e itens podem ser comprados ou ganhos em determinadas situações. Cada vez mais os internautas têm aderido a Gunbound, que também faz parte dos mais conhecidos games online do momento.



METIN 2

Metin 2, game em tempo real trazido ao Brasil pelas mãos da OnGame, apresenta uma ação oriental no Império Antigo. Um povoado que antigamente era unido acabou por dividir-se em três nações e entrar em conflitos graças às pedras Metin, que surgiram no local e começaram a alterar o clima, o comportamento dos animais, espalhar doenças e outros males. Assim, surgiram os três novos reinos: Reino Shinsu, Reino Chunjo e Reino Jinno, cada um com objetivos diferentes.



O Reino Shinsu fica nas praias do sul do Império Antigo e os comerciantes do local buscam proteger seu território. Já o Reino Chunjo quer acabar com os poderes das pedras Metin e assim reunir as três nações novamente. Por último, o Reino Jinno tem características mais militares e deseja a unificação das nações à força.

Sua missão em Metin 2 é simples. Depois de fazer o download e se cadastrar no game, escolha um dos três reinos e lute por suas causas. Dentro de quatro classes iniciais, você poderá evoluir e ganhar habilidades de acordo com seu estilo de combate. Há possibilidade

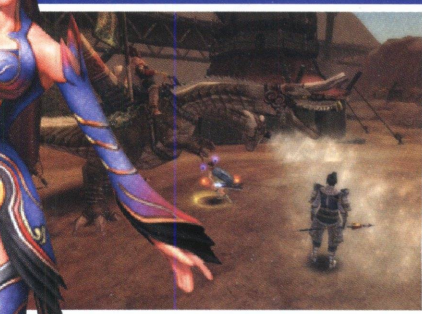
de casamento entre personagens e Metin 2 possui um Messenger integrado para trocas de mensagens instantâneas. Acesse-o pelo endereço www.metin2.com.br



SILKROAD ONLINE

SilkRoad é mais um sucesso sul-coreano que se espalhou rapidamente pela China e por outros países do Oriente até atravessar o mundo e ganhar versão brasileira. Negociantes, bandidos e caçadores de recompensas são os protagonistas das clássicas histórias da Rota de Seda (ou SilkRoad, conhecida rota de comércio entre Europa e Ásia) e lutam por sua sobrevivência. Uma de suas vantagens é ser Free Forever (ou seja, seus servidores serão sempre gratuitos). Outro destaque do jogo, lançado em 2005, fica por conta da distribuição dos personagens, que não necessitam seguir uma classe predefinida. Seus cenários foram todos construídos com base na mitologia Grega, algumas lendas antigas e lugares pitorescos da antiguidade.

O game possui ainda um sistema de Quests centralizado em episódios, sistemas de habilidades e combates diferentes e mais dinâmicos, visuais bem detalhados, com as roupas dos personagens se movimentando de acordo com o vento e muito mais. Porém, como nem tudo é perfeito, uma das principais reclamações sobre SilkRoad Online está na grande dificuldade de acessar um dos servidores. Talvez seja necessário tentar diversas vezes para fazer parte de um deles. SilkRoad Online pode ser acessado pelo endereço www.silkroadbrasil.com



DAIKATANA

Para sujar o nome de John Romero



Visual incrível, jogabilidade fantástica e diversão interminável. Tudo isso é o que pode existir de melhor dentro de um jogo de videogame. Infelizmente, no meio de grandes produções e trabalhos caprichados, sempre há algum game que é uma verdadeira porcaria, com visual medonho, jogabilidade ridícula e diversão inexistente. É sobre esses games que iremos comentar nesta seção. Nada de ficarmos nervosos e estressados com os jogos tenebrosos, o melhor é levar tudo para o lado do bom humor e tirar sarro deles sem dó. Afinal, jogo ruim não tem perdão! Para estrear bem a seção "Game Over", nada melhor do que um jogo que foi ansiosamente aguardado por todos e que, após o lançamento, virou alvo de chacotas: Daikatana. Games que criam grandes expectativas antes de chegar ao mercado têm esse lado negativo, pois sempre esperamos algo acima da média.

Mas o problema é que Daikatana não chega nem perto da "média": prometia ser um dos melhores do gênero e se transformou num dos maiores fiascos de FPS (tiro em primeira pessoa) da história. Desenvolvido pela Ion Storm e distribuído em 2000 pela Eidos Interactive para PC, Nintendo 64 e Game Boy Color, Daikatana tinha a assinatura de um mestre dos games de tiro: John Romero, responsável por franquias como Doom,

Quake, Hexen e Wolfenstein 3D. Porém, ao contrário dos outros, Daikatana é uma verdadeira tortura.

ENREDO BIZARRO

Em alguns jogos ruins, às vezes o enredo se salva, mas esse não é o caso de Daikatana. A história é bastante confusa e ainda mistura o passado e o futuro da pior forma possível.

Resumidamente, você é o descendente do criador da espada Daikatana e foi chamado para ajudar a recuperar a bendita. Ela foi encontrada por um escavador, que é neto de um homem que descobriu a cura de um importante vírus no ano de 2030, mas foi roubada por seu ajudante. Fascinante!

24 FASES DE PURA CHATICE

Os desenvolvedores de Daikatana se gabavam de anunciar 25 armas, 50 monstros e 24 fases, números interessantes para a época. Certamente, trocaríamos metade dos monstros, fases e armas por um game um pouquinho melhor.

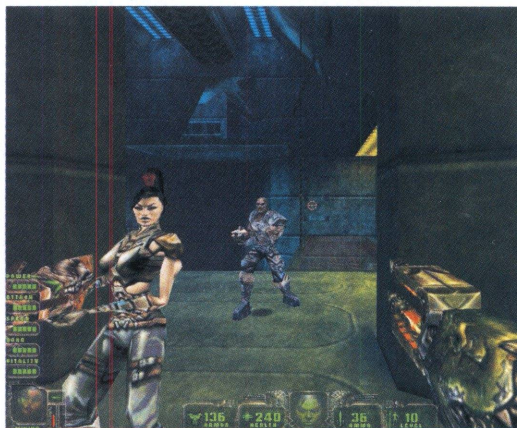
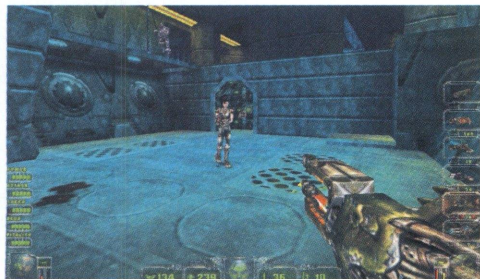
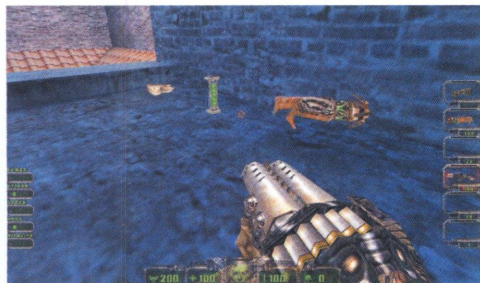
Além de inimigos burros (IA de mosca) e que morrem facilmente, Hiro Miyamoto (o herói da trama) conta com a ajuda de dois ajudantes idiotas durante as fases: eles atrapalham demais as missões e seria melhor que nem existissem.

Nem mesmo a parte sonora escapa: é uma tristeza só! Músicas horríveis para acabar de vez com qualquer sensação de ação que o game poderia ter e efeitos sonoros de dar dó, com barulhos estranhos que nada lembram golpes ou inimigos caindo.

Vale lembrar também que o lançamento de Daikatana foi uma verdadeira novela que se arrastou por anos: datas alteradas, vários demos, muito suspense, enfim, tanta frescura para um game horrível. Por tudo isso (e tinha muito mais, mas o espaço é curto para tanta ruindade), Daikatana é considerado um dos piores games de PC de todos os tempos. ■

VERSÃO PARA NINTENDO 64 É AINDA PIOR

Três meses após o lançamento de Daikatana, uma versão para o N64 surgiu, para desespero dos fãs da Nintendo. Além de toda ruindade vista no PC, o framerate (número de quadros por segundo) era patético e ele apresentava texturas borradas e um fog que não nos deixava enxergar nada (para disfarçar os gráficos podres e tentar aumentar o framerate). Ainda bem que a Sony foi esperta e cancelou Daikatana para PSOne durante seu desenvolvimento.





GAMER DE TELINHA

De 'Snake' a 'FIFA 08', escolha o jogo e se divirta!

No primeiro boom de tecnologia dos celulares, embora ainda tivessem tela monocromática e pelo menos o dobro do peso dos aparelhos mais atuais, surgiu uma novidade que rapidamente se espalhou e virou mania entre os usuários: os jogos de celular. De lá para cá, tornou-se uma cena bastante comum ver alguém sacar o aparelho do bolso para se entreter com um jogo numa sala de espera, na fila de banco ou até mesmo no ônibus, mas existem muito mais opções do que o clássico Snake (mais conhecido como o "jogo da cobrinha"), pioneiro entre os mobile games.

Sem perder muito tempo procurando, é possível encontrar centenas de jogos de todos os tipos na Internet. Além do já citado Snake, você pode baixar Tetris, Pac-Man e até alguns bem recentes, lançados para plataformas de última geração, como Rainbow Six, FIFA 08, entre outros.

Para quem estiver interessado em conseguir esses jogos, existem várias formas de se fazer isso. A mais comum é acessando o site da operadora (seja pelo computador ou pelo próprio aparelho celular), onde o processo tem algumas etapas: escolher o jogo, pagar pelo serviço, receber o download diretamente no aparelho, instalar e então jogar. Mas também é possível baixar os jogos diretamente do site para a sua máquina, e depois usar um cabo de transferência de dados para passá-los para o aparelho.

Caso opte pela segunda alternativa, antes de mais nada, assegure-se de que o site que você está pesquisando é confiável.

Afinal, não existem muitos vírus para celular, mas o seu computador pode ser o alvo de um arquivo malicioso.

Aqui, apresentamos algumas opções de sites que oferecem jogos gratuitos, confira.

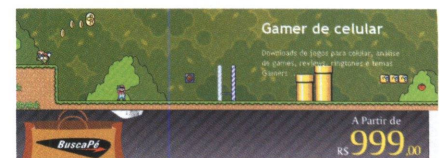


GAMEJUMP (www.gamejump.com)

O GameJump possui um vasto acervo incluindo alguns jogos da Konami. Antes de ter acesso aos games, você precisa preencher um cadastro. Serão pedidos dados, como nome, e-mail, nacionalidade, número, marca e modelo de seu aparelho. Caso você não encontre o modelo de seu aparelho na lista fornecida pelo site, há a opção de escolher um 'genérico', que pode ser básico ou avançado. Mesmo sendo totalmente em inglês, os usuários que não compreendem muito a língua não terão muitas dificuldades, já que o GameJump é bastante simples de usar, e contém informações detalhadas de como efetuar os downloads e a instalação de cada jogo, especificado para cada marca de aparelho.

BLOG GAMER DE CELULAR (www.jogosparacelular.blogspot.com)

Com a vantagem de ser um site nacional, o blog Gamer de Celular oferece, além de downloads de jogos, análise de games, reviews e ringtones. O blog é atualizado constantemente e possui boas opções para os gamers mais "viciados", como os emuladores de NES e Gameboy. Em seu acervo, há clássicos como Mortal Kombat e Street Fighter, além de bons jogos de corrida, como Formula Extreme e Andretti Racing 3D, e ainda o premiado thriller '7Days Salvation'. Vale a pena conferir.



8x128 128x160 130x130 132x176 176x208 176x220 240x320 352x416 320x240 480x320 480x640 640x480 640x960 960x640 960x960 1280x800 1280x1024 1024x1280 1024x768 1280x1920 1920x1080 1920x1440 1440x1920 1920x2160 2160x1920 2160x3840 3840x2160 3840x4096 4096x3840 4096x4300 4300x4096 4096x4608 4608x4096 4096x5000 5000x4096 4096x5408 5408x4096 4096x5760 5760x4096 4096x6144 6144x4096 4096x6528 6528x4096 4096x6912 6912x4096 4096x7296 7296x4096 4096x7680 7680x4096 4096x8064 8064x4096 4096x8448 8448x4096 4096x8832 8832x4096 4096x9216 9216x4096 4096x9600 9600x4096 4096x9984 9984x4096 4096x10368 10368x4096 4096x10752 10752x4096 4096x11136 11136x4096 4096x11520 11520x4096 4096x11904 11904x4096 4096x12288 12288x4096 4096x12672 12672x4096 4096x13056 13056x4096 4096x13440 13440x4096 4096x13824 13824x4096 4096x14208 14208x4096 4096x14592 14592x4096 4096x14976 14976x4096 4096x15360 15360x4096 4096x15744 15744x4096 4096x16128 16128x4096 4096x16512 16512x4096 4096x16896 16896x4096 4096x17280 17280x4096 4096x17664 17664x4096 4096x18048 18048x4096 4096x18432 18432x4096 4096x18816 18816x4096 4096x19200 19200x4096 4096x19584 19584x4096 4096x19968 19968x4096 4096x20352 20352x4096 4096x20736 20736x4096 4096x21120 21120x4096 4096x21504 21504x4096 4096x21888 21888x4096 4096x22272 22272x4096 4096x22656 22656x4096 4096x23040 23040x4096 4096x23424 23424x4096 4096x23808 23808x4096 4096x24192 24192x4096 4096x24576 24576x4096 4096x24960 24960x4096 4096x25344 25344x4096 4096x25728 25728x4096 4096x26112 26112x4096 4096x26496 26496x4096 4096x26880 26880x4096 4096x27264 27264x4096 4096x27648 27648x4096 4096x28032 28032x4096 4096x28416 28416x4096 4096x28800 28800x4096 4096x29184 29184x4096 4096x29568 29568x4096 4096x29952 29952x4096 4096x30336 30336x4096 4096x30720 30720x4096 4096x31096 31096x4096 4096x31472 31472x4096 4096x31856 31856x4096 4096x32240 32240x4096 4096x32624 32624x4096 4096x33008 33008x4096 4096x33392 33392x4096 4096x33776 33776x4096 4096x34160 34160x4096 4096x34544 34544x4096 4096x34928 34928x4096 4096x35312 35312x4096 4096x35696 35696x4096 4096x36080 36080x4096 4096x36464 36464x4096 4096x36848 36848x4096 4096x37232 37232x4096 4096x37616 37616x4096 4096x38000 38000x4096 4096x38384 38384x4096 4096x38768 38768x4096 4096x39152 39152x4096 4096x39536 39536x4096 4096x39920 39920x4096 4096x40304 40304x4096 4096x40688 40688x4096 4096x41072 41072x4096 4096x41456 41456x4096 4096x41840 41840x4096 4096x42224 42224x4096 4096x42608 42608x4096 4096x42992 42992x4096 4096x43376 43376x4096 4096x43760 43760x4096 4096x44144 44144x4096 4096x44528 44528x4096 4096x44912 44912x4096 4096x45296 45296x4096 4096x45680 45680x4096 4096x46064 46064x4096 4096x46448 46448x4096 4096x46832 46832x4096 4096x47216 47216x4096 4096x47600 47600x4096 4096x47984 47984x4096 4096x48368 48368x4096 4096x48752 48752x4096 4096x49136 49136x4096 4096x49520 49520x4096 4096x49904 49904x4096 4096x50288 50288x4096 4096x50672 50672x4096 4096x51056 51056x4096 4096x51440 51440x4096 4096x51824 51824x4096 4096x52208 52208x4096 4096x52592 52592x4096 4096x52976 52976x4096 4096x53360 53360x4096 4096x53744 53744x4096 4096x54128 54128x4096 4096x54512 54512x4096 4096x54896 54896x4096 4096x55280 55280x4096 4096x55664 55664x4096 4096x56048 56048x4096 4096x56432 56432x4096 4096x56816 56816x4096 4096x57200 57200x4096 4096x57584 57584x4096 4096x57968 57968x4096 4096x58352 58352x4096 4096x58736 58736x4096 4096x59120 59120x4096 4096x59504 59504x4096 4096x59888 59888x4096 4096x60272 60272x4096 4096x60656 60656x4096 4096x61040 61040x4096 4096x61424 61424x4096 4096x61808 61808x4096 4096x62192 62192x4096 4096x62576 62576x4096 4096x62960 62960x4096 4096x63344 63344x4096 4096x63728 63728x4096 4096x64112 64112x4096 4096x64496 64496x4096 4096x64880 64880x4096 4096x65264 65264x4096 4096x65648 65648x4096 4096x66032 66032x4096 4096x66416 66416x4096 4096x66800 66800x4096 4096x67184 67184x4096 4096x67568 67568x4096 4096x67952 67952x4096 4096x68336 68336x4096 4096x68720 68720x4096 4096x69104 69104x4096 4096x69488 69488x4096 4096x69872 69872x4096 4096x70256 70256x4096 4096x70640 70640x4096 4096x71024 71024x4096 4096x71408 71408x4096 4096x71792 71792x4096 4096x72176 72176x4096 4096x72560 72560x4096 4096x72944 72944x4096 4096x73328 73328x4096 4096x73712 73712x4096 4096x74096 74096x4096 4096x74480 74480x4096 4096x74864 74864x4096 4096x75248 75248x4096 4096x75632 75632x4096 4096x76016 76016x4096 4096x76400 76400x4096 4096x76784 76784x4096 4096x77168 77168x4096 4096x77552 77552x4096 4096x77936 77936x4096 4096x78320 78320x4096 4096x78704 78704x4096 4096x79088 79088x4096 4096x79472 79472x4096 4096x79856 79856x4096 4096x80240 80240x4096 4096x80624 80624x4096 4096x81008 81008x4096 4096x81392 81392x4096 4096x81776 81776x4096 4096x82160 82160x4096 4096x82544 82544x4096 4096x82928 82928x4096 4096x83312 83312x4096 4096x83696 83696x4096 4096x84080 84080x4096 4096x84464 84464x4096 4096x84848 84848x4096 4096x85232 85232x4096 4096x85616 85616x4096 4096x86000 86000x4096 4096x86384 86384x4096 4096x86768 86768x4096 4096x87152 87152x4096 4096x87536 87536x4096 4096x87920 87920x4096 4096x88304 88304x4096 4096x88688 88688x4096 4096x89072 89072x4096 4096x89456 89456x4096 4096x89840 89840x4096 4096x90224 90224x4096 4096x90608 90608x4096 4096x90992 90992x4096 4096x91376 91376x4096 4096x91760 91760x4096 4096x92144 92144x4096 4096x92528 92528x4096 4096x92912 92912x4096 4096x93296 93296x4096 4096x93680 93680x4096 4096x94064 94064x4096 4096x94448 94448x4096 4096x94832 94832x4096 4096x95216 95216x4096 4096x95600 95600x4096 4096x95984 95984x4096 4096x96368 96368x4096 4096x96752 96752x4096 4096x97136 97136x4096 4096x97520 97520x4096 4096x97904 97904x4096 4096x98288 98288x4096 4096x98672 98672x4096 4096x99056 99056x4096 4096x99440 99440x4096 4096x99824 99824x4096 4096x100208 100208x4096 4096x100592 100592x4096 4096x100976 100976x4096 4096x101360 101360x4096 4096x101744 101744x4096 4096x102128 102128x4096 4096x102512 102512x4096 4096x102896 102896x4096 4096x103280 103280x4096 4096x103664 103664x4096 4096x104048 104048x4096 4096x104432 104432x4096 4096x104816 104816x4096 4096x105200 105200x4096 4096x105584 105584x4096 4096x105968 105968x4096 4096x106352 106352x4096 4096x106736 106736x4096 4096x107120 107120x4096 4096x107504 107504x4096 4096x107888 107888x4096 4096x108272 108272x4096 4096x108656 108656x4096 4096x109040 109040x4096 4096x109424 109424x4096 4096x109808 109808x4096 4096x110192 110192x4096 4096x110576 110576x4096 4096x110960 110960x4096 4096x111344 111344x4096 4096x111728 111728x4096 4096x112112 112112x4096 4096x112496 112496x4096 4096x112880 112880x4096 4096x113264 113264x4096 4096x113648 113648x4096 4096x114032 114032x4096 4096x114416 114416x4096 4096x114800 114800x4096 4096x115184 115184x4096 4096x115568 115568x4096 4096x115952 115952x4096 4096x116336 116336x4096 4096x116720 116720x4096 4096x117104 117104x4096 4096x117488 117488x4096 4096x117872 117872x4096 4096x118256 118256x4096 4096x118640 118640x4096 4096x119024 119024x4096 4096x119408 119408x4096 4096x119792 119792x4096 4096x120176 120176x4096 4096x120560 120560x4096 4096x120944 120944x4096 4096x121328 121328x4096 4096x121712 121712x4096 4096x122096 122096x4096 4096x122480 122480x4096 4096x122864 122864x4096 4096x123248 123248x4096 4096x123632 123632x4096 4096x124016 124016x4096 4096x124400 124400x4096 4096x124784 124784x4096 4096x125168 125168x4096 4096x125552 125552x4096 4096x125936 125936x4096 4096x126320 126320x4096 4096x126704 126704x4096 4096x127088 127088x4096 4096x127472 127472x4096 4096x127856 127856x4096 4096x128240 128240x4096 4096x128624 128624x4096 4096x129008 129008x4096 4096x129392 129392x4096 4096x129776 129776x4096 4096x130160 130160x4096 4096x130544 130544x4096 4096x130928 130928x4096 4096x131312 131312x4096 4096x131696 131696x4096 4096x132080 132080x4096 4096x132464 132464x4096 4096x132848 132848x4096 4096x133232 133232x4096 4096x133616 133616x4096 4096x134000 134000x4096 4096x134384 134384x4096 4096x134768 134768x4096 4096x135152 135152x4096 4096x135536 135536x4096 4096x135920 135920x4096 4096x136304 136304x4096 4096x136688 136688x4096 4096x137072 137072x4096 4096x137456 137456x4096 4096x137840 137840x4096 4096x138224 138224x4096 4096x138608 138608x4096 4096x138992 138992x4096 4096x139376 139376x4096 4096x139760 139760x4096 4096x140144 140144x4096 4096x140528 140528x4096 4096x140912 140912x4096 4096x141296 141296x4096 4096x141680 141680x4096 4096x142064 142064x4096 4096x142448 142448x4096 4096x142832 142832x4096 4096x143216 143216x4096 4096x143600 143600x4096 4096x143984 143984x4096 4096x144368 144368x4096 4096x144752 144752x4096 4096x145136 145136x4096 4096x145520 145520x4096 4096x145904 145904x4096 4096x146288 146288x4096 4096x146672 146672x4096 4096x147056 147056x4096 4096x147440 147440x4096 4096x147824 147824x4096 4096x148208 148208x4096 4096x148592 148592x4096 4096x148976 148976x4096 4096x149360 149360x4096 4096x149744 149744x4096 4096x150128 150128x4096 4096x150512 150512x4096 4096x150896 150896x4096 4096x151280 151280x4096 4096x151664 151664x4096 4096x152048 152048x4096 4096x152432 152432x4096 4096x152816 152816x4096 4096x153200 153200x4096 4096x153584 153584x4096 4096x153968 153968x4096 4096x154352 154352x4096 4096x154736 154736x4096 4096x155120 155120x4096 4096x155504 155504x4096 4096x155888 155888x4096 4096x156272 156272x4096 4096x156656 156656x4096 4096x157040 157040x4096 4096x157424 157424x4096 4096x157808 157808x4096 4096x158192 158192x4096 4096x158576 158576x4096 4096x158960 158960x4096 4096x159344 159344x4096 4096x159728 159728x4096 4096x160112 160112x4096 4096x160496 160496x4096 4096x160880 160880x4096 4096x161264 161264x4096 4096x161648 161648x4096 4096x162032 162032x4096 4096x162416 162416x4096 4096x162800 162800x4096 4096x163184 163184x4096 4096x163568 163568x4096 4096x163952 163952x4096 4096x164336 164336x4096 4096x164720 164720x4096 4096x165104 165104x4096 4096x165488 165488x4096 4096x165872 165872x4096 4096x166256 166256x4096 4096x166640 166640x4096 4096x167024 167024x4096 4096x167408 167408x4096 4096x167792 167792x4096 4096x168176 168176x4096 4096x168560 168560x4096 4096x168944 168944x4096 4096x169328 169328x4096 4096x169712 169712x4096 4096x170096 170096x4096 4096x170480 170480x4096 4096x170864 170864x4096 4096x171248 171248x4096 4096x171632 171632x4096 4096x172016 172016x4096 4096x172400 172400x4096 4096x172784 172784x4096 4096x173168 173168x4096 4096x173552 173552x4096 4096x173936 173936x4096 4096x174320 174320x4096 4096x174704 174704x4096 4096x175088 175088x4096 4096x175472 175472x4096 4096x175856 175856x4096 4096x176240 176240x4096 4096x176624 176624x4096 4096x177008 177008x4096 4096x177392 177392x4096 4096x177776 177776x4096 4096x178160 178160x4096 4096x178544 178544x4096 4096x178928 178928x4096 4096x179312 179312x4096 4096x179696 179696x4096 4096x180080 180080x4096 4096x180464 180464x4096 4096x180848 180848x4096 4096x181232 181232x4096 4096x181616 181616x4096 4096x182000 182000x4096 4096x182384 182384x4096 4096x182768 182768x4096 4096x183152 183152x4096 4096x18

MUITO ALÉM DOS GAMES

Como não vivemos apenas de videogames, separamos esta seção para que você fique por dentro das novidades envolvendo entretenimento em geral, como cinema, lançamentos de DVDs, literatura e séries de TV, além de uma agenda com estréias no cinema e shows musicais.

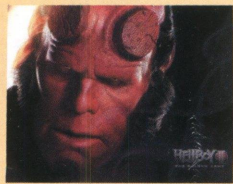
Notas rápidas

• ADIADO

O novo filme de Star Trek, décimo primeiro da série, teve remarcação de data de estréia nas telas de cinema dos EUA. De acordo com a Paramount Pictures, a aventura que contará a história do primeiro encontro de Spock e Kirk estava prevista para 25 de dezembro deste ano, mas só chegará às telonas em 9 de maio de 2009.

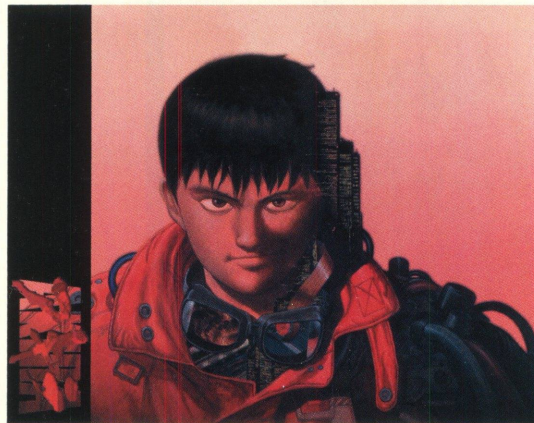
GAROTO DO INFERNO

Hellboy II: The Golden Army teve mais dois vídeos divulgados. Em um deles, Guillermo Del Toro, diretor do filme, fala sobre o design de Johann Krauss. O outro vídeo mostra o desenho de algumas das assombrosas criaturas que estarão na história. Para vê-los, acesse www.hellboymovie.com/production. A segunda versão de Hellboy será lançada no cinema em 11 de julho.



LANÇAMENTO - DVD

Versão do grande sucesso "Akira" para DVD chega em abril



Um dos mangás mais famosos da história e que em 2008 completa 20 anos de vida terá um DVD lançado no Brasil, em duas opções de box diferentes. Trata-se de Akira, uma excelente história futurista na reconstruída cidade de Tóquio (ou Neo-Tóquio) pós-Terceira Guerra Mundial, em 1919.

Tetsuo Shima, personagem principal, sofre um acidente de moto quando andava com o gangue de Kaneda, acertando uma criança que fugia de um centro de pesquisas psíquicas secreto. Após vários exames, é constatado que Tetsuo possui poderes paranormais, que ficam cada vez mais agressivos e fortes. Há o iminente perigo de Akira manifestar seu poder, capaz de destruir Neo-Tóquio. Bem,

vamos parar a história por aqui, pois não citaremos spoilers nessa seção.

Akira tem roteiro e arte de Katsuhiro Otomo, também responsável pelo mangá e deve chegar às lojas dia 23 de abril. No box mais caro (R\$ 49,90), de colecionador, duas versões do filme em uma lata: a original e a widescreen remasterizada, além de um pôster e mais dois cards.

A versão mais barata possui apenas o filme remasterizado e custará R\$ 34,90.

CINEMA

Trailer de Indiana Jones IV

Harrison Ford, aos 65 anos de idade, estará de volta à pele de um de seus principais personagens do cinema, cuja quarta aventura, Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal (Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull), chegará aos cinemas no dia 22 de maio.

O primeiro trailer da nova aventura de Henry Jones Junior foi divulgado pela Lucasfilm e pela Paramount Pictures, superando expectativas, mostrando bastante ação e provando que, mesmo com a idade, Ford ainda é perfeito para o papel.

Algumas imagens do filme também foram divulgadas juntamente com o trailer. Até o fechamento dessa edição, não havia muitos detalhes sobre o enredo do filme, mas sabe-se que sua história será na Atlântida e que Jones estará casado e com uma filha. Vindo de George Lucas e Steven Spielberg, nem é preciso esperar o lançamento de Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal para sabermos que será um dos destaques do ano.

Para ver o vídeo, acesse www.indianajones.com/intl/br/teaser

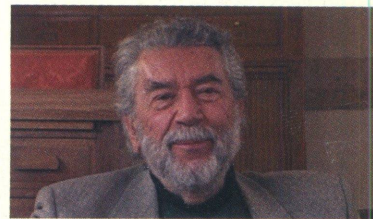


LITERATURA

Novo romance órfão

Alain Robbe-Grillet, o "Pai do Novo Romance", faleceu no último dia 18 de fevereiro, em Caen, na França, aos 85 anos, com problemas no coração. O escritor e cineasta francês, Robbe-Grillet fazia parte da Academia Francesa desde 2004 e tem como principais obras literárias "Os últimos dias de Corinto" (1994) e "Le Voyeur" (1995). No cinema, fez grande sucesso escrevendo o roteiro de L'Année Dernière à Marienbad (Ano Passado em Marienbad), de 1961, dirigido por Alain Resnais, considerado um dos melhores filmes franceses dos anos 60. Seu apelido de "Pai do Novo Romance" foi originado

pelo estilo de narrativa diferente de outros escritores romancistas da década de 1950, explorando o relacionamento entre objetividade e subjetividade. Como diretor de filmes, destaque para L'Immortelle" (O Imortal), de 1963, e "L'Homme Qui Ment" (O Homem Que Mente), de 1968.



SÉRIES DE TV

Seriados finalmente voltam à ação

Após meses a fio sem poder gravar suas séries por causa da greve de roteiristas, as produtoras divulgaram datas para a volta da exibição nos EUA de material novo com o final da paralisação.

A série mais prejudicada com o atraso foi a 24 Horas, da Fox, que agora deveria se chamar 7200 horas, pois é mais ou menos esse tempo que ela levará para voltar ao ar (janeiro do ano que vem).

Um dos seriados mais comentados dos últimos anos, Lost (ABC) terá cinco episódios gravados além dos oito que já estavam prontos (e que passam atualmente no canal norte-americano) da quarta temporada. Heroes, da NBC, volta em setembro, já na terceira temporada, ou seja, a segunda ficará mesmo com apenas 11 episódios. Ainda sobre séries da NBC, em 10 de abril quatro delas voltam ao ar: E.R., Scrubs (temporada final), 30 Rock e The Office.

Prison Break teve sua terceira temporada prejudicada e apenas 13 episódios foram ao ar. Porém, até o final do ano sua exibição será reiniciada.

Já a CW, responsável por Smallville e Supernatural, deve gravar apenas alguns episódios das séries para encerrar as temporadas com os danos amenizados.

Dia 17 de março, Two And a Half Men, How I Met Your Mother e The Big Bang Theory, todos da CBS, voltam ao ar. Ainda pela CBS, em abril está programada a volta de Ghost Whisperer e CSI (todas as versões), enquanto que The Unit ainda não possui uma previsão de retorno.

Enfim, após toda a "bagunça" da greve dos roteiristas, alguns dos seus seriados favoritos começam a voltar ao normal.

AGENDA ★ ★ ★ ★ ★

CINEMA

PRINCIPAIS ESTRÉIAS (MARÇO/ABRIL)

21 de março

- As Crônicas de Spiderwick
- Awake - A Vida por um Fio
- Traídos Pelo Destino

28 de março

- **A Família Savage**



- Jumper
- My Sassy Girl
- Sem Vestígios
- Treinando com o Papai

04 de abril

- Bolas Da Fúria
- Charlie Bartlett
- Espertalhões
- Quebrando a Banca

11 de abril

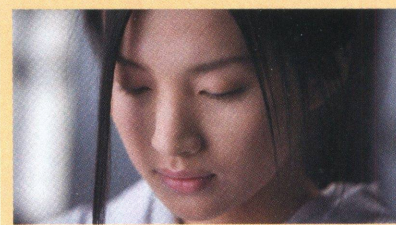
- Marido Por Acaso
- The Ruins

18 de abril

- Coração de Tinta
- Um Plano Brillhante
- Uma Chamada Perdida

25 de abril

- **Paixão Proibida**



OBS: datas dos filmes e shows confirmadas até o fechamento desta edição.

MÚSICA

PRINCIPAIS SHOWS (ABRIL/MAIO)

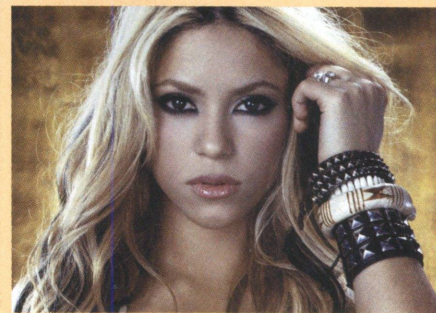
• Ozzy Osbourne,

Black Label Society e Korn

- 03 de abril: Arena Multiuso (Rio)
- 05 de abril: Palestra Itália (SP)

• Shakira

- 11 de abril: Porto Alegre
- 12 de abril: Curitiba
- 16 de abril: Rio de Janeiro
- 17 de abril: São Paulo
- 19 de abril: Brasília



• Within Temptation

- 13 de abril: Espaço Lux em São Bernardo do Campo (SP)

• Helloween e Gamma Ray

- 15 de abril: Hellooch (Curitiba)
- 17 de abril: Citibank Hall (Rio)
- 18 de abril: Chevrolet Hall (Belo Horizonte)
- 20 de abril: Credicard Hall (SP)
- 24 de abril: Manaus

• Whitesnake

- 03 de maio: Manaus
- 10 de maio: Curitiba

• L.A. Guns e Faster Pussycat

- 21 de maio: Hard Rock Café (Rio)
- 22 de maio: Manifesto Bar (SP)

• Jimi Jamison (Survivor) e Jeff Scott Soto (Tributo ao Queen)

- 29 de maio: São Paulo
- 30 de maio: Campinas
- 31 de maio: Rio de Janeiro
- 01º de junho: Curitiba

• Rush


- Maio (sem datas definidas) no Rio, São Paulo, Porto Alegre e Fortaleza



A VIOLÊNCIA DOS GAMES INFLUENCIA A VIDA REAL?

CENSURADO

COUNTER-STRIKE, o nº 1 nas Lans
torna-se alvo nº 1 da censura



EVERQUEST - Violência, fantasia e sensualidade, coquetel perfeito para justificar o corte

Proibição de Counter-Strike reabre a discussão sobre a brutalidade dos jogos

Por Michel Calil

Todos que jogam videogame, em algum momento, já foram indagados sobre a violência que cerca os jogos e se ela tem alguma influência em casos da vida real que vemos por aí. Uns acreditam que isso é pura bobagem e se defendem dizendo que não saem às ruas roubando e atropelando pessoas só porque jogaram GTA (Grand Theft Auto, polêmico game que dá liberdade aos jogadores para invadir casas, roubar carros, atirar e matar). Por outro lado, muitas pessoas afirmam que um adolescente com tendência a ser mais influenciável do que os outros poderia sim fazer alguma bobagem por causa de um

jogo de videogame.

Violência nos games é um assunto extremamente delicado e deve ser analisado de diversas formas. Justamente por isso, inserimos neste especial pontos de vista dos que são a favor do banimento de games violentos e argumentos dos que são contra. Claro que a opinião profissional não poderia faltar; por isso, conversamos com a psicóloga Olga Tessari sobre o assunto. Listamos também alguns dos jogos que mais causaram polêmica em todo o mundo. E você: é contra ou a favor? Leia este especial e tire suas conclusões.

BRASIL PROÍBE COUNTER-STRIKE E EVERQUEST

Mais dois games entram na lista dos banidos do mercado brasileiro

No último dia 17 de janeiro, o Procon de Goiás passou a apreender cópias dos games Counter-Strike e EverQuest no estado, numa ação judicial que foi aplicada ao país inteiro. Agora, a venda desses games está proibida no Brasil e eles se juntam a títulos como Carmageddon e Grand Theft Auto.

De acordo com o órgão de defesa do consumidor, os "jogos virtuais de videogames e computadores: "Counter-Strike" e "Everquest", que foram considerados impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores, em ofensa ao disposto nos artigos 6, I, 8, 10 e 39, IV, todos do Código de Proteção e Defesa do Consumidor. Os jogos violentos ou que trazem a tônica da violência são capazes

de formar indivíduos agressivos, sobressaindo evidente que é forte o seu poder de influência sobre o psiquismo, reforçando atitudes agressivas em certos indivíduos e grupos sociais".

Razões para os dois lados

Os defensores da liberação dos games reclamam que já existe a classificação etária de jogo justamente para que crianças e adolescentes não tenham acesso a ga-

mes com temas adultos, por isso a proibição da venda não seria necessária. Fosse esse o caso, filmes aclamados como Tropa de Elite também deveriam ser proibidos independentemente da faixa etária, assim como programas de TV sensacionalistas que às vezes são até mais violentos que games de tiro entre "mocinhos e bandidos". No entanto, filmes e programas impetuosos chegam às nossas televisões sem nenhum controle sobre quem realmente o assistirá; no máximo, um informativo com a classificação etária surge na tela, como se isso fosse o suficiente para que uma criança não o assista.

De fato, esse é um argumento bastante válido. É inegável que vemos hoje na TV coisas iguais ou até piores do que no mundo virtual dos jogos. Porém, defensores da proibição alertam para o problema da "encarnação" de um personagem num game. Ao assistirmos a um filme, não temos a opção de controlar as ações do personagem principal. Quando jogamos, o personagem está sob nossa responsabilidade. Nós apertamos o botão para que ele atire e mate alguém, estreitando a relação entre o personagem e o jogador. Um game pode ser mais motivador do que um filme nesse aspecto. Para completar os argumentos da defesa da proibição, há o lado emocional. Num mundo tão brutal quanto o nosso, esse tipo de game não "cai bem" e, juntamente com outros fatores, pode alimentar o lado violento das pessoas.

ACOMPANHE A CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA PELO SITE DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Dentro do site oficial do Ministério da Justiça do Brasil, na seção de Cidadania, é possível conhecer mais de 2300 jogos classificados pelo órgão desde o ano de 2001, quando foram estabelecidas as portarias ministeriais 899 e 1035. São cinco tipos de classificação:

- livre
- inadequado para menores de 12 anos
- inadequado para menores de 14 anos
- inadequado para menores de 16 anos
- inadequado para menores de 18 anos

Para acessar a página com as listas, entre em www.mj.gov.br/classificacao. Repare que, principalmente na lista de 2007, o número de games inadequados para menores de 16 e 18 anos é alarmante.

JOGOS CONTESTADOS

Confira alguns dos games polêmicos e proibidos em alguns países

Manhunt 2

Nos últimos meses, Manhunt 2 foi um dos games que mais gerou discussões, incluindo reclamações e pedido de cancelamento. O jogo da Rockstar ainda teve que ser remodelado para tentar se adequar a alguma classificação etária, já que nos EUA sua classificação permitia que apenas adultos o jogassem. Com muito custo, foi permitido um mínimo de 17 anos após as modificações e, mesmo assim, essa liberação ainda gerou muitas reclamações. Já no Reino Unido, Manhunt 2 foi proibido mesmo antes de seu lançamento. Vale lembrar que a primeira versão do jogo foi vetada em 58 países. A grande polêmica de Manhunt está nos requintes de crueldade que o personagem principal pode utilizar para matar suas vítimas. Quanto mais paciência e esperteza o jogador tiver para atacar os inimigos, mais violenta será a morte deles. Enfim, um festival de atrocidades.

Grand Theft Auto (toda a série)

E novamente a Rockstar Games está envolvida em games conhecidos por levantarem temas polêmicos, violentos e politicamente incorretos. Nas primeiras versões de GTA para PlayStation e PC, ainda em 2D e com a visão aérea, as ações criminosas (como roubo de carros e agressões a cidadãos comuns) eram mais moderadas e mais voltadas para o humor. Havia até um botão que fazia seu personagem soltar gases. Mas, com o avanço visual que as novas plataformas oferecem, os crimes ficaram cada vez mais reais e GTA: San Andreas foi o auge da vida criminosa, com missões bem violentas.

CENAS DE SEXO ESCONDIDAS EM GTA

Violência não é o único problema que os games enfrentam com os órgãos de controle e censura no mundo todo. Cenas de apelo sexual também são bastante questionadas. Recentemente, um episódio se tornou famoso: GTA: San Andreas continha um minigame com cenas de sexo explícito. Esse minigame estava bloqueado, mas bastava um código de Game-Shark (na versão PS2) ou a execução de um patch (na versão PC) para que ele fosse desbloqueado. Por conta disso, todas as cópias do game foram recolhidas e a Rockstar teve de relançar o jogo sem essas cenas.



tas. Um agravante para o game está no fato dele permitir que o personagem execute ações do cotidiano, como comer, descansar, fazer ginástica, tatuagens, dentre outras coisas, tornando-o uma pessoa comum, facilitando a identificação do criminoso com o gamer.

Agora, Grand Theft Auto IV está a caminho (leia sua pré-estréia na página 18) e mais polêmica vem aí. Para provar essa tese, basta dizer que um enorme outdoor promocional do game com uma prostituta chupando pirulito foi colocado no cruzamento das ruas Greene e Canal, em Nova Iorque, e já causou grande impacto nos cidadãos mais conservadores.

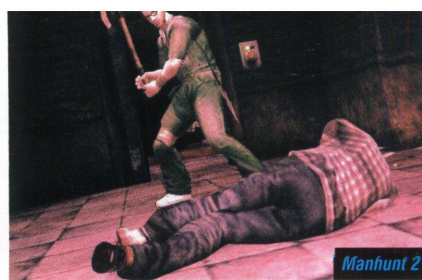
Bully

Adivinhe qual é a companhia que está por trás desse jogo? Rockstar, claro! Em Bully (lançado em outubro de 2006 para Playstation 2), o gamer entra na pele de um adolescente perseguido por outros alunos em uma escola e seu cenário principal é de encrencas e brigas. Além de bater nos outros com os punhos, tacos de beisebol e outros objetos, seu personagem pode ainda humilhar outros alunos, agredir professores, "ficar" com as meninas gordinhas da classe dando chocolate a elas e outras barbaridades.

As críticas em cima de Bully foram bem pesadas, com direito ao ativista que odeia videogames Jack Thompson chamar o game de "simulador do massacre de Columbine". Para quem não se lembra, esse fato ocorreu em 1999 na Columbine High School, no Colorado (EUA), onde dois jovens atiraram e mataram vários alunos e professores da escola. Como se não bastasse esse adjetivo nada amigável, o grupo Peaceholics queria o recolhimento de Bully e afirmou que a Rockstar agia de forma tão ruim quanto de terroristas.

Carmageddon

Esse já é um clássico da proibição. Sempre que o assunto "games banidos" entra numa roda de amigos, Carmageddon é um dos mais citados. Também pudera; ele foi um dos primeiros jogos polêmicos que ganhou mais fama pela violência do que pelo game em si (foi lançado em 1997) e consistia no jogador controlar um carro com o intuito de atropelar o máximo de pessoas que fosse possível para ter uma boa pontuação no final. O Brasil está na lista de países em que o game foi proibido e recolhido das lojas. Por incrível que pareça, esse jogo não é da Rockstar. Carmageddon foi desenvolvido pela Stainless Games e distribuído pela Interplay. Para tentar diminuir o número de



reclamações e censuras, na segunda versão do game os pedestres normais foram substituídos por zumbis, mas o nível de violência era o mesmo. Mesmo assim, Carmageddon 2: Carpcalypse Now foi muito menos criticado pela utilização de mortos-vivos.

Mais títulos proibidos no Brasil

Além dos games já citados, outros nomes foram banidos no país por incitar a violência. Um caso famoso foi o de Duke Nukem 3D que, segundo muitas pessoas, influenciou o ex-estudante de medicina Mateus da Costa Meira, o "atirador do shopping" de São Paulo, que invadiu uma sala de cinema de um shopping center da capital paulista em 1999 e começou a atirar para todos os lados, matando três pessoas e ferindo outras quatro, durante uma sessão do filme Clube da Luta. No game em questão, há uma cena semelhante à que Mateus (cujo Duke Nukem era um dos jogos preferidos) protagonizou na vida real. Doom, Mortal Kombat, Requiem e Blood são outros games que também tiveram a venda vetada nas lojas brasileiras. ■

OPINIÃO DA REDAÇÃO

O que pensam os redatores e editores do Universo Editorial a respeito da proibição dos jogos violentos

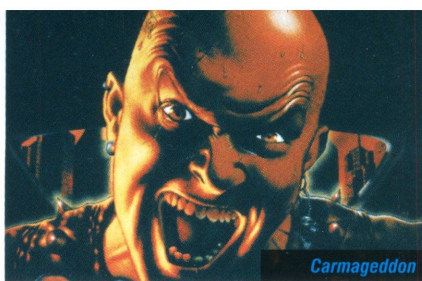
Fábio Almeida Silva (redator): Sou contra qualquer tipo de proibição, mas acho que deveria haver um maior controle quanto à classificação etária, bem como uma rígida fiscalização em postos de venda e nas LAN houses que oferecem jogos não recomendados para menores.

Adriano Camargo (editor-chefe): Sou totalmente contra esta proibição. Os jogos, violentos ou não, são apenas uma diversão sadia e muito interessante. Ninguém em sã consciência será "levado" ou influenciado por um game. Caso isso ocorra, que procure um tratamento psicológico.

Camila Teixeira (redatora): Sou contra, acho que a indicação da faixa etária e a fiscalização na venda dos jogos ou da idade dos jogadores em LAN houses já é o suficiente para controlar uma possível disseminação da violência para idades consideradas inadequadas.

Emerson Freire (diagramador): Eu sou contra a proibição, porque a "censura" pra mim é uma violência pior que a dos games.

Douglas Binuesa (programador multimídia): Sou contra a proibição dos jogos violentos! Sou a favor dos jogos violentos serem vendidos somente a pessoas maiores de 18 anos.



OPINIÃO PROFISSIONAL

Perguntamos a uma psicóloga qual o grau de influência dos games no comportamento de jovens

Quando crimes, bárbaros ou outros casos de violência são executados por jovens que gostam de videogames, as pessoas têm o costume de sempre associar uma coisa à outra. Então, resolvemos tirar algumas dúvidas com uma profissional em psicologia. Olga Tessari, Psicóloga Clínica (USP), Psicoterapeuta e Pesquisadora desde 1984, conversou conosco e esclareceu dúvidas sobre o assunto.

MaxPlayer: Há possibilidade de uma criança ou adolescente apresentar comportamentos violentos apenas jogando videogame?

Olga Tessari: Não existe uma relação direta entre jogos e violência, embora a maioria das pessoas pense que a violência dos jovens seja por conta dos jogos eletrônicos. Afinal, é preciso encontrar um culpado, aquele/aquilo que influencia o jovem, pois a criança ainda não tem o discernimento para saber o que é bom ou ruim! Não são os jogos que incentivam a violência, mas o meio em que a criança vive (principalmente o familiar). Se um jovem é agressivo e violento, na verdade seu comportamento é apenas um sintoma de algo maior, de sua insatisfação consigo mesmo e/ou com o meio/pessoas que o cercam.

MaxPlayer: Qual a linha que separa a empolgação "inocente" com um jogo de uma obsessão potencialmente perigosa?

Olga: A empolgação inocente ocorre em jovens emocionalmente saudáveis, enquanto a obsessão se manifesta em jovens com problemas emocionais. O jovem emocionalmente saudável brinca com o jogo por um tempo, mas logo se cansa. Os jogos não interferem na sua vida real nem nos seus compromissos e atividades de lazer com a família, com a escola e com os amigos, por exemplo. Para ele é apenas um jogo, que até pode estimular determinadas brincadeiras com amigos, mas nada além disso. Aquele que se torna viciado em jogos eletrônicos revela que algo não vai bem com ele, pois é impaciente, ansioso e busca no jogo uma satisfação que não encontra dentro de si mesmo ou mesmo uma fuga de sua realidade (que para ele é ruim, sofrida e conflituosa). Portanto, a obsessão acontece quando o jovem só quer jogar, não se importa em estudar, em manter uma interação social e prefere ficar o dia todo jogando e ela pode ser percebida a partir do momento em que

o jovem prioriza o jogo em detrimento de outras atividades.

MaxPlayer: Essa influência dos jogos pode ser considerada doença? Quais os passos que os pais devem seguir ao se depararem com esse problema?

Olga: Não é uma doença do ponto de vista médico, mas um sintoma de que o jovem tem problemas de fundo emocional. Assim que for percebida a "obsessão" pelo jogo e a influência do mesmo no dia a dia do jovem, os pais devem procurar ajuda profissional para resolverem o problema, uma vez que a proibição, por si só pode ser ainda pior. Como o problema está inserido no seio familiar, ninguém melhor do que um profissional psicólogo para orientar os pais sobre como procederem para auxiliar no processo de acabar com esse sintoma, tratando das causas que levam a essa influência. É preciso trabalhar a auto-estima deste jovem, diminuir a sua ansiedade, os pais devem aprender a impor limites claros e definidos e saberem mostrar o seu amor pelo filho.

MaxPlayer: O argumento "eu jogo games violentos e nem por isso mato pessoas nas ruas" dos defensores da liberação dos jogos pode ser levado em conta?

Olga: Existe uma grande diferença entre o jogo e a vida real. Vale dizer que os jogos eletrônicos, em geral, têm a função de descarregar as energias armazenadas, além de estimular o raciocínio, a criatividade, a atenção, a memória, a coordenação motora fina e a estratégia. Uma pessoa emocionalmente equilibrada sabe diferenciar o jogo da vida real. Muito antes dos jogos eletrônicos, os meninos brincavam de bandido e mocinho, com armas de brinquedo e nem por isso saíam por aí matando ninguém. Os jogos eletrônicos não levam o ser humano, independente de ser uma criança ou um adulto, a praticar um crime algum dia, pois trata-se de uma questão de valores éticos e morais formados pela família ou pelo meio no qual a pessoa está inserida. O que pode acontecer, com a prática indiscriminada dos jogos eletrônicos aliado ao sensacionalismo televisivo e à falta de valores da família, é a banalização da violência, pois as pessoas passariam a encará-la de uma forma comum, tornando-se menos sensíveis a situações

que antes causavam indignação ou constrangimento.

MaxPlayer: A classificação etária já não seria suficiente para que um game pudesse ser vendido?

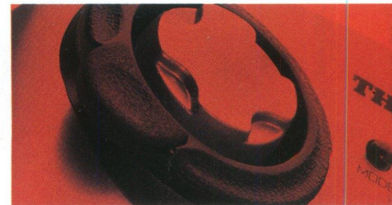
Olga: Se há uma classificação etária, teoricamente o problema estaria resolvido, mas não é o que acontece na realidade, uma vez que nem sempre essa classificação é respeitada. Há pais que não se preocupam em saber se aquele jogo que o filho gosta é compatível com a idade dele ou não, os jovens podem fazer cópias ou trocarem jogos entre si, desrespeitando a classificação etária. Sou a favor da classificação etária e do controle rígido dos pais quanto ao respeito a essa classificação, pois a classificação respeita a evolução da criança e o seu amadurecimento emocional.

MaxPlayer: Você é a favor da proibição dos jogos violentos para todas as idades? Por quê?

Olga: Não é a proibição que vai resolver o problema, pelo contrário, ela pode incentivar o desejo de conhecer os jogos. A natureza humana fala mais alto: por ser proibido, a curiosidade será maior de conhecer os jogos proibidos e, conseqüentemente, estimular a sua propagação de forma ilícita, levar o "mercado paralelo" a vendê-los por um preço abusivo. Penso que, se há um bom diálogo familiar, se existe a preocupação dos pais em criar filhos saudáveis e equilibrados, eles respeitarão o limite da faixa etária e só deixarão seus filhos brincarem com jogos compatíveis com suas idades. Por outro lado, se os jovens têm uma boa educação e equilíbrio emocional, eles farão a censura por si mesmos: eles podem até jogar algumas vezes por curiosidade, mas logo perderão o interesse, pois estarão mais preocupados em viver suas vidas ao vivo e em cores com seus amigos. Os pais são responsáveis pelos seus filhos e pelo futuro deles como pessoas, portanto, não devem negligenciar a atenção para com eles, devem manter um diálogo aberto e franco nem que seja por alguns minutos ao dia, todos os dias, saber respeitar seus filhos e se fazer respeitar por eles, pois este é o melhor antídoto contra a violência.

E-mail de contato de Olga Tessari: ajudaemocional@gmail.com

...EU QUERO, EU QUERO!



Extravagantes, fúteis, essenciais ou que apenas melhoram a experiência de jogo: todos os acessórios estão aqui

Um aficionado por videogames olha as vitrines das lojas sempre imaginando como seria a sua vida se um determinado objeto à venda estivesse na sala ou quarto de sua casa. Passando em frente a uma loja de eletroeletrônicos, ele vê uma TV LCD ou plasma de quinhentas polegadas e pensa: "nossa, imagine como Halo 3 ficaria nessa televisão!". Então, ele continua sua caminhada pelo shopping center e, poucos metros à frente, pára em uma loja de móveis: "caramba, com essa confortável poltrona com porta-copo na minha sala

eu jogaria quinze horas seguidas sem me incomodar!".

Os acessórios para videogames nesta seção não se resumirão apenas a joysticks modernos e volantes com pedal e câmbio para games de corrida. Simplesmente qualquer coisa que possa ser relacionada à experiência de jogo (como a TV de quinhentas polegadas e a superpoltrona com porta-copo, por exemplo) será abordada aqui. Nesta primeira edição, separamos alguns periféricos bem interessantes.



SUB-SONIC BONE RATTLER VIDEO GAME CHAIR

Infelizmente, não há no Brasil uma poltrona desse modelo à venda, pois só de olhar para ela já sentimos uma sensação de relaxamento incrível. Por isso, se você está acostumado a fazer compras internacionais pela Internet e tem muita grana para gastar (porque trazer uma poltrona "lá de fora" não é barato), a "poltrona subsônica" da marca Repose é uma opção fantástica.

Além de extremamente confortável, ela traz um sistema de falantes embutido 2.1 e um painel de comandos na lateral direita, com controle de volume, duas entradas de áudio, uma entrada para fone de ouvido e outras funções.

Utilizando uma frase clichê dos programas de vendas na TV, a Sub-Sonic é "dobrável e fácil de guardar". Ela conta ainda com um bolso lateral para que você possa guardar controles remotos ou qualquer outra coisa que desejar. E, claro, o porta-copo não poderia faltar.

A Sub-Sonic é vendida nas cores vermelho, cinza e marrom, é dado pelo fabricante três anos de garantia e custa cerca de 580 dólares (apenas a poltrona, sem custos de envio, impostos etc.).

Preço médio:
US\$ 580,00

Onde encontrar:
www.bizchair.com/e1000-2-rop.html

RUN'N' DRIVE 3 IN 1 RUMBLE FORCE

Compatível com PC, PlayStation 2 e PlayStation 3, esse controle é semelhante a um joystick de videogame padrão, mas seu diferencial está nos sete eixos progressivos, que dão maior sensibilidade aos seus comandos. Seu aro óptico possui o Sistema Próprio de Centralização, que ajuda a dar ainda mais precisão a games que necessitam de controles mais apurados, como jogos de corrida, simuladores de voo etc.

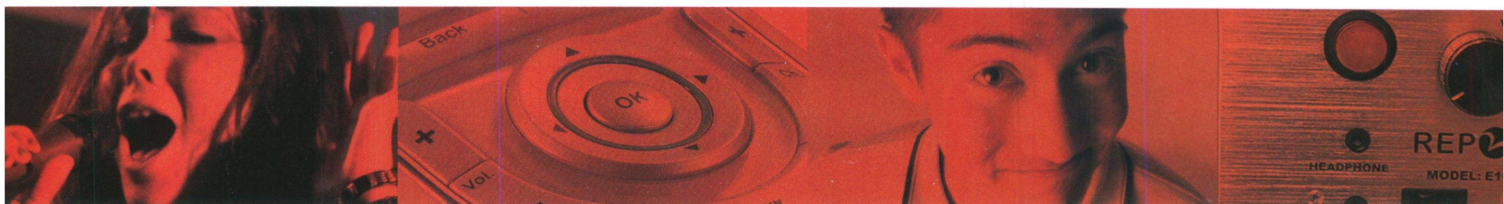
O Run'N' Drive 3 in 1 Rumble Force possui dois gatilhos progressivos na parte superior de 8mm, aumentando sua precisão. Outro detalhe interessante dele é sua pré-configuração: devido à memória interna, ele pode mapear e gravar duas configurações diferentes de controle.

Assim como praticamente todos os joysticks de hoje, esse modelo da Thrustmaster treme através de dois motores de vibração. Toda essa tecnologia torna o Run'N' Drive 3 em 1 um acessório caro, custando em média 250 Reais nas lojas online.

Preço médio:
R\$ 250,00

Onde encontrar:
www.dreamgear.net





GUITARRA GUITAR HERO WIRELESS PARA PS2

Jogar Guitar Hero no joystick padrão do PlayStation não faz sentido e você precisa de uma guitarra. Dentre algumas opções interessantes no mercado, destacamos a Guitarra Guitar Hero Wireless para PS2 da Leadership, que tem como principal diferencial justamente o fato de ser wireless, ou seja, sem fio.

O lado negativo da guitarra que não necessita de cabos para ser ligada é o consumo de pilhas (quatro pilhas AA), mas se você quer executar seus movimentos mágicos de

Hendrix, Stevie Ray Vaughan e John Petrucci sem ser incomodado pela limitação do fio, ela vale a pena. Seu alcance máximo é de 15 metros e, convenhamos, tocar a guitarra a uma distância maior do que essa fica praticamente impossível enxergar as seqüências de acordes que rolam na tela da TV.

Junto com a guitarra, o gamer leva uma alça de suporte para o aparelho e um receptor que é ligado ao PlayStation 2. É importante deixar claro que o game Guitar Hero não é parte integrante da guitarra da Leadership, sendo vendido separadamente.

Preço médio:

R\$ 250,00

Onde encontrar:

www.leadership.com.br

HARMONY ADVANCED UNIVERSAL REMOTE FOR XBOX 360

Esse é o controle remoto "faz tudo" do Xbox 360. Só faltou mesmo um botão que ordenasse ao aparelho fazer café quentinho e outro botão para ele limpar a casa. Mas as outras funções estão todas lá. Com apenas um clique num botão, você já pode deixar um game pronto para ser jogado.

A tela LCD do controle remoto exibe as atividades que podem ser ativadas, como assistir a um DVD, ver TV, ativar o Media Center ou jogar. Basta selecionar uma delas para que ele já comece a agir.

Para uma maior comodidade, o controle não age apenas no Xbox 360: ele pode funcionar em até 12 componentes diversos, como home theater, lâmpadas e outros aparelhos elétricos. Ele conta ainda com um botão de Ajuda para guiá-lo nas horas de dúvida, já que o grande número de botões e funções pode confundir um pouco.

Se preferir suporte online, o Advanced Universal Remote da Logitech possui uma porta USB que permite, dentre outras coisas, adicionar componentes para que ele possa abranger mais aparelhos.

Preço médio:

R\$ 650,00

Onde encontrar:

www.logitech.com



HOME THEATER SONY HT-DDW885

Nada melhor do que jogar seu game preferido com um som espetacular. Aliás, se trilhas e efeitos sonoros são tão importantes quanto o próprio game para você, que tal investir em um dos mais poderosos home-theaters do momento?

O modelo HT-DDW885 da Sony é potente, moderno, poderoso, bonito e, claro, caro. Mesmo sem acompanhar nenhum aparelho de DVD, seu preço gira em torno dos 1600 Reais, mais caro que um Nintendo Wii em algumas lojas, por exemplo. Um preço inibidor, mas estamos lidando com um home theater de 6.1 canais, decodificadores Digital Cinema Sound, Dolby Prologic II, Dolby Prologic IIx, Dolby Digital, Dolby Digital EX, DTS, DTS-ES, DTS Neo 6 e DTS 96/24, com potência 950W RMS, sendo 135W RMS x 6 + 140W RMS (subwoofer), com uma entrada frontal para aparelhos portáteis, várias entradas e saídas de áudio e vídeo analógicas e digitais, sintonizador AM/FM e caixas bookshelves de madeira. De fato, é um aparelho dos mais modernos e imponentes do mercado e vale lembrar, por mais óbvio que pareça, que ele não serve apenas para videogames, mas para praticamente todos os aparelhos que envolvam áudio e vídeo.

Preço médio:

R\$ 1.599,00

Onde encontrar:

www.sonymstyle.com.br

MOCHILA BACK PACK DREAMGEAR PARA NINTENDO WII

Com design bonito e tamanho ideal, a Back Pack Dreamgear foi desenvolvida especialmente para que os donos de Nintendo Wii tenham uma mochila personalizada. Ela traz compartimentos para o console, games, controles, cabos e outros acessórios, todos devidamente acolchoados para evitar danos com impactos mais fortes.

Você poderá carregar seu Wii sem se preocupar com a qualidade do material, pois a Dreamgear utilizou um nylon bastante resistente na confecção da mochila. Os limites de ajuste das alças são bem grandes, para que tanto pequeninos quanto gigantes possam carregá-la sem maiores problemas. O preço não é tão salgado: no Brasil, ela pode ser encontrada por 100 Reais (com frete à parte) em alguns sites de vendas, como o Mercado Livre. Se você possui um Nintendo Wii que precisa ser carregado para diversos lugares e adora colecionar acessórios, a Back Pack Dreamgear é boa opção.



Preço médio:

R\$ 99,00

Onde encontrar:

www.dreamgear.net



DEVIL MAY



UM DOS MAIORES SUCESSOS DO PS2 AGORA NA NOVA GERAÇÃO!

Ao lado de God of War, é indiscutível que a série Devil May Cry é uma das mais populares entre os jogadores de PlayStation 2. A história muda um pouco, Nero agora é do bem e protagoniza a trama, deixando Dante em papel secundário. O jogador controla Nero na primeira metade do jogo e deve usar seu braço demoníaco além da espada e da arma tradicional. Na segunda metade, o controle passa para Dante, e o jogador deve fazer todo o caminho de volta e, acima de tudo, enfrentar os muitos chefes. Felizmente os dois personagens possuem variações de comandos expandindo a diversão.

A versão para X360 e PS3 saiu no começo de fevereiro, enquanto os jogadores de computador terão de aguardar até 1º de abril – data curiosa – para sentir toda a qualidade de DMC 4.

Uma pequena curiosidade é que a versão de PS3 demora cerca de 22 minutos para ser instalada; a Capcom recomenda que os mais apressadinhos façam um lanche enquanto o tempo não passa.

MISSÃO 01: BIRDS OF A FEATHER

Encare o misterioso assassino



Esta fase é uma introdução às habilidades de Nero. Apenas leia com atenção como realizar o movimento na tela e então repita o número de vezes indicado. Em seguida, derrote o assassino com os golpes que você aprendeu.

MISSÃO 02: LA PORTE DE L'ENFER

Siga para Fortuna Castle

Assim que iniciar a fase, note a existência do minimapa localizado no canto inferior direito da tela – use-o para não se perder e caso tenha maiores dúvidas, utilize a opção “Map” no menu de pausa.



Acabe com os primeiros inimigos e pressione o botão de ação perto da porta onde se encontra uma Red Orb. Suba a escada, salte a parte quebrada e continue a subida. Derrote todos os inimigos para abrir a porta selada, pegue as Green Orbs para recuperar força vital.

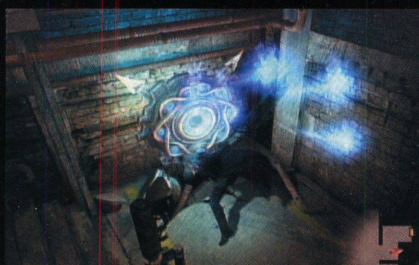


Vá para a Cathedral, desça a escada, encontre um pilar luminoso, pressione o botão de ação e pegue o Evil Legacy; assim você ganhará o Hell Bound. Fique sobre a Continuum Pad (plataforma luminosa) e utilize o Grim Grip para alcançar as plataformas

superiores. Pegue uma Red Orb no final e saia pela porta no canto.



Avance através das Continuum Pads. Opcionalmente você pode cumprir uma missão secreta pelo caminho e ganhar uma recompensa. Derrote os monstros pelo caminho para liberar as portas seladas e continuar usando o Grim Grip até chegar ao Residential District – apenas salte para baixo.



Receba uma breve instrução de como utilizar o Exceed, salte nas plataformas e alcance o porto. Perceba que há um caminho pela direita, no entanto, você deve ir pela esquerda e utilizar a Continuum Pad. Entre em Customs House, derrote todos os inimigos e examine o dispositivo luminoso: acerte vários golpes com a espada para ativá-lo. Alcance a plataforma acima, saia pela porta e acione o botão no painel para baixar a ponte.



Volte para o porto e desta vez, siga pelo caminho da direita, passando pela ponte. Cruze a mina, utilize duas vezes seguidas o Grim Grip (não há Continuum Pad) para alcançar a plataforma superior. Realize combos no inimigo da esquerda até alcançar Sytlish Rank B. Em seguida, vá para a direita, encontre a Divinity Statue – compre alguns itens e habilidades se tiver Red Orbs ou Proud Souls suficientes – e saia pela porta.



O chefe intimidado pelo tamanho, mas fique atento à estratégia:

- o golpe de espada do chefe normalmente só atinge Nero se ele estiver no chão, então use o High Roller com frequência e encerre com combos aéreos;
 - a área está repleta de Green Orbs, certifique-se de explorar o cenário e manter sua barra vital em bom estado;
 - utilize apenas golpes de espada e/ou Devil Trigger;
 - quando o chefe ficar bastante brilhante, afaste-se o máximo que puder, pois a explosão é indefensável.
- Recolha muitas Red Orbs e conclua a fase saindo pela porta não mais selada.

MISSÃO 03: THE WHITE WING

Explore Fortuna Castle



Percorra o caminho disponível na mina até alcançar uma cachoeira, então salte nas saliências atrás dela. Utilize várias vezes o Grim Grip até alcançar o topo. Derrote alguns monstros e quebre a porta golpeando com sua espada.



Cruze a área externa coberta de neve, assista à animação de uma luta e então entre no castelo. Ignore o caixão enferrujado no centro da sala por enquanto, apenas siga para Torture Chamber, derrote os inimigos e atravesse a sala com o Grim Grip – se

você cair, terá de derrotar novamente os monstros para desbloquear a passagem – o caminho é dividido em várias partes, e a dica é não mexer no direcional para evitar cair ou tocar nos espinhos do teto.



Continue o caminho até Foris Falls, apenas contorne pela escada e entre pela porta disponível. Vá para o andar superior do Grand Hall, golpeie o dispositivo com sua espada para desativar o campo de força.



Passa pela Gallery e alcance a biblioteca (Library). Enfrente alguns inimigos e pegue o Anima Mercury no pilar luminoso.

MISSÃO 04: COLD BLOODED

Use seus novos poderes para obter as quatro Gyro Blades

Como usar a Gyro Blade: Utilize o Buster para despertar a Gyro Blade e fazê-la se mover para destruir objetos ou danificar inimigos. Você também pode golpeá-la com a espada antes de mover e liberar uma força destrutiva.

Invoque a Gyro Blade na biblioteca e mova-a para quebrar a grade que bloqueia a porta de saída – note que essa Gyro Blade não pode sair da sala.



Volte para o Grand Hall e salte no nível abaixo, assim você estará diante do caixão enferrujado. Procure uma Gyro Blade e



faça com que ela destrua o caixão – porém ignore o selo revelado. Siga pela porta à sua frente e percorra o corredor até encontrar duas Gyro Blades, mova uma até o início do corredor para destruir uma grade e revelar a terceira Gyro Blade do local – mova as duas Gyro Blades para o local inicial e note que ainda falta o local para uma Gyro Blade.



Vá para a sala de jantar (dining room), derrote os inimigos e prossiga. O corredor seguinte é bloqueado por um dispositivo que lança bolas de fogo, porém você pode pegar a Gyro Blade no local e movê-la como se fosse um escudo – no final, destrua o dispositivo com a Gyro Blade. Prossiga pela porta revelada, ative a Gyro Blade desta área e conduza-a para onde estão as outras três Gyro Blades. Desta forma, você terá acesso à área central (central courtyard).



Estas duas “garotas” não são o chefe de verdade; golpeie-as algumas vezes e veja o demônio-sapo Bael. O esquema de combate é atacá-lo pelos lados para evitar os poderes diretos que saem de sua boca. Quando ele saltar, fique atento para se afastar do local da queda indicado pela sombra. Dispare com sua arma enquanto ele estiver parado no ar. Receba o Rusalka Corpse e saia pela porta.

MISSÃO 05: TRISAGION



Obtenha o Wing Talisman

Enfrente os fantasmas e desvie quando a lança deles começar a brilhar, pois haverá um ataque. Destrua a grade com sua espada e explore o cemitério para recolher itens. Suba a escada e continue até chegar na parte superior da Torture Chamber: golpeie o dispositivo no canto com sua espada até baixar a plataforma, em seguida, mova a Gyro Blade até a estátua no final.



Assim você chegará em Spiral Well.

Dica: Ao combater os fantasmas, utilize o Buster para derrubá-los no chão, desta forma eles serão facilmente derrotados.



Derrote os fantasmas e pegue o Wing Talisman. Esse item ativará todas as "camas



elásticas" da fase. Basta saltar sobre elas e voltar ao topo da sala. Volte para o Grand Hall – onde você destruiu o caixão – e salte na cama elástica para alcançar o topo do candelabro; golpeie com a espada e saia pela abertura na parede.

MISSÃO 06: RESURRECTION

Libere o verdadeiro poder que reside em seu interior



Apenas salte direto para baixo – a queda não lhe causará danos. Saia pela porta e tente destruir o portão seguinte, porém surgirão alguns monstros: utilize o Grim Grip para puxar os monstros de dentro do chão, assim você poderá golpeá-los. Na Game Room, acerte o dado para avançar pelas casas – dependendo das cores, você ganhará bônus ou desafios mortais. Assim que percorrer todas as casas, uma porta se abrirá.



Siga para Containment Room, fale com Agnus e prepare-se para o desafio. A primeira coisa que você deve notar é que a barra no canto inferior da tela diz respeito ao campo de força no alto e não aos inimigos que voam ao seu redor. Conseqüentemente, você deve saltar e golpear o campo de força;

porém faz-se necessário também acertar os inimigos para não perder muita saúde com os ataques.

Nero despertará seu demônio interior (com a espada Yamato) e agora essa transformação ficará disponível quando você pressionar a tecla "Devil Trigger". Você logo estará em outra parte de Foris Falls, golpeie várias vezes o dispositivo até ativar a ponte.



Combata alguns inimigos em Angel Creation, aproveitando para testar o Devil Trigger. Vá para Underground Laboratory, pressione o botão verde no painel para liberar a porta e volte saltando nas "camas elásticas". Siga para Foris Falls pelo caminho original e cruze a ponte. Caminhe até a floresta.

MISSÃO 07: THE SHE-VIPER

Avance através da Floresta da Ruína



Recolha alguns itens na entrada da floresta e vá para Windswept Valley. Salte do penhasco e apenas perceba dois portões gigantes que você ainda não pode ultrapassar.

Dica: Antes de cair do penhasco, você pode pegar uma Holy Water.



Entre na Ruined Church (igreja em ruínas), derrote os inimigos, suba a escada e golpeie o dispositivo com a espada para formar uma ponte temporária – as divisões desa-

parecem rapidamente. Em Ruined Valley, utilize várias vezes o Grim Grip nas Continuum Pads. Golpeie o dispositivo para gerar as plataformas temporárias, porém tenha paciência, pois as divisões se dão lentamente; alcance a porta do outro lado.



Percorra o caminho disponível até estar em outra área de Windswept Valley. Ative a Gyro Blade, destrua todos os portões e entre pela porta.

A Echidna fará uma breve apresentação logo adiante e só lhe resta fugir. Porém, você deverá enfrentá-la em seu covil. Mantenha distância e atire com a Blue Rose (arma). Esquive quando ela iniciar as investidas aéreas e permaneça atirando. Em determinado momento, Echidna se abre para depositar ovos: vá para baixo, salte e use o Buster para extrair uma boa porção de saúde. Receba a Sephirothic Fruit e remova a planta que bloqueia seu caminho nesta área.

MISSÃO 08: PROFESSION OF FAITH

Abraça a luz para escapar da floresta



Dirija-se para Ruined Church, enfrente os inimigos e remova a planta com a Sephirothic Fruit, assim você chegará em Lost Woods. Leia a inscrição na estátua central e explore a área, você deve ir a Hidden Pit enfrentar alguns inimigos e então voltar

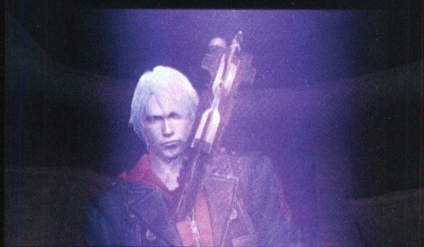


para Lost Woods. Em seguida, procure outro caminho que o leve a Gram Album Bridge. No decorrer desse caminho, verifique se você possui ao menos uma Holy Water no menu item, do contrário, visite uma Divinity Statue e compre uma.



Credo é o inimigo mais difícil que você já enfrentou, pois seu escudo impede praticamente todos os ataques da Red Queen. Mas existe uma pequena estratégia muito eficaz: trave o alvo em Credo e caminhe até ficar a menos de dois passos de distância da frente dele, aguarde até que ele assuma uma postura ofensiva, então esquive três ou quatro vezes para trás, aguarde até que ele encerre o combo fincando a espada no chão; é neste momento que você deve ir para cima, usar o golpe High Roller e encerrar com o Buster – repita até que a saúde atinja 30%. Credo também costuma arremessar a lança, mas basta esquivar lateralmente três vezes. Quando a saúde de Credo atingir 30%, ele ficará debilitado no chão por alguns instantes, mas os ataques seguintes serão muito difíceis. Por isso, aproxime-se dele e utilize a Holy Water para encerrar de vez a luta. Receba o Aegis Shield.

MISSÃO 09: FOR YOU Localize a prisioneira Kyriel



Entre no Grand Hall e note que há duas portas; siga pela direita apenas para verificar a existência de uma ponte içada. Volte e siga pela outra porta – Key Chamber. Derrote os inimigos e pegue a Key of Cronus: inserindo-a no dispositivo no centro da sala, o tempo é desacelerado, permitindo que você passe pelos lasers que antes estavam em alta velocidade; siga para The Gauntlet. Golpeie o dispositivo com sua espada para ativar o elevador, então entre e derrote os

inimigos enquanto sobe. Utilize a Key of Cronus algumas vezes nos trechos que possuem lasers. Você chegará a Agnus Room.

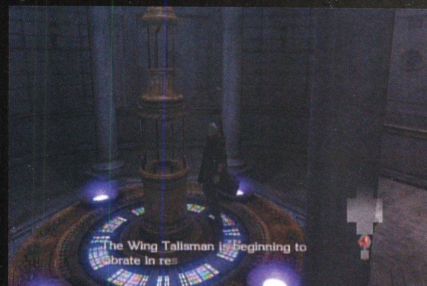


Agnus permanece quase todo o tempo no ar e, por isso, é recomendável utilizar o Grim Grip para se aproximar e realizar combos aéreos. Ative o Devil Trigger com frequência para aumentar os danos de seus golpes. Uma das principais dificuldades de Agnus é seu golpe regenerador de saúde, caso acerte, uma porção da saúde de Nero passará para Agnus.

MISSÃO 10: WRAPPED IN GLORY

Acabe com as ambições de Sua Santidade!

Durante a animação, você perceberá que a ponta além do Grand Hall será baixada. Faça o caminho de volta – lembre-se de usar a Key of Cronus na Key Chamber para facilitar o combate com os inimigos de armadura.



Cruze a ponte, vá para Experiment Disposal e use o Wing Talisman para içar a plataforma. Logo depois dos inimigos na Meeting Room, você confrontará novamente Dante. Dante é extremamente defensivo, no entanto, você pode usar a mesma tática de Credo. Trave a mira, aproxime-se dele, salte várias vezes para trás e espere ele encerrar o combo, em seguida, realize um combo aéreo e termine com um Buster. Repita até derrotá-lo.

MISSÃO 11: THE NINTH CIRCLE

Evite o nascimento de um deus

Na sala inicial não há nada, então volte uma sala e pegue o Blue Combat Adjusticator. Golpeie o mecanismo para revelar alguns Grim Grips, use-os para alcançar o andar

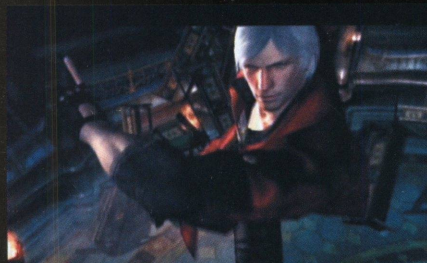
superior e enfrente alguns inimigos. Aproxime-se do elevador, enfrente um fantasma (use o Grim Grip).

Suba as escadas, visite a Divinity Statue e compre alguns itens de saúde, pois serão necessários independente de quanto sua barra está cheia. Utilize os Grim Grips e também o Kick Jump (salto com apoio na parede) para encontrar um inimigo e derrotá-lo, assim o elevador será ativado. Sanctus é o próximo chefe. Você deve ficar todo o tempo se esquivando tanto para desviar dos ataques, quanto para se aproximar dele. Concentre-se em destruir o escudo que ele usa para "voar" pelo cenário. Assim que conseguir, utilize ataques breves e encerre com o Buster.

MISSÃO 12: A NEW BEGINNING

Assuma o poder do lendário caçador de demônios

A partir de agora, você assume o papel de Dante. Uma das principais diferenças é que Dante não possui a Devil Bringer, no entanto, é bem mais rápido. Explore as próximas salas e enfrente um novo tipo de fantasma, use-o para praticar suas novas habilidades.



Em Experiment Disposal, aproxime-se do elevador para obter o Wing Talisman. Tome o elevador e acerte o dispositivo com sua espada. Derrote mais inimigos para reativar o elevador e então saia quando ele parar. Várias lâminas impedirão seu progresso por enquanto, fazendo-se necessário derrotar os inimigos para conseguir a Key of Cronus e diminuir a velocidade do tempo. Volte para o Grand Hall cruzando a ponte e combata mais inimigos.

MISSÃO 13: THE DEVIL RETURNS

Acabe com o dragão que espalha perversidade pela floresta

Siga para Forgotten Ruins. Elimine as sementes de Chimera e depois os fantasmas. Aproxime-se da névoa púrpura e você será teletransportado para Windswept Valley. Derrote mais inimigos, ignore os caminhos laterais e avance para a névoa púrpura. Siga para Lapis River e entre na névoa púrpura embaixo da ponte. Faça o caminho Ruined Church, Lost Woods e por fim For-

gotten Ruins. Prepare-se para a batalha com Echidna. O esquema de combate continua o mesmo que da última vez; receba o item Gilgamesh.



MISSÃO 14: FOREST OF RUIN

Avance o mais rápido possível

Esta fase consiste apenas em voltar para Forest Entrance matando todos os inimigos pelo caminho. Quando chegar ao final da área, recolha vários itens escondidos pelo cenário.

MISSÃO 15: FORTUNA CASTLE

Extermine os defensores da planície gelada

Siga para Central Courtyard, um novo tipo de inimigo elétrico estará à sua espera: ataque-o somente quando ele não estiver eletrificado; é uma boa estratégia atirar enquanto estiver no ar. Cruze o Grand Hall e faça seu caminho até a Torture Chamber. Derrote todos os inimigos e salte para Spiral Well caso queira obter alguns itens. Vá para Soldier's Graveyard passando por Master's Chambers. O chefe será Bael novamente; porém a batalha será mais fácil, visto que os golpes de Dante causam mais danos. Receba a arma Pandora – a mais forte de Dante.

MISSÃO 16: INFERNO

Derrote Berial

Faça o caminho Containment Chamber, Foris Falls, derrote os cavaleiros em Angels of Creation e alcance o Underground Laboratory. Salte até o topo e cruze o longo corredor. Em Fortuna Castle Gates, equipe-se com a Pandora e mande os Fire Dogs pelos ares. O chefe é novamente Berial. De fato, a batalha é idêntica e você receberá o item Lucifer.

MISSÃO 17: ADAGIO FOR STRINGS

Recupere a posse da Yamato

Esta fase consiste apenas em áreas repletas de inimigos (difíceis por sinal) até chegar em Opera House para enfrentar Agnus. Além dos ataques tradicionais, Agnus pode invocar os inimigos do tipo Fire Dogs – infelizmente isso dificultará consideravelmente a batalha. Recuperando a Yamato, você ganhará mais um estilo de luta.

MISSÃO 18: CONFRONT THE SAVIOR

Confronte o salvador



Dante precisa destruir os Blue Orbs no corpo do Saviour. Salte de plataforma em plataforma até alcançar o canhão do mecanismo azul; ative-o para disparar uma bola de canhão. Escolha uma crista azul, salte de plataforma em plataforma; aproxime-se dos Blues Orbs e atire com a Pandora. Ignore os inimigos e apenas destrua os Orbs em cada plataforma. Quando o Saviour se recuperar, salte e encontre o mecanismo azul de arma elétrica. Após ativar o mecanismo, destrua os Orbs nos braços do Saviour. Saviour ficará mais "dinâmico", porém você deve continuar destruindo os Orbs.

MISSÃO 19: THE SUCESSOR

Supere a escada da tribulação

Já pensou se tivesse de enfrentar vários chefes em uma mesma fase? Pois então, é bem isso que ocorre na missão 19: Bianco e os cavaleiros, Berial, Bael, Echidna e Agnus.

MISSÃO 20: LA VITA NUOVA

Destrua o Sanctus Maligno

Sanctus agora possui a espada Sparda, o que lhe rende alguns movimentos novos e mais poderosos. Fique atento a esses novos movimentos, porém mantenha a tática da missão 11 para destruir o escudo. Ataque-o rapidamente antes que o escudo seja regenerado.



Curiosamente após derrotar Sanctus, o jogo ainda não terminou. Nero terá de enfrentar o Saviour. Desvie dos ataques da mão, use o Buster nela. Durante o próximo ataque, use o Buster para agarrar o chefe (Nero deve interceptá-lo se for feito corretamente). Curta o final do jogo! ■

MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

Stylish Rank: Gradua sua quantidade de combos em sete níveis, de D a SSS. Quanto maior o Stylish Rank, mais Proud Souls serão obtidas quando a missão for completada.

Red Orb: Uma pedra vermelha mágica feita de sangue de demônio cristalizado. Ofereça aos deuses para ganhar novos poderes.

Green Orb: Uma pedra verde mágica feita de fluido de demônio cristalizado. Recupera poder vital perdido.

White Orb: Uma pedra branca mágica feita de espírito de demônio cristalizado. Revive poder mágico perdido.

Proud Soul: Alma preenchida com o orgulho de sangue nobre. Indispensável para aumentar as habilidades.

Evil Legacy: Um cristal que guarda um mal antigo. Tem a habilidade de despertar um novo poder interior.

Vital Star S: Uma pedra espiritual feita usando alquímia. Restaura parcialmente o poder vital perdido.

Continuum Pad: Plataforma luminosa que permite usar um Grim Grip.

Grim Grip: Ao ficar sobre uma Continuum Pad, você pode usar o Hell Bound e alcançar uma plataforma distante. Você também pode usar o Grim Grip sem estar na Continuum Pad, serve para alcançar itens e puxar inimigos para perto.

Divinity Statue: Use-a para obter novos itens ou habilidades sacrificando suas Red Orbs ou Proud Souls.

Blue Orb Fragment: Consiga quatro fragmentos de poder vital cristalizado para formar um cristal perfeito.

Anima Mercury: Uma alma artificial feita usando alquímia. Dá vida a coisas inanimadas.

Rusalka Corpse: Parte da antena usada pelo demônio Bael. Dará a você uma nova fonte de poder.

Auto Search: A Rusalka Corpse permite que o Devil Bringer brilhe quando houver algo próximo para ser analisado na área.

Wing Talisman: Um talismã feito de asa de anjo cristalizada, pode estimular uma resposta divina no equipamento específico.

Yamato: Uma espada embebida com uma mágica tremenda, ela garante novos poderes a Nero.

Sephirothic Fruit: Uma das sementes de Echidna. Essa fruta de seu útero guarda o poder que mantém juntas as plantas demoníacas.

Aegis Shield: Escudo usado por Credo. Pegue-o e encontre uma nova fonte de poder.

Hold: Com o Aegis Shield e após completar um Buster, continue segurando B.

Key of Cronus: Possui um denso poder mágico. Necessária para manipular o tecido do espaço e tempo.



COMANDOS BÁSICOS PARA O X360

Analógico esquerdo	Movimentar o personagem
Analógico direito	Controle da câmera
B	Devil Bringer (Invocar demônio)
Y	Ataque físico
X	Disparar arma (Blue Rose)
A	Saltar
Botão direito	Travar alvo
Botão esquerdo	Devil Trigger
Gatilho esquerdo	Exceed
Back	Provocar
B ou A	Ação / Investigar

Movimentos especiais

Rolagem	Travar alvo + movimento lateral + salto
Red Queen Combo A	Ataque físico (4 vezes)
High Roller	Para trás + travar alvo + ataque físico
Buster	Devil Bringer perto do inimigo
Hell Bound	Travar alvo + Devil Bringer

SANTA DESTROY

ONE WAY

NMH AREA

O NERD PRECISA DA SUA AJUDA PARA SUBIR NO RANKING DE ASSASSINOS PROFISSIONAIS

NO MORE HEROES

De certa maneira, No More Heroes é a quinta-essência do meio "geek" japonês. Seu conceito basicamente materializa toda a fantasia dos nerds fanáticos por anime e a transforma em um game que combina ação pura com uma pretensão de filme de Quentin Tarantino. Todos os elementos no game são bem exagerados e chegam a ser absurdos... mas de um jeito bem interessante.

Travis Touchdown é um cara bacana que tem uma Beam Katana, óculos de sol maneiros e uma louca obsessão por animes e luta livre. Atualmente, está em uma missão: subir no ranking da United Assassin Association (UAA) e se tornar o "número um". O desejo de ser o maior dos assassinos não é um objetivo dos mais normais, mas é algo esperado de Touchdown, que está bem longe da definição de um sujeito "normal". Mesmo assim, vamos ajudá-lo a chegar ao topo do ranking. Para isso, nosso guia mostrará como assassinar assassinos. E o melhor de tudo é que, ao final do game, ficará provado que existem figuras mais nerds que você, como Travis.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 10

Você pode escolher se prefere encarar primeiro um tutorial nesse início para se acostumar com o estilo de batalha. O sistema é simples, mas sempre podemos aprender coisas novas aqui.

Derramando sangue de forma semelhante a Kill Bill, Travis Touchdown invade a moradia do 10º colocado do ranking de assassinos, Death Metal. O início é na entrada da mansão, onde dois inimigos de terno aparecerem. Não gaste muita energia com esses caras, que são muito fracos. A porta na parte de cima da mansão se abrirá e a carnificina deve continuar com os inimigos que lá estão. Virando a esquina, há um baú cheio de dinheiro. Abra-o com um chute, apertando B. A sala mais à frente terá mais alguns inimigos a serem batidos.

Ao matá-los, a outra metade do corredor estará disponível para exploração.

Você encontrará seu primeiro Trading Card (o 001), dentro de um baú. A sala a seguir tem um bom número de patifes, por isso recarregue a Beam Katana antes de enfrentá-los e use o ataque máximo para eliminar vários inimigos de uma vez. Recarregue a bateria assim que possível e evite abusar do botão de ataque para golpes sequenciais, pois Travis fica mais vulnerável a sofrer danos durante os combos. O Trading Card 002 está dentro de um baú que fica próximo a uma escrivaninha. Se necessário, coma o pedaço



de pizza para recarregar a energia. Retorne à entrada da mansão eliminando os inimigos pelo caminho e entre pela área que foi aberta no piso térreo. Ande pelo corredor (acabando com os inimigos) até encontrar a insígnia de estrela no chão. Mate mais inimigos e pise sobre o ponto de exclamação para matar mais vilões em uma nova sala. O Trading Card 003 estará dentro da sala e o Trading Card 004 do lado de fora do portão que se abrirá. Em seguida, passe pelo único caminho e mate mais dois inimigos para alcançar a última sala antes de matar o chefe. Nela, há o Trading Card 005, um save point (o S grande), uma máscara de lutador e um ícone de exclamação, que ativará a cena que antecede o encontro com Death Metal.

Chefe: Death Metal (10º assassino)

Death Metal não é um assassino dos melhores. Apesar da gigantesca espada, ele deixa muitos espaços para ataques. A regra aqui é sofrer o mínimo de danos e atacar no contragolpe. Use as fendas (em formato de pedaços de pizza) da arena onde ele não pode te alcançar, mas não desperdice os pacotes de bateria que também são encontrados na arena.

Mantenha a mira sempre sobre ele. Seus movimentos são bem limitados e se tornam bem previsíveis em pouco tempo. No meio da batalha, dois clones de Death Metal surgirão na tela, mas não se preocupe, pois eles são bem frágeis. Acabe com os clones rapidamente e volte o foco para o original, que terá agora um novo golpe: uma onda de choque emitida quando sua espada toca o solo. Golpeie-o mais um pouco até que ele morra. O décimo lugar já é seu!

Você pode andar livremente pela fase para tentar juntar mais dinheiro.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 9

Após conseguir a quantia de dinheiro suficiente, deposite-o no caixa eletrônico (marcado com um "\$" amarelo). Em seguida, siga o número romano "IX" até o local da próxima batalha.

Os viciados em beisebol não estão para brincadeira e já serão bem agressivos. Aventurando-se nesse corredor, você irá se deparar com um inimigo empunhando uma Beam Katana. Ele carrega o Trading Card 006. Neutralize todos os inimigos aqui para chegar à passagem para a área seguinte.

Siga seu caminho em direção à saída oposta, onde há um ponto de exclamação que o levará a outro lugar. Você participará de um minigame de beisebol, na posição de rebatedor e a Beam Katana será seu taco. Há uma fila de arremessadores no local e o objetivo é abrir o portão no final do corredor. Serão atiradas três

bolas, que devem ser acertadas com força. Se houver força suficiente, a bola derrubará os arremessadores e o portão será aberto. Pegue o Trading Card 007 no baú logo após o portão e ande até o local com mais dois pontos de exclamação. Haverá um minigame igual ao primeiro, mas a rebatida deve ser ainda mais forte.

Os Trading Cards 008 e 009 estão nos dois baús que vêm em seguida. Após lidar com alguns bandidos, siga para o próximo ponto de exclamação e continue por seu corredor. Nele, os inimigos surgem aos montes, inclusive dois com Beam Katanas no final. Foque-se neles, pois são mais resistentes. No final do corredor, duas portas se abrem, você encontra o Trading Card 010 e Dr. Peace também.

Chefe: Dr. Peace (9º assassino)

O campo de beisebol é um grande espaço para você se movimentar. Mas isso o deixará em desvantagem, pois o desafio aqui é ficar o mais próximo possível do doutor que, por sua vez, abusa dos ataques a longa distância e empunha uma espada que faz esse serviço muito bem.

Fique com a mira nele o tempo todo e role de um lado para o outro para impedir seus tiros e comece a chegar perto do doutor. Cada tiro que ele acerta, mesmo que seja defendido, fará você perder tempo, pois os tiros jogam Travis para trás.

Quando ele parar e começar a brilhar, apenas se afaste, role e corra para os lados (não tente atacá-lo de maneira nenhuma); se ele te acertar, o dano será grande.

Assim que os ataques cessarem, encare-o e tente dar quatro ou cinco golpes antes de voltar a uma posição defensiva e repita esse processo por um bom tempo. Como última tentativa, o doutor jogará Travis longe. Aperte o botão indicado na tela para acabar com sua vida.

Novas oportunidades de trabalho surgirão. É preciso juntar LB \$200.000 para buscar o próximo ranking.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 8

Agora, você está na Santa Destroy High School, "reino" do temido Shinobu. O pátio da escola é cheio de delinquentes que precisam ser derrubados, e Travis é bem mais forte que eles. Após matar a primeira seqüência de inimigos, colete o Trading Card 011 e comece a andar pelo corredor abandonado. Bem, ele estaria mais vazio se não fosse por alguns adolescentes loucos. Pegue o Trading Card 012 antes de andar pelo resto do corredor. Ao encontrar os piromaniacos, o plano é evitar ser acertado pela frente, caso contrário, Travis ficará em chamas. Se você pegar fogo, existem alguns extintores de incêndio pelo local (setas amarelas indicam seus locais exatos). Fique próximo a eles e aperte A para acabar com o fogo.

Continuando pelo caminho, um pirralho tra-



vesso ativará o sistema de alarme de incêndio do prédio e a água começará a jorrar por todos os lados, causando um curto-circuito na Beam Katana. Guie Travis com dificuldades até o final do corredor encharcado e desative o sistema manualmente.

Uma carga completa de baterias para a Katana está dentro de um contêiner perto do local. Por isso, recarregue-a antes de seguir em frente. No hall, elimine os dois inimigos. O corredor a seguir leva ao ginásio. A primeira leva de inimigos aqui é fácil. Depois, mate os dois inimigos empunhando a Beam Katana para abrir as saídas do ginásio. Pegue o Trading Card 014 no baú e vá para a escadaria (antes, pegue o Trading Card 013 atrás dela). O baú nesse piso contém o Trading Card 015. Sylvia irá ligar, desejando boa sorte. Depois de acabar com os inimigos pré-chefe, é hora de matar Shinobu.

Chefe: Shinobu (8º assassino)

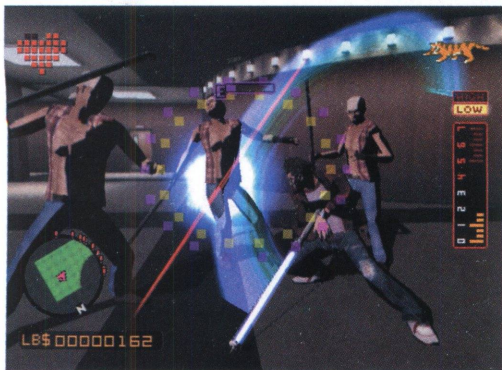
O pequeno tamanho de Shinobu lhe dá uma incrível agilidade. Ela também se recupera rapidamente de seus ataques, por isso é má idéia abusar do botão A nessa batalha. Lentidão e paciência serão necessários. Além disso, Shinobu pode ficar longe da maioria dos seus ataques simplesmente voando. Indo mais além, o sucesso reside em sua habilidade em se manter paciente e retaliar apenas quando tiver certeza de que é seguro. Não seja "guloso" ao querer encaixar vários golpes de uma vez, ou pagará caro por isso. Role para algum lado imediatamente após acertar um ou dois golpes.

Shinobu não ataca constantemente, mas quando o faz, espere por danos grandes. Alguns de seus ataques são indefensáveis, como seu ataque Sonic Sword. Estude seus movimentos com cuidado e reaja quando ela carregar ou guardar a espada. Quando estiver morrendo, ela ainda ganhará mais dois movimentos bem destrutivos. Mesmo assim, continue com a mesma estratégia até acabar com ela.

Agora, para tentar subir novamente no ranking, é preciso somar mais \$50.000 LB, chegando ao total de \$250.000 LB.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 7

O numeral romano "VII" está situado na entrada da estação de metrô da cidade. Tudo está tranqüilo até que você entre pela primeira vez no metrô. Quebre a caixa mais



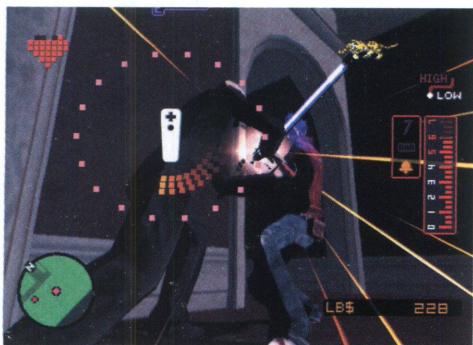
próxima para conseguir o Trading Card 016 e passe pela porta giratória. Desça as escadas até o Trading Card 017 e entre no trem. Enquanto o metrô faz seu caminho, você andará por diversos vagões, eliminando inimigos sem muitos problemas, com exceção do inimigo do último vagão com uma Katana. Sempre que ele tentar aplicar um golpe especial, aperte B para interrompê-lo. Após o belo passeio de metrô, pegue o Trading Card 018 na caixa mais próxima e suba as escadas que não estão bloqueadas. Pegue o Trading Card 019 e saia da estação. Enfrente os inimigos que surgirão e tome cuidado com os que carregam armas ou facões. Chegando ao último depósito do local, alguns vilões com Katanas estarão à sua espera. Limpe o local completamente para receber a chamada de Sylvia e ir ao save point em seguida e se preparar para enfrentar o sétimo assassino do ranking.

Chefe: Destroyman (7º assassino)

Esse excêntrico cidadão pode ter sido influenciado por Megaman e traz uma roupa estranha cheia de invenções. Destroyman possui vários ataques especiais, que podem te atingir a qualquer distância. Porém, ele costuma utilizar sempre a mesma sequência de especiais e, por isso, você consegue decorar e já imaginar seu próximo golpe com facilidade.

Seu repertório de golpes consiste de raios laser, fagulhas de eletricidade que saem de suas mãos e um soco sobre-humano que faz uma fenda no chão, causando danos a tudo que estiver à sua volta. A grande vantagem é que os movimentos de Destroyman dão espaço para muitos contragolpes, inclusive com possibilidade de ataques duplos.

Na segunda "parte" da luta, Destroyman irá



testar seu novo ataque que, por sinal, é o mais perigoso, chamado Destroy Buster. No momento em que ele soltar o golpe, é bom que você tenha bastante espaço em uma das laterais para rolar e desviar dos raios de energia, pois eles são poderosos e duram entre três e cinco segundos. Continue rolando para os lados ou se esconda atrás dos contêineres caídos. Ser acertado por esse golpe fará sua energia cair mais ou menos em um terço. Após muita insistência, Destroyman finalmente cairá e o sétimo lugar do ranking será seu. Faça alguns trabalhos, junte dinheiro e comece a batalha pela sexta posição.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 6

Tanto o número "VI" quanto Sylvia o aguardam na chegada a Body Slam Beach, uma bela praia com sol e alguns inimigos que o esperam à beira do mar. É preciso chegar a uma base militar localizada nessa praia. Para isso, mate qualquer um que cruzar o seu caminho na areia.

Boa parte dos inimigos dessa fase usa armas de longo alcance. Em outras palavras, muitos atiram de longe e fogem. Isso pode ser péssimo para você no início, mas por alguma razão, todos os inimigos daqui tendem a ser bobos e confusos, tornando sua caça mais fácil. Para passar pelas cercas de arame farpado, você terá que limpar a área de vilões para cortar caminho pela cerca sem ser incomodado. Mais adiante, haverá um terreno repleto de minas terrestres. Elas aparecem em seu minimapa na forma de pontos amarelos. Se você fizer rolamentos sobre as minas, elas não serão acionadas, pois esse movimento permite que seu personagem fique imune a danos.

Sobrevivendo às minas, inimigos equipados com metralhadoras tentarão te derrubar. Mas, como número 7 no ranking de assassinos, você não vai deixar que eles façam isso. É possível bloquear facilmente o ataque de balas, mas essa defesa diminuirá a vida da bateria da Katana. O meio mais simples de acabar com eles é realmente encarando-os de frente e executando um ataque duplo. Há muitos pedaços de pizza para recarregar sua energia nessa parte, por isso você pode sofrer mais danos do que o normal. O Trading Card 021 e o 025 estão posicionados na entrada antes do encontro com o líder da fase.

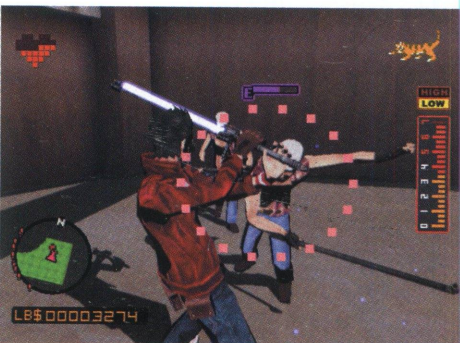
Chefe: Holly Summers (6º assassino)

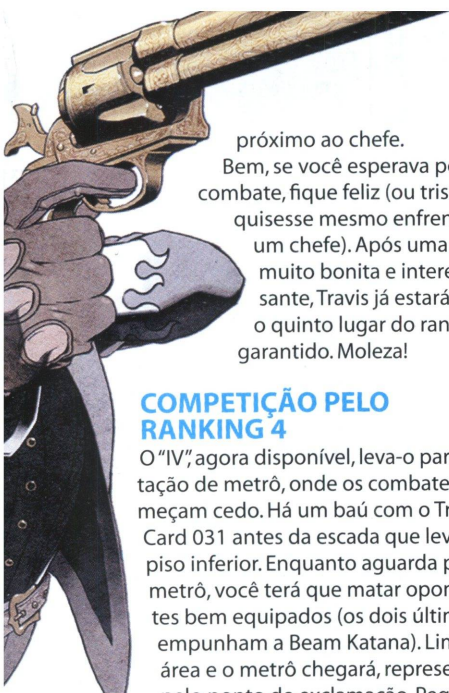
Sem dúvida, esse é o chefe mais chato e causador de problemas até agora. Seus ataques em si não são tão superiores aos outros, mas seu ponto forte é a incrível habilidade de cavar buracos. Sim, buracos. A areia da praia está cheia de buracos fundos o suficiente para Travis cair e ficar preso um bom tempo neles. As coisas ficam piores quando você descobre que esses buracos não estão no minimapa, por isso é impossível saber onde eles estão até que se caia em um. Enquanto estiver preso em um buraco,

balance o controle Nunchuk ou Wiimote ou aperte o A rapidamente para sair dele (na tela haverá a indicação do que deve ser feito). Ao mesmo tempo, sua inimiga atira granadas no buraco. Se você demorar demais para sair do buraco, Holly conseguirá te atacar de uma maneira que suas chances de matá-la ficarão bem reduzidas. Ela ainda possui uma tendência a utilizar muitas armas, como facas, granadas ou sua pá. Holly Summers atira facas, te bate com a pá e ainda joga areia na sua cara. Se você conseguir alcançá-la antes que ela comece a cavar um buraco, é possível acertá-la com alguns golpes. Após um tempo, ela começará a bater com a pá no chão, lançando alguns mísseis diretamente em sua direção e girando em volta da pá. Esse golpe é feito com frequência no final da luta. Se estiver bem próximo a ela, acerte-a no momento em que ela girar com a pá com o seu golpe máximo. Conforme a batalha se "arrasta" e começa a caminhar para o final, ela passa a subir em uma pedra e atira mais mísseis. Caia num buraco para desviar deles. Mantenha a calma e não se precipite (ataque apenas após ela atacar). Com Holly morta, é hora de juntar \$350.000 LB para o próximo desafio.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 5

A UAA não nos dará as coordenadas nessa fase. Sem as diretrizes normais da associação, o que um matador em ascensão deve fazer? Seguir as manchas de sangue nas ruas (ou o "V" no minimapa), que levará ao destino da próxima batalha. O caminho levará Travis a um túnel subterrâneo. Chegando ao túnel, procure pelo Trading Card 026 atrás de você e pegue o Trading Card 027 e o 028 um pouco mais à frente. Diferente das fases anteriores, há um pequeno número de encontros com inimigos, mas todos envolvendo vilões com Katana. Após seguir o estranho através do túnel "sem fim", você encontrará o Trading Card 029 e o 030





próximo ao chefe. Bem, se você esperava por um combate, fique feliz (ou triste, se quisesse mesmo enfrentar um chefe). Após uma cena muito bonita e interessante, Travis já estará com o quinto lugar do ranking garantido. Moleza!

COMPETIÇÃO PELO RANKING 4

O "IV", agora disponível, leva-o para a estação de metrô, onde os combates começam cedo. Há um baú com o Trading Card 031 antes da escada que leva ao piso inferior. Enquanto aguarda pelo metrô, você terá que matar oponentes bem equipados (os dois últimos empunham a Beam Katana). Limpe a área e o metrô chegará, representado pelo ponto de exclamação. Pegue o Trading Card 032 antes de subir.

Normalmente, Travis derramaria bastante sangue no vagão, mas desta vez ele está cansado e quer tirar uma soneca. Ao acordar, é preciso completar um minigame de tiro para seguir pela fase. Os comandos e regras do minigame são simples e as vidas são infinitas, por isso, não há dificuldade em completá-lo. Com o minigame completo, o trem chega ao seu destino. Pegue o Trading Card 033 próximo do local e siga para a saída oposta da plataforma para encontrar um lance de escadas. Recolha o Trading Card 034 e o 035 e prepare-se para um show de mágica.

Chefe: Harvey Moiseiwitsch Volodarski (4º assassino)

Sendo um mágico, Harvey propõe um interessante tipo de luta, com vários truques bizarros, mas que podem te deixar louco e com muita raiva pela dificuldade em descobrir seu próximo "número". A chave para acabar com esse mágico exibicionista é usar bastante a deslizada rápida para ficar sempre próximo ao mágico. Perto dele, Travis pode executar ataques fortes nos momentos em que Harvey está com a guarda aberta. Dentre seus truques favoritos, o teletransporte é o mais usado. No meio da luta, ele desaparece numa bola de fumaça e reaparece em outro lugar, fora de sua mira. É preciso ter cuidado se você estiver perto de Harvey após o teletransporte, pois normalmente é nesse momento que ele utiliza seu ataque mais fatal: com as espadas estendidas, ele começa a girar e é impossível se defender de seu ataque. Fique longe dele enquanto isso durar. Quando metade da energia de Harvey acabar, ele começará a exibir grandes habilidades como mágico, forçando Travis a participar de um dos seus "atos". Travis é colocado em uma caixa, e será preciso chacoalhar o controle (no caso do Nunchuk ou Wiimote) ou pressionar o botão A (no caso do joystick padrão) para quebrar a caixa. Se isso não for feito a tempo, é morte instantânea. Se fizer, a

luta volta ao normal até seu final. A morte de Harvey já o coloca na busca pelo terceiro lugar do ranking de assassinos e o deixará mais "ligado" a Sylvia (o que pode ser um pouco assustador, já que ela é completamente psicótica). Como sempre, a UAA quer sua grana para que o próximo combate aconteça.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 3

O caminho para a glória se aproxima. Ande em direção ao número "III", que o levará ao centro de transporte público, onde será necessário pegar uma carona até Speed City, local de sua próxima batalha. Como não há ônibus no momento, sua opção será matar todo mundo que estiver no carro lotado. Pegue os Trading Cards 036 e 038 nesse local. Ao "limpar" a área, entre no ônibus. Alguns inimigos tentarão seqüestrar o ônibus em grupos. Evite ficar entre dois grupos para facilitar a luta. Ao final da viagem, Travis receberá a ligação de Sylvia. Antes da batalha contra o chefe, pegue o Trading Card 039.

Chefe: Speed Buster (3º assassino)

Não temos idéia do motivo de ela se chamar Speed Buster, mas isso pode ficar para depois. Quando a luta começar, você já está em desvantagem pela longa distância (cerca de 100 metros) em relação a ela. Enquanto corre pelas ruínas das ruas abandonadas para alcançá-la, Speed Buster atira raios que empurram Travis para trás e derrubam sua energia vagarosamente. O objetivo aqui não é encarar os raios de frente, mas sim se esconder deles nas vielas e construções. Esses tiros são mandados mais ou menos a cada cinco segundos, por isso procure por pontos vermelhos no mapa, que são portas que podem ser quebradas e servir de abrigo. Siga pela esquerda da rua, porque a batalha acabará por ali de qualquer modo. Essa luta se mantém nessa repetição de conseguir cobertura, fugir e matar ocasionalmente alguns inimigos nos bcos escuros. Próximo ao final, do lado esquerdo, há uma porta que leva ao Trading Card 040 e, se você seguir essa rua no sentido contrário, encontrará um poste telefônico que pode ser derrubado. Quebre-o para que haja um efeito dominó nos postes para finalmente derrubar o canhão de Speed Buster. Assim, ela ficará desarmada e você pode finalizar a luta sem nenhum problema.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 2

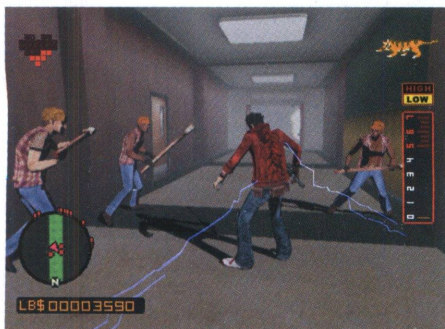
Depois de conseguir a enorme quantia para a próxima luta, siga para o "II". A batalha acontecerá novamente no Destroy Stadium, mas desta vez será preciso seguir uma nova rota. Fique na moto e ande pelo perímetro do estádio até que você possa entrar em um espaço vazio, onde deverá jogar o Wiimote para cima para executar um pulo. Logo à frente, há o primeiro obstáculo a ser pulado, na cabine telefônica. Pule por cima dela, seguindo na direção do "II" no

mapa. Salte sobre o pequeno obstáculo para chegar ao numeral romano e entrar no estádio. Então, enxames de inimigos tentarão te derrubar da moto, mas você poderá derrubá-los com a moto. Alguns baús estão espalhados pelo campo, contendo o Trading Card 041, o 043 e ainda itens que encham sua energia durante os conflitos. Faça de tudo para não cair da moto; mas, se isso ocorrer, o jeito será acabar com os inimigos no método convencional. Ande mais um pouco pelo seu caminho para chegar à porta do próximo chefe. Nos baús seguintes, pegue o Trading Card 044 e o 045. Salve o game, encha a energia e se prepare para o que deve ser sua maior batalha.

Chefe: Bad Girl (2º assassino)

Lembra-se da luta contra Shinobu? Bem, essa não será parecida. Será um milhão de vezes pior. O que separa Bad Girl dos outros assassinos não é tanto a dificuldade da batalha, mas o ritmo em que ela prepara e executa seus perversos métodos de ataque. Ela possui um "timing" para atacar incrível. Fique próximo a ela para atrair seus golpes (escapando deles quando ela o fizer, é claro). No começo da luta, ela não exagera nos golpes: um ataque vertical, um combo de três golpes e mais dois ataques bem fortes. Outro problema é que, às vezes, parece que Bad Girl consegue antever seus golpes e, antes que você consiga executar alguma coisa, ela começa a atacar sem pausa, não permitindo assim nenhum contragolpe de sua parte. Alguns desses ataques podem ser evitados com esquivas; fuja para a esquerda quando ela vier por baixo e fuja para a direita quando ela vier com um combo. Atacá-la nesse momento não é impossível, mas é bem difícil. Guarde todo o arsenal de ataques dela acabar e só então pense em um golpe. Às vezes, Bad Girl cai no chão e começa a chorar.





Não baixe a guarda e ande em sua direção nesse momento sem analisar a posição das mãos dela. Se ela estiver segurando o bastão, não faça nada. Se ela estiver com as mãos no rosto, aproveite a fraqueza emocional dela e acerte-a da maneira mais forte que puder. Mas o golpe mais devastador de Bad Girl ainda está por vir. Na metade da batalha, ela corre para a esteira e começa a atirar os "brinquedos" em você. Tente devolvê-los rapidamente e fique à esquerda da esteira. Aperte o botão A assim que o inimigo for atirado em sua direção. Gire o Wiimote furiosamente para rebater o inimigo sobre Bad Girl.

Para finalizar, o bastão dela começa a pegar fogo e ela passa a usar um ataque com ondas de choque. Faça rolamentos para trás, desviando deles. Daí até o final, a batalha permanece da mesma maneira. Basta ter paciência para derrotá-la.

Ela finalmente morre e você fica a apenas um inimigo do topo. Dessa vez, a UAA quer \$550.000 LB.

COMPETIÇÃO PELO RANKING 1

Vítima de um charlatão libidinoso, Travis se encontra sem moto e sem grana. Parece que você terá de correr até o ícone "I" no minimapa, do outro lado da cidade. Então, se ainda não aprendeu a técnica Memory of Child, será uma longa viagem. Depois de recuperar sua moto, uma perseguição com muita adrenalina será iniciada.

Enquanto anda pela estrada, outros motoqueiros se aproximarão tentando acertá-lo e causar alguns danos. Ative o nitro e tente colidir com eles para eliminá-los. Logo, uma barricada na estrada o forçará a fazer um retorno por uma floresta, onde troncos quebrados de árvores estarão caídos na rua, agindo como obstruções. Passe por eles



elevando e chacoalhando o Wiimote antes de chegar à árvore podre. Mais adiante, você perceberá um fraco raio laser traçado em seu caminho; evite-o para não perder muita energia. Em seguida, aperte Z quando for pedido para aumentar sua velocidade e pule pela ponte.

Antes de iniciar o resto do trajeto a pé, procure na parede atrás de você pelo Trading Card 046. Essa floresta foi deliberadamente projetada para confundir suas vítimas, que ficam perdidas nela. Por sorte, o espírito de Thunder Ryu mostrará o caminho correto. No primeiro cruzamento, pegue o caminho da direita, que terá alguns inimigos, mas também o Trading Card 047. Siga pela esquerda e depois direita após pegar o Trading Card 048. A área seguinte está cheia de inimigos com espadas; pode ser problemático lidar com quatro ao mesmo tempo. Você pode tentar o truque da aproximação devagar para matar um ou dois por vez. Nesse local, há também o Trading Card 049. O mentor de Travis lhe deixa uma mensagem final e também o Trading Card 050. É hora de encarar o assassino número um.

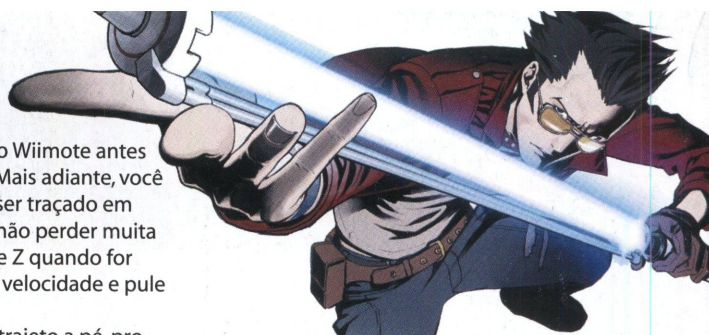
Chefe: Jeane (1º assassino)

Jeane... Depois de uma série de eventos bizarros, você perceberá que essa matadora sabe como promover uma briga. Seu pequeno tamanho e experiência em artes marciais oferecem movimentos rápidos, além de socos velozes e poderosos a cada ataque. Agressiva, destrutiva e mal-humorada: isso é Jeane, que nunca diminui o ritmo. Conseguir acertá-la será um dos pontos mais difíceis dessa luta.

Diferente de Shinobu ou Bad Girl, Jeane não será tímida ao tentar se lançar com tudo em busca do primeiro golpe, o que teoricamente poderia lhe proporcionar alguns contra-ataques. Infelizmente, a agilidade de Jeane também significa que ela consegue aparar e desviar qualquer tentativa de golpe. Aliás, nunca tente agarrá-la; o resultado é sempre negativo.

Jeane começa a luta com três movimentos de seu arsenal e consegue emendá-los para criar combos bem perigosos. Estude bastante esses movimentos para saber exatamente como e quando é possível golpear. Primeiro, ela executa um frenético combo de socos e chutes, finalizando com um forte ataque com a palma da mão. Se você for rápido e estiver perto dela, poderá evitar esse ataque e ainda acertá-la.

Após os primeiros golpes, ela começará a voar e executar um chute que pode ser fatal. Por isso, quando Jeane o fizer, apenas fuja. Prepare-se para errar muitos golpes, mas não entre em desespero e nem fique desencorajado. Acerte-a uma ou duas vezes e recue imediatamente. Quando ela perder uma determinada parte de sua energia, o tamanho da arena será diminuído. Nesse ponto, Jeane irá diversificar seus golpes. Seu golpe mais devastador ficará ainda mais forte, virando



um ataque com dois combos. O ataque com a mão espalmada jogará Travis para longe. Por isso, em vez de apenas se esquivar para o lado, faça um rolamento para trás e só então role para um dos lados. Ela ainda tentará ataques com ondas de choque. Aproveite o breve momento de invulnerabilidade na animação e fuja antes que os pés de Jeane toquem o chão.

A luta chega à sua terceira fase e a arena diminui ainda mais. Sua inimiga agora solta combos triplos, mas tudo permanece igual. Muita paciência para se defender e saber atacar no momento certo é o segredo até o final do game. No embate final de armas, você irá perder, não importando o que aconteça. Não entre em desespero, pois mesmo assim, o game chega ao seu final. Parabéns, assassino número um! ■



ÍNDICE DE REVIEWS

Fique por dentro dos principais jogos lançados atualmente!

52 – Burnout Paradise	(PS3 – X360)
54 – Devil May Cry 4	(PS3 – X360 – PC)
56 – Turok	(X360 – PS3 – PC)
57 – Super Smash Bros. Brawl	(Wii)
58 – Dynasty Warriors 6	(PS3 – X360)
58 – Turning Point: Fall of Liberty	(PC – PS3 – X360)
59 – Brothers in Arms: Road to Hill 30.....	(PC – PS2)
59 – Bully: Scholarship Edition	(X360 – Wii)
60 – Kingdom Under Fire: Circle of Doom.....	(X360)
60 – Harvey Birdman: Attorney at Law	(Wii – PS2 – PSP)
61 – No More Heroes	(Wii)
61 – The Spiderwick Chronicles	(PC – PS2 – X360 – DS – Wii)
62 – Frontlines: Fuel of War	(X360 – PC)
62 – Conflict: Denied Ops	(PS3 – PC – X360)
63 – Fifa Street 3	(PS3 – DS – X360)
63 – The Club	(X360 – PC – PS3)
64 – Assassin's Creed: Altair's Chronicles	(DS)
64 – Lost Odyssey	(X360)
64 – Penumbra: Black Plague	(PC)
65 – CSI: Hard Evidence	(Wii)
65 – Mario & Sonic at the Olympic Games	(Wii – DS)
65 – Pursuit Force: Extreme Justice	(PSP)
66 – Sonic Riders: Zero Gravity	(PS2 – Wii)
66 – Sea Monster: A Prehistoric Adventure	(PS2 – DS – Wii)
66 – FlatOut: Head On	(PSP)
67 – Need for Speed: ProStreet	(X360 – PS2 – PS3 – PC – Wii – DS – PSP)
67 – Destroy All Humans: Big Willy Unleashed	(Wii – PSP)
67 – Destroy All Humans: Path of the Furon	(PS3 – X360)

AVALIAÇÕES DOS JOGOS

NOTAS

0 a 2,5 – Horrível / Medonho
 3 a 4,5 – Ruim / Do Mal
 5 a 6,5 – Regular / Na Média
 7 a 8,5 – Bom / Vale a pena
 9 a 10 – Ótimo / Arrebatador

PS3 X360



BURNOUT PARADISE

O Paraíso fica na Terra e possui 30 Km² de espaço para batidas espetaculares *Por Michel Calil*

Ficha Técnica - Fabricante: Criterion Games - Distribuidor: Electronic Arts - Gênero: Corrida - Classificação: Livre



NOTA
8.5

Se levar em consideração os games de tiro em primeira pessoa (FPS), talvez o gênero de corrida com carros "tunados", rachas nas ruas e batidas cinematográficas seja o mais procurado por gamers de todas as idades. Jogos que a todo o momento nos remetem ao filme "Velozes e Furiosos" (The Fast and the Furious, 2001) saem aos montes, mas poucas séries realmente caem nas graças do público. Need For Speed (EA), com suas versões Underground, Carbon e Pro-Street, além da franquia Midnight Club (Rockstar) são alguns dos mais conhecidos e admirados games de corrida da atualidade. Juntando-se a eles, Burnout (também da Electronic Arts) ganha mais respeito a cada dia e o novo Paradise chega para manter a alta qualidade dos rachas e destruição dos carros.

A CIDADE DO PARAÍSO

Paradise City poderá ser percorrida por completo na nova versão de Burnout. Dividida em cinco bairros, o jogador poderá percorrer cerca de 30 quilômetros quadrados de cidade, em pistas que cortam

os cinco bairros do distrito: Downtown Paradise, Harbor Town, Palm Bay Heights, Silver Lake e White Mountain. Cada um dos lugares possui cenários bem diferenciados e interessantes, como a roda gigante encontrada em Palm Bay Heights ou a base naval de Harbor Town.

A quantidade de detalhes existentes por toda a cidade impressiona bastante (assim como toda a parte gráfica do jogo em si) e, mesmo com a boa sensação de velocidade que o game apresenta, podemos ficar um bom tempo apreciando as belas paisagens dos cinco bairros nas corridas diurnas e noturnas.

À VONTADE PARA PASSEAR OU BARBARIZAR NAS RUAS

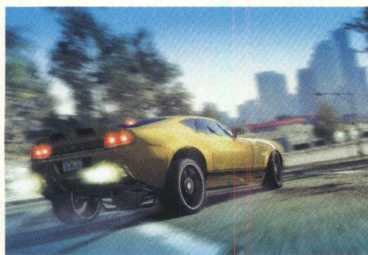
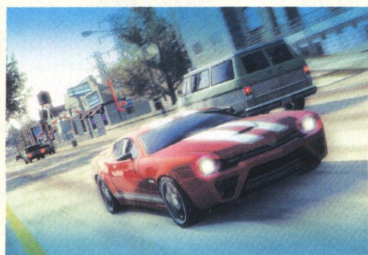
Diferentemente das versões anteriores, o quinto Burnout não apresenta uma seqüência linear de corridas. Em Paradise, o jogador experimenta uma cidade completamente aberta e pode andar por onde bem entender. O ideal aqui é sair pelas ruas procurando desafios e encrenca com os outros motoristas azarados que cruzarem seu caminho e tentar acabar, destruir, aniquilar, dizimar e espatifar seus veículos. Claro que as corridas ainda são o principal objetivo nos trajetos, mas nunca dispen-

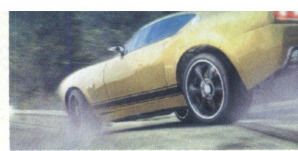
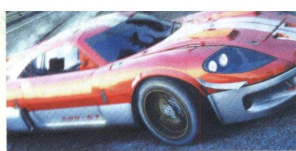
se um bom estrago nos outros carros ou manobras arriscadas, como saltar de lugares altos, encontrar atalhos em locais incommuns etc. Ser um louco ao volante ajuda a completar os extras que o game oferece, além de ser obrigatório para quem deseja ganhar a Licença Burnout, que é o principal objetivo a ser alcançado.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

Algumas coisas que vale a pena saber sobre Burnout Paradise:

- Existem quatro "medidores" Burnout a serem preenchidos: Burnout 1, Burnout 2, Burnout 3 e Revenge.
- Os carros são fictícios, mas baseados em modelos reais, divididos em três classes: Stunt, Speed ou Agression.
- Burnout Paradise conta com dois tipos de "danos": se o carro sofrer uma batida, mas mantiver pelo menos as quatro rodas, continuará correndo com um desempenho prejudicado. Porém, se a pancada for forte demais e o veículo perder uma das rodas, ele não terá condições de continuar a corrida.
- Ao longo do game, todas as suas manobras são registradas e você pode acompanhar as estatísticas de sua pilotagem, como sua maior pancada ou melhores tempos.





SENSAÇÃO DE VELOCIDADE SEM IGUAL

Burnout se destaca das outras franquias por causa de sua alta velocidade. Enquanto outros games tentam ser mais realistas nesse sentido e a sensação de rapidez muitas vezes demora a ser alcançada, Burnout Paradise leva o jogador ao extremo da velocidade sem grandes esforços. Para quem prefere jogos mais ao estilo "simulação", isso não é nada bom; porém, quem deseja apenas se divertir à frente da TV sem se preocupar em frear sempre no ponto certo e mudar de marcha toda hora, ele é disparado o melhor game de corrida da atualidade. O controle é extremamente simples e a resposta do carro é ótima. Jogabilidade simples para o gamer comum (que não gosta de comandos extremamente realistas em jogos de corrida, especificamente neste caso) é o princípio para uma boa diversão.

"Batidas magníficas, alta velocidade e controles simples resumem bem a sensação de jogar Burnout Paradise."

do vencedor das corridas apareça na tela do adversário.

CONCLUSÃO: IMPERDÍVEL!

Se você for daqueles que preferem corridas mais realistas, não seja ranzinza e experimente gastar um tempo se divertindo sem se preocupar com as leis da física e sem se incomodar com o fato de um carro pular de um prédio e continuar andando (quase) normalmente.

Agora, se o leitor dessa análise já simpatizou com os quatro primeiros "Burnouts", comprar o quinto é pura obrigação. Ele conseguiu superar os antecessores em todos os sentidos, com a parte visual dando um show. Quando seu carro bate, é possível ver detalhadamente várias partes se soltando pelo asfalto numa impressão fantástica.

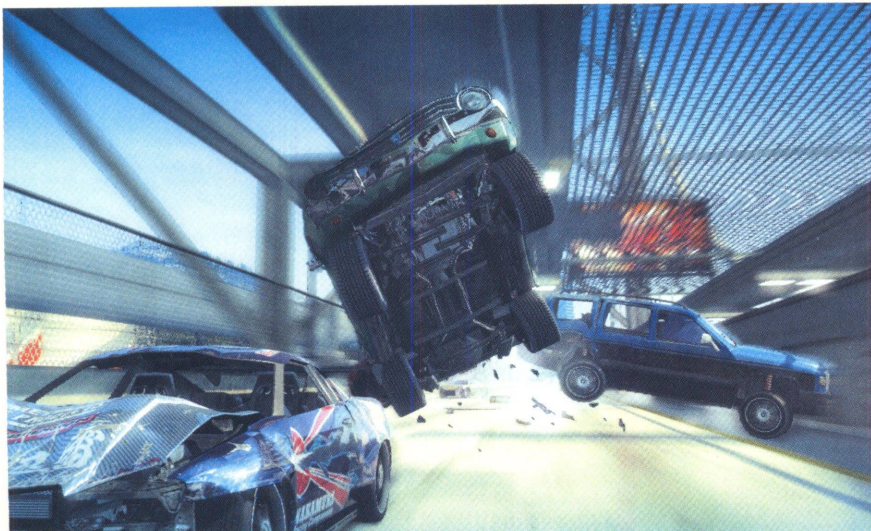
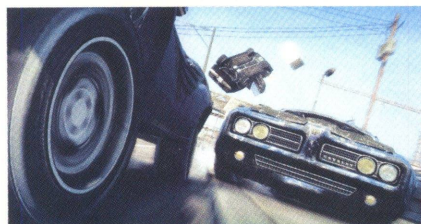
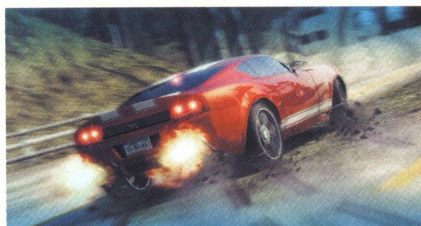
O ano mal começou, mas já podemos adiantar que Burnout Paradise certamente estará entre os destaques do ano de 2008. ■

MODO ONLINE COMPLETA A FESTA

Jogar sozinho já é bastante divertido, mas o modo multiplayer de Burnout Paradise é simplesmente sensacional. Oito jogadores poderão se enfrentar em corridas, mas a melhor parte está longe dos "rachas" comuns.

Diversos desafios, como disputas de acrobacias, salto em distância ou até mesmo destruir e transformar as ruas num verdadeiro caos cooperativamente fazem parte da jogatina multiplayer.

Como se não bastasse, sua licença de motorista na Internet pode ter sua própria cara através do PlayStation Eye e do Xbox Live Vision, permitindo também que a foto



SOM NA CAIXA!

Os desenvolvedores de Burnout Paradise prepararam uma enorme lista de músicas para todos os gostos. Ninguém pode reclamar que a trilha sonora não é variada, pois conta com músicas de bandas como Alice in Chains, Depeche Mode, Twisted Sister, Avril Lavigne, Soundgarden, Guns 'n' Roses e muitos outros. Confira a lista completa:

- Adam And The Ants:** Stand And Deliver
- Agent Blue:** Snowhill
- Airbourne:** Too Much, Too Young, Too Fast
- Alice In Chains:** Would?
- Army Of Me:** Going Through Changes
- Avril Lavigne:** Girlfriend
- B'z:** FRICTION
- Brain Failure feat. Dicky Barrett:** Coming Down To Beijing
- Brand New:** The Archers Bows Have Broken
- Bromheads Jacket:** Fight Music For The Fight
- Depeche Mode:** Route 66 (Beatmasters Mix)
- Faith No More:** Epic
- Guns 'n' Roses:** Paradise City
- Innerpartysystem:** Heart Of Fire
- Jane's Addiction:** Stop!
- Jimmy Eat World:** Electable (Give It Up)
- Junkie XL feat. Lauren Rocket:** Cities In Dust
- Jupiter One:** Fire Away
- Kerli:** Creepshow
- Killswitch Engage:** My Curse
- LCD Soundsystem:** Us V. Them
- Make Good Your Escape:** Beautiful Ruin
- Maxeen:** Block Out The World
- Mexicolas:** Come Clean
- N.E.R.D.:** Rockstar (Jason Nevins Mix)
- Never Heard Of It:** Finger On The Trigger
- Operator:** Nothing To Lose
- Permanent ME:** Until You Leave
- Saoin:** Collapse
- Seether:** Fake It
- Senses Fail:** Calling All Cars
- Showing Off To Thieves:** Everyone Has Their Secrets
- Skybombers:** It Goes Off
- Soundgarden:** Rusty Cage
- Sugarcult:** Dead Living
- Swervedriver:** Duel
- The Photo Atlas:** Red Orange Yellow
- The Pigeon Detectives:** I'm Not Sorry
- The Styles:** Glitter Hits (J.J. Puig Mix)
- Twisted Sister:** I Wanna Rock



PS3 X360 PC

DEVIL MAY CRY 4

É hora de Nero mostrar a que veio

Por Alexandre Chicaoka

Ficha Técnica - Fabricante: Capcom Production Studio 1 - Distribuidor: Capcom - Gênero: Ação - Classificação: 18 anos

NOTA
9.0

Neste quarto produto da série Devil May Cry, Nero, que atuou como coadjuvante no jogo de estréia e nas outras duas seqüências, desta vez tem os holofotes voltados para si. Por decisão dos produtores, o gamer agora terá a conveniência de viver os dois lados da moeda: primeiramente o jogador toma as rédeas de Nero e, na segunda metade do jogo, é compelido a personificar a figura de Dante, o velho personagem controlável que conquistou popularidade com os jogos anteriores da franquia. Essa dualidade é mais um dos tantos estímulos que nos fazem aderir ao frenesi de golpes e à ação requintada de Devil May Cry 4. Como se precisássemos de encorajamento...

NERO E O INFERNO DE DANTE

A ação de DMC 4 é alicerçada em um mundo opulento, digno da série que se tornou uma das principais marcas da Capcom. Milhares de anos se passaram desde que o destemido cavaleiro negro Sparda insurgiu-se contra o Imperador Negro, projetando todos os seus esforços contra forças

demoníacas, para livrar a humanidade do colapso total. Tamanho sacrifício elevou Sparda ao nível de divindade, a ponto de alguns fiéis e seletos seguidores decidirem fundar a Ordem da Espada (Order of the Sword), uma sociedade religiosa que brotou em Fortuna e se edificou graças à crença e valentia dos chamados Cavaleiros Sagrados (Holy Knights). Um desses cavaleiros é justamente Nero, ainda um guerreiro jovem, mas já entregue aos ideais da Ordem. Eis que Dante, o "salvador" dos três títulos anteriores e filho de Sparda, rebela-se contra o clã dos Cavaleiros Sagrados, renegando suas próprias raízes. Ele, ao invadir uma cerimônia da Ordem da Espada, enfrenta a resistência de Nero, neste instante já sob a incumbência do gamer. Dá-se início à jornada.

EM AÇÃO

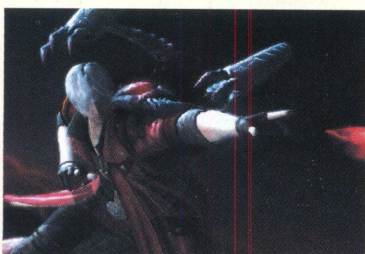
Para os que estão sendo apresentados à série, não há motivo de preocupação quanto aos movimentos e golpes básicos protagonizados por Nero durante sua jornada em DMC 4. Isso porque o jogador é previamente "obrigado" a encarar uma sessão de aprendizagem, já enfrentando o inimigo Dante. Na outra metade de Devil May Cry 4, o gamer é "convidado" a guiar os passos de Dante, como sempre esteve

acostumado. No console da Sony, poucos aspectos mudaram em relação ao velho Dante. O repertório de golpes foi resgatado, inclusive os comandos para executá-los; os entusiastas agradecem, principalmente se o assunto for a aplicação de combos. Falando em combinações de golpes, estas continuam sendo um dos principais atrativos desde o título debutante. Particularmente para Nero, os combos bem-sucedidos servem de "ponte" para um ataque ainda mais destruidor, o Devil Bringer.

Uma outra conhecida característica da série foi preservada em Devil May Cry 4. A aquisição de itens e a restauração da saúde — é recomendável sempre observar o nível da barra de saúde — são obtidas através da coleta das esferas vermelhas que o jogador encontra ao longo do jogo. Ao término das fases, somos premiados com as Proud Souls, utilizadas para aprimorar as habilidades do personagem e fazer upgrade das armas.

Quanto às dificuldades oferecidas nas fases, Devil May Cry 4 é altamente desafiador, e o chamariz, mais uma vez, são os duelos com os chefes. Boa parte das fases é ambientada no castelo de Fortuna, onde o jogador terá sua destreza posta à prova.

Em um dos níveis, Nero é consideravelmente exigido, principalmente quando fica frente a frente com Berial, uma criatura que literalmente carrega em seu corpo a chama ardente do inferno. Essa, aliás, é uma ótima ocasião para o gamer pôr em prática o que foi assimilado logo na abertura do game,





principalmente no que diz respeito ao poder do braço direito do herói: aqui o Devil Bringer é a melhor alternativa. Um outro difícil oponente é um cavaleiro armado com um escudo e uma lança, ainda no interior do castelo, que oferecerá grande resistência.

O BRAÇO DIREITO DE NERO

Como aguardado, as armas voltam a ser destaque em DMC 4. Dentre os equipamentos de ataque pertencentes a Nero, temos a espada Red Queen, parceira inseparável do herói, e o revólver Blue Rose, um outro artifício que o cavaleiro sagrado terá à disposição para destroçar as figuras demoníacas que cruzarem seu caminho.

A Red Queen, ou "Rainha Vermelha", possui um aparato pouco comum em termos de armas brancas. Trata-se de uma espécie de alavanca acionadora que, combinada ao cabo da espada, lembra o conjunto acelerador/manete de uma motocicleta. Mas aqui se encerra a semelhança. Ao pressionar a alavanca da Red Queen, um jato de líquido inflamável é lançado sobre o inimigo. Você só precisará de uma "chama amiga" para finalizar o serviço.

Não é do feitio da Ordem da Espada promover a utilização de armas de fogo, mas a Nero abriu-se uma exceção. A organização liderada por Sanctus releva a posse da Blue Rose por parte de Nero. Portanto, não faça cerimônia nas situações em que vale mais uma bala do que alguns golpes de espada. Nas vezes em que o gamer assume o controle de Dante, ele terá o suporte de duas belas gêmeas: Ebony e Ivory, duas automáticas inspiradas nas pistolas que uma vez foram empunhadas por Sparda. O filho de Sparda ainda tem o auxílio de

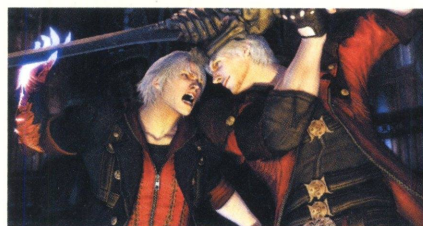
Lucifer, afiadas lâminas que ele pode usar para fatar desrespeitosas criaturas. No geral, trata-se de uma mesclagem de armas antigas e novas.

Mesmo diante de tantas armas, o suprassumo fica por conta do poderoso Devil Bringer, o braço direito de Nero, literalmente. Sim, estamos falando do membro superior direito de Nero. Por meio do Devil Bringer, duas possibilidades se abrem para o jogador. A primeira é praticar "arremesso de inimigos à distância". A segunda é a autopropulsão, que nos permite esquivar dos inimigos. Em muitas das lutas, a combinação dessas duas propriedades é a estratégia certa para ludibriar e derrotar as criaturas.

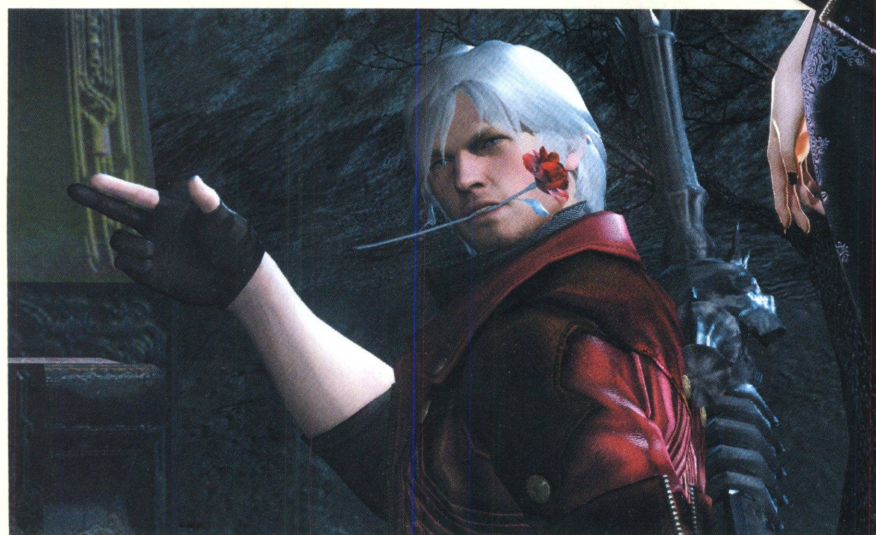
Devil May Cry 4 é deslumbrante, desfilando ambientes e personagens de primor incomum para o gênero de ação

VISUAIS

A atmosfera sombria e notadamente gótica que predominava em Devil May Cry 3 e mesmo nas versões anteriores está de volta no novo game, dessa vez para adornar os interiores do castelo de Fortuna, paradeiro de Dante.



Saguões e corredores pouco iluminados dão a impressão de que estamos revivendo as proveitosas horas de euforia gastas com DMC 3, mas que agora foram acrescidas de novos condimentos. Um desses temperos reside no fato de o manto heróico dessa vez envolver Nero, representando uma experiência inédita para os que estavam acomodados sob a carapaça de Dante. Pelo prisma gráfico, Devil May Cry 4 é deslumbrante, desfilando ambientes e personagens de primor incomum para o gênero de ação. No âmbito da animação, o capricho parece ter sido o primeiro item da lista de prioridades no estúdio da Capcom. Os combates de Nero e Dante com os chefes das fases resumem o que DMC4 é visualmente. A Capcom conseguiu, sobretudo, agradar e surpreender os fãs mais antigos dessa popular franquia. ■



■ O look dos personagens continua sendo atração no quarto título da saga demoníaca

X360 PS3 PC

TUROK

O caçador de dinossauros retorna com muito visual e pouca diversão *Por Emílio Calil*

Ficha Técnica - Fabricante: Propaganda Games - Distribuidor: Touchstone - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Classificação: 18 anos



Sucesso do Nintendo 64, Turok retorna ao universo dos videogames com nova roupagem, visual de tirar o fôlego, ambientação perfeita, grande dificuldade e, infelizmente, alguns probleminhas. Confira a seguir as impressões da nova encarnação do caçador de dinossauros. Graficamente, o jogo foi construído utilizando a mesma estrutura de Unreal, o que lhe deixa muito bom. Mas digamos que o visual dos dinossauros está muito mais realista neste jogo do que nos filmes da série Jurassic Park. Muita gente achou Turok muito semelhante a Gears of War ou Unreal Tournament III, o que realmente não é nenhuma surpresa, considerando que todos eles possuem a

mesma "engine". E isso funciona bem, pois, basicamente tudo no jogo - dos raptors escondidos na grama alta ao fogo na nave - tira proveito dessa estrutura e assume um visual fantástico.

O som é uma parte muito importante de Turok, devido à natureza dos inimigos. Você deve "ouvir" os dinossauros tanto quanto os vê, devido à forma como animais e mesmo pessoas o caçam pelas fases.

GRANDIOSO, MAS NEM TANTO

A história tem um início tão emocionante quanto um filme de ação, e as belas e épicas seqüências cinemáticas ajudam a conduzir a narrativa. Em todas as áreas o jogo se desenrola de uma forma meio previsível, ele age da forma que você espera que ele aja. Infelizmente, a jogabilidade em si detrata a experiência geral de Turok. Como um jogo de tiro, é mediano. As armas possuem uso alternativo, mas a grande diferença, comparado a outros jogos do gênero, parece ser que os botões são diferentes.

Não leva muito tempo até se entender o esquema dos controles. Geralmente, a forma como as armas agem lembra mais o insípido Blacksite: Area 51 do que Call of Duty 4. E isso não é um elogio. Atirar em hordas intermináveis de inimigos e dinossauros chega a cansar.

Uma inovação é a capacidade de executar um movimento fatal quando se está próximo a um inimigo. Em humanos, você realiza um ataque silencioso, mortal

e ultraviolento. Em dinossauros, entretanto, você faz de tudo — desde degolar um pequeno dino a pular sobre um sáurio maior e estraçalhar-lhe a garganta. O sangue espirra em tudo. Nas primeiras vezes em que você executa esses movimentos fatais, é divertido. Mas logo você acaba cansando. Na maioria das vezes, a melhor forma de se livrar de um dinossauro é golpeá-lo nos olhos e chutá-lo para longe. Outro problema que o jogador pode encontrar é a facilidade em se perder nas fases. O ambiente parece real e devemos dar os créditos aos desenvolvedores pela grama, os musgos, as árvores e cavernas, que parecem muito reais. Mas dê um rápido giro pela fase sem um bom senso de direção e você ficará vagando a esmo. E mesmo quando a bússola aponta uma direção, não há indicação de como se chegar à área especificada no mapa se você não estiver no mesmo nível dela.

NO GERAL

Todas essas coisas poderiam ser perdoáveis se o jogo não fosse absurdamente difícil — mesmo no modo mais fácil. Repassar pelos mesmos inimigos e executá-los com os mesmos golpes torna-se muito repetitivo. O jogo é um tanto desapontador, considerando as versões anteriores de outros consoles. Ele tinha muito potencial, mas falhou em coisas simples. A impressão que dá é que Turok foi terminado às pressas, sem muitos cuidados a não ser nos gráficos. Não que seja um jogo ruim, pelo contrário, mas esperava-se mais de um título de peso como esse. ■



Este "Dino" está a poucos centímetros de ser executado

Wii

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Grandes personagens da Nintendo em um quebra-pau memorável *Por Emílio Calil*

Ficha Técnica - Fabricante: Nintendo - Distribuidor: Nintendo - Gênero: Luta - Classificação: 14 anos

Uma das séries mais originais e irreverentes da Nintendo está de volta. Criada no Nintendo 64, Super Smash Brothers surgiu com um conceito que, até então, era inimaginável: reunir os carismáticos personagens da Nintendo em um frenético jogo de luta. Essa idéia surgiu em 1994, quando a SNK resolveu agrupar seus mais famosos personagens oriundos de vários jogos de luta em um único torneio no Neo Geo: The King of Fighters. Entretanto, os personagens da SNK já eram lutadores. No caso da Nintendo, foi praticamente um tiro no escuro. Quem poderia se divertir com uma luta ferrenha entre Mario e Kirby? A resposta veio com o sucesso da série e sua continuação para GameCube e, agora, para Wii, com Super Smash Bros. Brawl. Entre os personagens selecionáveis, estão Mario, Donkey Kong, Link, Samus, Fox McCloud, Pikachu, Diddy Kong, Pit, Meta Knight, Ike (da série Fire Emblem), Peach, Yoshi, Sonic (novidade) e Bowser, entre outros, como Solid Snake de Metal Gear. Os cenários são inspirados nos mesmos jogos de onde derivam os lutadores, por isso fases temáticas baseadas em Super Mario Sunshine, Twilight Princess, a série Kirby, Yoshi's Island, Metroid, Star Fox, Pokémon, Kid Icarus e Fire Emblem serão o palco para o tremendo quebra-pau entre os personagens mais famosos da Nintendo (e outras softhouses).

O sistema de luta do jogo está parecido com o já consagrado sistema utilizado em Super Smash Brothers Melee, do GameCube. Você possui os mesmos conceitos de ataques que se dividem em normal, forte e smash. Também é possível emendar combos e executar movimentos especiais facilmente. Melhor ainda, você pode carregar alguns golpes e desferir um poderoso chute que manda seu oponente para o fundo da tela.



PERSONAGENS E OBJETOS DÃO UM TOQUE ESPECIAL



Para incrementar os ataques físicos, é possível colecionar toda a sorte de itens que ajudam a nocautear seus oponentes. Como na versão anterior, a assistência abrange de outros personagens da Nintendo que aparecem para criar confusão até armas como lâminas, bastões e armas de fogo. Os vários itens, como troféus e até as famosas 'pokebolas', são sempre úteis e acrescentam mais senso de humor ao jogo. Você verá desde os pixelados personagens de Advance Wars até o Mr. Resetti, de Animal Crossing. Além disso, um novo item chamado 'smash ball' aparecerá no campo. O novo item possibilitará, ao personagem que o atingir com uma série de golpes, desferir um ataque único, poderoso e especial que basicamente eliminará seus oponentes. Um ponto interessante é a possibilidade de se roubar ataques especiais dos adversários se você os derrubar algumas vezes.

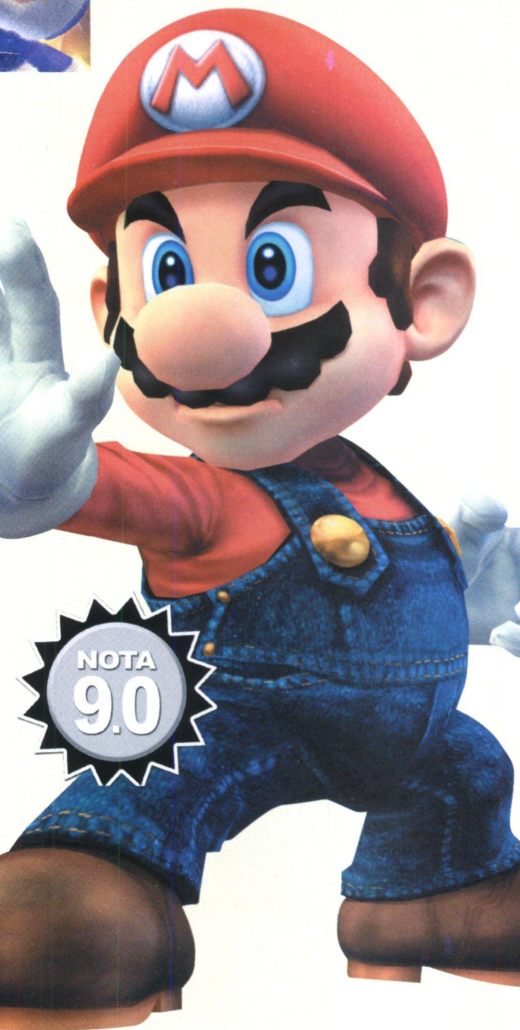
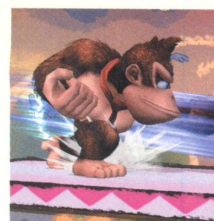
O controle do jogo é flexível. Depois de passar algum tempo com o wiimote, você se acostuma, mas fica a sensação de que o jogo seria mais dinâmico se usássemos controles tradicionais no esquema de Street Fighter ou Mortal Kombat no calor da batalha. Entretanto, é preciso admitir que isso é mais uma questão de preferência do que uma análise imparcial. Há quem prefira o novo esquema de controle ao modelo clássico do GameCube ou do Nintendo 64.

QUANTIDADE DE DETALHES IMPRESSIONA

O visual do jogo é limpo, detalhado e - o mais importante - rápido. A força adicional

do Wii elevou o jogo a um alto nível de detalhamento dos personagens. Assim, por exemplo, você notará detalhes incríveis na roupa do Mario, na armadura da Samus e nas asas de Pit. Outros personagens, como Yoshi, Pikachu e Sonic, já não possuem o mesmo cuidado visual, mas ainda assim impressionam. A animação é suave e confere à ação uma sensação cartunesca. Os ambientes, por outro lado, são bastante reais e possuem vários elementos interativos que você vai adorar ou odiar durante o decorrer da luta, dependendo da sua posição na batalha.

Super Smash Bros. Brawl é tudo aquilo que os fãs estão esperando. Personagens, cenários, itens, modos extras e o controle integram-se perfeitamente bem. E para quem está cismado em usar o wiimote, uma boa notícia: é possível utilizar o controle do GameCube no jogo. Sem dúvida, um jogo obrigatório para os fãs da Nintendo. ■



PS3 X360

DYNASTY WARRIORS 6

Ritmo de jogo acelerado no sexto título da série *Por Alexandre Chicaoka*

NOTA 7.5

Ficha Técnica - Fabricante: Omega Force - Distribuidor: Koei - Gênero: Ação - Classificação: 14 anos

As armas e poderes são itens que normalmente surgem como novidade a cada lançamento de uma seqüência de um game de ação. É um brilho a mais para os olhos dos jogadores. Mas com o aprimoramento técnico e artístico na área de desenvolvimento de games, as novidades não podem apenas se basear em algumas espadas e escudos ou com novos poderes. A Koei relevou esse importante detalhe e pôs no mercado a sexta seqüência de Dynasty Warriors, um game de ação e simulação que, além de trazer armas inéditas para a série, fez boas reformulações na

animação e no ritmo de jogo. Dynasty Warriors 6 ganhou vida pelas mãos da Omega Force. Adequando-se à capacidade técnica dos consoles de nova geração – esta é a estréia da série para Xbox 360 e PS3, os desenvolvedores focaram seu trabalho na criação de um game de luta com qualidade gráfica expressiva e ritmo de combate bem mais dinâmico. Os ataques Musou, estão de volta e dessa vez mais aniquiladores. Uma das novas habilidades é aplicar golpes seqüenciais, podendo se esquivar dos contra-golpes. Uma seqüência bem aplicada elevará os

níveis de medidor ranbu até preenchê-lo por completo.

A quantidade de inimigos por tela também aumentou consideravelmente e você vai ter que se acostumar com a idéia de que “parar para piscar

pode ser sua sentença de morte”. Hordas e hordas de oponentes surgirão em bloco, em algumas passagens do jogo.

FORÇA CAVALAR

O personagem tem agora a companhia de um alazão, que pode ser adquirido logo no início, antes de enfrentar milhares de inimigos. O interessante é que o equino não é meramente ilustrativo: conforme o gamer finaliza as fases, o cavalo pode ter suas habilidades melhoradas, e o jogador é quem sai ganhando. ■



PC PS3 X360

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Um roteiro alternativo para a Segunda Guerra Mundial *Por Alexandre Chicaoka*

NOTA 7.5

Ficha Técnica - Fabricante: Spark Unlimited - Distribuidora: Codemasters - Gênero: Shooter em primeira pessoa - Classificação: 14 anos

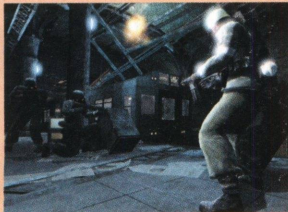
Desenvolvido pela Spark Unlimited os mesmos criadores de Call of Duty: Finest Hour, Turning Point: Fall of Liberty desembarca em um território bastante hostil: o dos games de ação inspirados na Segunda Grande Guerra. Winston Churchill, primeiro ministro do Reino Unido na época da Segunda Guerra, foi peça-chave da resistência ao ideal de Hitler; graças à sua capacidade diplomática, Churchill abriu os olhos dos Estados Unidos para a ameaça nazista (os Estados Unidos e a Inglaterra fizeram parte dos aliados que derrotaram a Alemanha e os países

que compunham as Forças do Eixo). No entanto, em TP:FOL, os rumos da história são modificados quando, em 1931, Churchill é morto por um táxi em Nova York (na vida real, ele de fato foi atropelado, mas sobreviveu ao acidente). O resultado é uma Europa dominada pelo Terceiro Reich, que acaba atravessando os oceanos para invadir os Estados Unidos, no alvorecer dos anos 50. Em meio a este pesadelo, cabe a você, sob a pele do norte-americano Dan Carson, liderar o principal movimento antinazista.

DIFERENTE, MAS COMO OS OUTROS

O começo da missão reflete o que o jogador terá pela frente. Fugir do ataque aéreo alemão sobre a “Big Apple” é o primeiro desafio a ser transposto. Turning Point: Fall of Liberty foge do trivial e adota visuais “noir”, comum em muitos filmes antigos e que atribui obs-

curidade ao jogo. Além disso, os modelos de armas, utensílios e veículos são diferentes daqueles vistos em praticamente qualquer jogo sobre a Segunda Guerra, lembrando que aqui estamos no começo dos anos 50 e o conflito ainda perdura. Saem aviões, entram dirigíveis. Não obstante a tudo isso, TP:FOL apresenta um estilo de jogo similar aos games de guerra comuns. ■





PC PS2

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Toda a ação e realismo da Segunda Guerra de uma forma como você nunca viu *Por Emílio Calil*

Ficha Técnica - Fabricante: Gearbox Software - Distribuidora: Ubisoft - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Classificação: 18 anos

Essa versão de Brothers in Arms é baseada em fatos reais ocorridos com a 101ª Divisão Aérea dos Estados Unidos durante um período de oito dias da invasão da Normandia em 1944, em particular com o grupo liderado pelo sargento Matt Baker. O jogo já se mostra especial desde o princípio. Há uma forte sensação histórica que nenhum outro jogo de guerra conseguiu atingir. Quando unido a outros incríveis e precisos elementos como lugares, táticas e armas, Brothers in Arms assume uma posição superior aos outros jogos da Segunda Guerra. A própria apresentação já

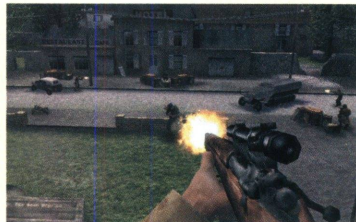
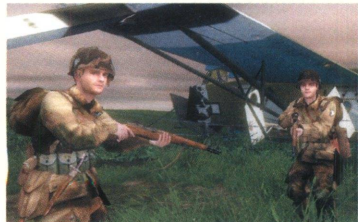
causa arrepios aos fãs do gênero. O visual é impressionante e os efeitos sonoros são altamente realistas, dando a sensação de que se está assistindo a um filme e na jogando videogame.

NÃO É PARA CRIANÇAS

Esse realismo de Brothers in Arms já o coloca numa classificação imprópria para crianças. Os diálogos e o realismo gráfico da guerra são coisas que apenas jogadores mais maduros devem apreciar. A campanha pra um jogador estende-se por 20 missões que englobam os oito dias - de 6 a 14 de junho de 1944. As primeiras missões servem mais ou menos como um tutorial do jogo para você se acostumar com os controles do jogo. Não existe modo



cooperativo em Brothers In Arms, mas, sinceramente, isso apenas serviria para distraí-lo do impacto geral da campanha. Em um jogo desses, a última coisa que se deseja é ter a tela dividida e perder a maior parte da história. Os capítulos podem ser acessados e jogados novamente depois de completados. Existem três níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil), com um modo "Authentic" sendo liberado após se terminar o jogo. Esse modo não utiliza "save points" e poucos indicadores aparecem na tela (e podem ser removidos no menu de opções). ■



X360 Wii

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Versão chega com nova roupagem, mas mantém a essência do original *Por Emílio Calil*

Ficha Técnica - Fabricante: Rockstar Vancouver - Distribuidora: Rockstar Games - Gênero: Ação - Classificação: 14 anos

Essa nova versão de Bully, intitulada Scholarship Edition, é uma espécie de 'versão do diretor' do original, lançado como Canis Canem Edit na Europa em 2006. A nova versão mantém a essência do jogo original para PlayStation 2 e oferece uma renovada no visual em um console de nova geração, adicionando novos gráficos, novas missões solo e partidas multiplayer. Você assume o papel de Jimmy Hopkins, um adolescente delinquente com um passado problemático e que é abandonado pela mãe nos portões da prestigiosa Bullworth Academy. Jimmy já foi expulso de inúmeras

escolas, assim, Bullworth é a última instituição caridosa (ou estúpida) a aceitá-lo.

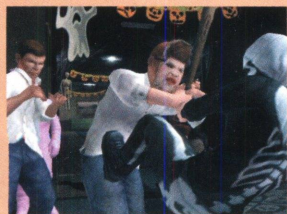
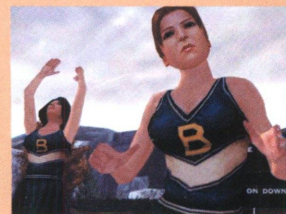
LEMBRANÇAS DE GTA

As aulas são divididas em temas e você terá lições de música, geografia e matemática, entre outras. Há também um modo multiplayer que é um ótimo acréscimo ao jogo, embora esse modo não introduza nada a mais nas missões. As aulas de música seguem um método similar a outros jogos e lembra bastante os minigames de Grand Theft Auto: San Andreas, no qual você tinha que detonar a suspensão do seu carro para vencer. A aula de matemática pega carona em Brain Training da Nintendo. Ou seja, quebra-cabeças que vão de simples questões aritméticas a problemas com dimensão, peso e muito mais. A aula de biologia envolve a dissecação de algum animal. A aula de geografia engloba nomear países



de acordo com suas bandeiras. Alguns países são fáceis de reconhecer, mas você vai enfrentar alguns desafios quando chegar ao Oriente Médio ou África. Embora o controle do Xbox 360 funcione muito bem na maior parte do tempo, há certa dificuldade na hora de participar dos minigames se comparado à versão ao wii-mote. Não é uma experiência ruim, mas o jogo fica muito mais intuitivo no Wii do que no Xbox 360.

A Rockstar afirmou que essa nova versão levará mais de 30 horas para ser completada, incluindo missões paralelas, assistir aulas na Bullworth Academy e outras diversões espalhadas pelo mundo, como jogos de fliperama. Com novos gráficos, música e diálogos, missões e modos multiplayer, Bully: Scholarship Edition é a escolha ideal para quem já tinha gostado da primeira versão. ■



X360



NOTA
6.0

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Pouca estratégia, muita história *Por Douglas Konai*

Ficha Técnica - Fabricante: Blueside - Distribuidor: Microsoft Games Studio - Gênero: Ação e RPG - Classificação: 18 anos

A pesar do sucesso de seu antecessor, Circle of Doom deixou a desejar, pois deixou de lado a estratégia para dar espaço a um cansativo RPG de ação, cuja história acaba sendo um tanto quanto entediante.

O jogador controla um dos cinco personagens, e um sexto pode ser habilitado posteriormente, mas a história para cada um deles muda muito pouco. Tirando as missões de calabouço, durante o jogo, serão encontradas imagens que eventualmente podem conter missões ou algo a ser comprado. Esse também é um lugar bom para descansar. Dormindo, você é levado a um mundo onde pode conversar com

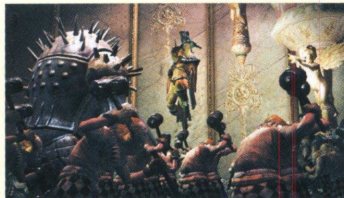
personagens que lhe darão missões e que eventualmente conversarão sobre assuntos que os jogadores que acompanham a série conseguirão entender, mas os novos jogadores ficarão um tanto quanto confusos.

MAIS CANSAÇÃO, MENOS DIVERSÃO?

Um grande problema do jogo fica por conta do controle da câmera, que acaba se tornando realmente perturbador, já que não há um ponto bom para visualização.

Existe a possibilidade de executar ataques especiais. Para aprendê-los, o jogador terá que seguir um método diferente dos usuais, que envolve eliminar um número particular de monstros. Isso pode soar interessante, porém até você escolher a magia que deseja, não conseguirá saber qual monstro deverá eliminar, ou seja, não poderá ao mesmo tempo selecionar missões

que se adaptem e, conseqüentemente, não poderá evoluir nas missões principais. Em outras palavras, o jogo pode sim oferecer uma diversão mediana, principalmente para aqueles que querem se aventurar no modo multiplayer que comporta até quatro jogadores. Os desenhos dos inimigos são muito bons, mas provavelmente não é um jogo em que os gamers ficarão grudados na tela por muitas horas. ■



WII PS2 PSP

HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW

O advogado alado *Por Douglas Konai*

Ficha Técnica - Fabricante: High Voltage Soft. - Distribuidor: Capcom - Gênero: Aventura - Classificação: 14 anos

Os desenvolvedores fizeram um DVD mais propriamente dito do Harvey Birdman: Attorney at Law, pois se trata de uma coleção dos cinco episódios desta série. É claro que existe um jogo, porém na maior parte dele, você ficará preso às histórias.

Durante o jogo, é perceptível o humor rápido o qual é mostrado na série de TV.

Os casos se estendem desde a manter nosso amigo advogado alado e o conquistador Peter Potamus longe da cadeia por botar fogo no apartamento, até um roubo geral no escritório do advogado supostamente

cometido pelo Secret Squirrel. E muitos dos personagens favoritos aparecem durante o jogo, desde o advogado rival Myron até o juiz Mentok.

PARA QUEM É FÃ

Um artifício que vale ressaltar é que obviamente a duração não será de apenas onze minutos como no seriado da TV. Cada um dos cinco casos levará aproximadamente quatro horas. O lado bom disso é que o comprador do jogo verá os episódios da série em meio termo, ou seja, nem curto demais, nem longo demais.

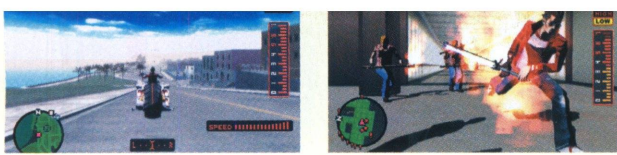
O jogo se limitará a pequenos casos e investigações, em que ocasionalmente será preciso interagir com os demais personagens para encontrar informações e, algumas vezes, procurar por evidências.

NOTA
6.5

Cada local deve ter entre cinco e seis coisas destacadas e eventualmente uma pessoa para conversar. É sempre válido clicar em tudo e ler todas as conversas antes de deixar a corte. Resumindo, é um bom jogo para quem é fã da série. ■



Wii



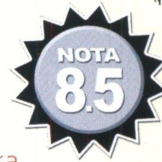
NO MORE HEROES

Violência e bizarrice ditam o ritmo do novo título do roteirista de *Killer 7* Por Alexandre Chicaoka

Ficha Técnica - Fabricante: Grasshopper - Distribuidor: Ubisoft - Gênero: Ação - Classificação: 18 anos

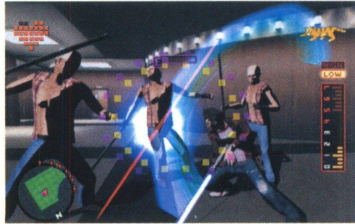
Neste jogo onde há muito sangue, violência e humor irônico, a meta do jogador é conduzir Travis Touchdown ao posto do maior dos matadores de todos os tempos. Integrado a uma organização assassina, Travis tem como "parceiras de trabalho" a bela Sylvia e uma kataná de energia que ele empunhará contra inimigos que golpeiam com próteses de perna, entre outras esquisitices. Os ataques de Travis aos seus inimigos são caracterizados por extrema brutalidade. No *More Heroes* promove um festival de jatos de sangue cada vez que o personagem

movimenta sua kataná contra os oponentes, lembrando muitos combates de desenhos animados e filmes como *Kill Bill*, em que a personagem de Uma Thurman aniquila dezenas de inimigos empunhando sua kataná. Socos e pontapés também fazem parte do repertório. Apesar de a espada ser a principal arma, é possível adquirir outras, conforme o poder de compra for aumentado. Uma alternativa é aplicar upgrades à kataná, caso o gamer não abra a mão deste objeto de ataque. No *More Heroes* é elogiável em sua parte gráfica, com originalidade no design dos personagens e cenários e ótimos efeitos de sombra. Os efeitos sonoros de NMH também são dignos do jogo, principalmente nas lutas populosas.



DOMINANDO A KATANÁ

Não há muitos segredos na manipulação dos controles: os golpes de kataná são feitos com movimentos do Wii-mote e o botão A pressionado. Para se esquivar dos ataques, o gamer usa o control pad. É importante sempre estar atento ao nível de energia da kataná, que se descarrega gradativamente a cada ataque praticado. Para recompor sua energia, o gamer deve pressionar o botão 1 ao mesmo tempo em que balança o Wii-mote para cima e para baixo. A locomoção do personagem pelos ambientes do jogo é feita por meio do analógico do Nunchuck. ■



PC PS2 X360 DS Wii

THE SPIDERWICK CHRONICLES

Mais um da saga "do livro para o filme, do filme para o game" Por Alexandre Chicaoka

Ficha Técnica - Fabricante: Stormfront Studios - Distribuidor: Sierra - Gênero: Adventure - Classificação: Livre

Funcionou maravilhosamente bem com *Harry Potter*. Também deu certo com *As Crônicas de Nárnia*. São best-sellers infanto-juvenis que acabaram por se transformar em filmes e games. *As Crônicas de Spiderwick* parece tentar trilhar o mesmo caminho. A rica obra de Holly Black e Tony DiTerlizzi, que foi o responsável pelas ilustrações do livro, teve sua área de atuação estendida para o cinema e, agora, para os games. Desenvolvido pela Stormfront Studios, o game aborda o mesmo enredo dos livros e do filme: os gêmeos Jared e Simon e sua

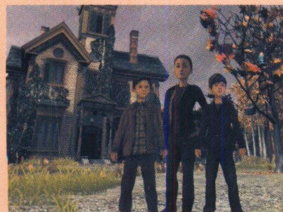
irmã Mallory, após a separação dos pais, se transferem com a mãe para uma velha residência em Spiderwick Estate, onde são inesperadamente transportados para um estranho mundo, após a leitura de um livro mágico. Também lançado para Xbox 360, Nintendo DS, PlayStation 2 e Wii, *The Spiderwick Chronicles* faz uma nova visita aos personagens, locais e aventura idealizados pelo livro e pelo filme. O jogo segue a mesma linha dos adventures da franquia *Harry Potter*: exploração do ambiente e resolução de puzzles, entre outros desafios, sob diferentes níveis de dificuldade estão à mercê do jogador.

FANTASIAS À PARTE...

The Spiderwick Chronicles oferta alguns personagens controláveis, como os próprios protagonistas da história original. As criaturas do



filme, tais como duendes, ogros e seres "à la Gremlins" participam do adventure. O visual do jogo para PC, no entanto, não faz jus à eloquência fantasiosa do filme, a despeito da preocupação dos desenvolvedores em fidelizar o conteúdo gráfico do jogo com o que é visto no filme, principalmente os efeitos visuais. ■





X360 PC

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Carreguem suas armas! Por Douglas Konai



Ficha Técnica - Fabricante: Kaos Studios - Distribuidor: THQ - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Classificação: 14 anos

Esse é um jogo bastante ambicioso, apenas pelo fato de oferecer ao jogador a experiência em jogar no modo multiplayer em grande escala, assim como o famoso Battlefield. Isso significa também não apenas andar a pé, mas também controlar uma variedade de veículos no campo de batalha.

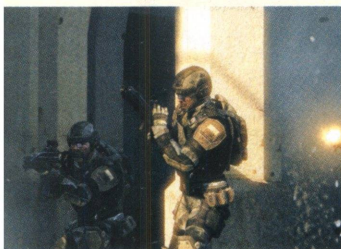
O jogo se passa em 2024, quando a reserva de energia mundial se esgota, causando uma grande depressão e, conseqüentemente, resultando na rivalidade de duas superpotências mundiais, a Western Coalition e a Red Star Alliance.

AO COMBATE!

Há missões no modo singleplayer, como a Mountain King, que o leva a tomar uma base de mísseis inimiga. Uma seqüência onde uma missão completa o levará à próxima e permitirá obter muitos "brinquedos" divertidos!

Essa missão é bastante intensa, com diversas salas de geradores, centro de controle, cavernas, todas cheias de inimigos. Você terá armas e pontos estratégicos, como já era de se esperar, e também poderá se divertir com a Gun Drone, que se assemelha a um tanque de controle remoto, ou mesmo

o Helicopter Drone, que o ajudará a acabar com seus inimigos ou instalações em diversas ocasiões. Ao final dessa missão, você terá uma bela surpresa! Diversão garantida. ■



PS3 PC X360

CONFLICT: DENIED OPS

A queda de um governo Por Douglas Konai



Ficha Técnica - Fabricante: Pivotal Games - Distribuidor: Eidos Interactive - Gênero: Tiro em primeira pessoa - Classificação: 18 anos

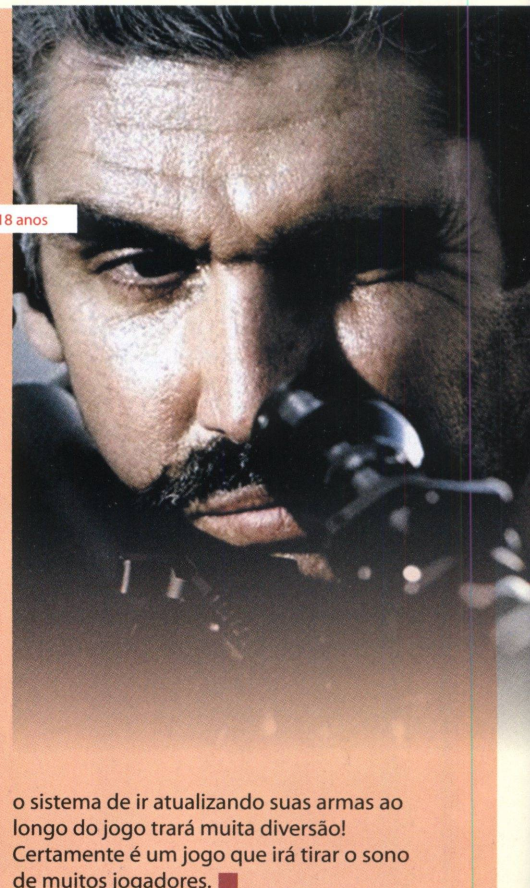
O jogo se dá nos arredores da Venezuela, onde o governo foi derrubado por um regime corrupto e uma grande guerra civil. O Team América se oferece para intervir, mas o regime se opõe, ameaçando responder com um ataque nuclear. Então dois agentes da divisão especial da CIA ficam encarregados de intervir. Então você entra na história comandando dois personagens, um especialista com rifle e outro com uma metralhadora, os quais você poderá alternar durante o jogo sozinho, dar comandos ou trabalhar em cooperação com mais um jogador.

ENVOLVIDO NO COMBATE

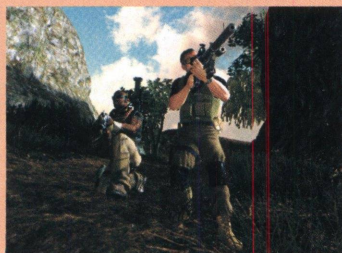
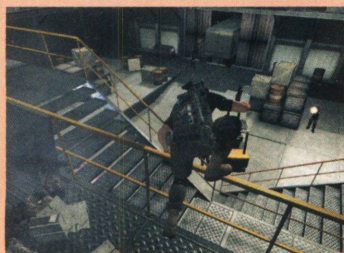
As observações que ficam para esse jogo é o modo de interação entre os dois personagens controlados, que vai desde os comandos já conhecidos, como atirar no alvo, dar cobertura e se estende aos objetivos do jogo, como proteger um aliado ou mesmo plantar um explosivo na artilharia inimiga. Essa flexibilidade realista faz com que o jogador possa escolher a melhor estratégia, ou seja, a hora exata de utilizar um personagem ou outro, dependendo da missão a ser executada.

Se um de seus personagens for morto, você terá que trocar de personagem e curá-lo, pois se deixá-lo para trás por mais de três minutos, sua missão fracassará.

O sistema de munição do jogo oferece muito mais que os jogos da mesma categoria e



o sistema de ir atualizando suas armas ao longo do jogo trará muita diversão! Certamente é um jogo que irá tirar o sono de muitos jogadores. ■





PS3 DS X360



FIFA STREET 3

Craques do futebol mundial vão para as ruas mostrar suas habilidades

Por Alexandre Chicaoka

Ficha Técnica - Fabricante: EA Sports - Distribuidor: EA Sports - Gênero: Futebol - Classificação: Livre

Já para a rua! 2008 já começa sob o embalo de malabarismos com a bola no pé. A EA Sports acaba de lançar o terceiro título de sua série arcade de futebol. Sem a seriedade dos simuladores, FIFA Street continua se dedicando à molecagem e à descontração do futebol de rua, e traz para essa brincadeira os grandes nomes do esporte bretão. São mais de 250 craques, como o inglês Rooney e o Kaká, eleito recentemente pela FIFA o melhor jogador do mundo.

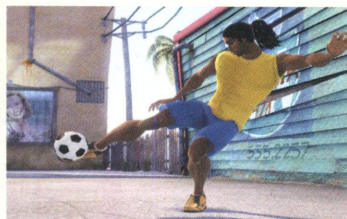
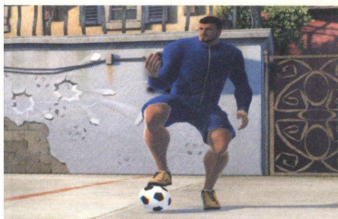
A EA Sports utilizou a mesma engine de NBA Street Homecourt para dar vida aos

boleiros. O que se vê em FIFA Street 3 são jogadores estilizados, dotados de habilidade extra-humanas, como supersaltos e efeitos que põem abaixo as leis da física. A variedade no estilo de jogo é garantida pelos novos tipos de atletas: Tricksters, Enforcers, Playmakers e Finishers. Os Playmakers, por exemplo, têm no passe preciso sua principal aptidão. Os locais de jogo também reforçam o time de FS3, com quadras construídas em espaços inusitados.

JOGANDO POR MÚSICA

Futebol, seja qual for o tipo, combina muito com música. Em FIFA Soccer, essa mistura rendeu bons elogios, e não é diferente no terceiro game. A EA Sports contou com artistas de peso, como Asian Dub Foundation, que

deixa sua marca com a trilha Stop Start, e o holandês Junkie XL, que já traz na bagagem um certo histórico em trilhas sonoras de games. Dessa vez ele conta com a participação especial de Lauren Rocket, na faixa Booming Right At You. O Brasil não poderia ficar de fora: quem aparece para embalar os dribles é MC Amilcka, com a música Humildade da Favela. O Hexstatic estrela com três músicas: Tokyo Traffic, Bust e Red Laser Beam. Como diz o velho jargão futebolístico, o gamer vai "jogar por música". ■



X360 PC PS3

THE CLUB

Façam suas apostas: quem mata mais?

Por Alexandre Chicaoka

Ficha Técnica - Fabricante: Bizarre Creations - Distribuidor: Sega - Gênero: Ação em terceira pessoa - Classificação: 18 anos

Imagine um torneio de luta urbana financiado por um grupo de artistas, empresários e figuras políticas ao bel-prazer. Pois esse é o enredo de The Club, um título de ação em terceira pessoa desenvolvido pela Bizarre Creations que te convida a participar de um jogo em que matar, sobreviver e correr contra o relógio são os principais objetivos.

Basicamente, para qualquer fase de The Club, você deve matar o máximo possível de inimigos no menor tempo possível. O sistema de pontos faz uso de um multiplicador, conhecido por títulos de corrida, ou seja, a

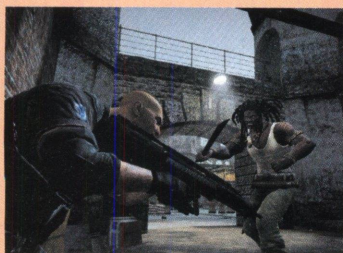
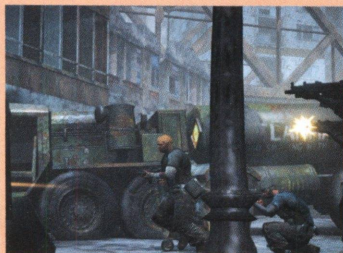
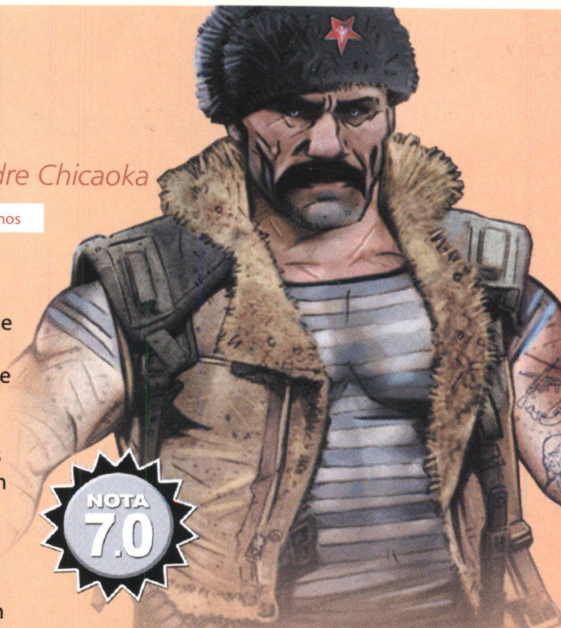
cada inimigo abatido com sucesso, eleva-se o multiplicador, considerando como critérios a precisão de ataque e a velocidade para concluir a fase. No entanto, é preciso que você consiga manter uma seqüência de ataques bem sucedidos, já que o valor do multiplicador nunca pára de reduzir. O jogador também se depara com alguns alvos bônus que, ao serem destruídos, aumentam o nível do multiplicador de pontuação. O The Club ainda disponibiliza oito personagens controláveis com variantes, como habilidade e força física, além de armas, muitas armas. As fases são ambientadas em

locais e instalações urbanas de diversos países. Do ponto de vista gráfico, The Club paira na simplicidade.

REPETIÇÃO AO ESTILO ARCADE

O sistema de jogo é um prato cheio para

jogadores movidos pelo desejo de superar suas próprias marcas e também as dos jogadores oponentes. Isso revela a natureza repetitiva do game, isto é, o jogador é estimulado a percorrer uma fase inteira por várias e várias vezes, com o objetivo único de transpor uma pontuação anteriormente atingida. Em sua porção multiplayer, The Club permite combates urbanos com a participação de até quatro oponentes. ■



DS

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

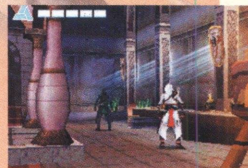
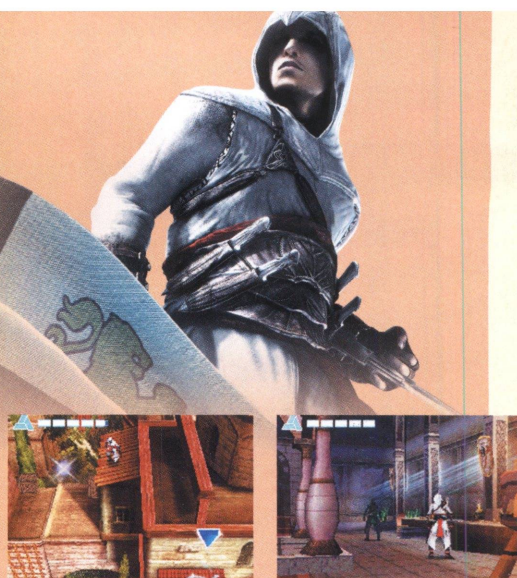
Por Fábio Almeida

Ficha Técnica - Fabricante: Gameloft - Distribuidor: Ubisoft - Gênero: Ação - Classificação: 14 anos

Após receber críticas negativas por suas versões para PS3 e X360, Assassin's Creed chega às telas do DS com grande desconfiança por parte do público. Também não é por menos: o jogo, que prometia uma verdadeira revolução, no final mostrou que realmente tem potencial, mas foi lançado com algumas falhas que podiam ter sido evitadas. Após esse episódio, a Ubisoft resolveu adotar uma postura mais cautelosa ao lançar AC: Altair's Chronicles. Aqui os jogadores assumem

o papel de Altair, mas em uma seqüência anterior à retratada no jogo dos consoles de mesa. Apesar das limitações do hardware, visualmente ele é muito bonito, com cenários detalhados e efeitos de luz e sombra convincentes. A jogabilidade continua em 3D, mas com elementos de visão lateral, lembrando bastante o Prince of Persia. As duas telas do DS também foram muito bem usadas, deixando a tela de cima limpa apenas para as cenas de ação, e a de baixo apenas com as caixas de conversação entre

NOTA
8.5



os personagens e um mapa de localização da cidade. Um excelente jogo, para o alívio da Ubisoft. ■

X360

LOST ODYSSEY

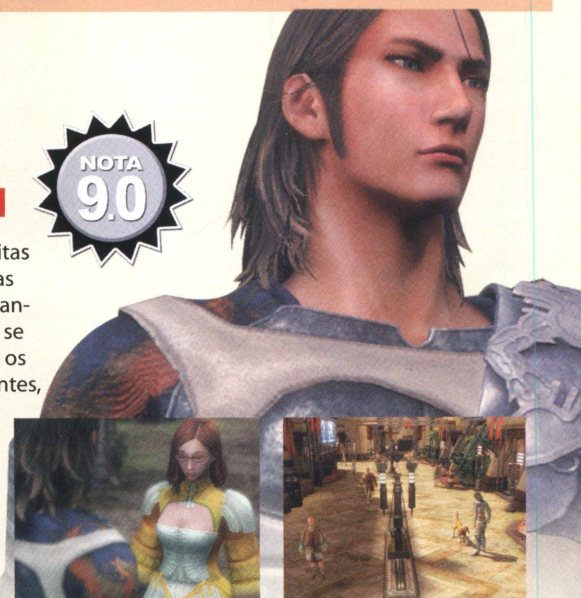
Por Fábio Almeida

Ficha Técnica - Fabricante: Mistwalker/Feel Plus - Distribuidor: Microsoft - Gênero: RPG - Classificação: 14 anos

Quando os maiores nomes do RPG se reúnem para criar um jogo, qual é o resultado? Confira em Lost Odyssey. São tantos nomes de peso encabeçados na produção que não tinha como dar algo errado. Além de Hironobu Sakaguchi, criador da série Final Fantasy, o jogo teve o desenhista Takehiko Inoue (de mangás como Vagabond e Slam Dunk) assinando a autoria dos personagens, e Nobuo Uematsu, também de FF, na trilha sonora. O enredo conta a história de Kaim Argonar, um herói que viveu os últimos mil anos tragicamente por causa de sua imortalidade, já que

teve diversas famílias e passou por muitas perdas. O jogo remonta diversas de suas gerações através de flashbacks, restaurando a memória de Kaim. Como já era de se esperar, Lost Odyssey explora bastante os recursos do X360, com cenários excelentes, texturas e efeitos de luz muito bem feitos. A trilha sonora também está muito boa, e apesar de genérica em alguns momentos, traz até experiências de jazz do mestre Nobuo. Se você gosta de RPG, com certeza este é um título imperdível para a sua coleção. ■

NOTA
9.0



PC

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Por Fábio Almeida

Ficha Técnica - Fabricante: Frictional Games - Distribuidor: Paradox Interactive - Gênero: Ação em primeira pessoa - Classificação: 18 anos

Desde o seu primeiro episódio, Penumbra sempre recebeu boas críticas, e em seu último capítulo não poderia ser diferente. Mais uma vez, o jogo traz a história de Philip, um intrépido explorador determinado a descobrir a verdade por detrás do desaparecimento de seu pai. Preso em um complexo subterrâneo sombrio e cercado por inimigos e monstros por todos os lados, Philip deve juntar pistas e resolver diversos quebra-cabeças enquanto combate as forças ocultas que ameaçam sua sanidade mental. A interatividade, uma das principais marcas da franquia, continua

presente, e os jogadores podem manusear tudo que encontrarem pela frente, sendo possível revirar gavetas, arrastar móveis ou quebrar objetos para alcançar os seus objetivos. A exemplo de jogos 'survival horror', como Resident Evil, Penumbra: Black Plague traz um susto a cada porta aberta, em cenários extremamente detalhados e realistas. Se você gosta de jogos do gênero esta é uma boa pedida, principalmente se estiver na penumbra enquanto joga. ■

NOTA
8.5



Wii

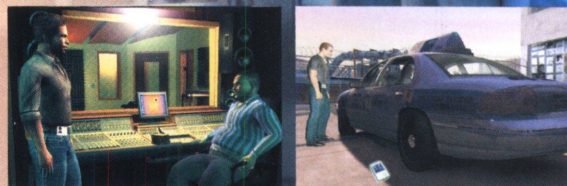
CSI: HARD EVIDENCE

Por Emílio Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Telltale Games - Distribuidor: Ubisoft - Gênero: Aventura - Classificação: 18 anos

Os jogadores poderão se juntar a Gil Grissom, Catherine Willows e ao resto do elenco de Las Vegas para ajudar a resolver crimes utilizando técnicas realistas e equipamentos de laboratório. Em CSI: Hard Evidence, as reconstruções forenses e a atmosfera das cenas do crime o levam diretamente para dentro do programa de televisão, incluindo um novo laboratório de garagem para análise de evidências, como carros e barcos, aumentando o alcance da obtenção de provas e resultando em uma longa experiência de jogo. Se você já se envolveu com os jogos anteriores

de CSI, não encontrará nada de novo ou de impressionante na jogabilidade. Tudo o que você tem são cinco novos casos que deverão ser resolvidos exatamente como nas versões anteriores. E se isso não for problema para você, então dê uma chance a Hard Evidence. Entretanto, jogadores mais exigentes e detalhistas que buscam altos desafios deverão se decepcionar com esse título. ■



Wii DS

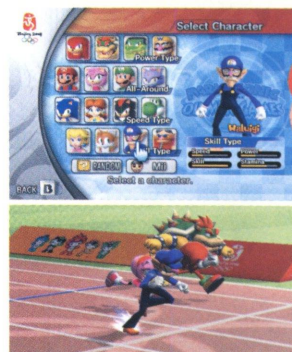
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Por Emílio Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Sega - Distribuidor: Sega - Gênero: Esporte - Classificação: Livre

Os proprietários de um Wii já estão acostumados com o gênero "mini-game". Um ano após seu lançamento, o novo console da Nintendo vem sendo bombardeado com jogos simples, casuais e feitos para a diversão de "todo mundo". Mas nem sempre esses jogos são feitos com esmero no quesito qualidade. Mesmo olhando para os títulos que lideram essa categoria, o Wii já está ficando um pouco saturado de jogos como Mario Party, Wii Play, Namco Museum, Wario Ware, Rayman e muitos ou-

tros. Até o próprio pacote da Nintendo, Wii Sports, encaixa-se nesse conjunto, provando que o Wii, apesar do foco em inovação, também tem como objetivo um estilo mais simples de jogar. Assim, quando jogamos Mario & Sonic at the Olympic Games, é difícil ficar impressionado ou mesmo entusiasmado com o título. A impressão que fica é de que esse é mais um jogo "casual", entre tantos outros. Por outro lado, com estilo próprio, jogabilidade inovadora e ótimo carisma mesmo nas ações mais simples, Mario &



Sonic at the Olympic Games pode ser extremamente divertido e competitivo. Como destaque, essa é a primeira aparição dos maiores ícones da Nintendo e Sega juntos em um jogo, e isso não pode passar despercebido. ■



PSP

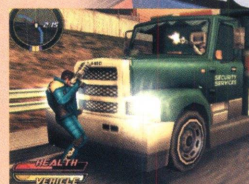
PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Por Emílio Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Big Big Studios - Distribuidor: Sony Computer Entertainment - Gênero: Ação - Classificação: 14 anos

Quando Pursuit Force foi lançado no começo de 2006, ele marcou a grande estréia do Big Big Studios. A inovação da mecânica de se pular de veículo em veículo tornou o que seria mais um jogo de ação comum em uma aventura digna dos filmes de Hollywood. Dois anos depois, em uma seqüência que se passa poucos anos depois do original, Pursuit Force está de volta. Em Extreme Justice, a fórmula original foi mantida, mas houve o acréscimo de muitos novos recursos e, felizmente, não é tão difícil quanto seu antecessor.

Pursuit Force: Extreme Justice é um jogo facilmente recomendado para quem jogou a primeira versão. Ele tem tudo o que o original tinha, porém, é maior e melhor. Se você está procurando um jogo que se assemelha aos "blockbusters" de Hollywood, então essa é uma escolha perfeita. ■



PS2 Wii

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Por Michel Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Sonic Team - Distribuidor: Sega - Gênero: Corrida/Ação - Classificação: Livre

Com o sucesso razoável do primeiro Sonic Riders, lançado em 2005 pela Sega, era de se esperar que um novo surgisse, preferencialmente com muitas novidades, tecnologia e gráficos aprimorados etc. Enfim, acaba de chegar Sonic Riders: Zero Gravity, ou Sonic Riders: Shooting Star Story, nome da versão japonesa. Infelizmente, os fãs de Sonic e Cia. que possuem um PlayStation 2 ou um Nintendo Wii irão se decepcionar, principalmente aqueles que acharam a primeira versão muito simplória. O game, que conta a história de um bracelete com poderes que caiu do espaço e virou

uma peça cobiçada por todos, não inovou em praticamente nada e o velho clichê "mais do mesmo" se encaixa perfeitamente ao game. Existem veículos futuristas que não existiam antes, 16 cenários de disputa e um ou outro personagem novo para se juntar a Sonic, Tails, Knuckles, Eggman, Amy e todos que estavam na versão anterior. Mas só! De resto, parece que ligamos o jogo antigo. Sua nota final só não é pior porque, apesar de não ter nenhum grande destaque, ainda estamos falando de Sonic, e para quem não jogou o outro Sonic Riders ele pode render alguma diversão. ■

NOTA
4.0



PS2 DS Wii

SEA MONSTER: A PREHISTORIC ADVENTURE

Por Michel Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Atomic Planet - Distribuidor: DSI Games - Gênero: Aventura - Classificação: Livre

Nada de golfinhos bonitinhos que saltam felizes pelo oceano. Sea Monster: A Prehistoric Adventure trata de ferozes criaturas da época pré-histórica que caçam e são caçados em batalhas terríveis. Comandando um dos seis monstros com habilidades especiais únicas, o game é basicamente uma brincadeira de pega-pega, no qual o jogador pode ser tanto a caça quanto o caçador. Essas seis espécies pré-históricas terão de andar em seis ambientes, todos no fundo do mar e cuja luta pela sobrevivência fica cada vez mais desafiadora. O objetivo

final de escapar desses mares é bastante complicado e eleva bastante o desafio do game, assim como o controle, um pouco difícil e confuso no início. Obviamente, a parte visual é bastante variável entre as três plataformas em que o jogo foi lançado (Nintendo Wii, Nintendo DS e PlayStation 2), mas ela é bastante satisfatória dentro do que cada hardware é capaz de fazer. Sea Monster: A Prehistoric Adventure é baseado no filme educativo do National Geographic sobre a vida marinha há milhões de anos. ■

NOTA
5.5



PSP

FLATOUT: HEAD ON

Por Michel Calil

Ficha Técnica - Fabricante: Bugbear/Six By Nine - Distribuidora: Empire Interactive - Gênero: Corrida - Classificação: 12 anos

Quando você estiver estressado em casa ou no escritório e quiser dar uma relaxada de alguns minutos destruindo coisas, não atire o vaso na parede e nem jogue os relatórios pela janela: divirta-se com FlatOut: Head On, um game de corrida especializado em destruição. Para PC, esta já é a terceira versão, mas a franquia faz sua estréia no portátil da Sony (PSP). Escolha um dentre 45 modelos de carros para que o estrago comece, pois em FlatOut o importante é o dano que você irá causar aos outros e também ao seu próprio veículo.

Dentro de vários modos de jogo, normalmente a corrida fica em segundo plano. Aliás, as principais (e mais divertidas) opções de jogo envolvem as destruições em arenas e a carnificina em 36 desafios diferentes. Porém, o modo de acrobacia Ragdoll nos obriga a fazer coisas que Galileu e Newton certamente duvidariam. Além da trilha sonora envolvente, visual de alta velocidade e gráficos interessantes, o controle simples nas duas plataformas ajuda a elevar a diversão. O modo multiplayer pode colocar até oito carros na pista ou arena simultaneamente. ■

NOTA
7.5



X360 PS2 PS3 PC Wii DS PSP

NEED FOR SPEED: PROSTREET

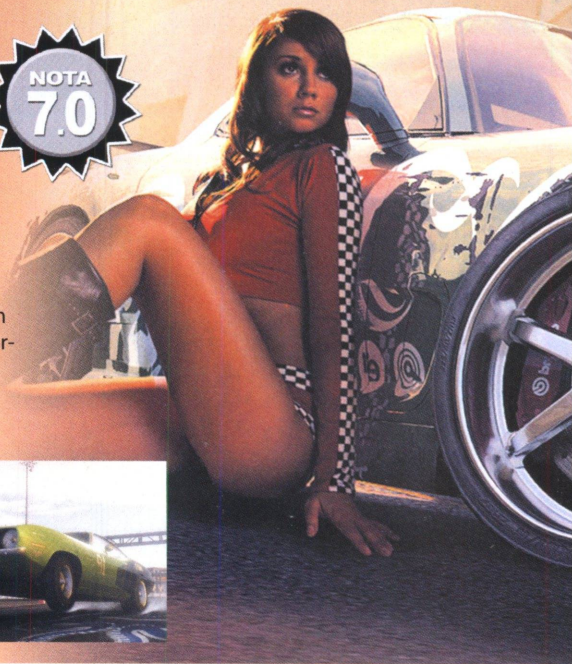
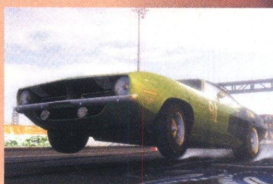
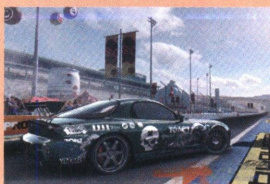
Por Douglas Konai

NOTA
7.0

Ficha Técnica - Fabricante: Black Box - Distribuidor: Electronic Arts - Gênero: Corrida - Classificação: Livre

Diferente dos dois antecessores da série Need For Speed, que contavam a história de um corredor de rua e suas façanhas para se livrar de alguns problemas ou ganhar fama e dinheiro, essa edição conta a história de Ryan Cooper. Ele quer se tornar o rei das corridas de rua legalizadas, ou seja, corridas de rua disputadas em circuitos fechados. O jogo ainda conta com belas cenas de corridas. O que acaba sendo perturbador é a voz do locutor das corridas, que com o passar do tempo, acaba ficando insuportável. Já as partes boas são tomadas pelas opções

online, pelas já conhecidas customizações dos veículos com diversas opções, também pela grande diversidade de modelos de carros presente no jogo, incluindo novidades como o protótipo do novo Nissan Skyline. E aí, vai encarar? ■



Wii PSP

DESTROY ALL HUMANS: BIG WILLY UNLEASHED

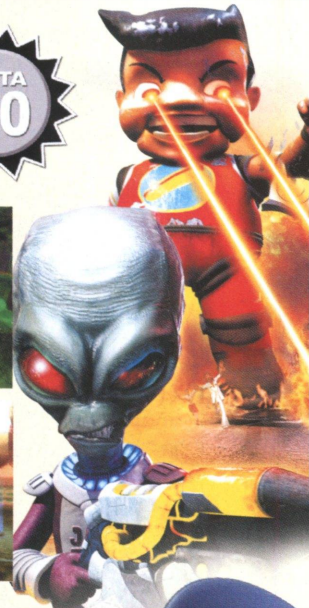
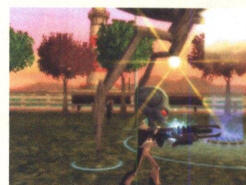
Por Douglas Konai

NOTA
7.0

Ficha Técnica - Fabricante: Locomotive Games - Distribuidor: THQ - Gênero: Aventura - Classificação: 14 anos

Big Willy Unleashed leva nosso amigo Crypto de volta aos anos 70. Dessa vez, Crypto e Pox estão querendo ficar ricos rapidamente através de um grande número de restaurantes Big Willy. Pox deseja mais clientes não apenas por seus dólares, mas também para roubar seus troncos cerebrais, o que permite Crypto colher preciosos DNAs. Porém, infelizmente, uma outra rede de restaurantes descobre os planos dos dois e começa a acabar com os alienígenas,

forçando Crypto a lutar contra eles. Um dos novos meios que Crypto usa para enfrentar seus inimigos é entrando em um gigantesco robô mascote do restaurante Big Willy que Pox construiu do lado de fora do restaurante. O Big Willy também se assemelha a uma nave espacial, na qual pode-se controlar algumas habilidades superpoderosas e que podem ser usadas para criar uma grande devastação. Mais uma grande novidade para os fãs dessa série. ■



PS3 X360

DESTROY ALL HUMANS: PATH OF THE FURON

Por Douglas Konai

NOTA
7.0

Ficha Técnica - Fabricante: Sandblast - Distribuidor: THQ - Gênero: Aventura - Classificação: 14 anos

Path of the Furon reinicia com Crypto após ter estado na Terra por 20 anos. Após a destruição dos humanos, ele e Pox estão um tanto quanto cansados de coletar DNAs e resolvem relaxar em Las Vegas, onde construirão um novo cassino que lhes permitirá ganhar dinheiro ao mesmo tempo em que eliminam os clientes e roubam seus troncos cerebrais. Sua aventura chega ao fim quando um misterioso inimigo ataca Crypto, forçando-o a fugir para uma falsa Los Angeles.

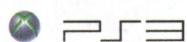
Após uma tentativa frustrada de entrar no ramo de cinema, Crypto tenta fugir de seu misterioso opressor pedindo abrigo a um ancião chinês, que lhe promete treinar em diversas novas habilidades, deixando-o capaz de enfrentar seu inimigo. Com certeza, há muitas novidades para os fãs dessa série que não irão decepcionar. ■



TRUQUES E TRAPAÇAS

Quer dicas para passar daquela fase em que você está preso faz horas? Ou você quer trapacear para pegar os melhores equipamentos?

AQUI VOCÊ ENCONTRA AS MELHORES DICAS, CÓDIGOS E CHEATS PARA DETONAR O JOGO.

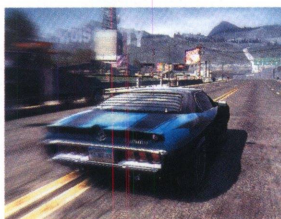


BURNOUT PARADISE

CARROS DAS COMPANHIAS

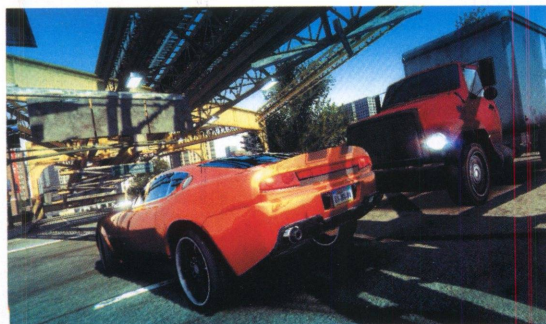
Se você tiver o nível de licença A e quiser destravar carros com o logotipo dessas empresas, insira as seguintes senhas no menu de trapaças do jogo.

- Carro da Best Buy - BESTBUY
- Carro da Circuit City - CIRCUITCITY
- Carro da Gamestop - GAMESTOP
- Carro da Wal-Mart - WALMART



CARRO STEEL WHEELS

Para desbloquear o carro Steel Wheels, vá até o menu de cheats do jogo, onde você pode inserir "Códigos dos Patrocinadores". Insira a seguinte senha para desbloquear o carro: U84D 3Y8K FY8Y 58N6.



FULL AUTO 2: BATTLELINES

SPECTRE E MINIFOGUETES

No menu de cheats, entre com a senha: "10E6CUSTOMER".

VULCAN E LANÇA-CHAMAS

No menu de opções, você encontrará o menu de cheats. Vá até lá e digite a senha "5FINGERDISCOUNT" para desbloquear as armas Vulcan e Lança-chamas.

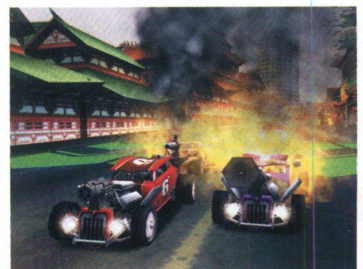


TODAS AS MISSÕES

Para destravar todas as missões do jogo automaticamente, digite IMFEDUPWI-THTHIS no menu de cheats.

TODOS OS CARROS

Vá até o menu de cheats e insira 47GIV3MECARS para destravar todos os carros do jogo automaticamente.

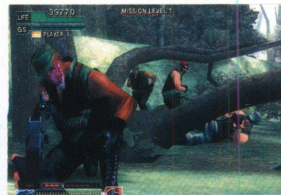


Wii GHOST SQUAD

UNIFORMES DOS PERSONAGENS

Abaixo há uma lista com os uniformes destraváveis para os seus personagens no jogo. O número listado representa o nível que você precisa alcançar para que cada uniforme seja destravado.

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Cowboy - 23 | Police Officer - 10 |
| Desert Camouflage - 7 | Sky Camouflage - 18 |
| Future Warrior - 38 | Tough Guy - 15 |
| Gold - 99 | Urban Camouflage - 30 |
| Ninja - 50 | Virtua Cop - 34 |
| Panda - 60 | World War II - 20 |





Wii PS2

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

TEAM SONIC

Para destravar, finalize o Team Sonic Story: Cream the Rabbit (personagem), Rouge the Bat (personagem), Shadow the Hedgehog (personagem), World Grand Prix (modo).

BABYLON STORY

Para destravar, finalize o Babylon Story: 80's Boulevard (trecho), 90's Boulevard (trecho), Blaze (personagem), Eggman (personagem), SCR-GP (personagem), e Silver (personagem).

CENAS

Para destravar novas cenas, tente o seguinte. Duas novas cenas podem ser destravadas por completar o Babylon Story, enquanto um terceiro filme pode ser destravado por completar o Heroes Story.

MISSION MODE

Completando todas as missões do Mission Mode você pode destravar três personagens: Amigo, Billy Hatcher e Nights.

ESMERALDA DO CHAOS

Para adquirir a Esmeralda do Chaos, você deve atingir o ranking mais alto nas missões do Story Mode.

MAG GEAR

Para adquirir o MAG, você deve terminar todas as missões do Story Mode.



MASS EFFECT

JOGUE DE NOVO

Depois de terminar o Mass Effect, você pode começar o jogo novamente, com o mesmo personagem, mesmas habilidades, itens etc.

NÍVEIS MAIS ALTOS

Você pode aumentar seu nível máximo de 50 para 60 se terminar o jogo uma vez e optar por usar o personagem do jogo anterior no novo jogo.

NOVAS HABILIDADES

Se você terminar o jogo e escolher jogar de novo com o mesmo personagem, ele poderá aprender novas habilidades que antes não podia aprender. Por exemplo, da segunda vez, o personagem poderá aprender a usar Shotguns, primeiros socorros e outras habilidades que não estavam disponíveis da primeira vez.

CRÉDITO INFINITO

Aqui está uma boa dica de como conseguir crédito infinito. Siga os passos a seguir e aproveite!

1. Primeiro, complete a missão secundária envolvendo a Dra. Michel (da Clínica Médica) e sua chantagista. Depois que essa missão estiver completa, você terá um desconto em tudo que ela vender.
2. Comece a vender todo o seu equipamento caro. Então, viaje para a seção de mercados (Wards Markets) e fale com um comerciante chamado Expat. Você pode comprar todas as suas coisas de volta por um preço mais barato do que você vendeu.
3. Volte à Dra. Michel e venda as suas coisas novamente. Repita esse processo quantas vezes você quiser, até conseguir a quantidade desejada.



PONTOS INFINITOS DE PARAGON E RENEGADE

Aqui está uma maneira eficaz e infalível para ter pontos infinitos de Renegade. Quando você chegar à parte do jogo onde Lorik Quinn vai testemunhar contra Anoleis, fale com Lorik Quinn e convença-o a depor. Isto lhe dará vinte e cinco pontos Renegade. Depois, afaste-se dele, volte e pergunte alguma coisa sem relação com o caso. Será então dada a opção de "responder uma outra pergunta", sendo possível convencê-



lo a depor novamente, por outros vinte e cinco pontos Renegade. Você pode repetir indefinidamente até alcançar a quantidade de pontos que quiser. Você pode obter facilmente os pontos Paragon utilizando esse mesmo método. Basta selecionar opção de cor azul (Paragon) em vez da vermelha (Renegade) e, como antes, você pode fazê-lo quantas vezes quiser, conforme desejado.

EXPERIÊNCIA INFINITA

Vá até o cargueiro em Feros (no Hope Colony Zhu). Você encontrará um computador aqui que, quando descodificado, irá alertá-lo para investigar cargas de suprimentos que têm sido desviadas de seu curso no Grupo Voyager. Agora, salve o seu jogo, carregue novamente, volte e você será capaz de descriptografar o computador novamente para as mesmas informações que você acabou de pegar. Este é um processo lento, mas é uma forma real de ter acesso a pontos infinitos de experiência. Se você tiver a paciência de fazê-lo, com certeza conseguirá.

MAIS PONTOS INFINITOS DE PARAGON

Aqui está uma boa maneira de obter pontos Paragon infinitos através da missão secundária chamada UNC: Lost Module. Durante essa missão, você precisa encontrar uma criatura cujo módulo desapareceu. Faça a procura pela primeira vez, e você ganhará seis pontos Paragon. Depois, você poderá fazer buscas continuamente, quantas vezes quiser, e ganhar pontos Paragon ilimitadamente.

Wii SUPER MARIO GALAXY

LUIGI

Para pegar Luigi, primeiro pegue as 120 estrelas do jogo. Então, retorne à Rosalina (no observatório de cometas) e lute novamente com Bowser. Derrote-o e deixe os créditos passarem. Depois disso, surgirá a mensagem de que Luigi foi destravado como personagem jogável.



121ª ESTRELA

Na verdade, há 121 estrelas no jogo, e não 120. Para pegá-la, você precisa ter pego as outras 120, que destravarão Luigi. Termine o jogo com Luigi, derrotando Bowser no final. Depois disso, uma nova galáxia será destravada. Termine a galáxia final para pegar a 121ª estrela.

CONTAGEM DE MORTES

"The Grand Finale Galaxy", que é a galáxia secreta que pode ser destravada após pegar as 120 estrelas do jogo, guarda mais um segredo. Uma vez que a estrela final é adquirida com ambos os personagens nessa galáxia, você poderá ver a contagem de mortes no seu arquivo salvo. Isso permite que você veja

quantas vezes morreu durante o jogo com ambos, Mario e Luigi.

ESTÁGIOS DEMO ADICIONAIS

Se você estiver jogando uma versão demo do jogo em algum lugar, tente segurar os botões 1 e 2 conforme você aperta A e B para começar o jogo. Isso irá destravar estágios adicionais para você jogar.

SEGUNDO JOGADOR

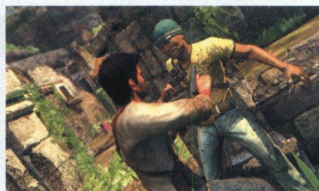
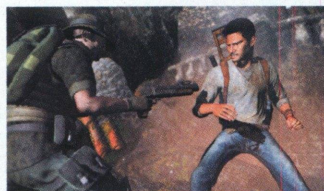
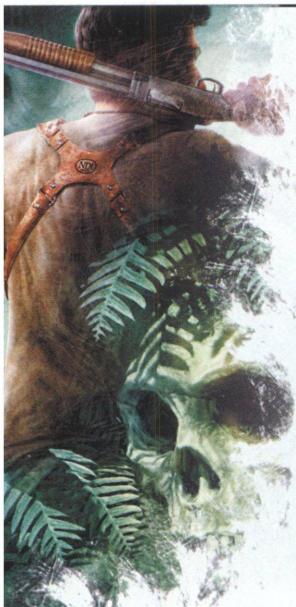
Se você tiver um segundo controle Wii, pode adicionar um amigo pra jogar. Embora o segundo jogador não apareça na tela, você terá um segundo cursor para usar. Isso significa que moedas, estrelinhas e outras coisas podem ser coletadas pelo segundo jogador. Isso também adiciona funcionalidades no controle dos pulos de Mario.

1-UPS INFINITO

Se você pegar qualquer Cogumelo 1-Up no Observatório de Cometas, você pode então ir até qualquer cúpula, voltar, e chegar no Observatório de Cometas sem ter jogado qualquer fase. Isso fará com que o Cogumelo 1-Up que você adquiriu reapareça.

SUPERPIÇÃO

Se você quiser dar um superpição com Mario ou Luigi, tente o seguinte: quando pular, em vez de apertar o botão Z para dar a pancada, gire (chacoalhando o controle do Wii). Quando estiver girando, você pode apertar o botão Z. O resultado? Um pisão forte que vai perseguir o inimigo, como um míssil teleguiado!



ROUPA PARA DRAKE

Para destravar uma roupa de baseball para Drake usar, vá até a seção de roupas do jogo e insira o seguinte código:
←, →, ↓, ↑, ▲, R1, L1, ■.

FAZENDO OS VÍDEOS SECRETOS

Para destravar vídeos secretos embutidos na seção "Making a Cutscene" do jogo, insira os seguintes códigos:
Vídeo para roubo de túmulo - ←, R2, →, ↑, L2, ▲, ■, ↓
Vídeo para tempo encerrado - L1, →, ■, ↓, ←, ▲, R1, ↑

ATE CONCEITUAL SECRETA

Para destravar segredos embutidos na arte conceitual, vá até a seção de recompensas do jogo e insira os seguintes códigos:
Vídeo - L2, →, ↑, ■, ←, ▲, R1, ↓
Mais arte - ■, L1, →, ←, ↓, R2, ▲, ↑

DIFICULDADE CRUSHING

Para destravar um modo de dificuldade mais difícil que no nível Hard (chamado "Crushing"), você deve completar o jogo todo, todos os capítulos, no nível Hard, sem mudar o nível de dificuldade. Se você conseguir fazer isso, poderá selecionar a dificuldade Crushing durante o próximo jogo.

PS3
**UNCHARTED:
DRAKE'S
FORTUNE**



KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

CURIAN

Termine a campanha de Celine com pelo menos o nível normal de dificuldade.

DIFICULDADES

O nível Difícil pode ser destravado para uso depois de completar o jogo no modo normal. Se você vencer o jogo no nível difícil, destravará a dificuldade Extreme.

STONE GOLEM

Este inimigo difícil de usar é o resultado do uso de uma habilidade (Petrifying Breath) na criatura Wood Golem.

CONSERVANDO SP

Se estiver jogando como Kendal, você pode manter o SP usado para equipar qualquer arma por sintetizar essa arma. Isto ajuda quando você tem alta ATK, mas baixa SP.

POÇÕES SINTETIZADAS

Sintetize poções diferentes com itens para os seguintes efeitos permanentes:

Poção vermelha – remove o último aprimoramento do item (pequena remove um, média remove dois e grande remove tudo).

Poção branca – remove todos os aprimoramentos do item. Recuperação de SP, uso de SP, dano, adição de HP etc. devem permanecer inalterados (não tanto com a poção vermelha).

Poção cian – aumenta a recuperação de SP para os acessórios.

Poção laranja – aumenta o ataque das armas.

Poção azul – aumenta o HP adicionado à armadura (defesa).

Poção cinza – aumenta a taxa de recuperação de SP para todos os itens.

Panacea – elimina qualquer penalidade de um item amaldiçoado ou defeituoso.

PERDIDO NOS ATOS 3, 4, OU 6?

De modo geral, você não ficará perdido em Circle of Doom, mas as salas sem objetivos podem ser confusas. Novos jogadores irão, em geral, perder-se em três atos comuns:

Ato 3: Hall of Arrogance

O final desse ato não aparecerá até que o grupo neutralize a "Library of Memories" (caminho à esquerda em Sunrise Atrium) e o vestibulo (caminho à direita em Sunrise

Atrium). Uma vez que ambas as salas foram neutralizadas, o final do ato será no topo das escadas na sala das imagens.

Ato 4: Valley of Ice

Cada sala tem uma saída no segundo nível do calabouço. Encontre uma sala com uma rampa que sobe (há apenas duas variações da sala da rampa) e quando estiver no segundo nível, vá até a saída da sala.

Ato 6: Dark World

Os caminhos são geralmente lineares até a última sala até o chefe. Encontre um caminho espiral subindo que leva até a sala do chefe.

ESTATÍSTICAS DO PERSONAGEM

As características do personagem estão sempre predefinidas para aumentar da mesma forma que os pontos de experiência, fazendo o personagem crescer de forma variada.

Curian – HP custa 3, SP custa 24, Luck custa 5

Celine – HP custa 4, SP custa 20, Luck custa 5

Kendal – HP custa 2, SP custa 26, Luck custa 5

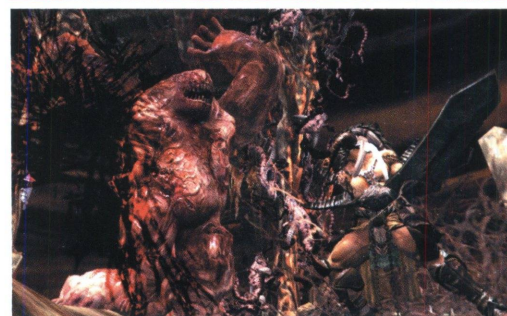
Duane – HP custa 3, SP custa 28, Luck custa 3

Leinhardt – HP custa 3, SP custa 22, Luck custa 6

Regnier – HP custa 2, SP custa 28, Luck custa 5

MISTÉRIO DOS RAROS

Se você estiver procurando por inimigos "raros", você os encontrará nos estágios quando estiver no nível difícil de dificuldade. Se você quiser de um modo mais fácil, seu personagem precisa estar entre o nível 50 ou 60 e estar sozinho (mais jogadores significa maior dificuldade).



NOVA VIDA PARA ITENS DE BAIXO NÍVEL

Armas de alto nível são ótimas para causar danos até que você fique sem SP. Em vez de atirar incontáveis poções nela, sintetize um alto nível (Attack 100, 1000 ou melhor) para um nível encontrado em "Forest of Embracing" no normal (quanto menor, melhor).

A síntese resultante será a média de consumo de SP, e com alguma sorte, permite manter a medida de potência de sua arma de nível elevado (cerca de 70% do que a pior).

CICLO DE INIMIGOS

Você achou um lugar onde há muitos inimigos para acabar de uma vez só? Então você pode explorar essa falha no modo solo (off-line). Vá até a parte do mapa onde os inimigos aparecem e mate todos eles. Antes de ler um novo mapa, salve e saia do jogo. Quando você continuar no modo solo, seu personagem vota naquele mesmo mapa, com todos os inimigos brotando novamente.



PS3 PS2 PSP

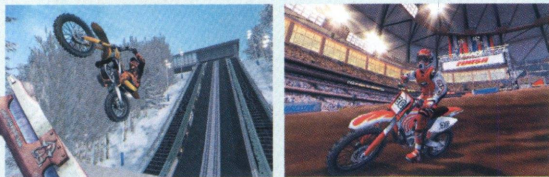
MX VS. ATV UNTAMED

ACESSÓRIOS FOX

Para destravar todos os acessórios da FOX, vá até o menu de cheats do jogo e digite a senha **CRAZYLIKEA**.

TODOS OS GUIDÕES

Para destravar automaticamente todos os guidões do jogo, vá até o menu de cheats do jogo e digite a senha **NOHANDS**.

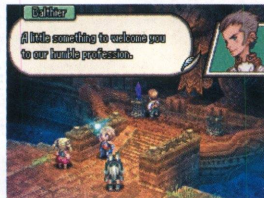
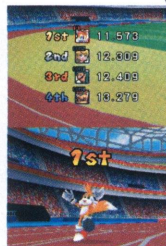


DS

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

EMBLEMAS DOS PERSONAGENS

Para destravar emblemas para os seguintes personagens, vença o Mission Mode com os personagens: Amy, Blaze, Bowser, Knuckles, Luigi, Mario, Shadow, Sonic, Vector, Waluigi, e Wario.



DS

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

FINAL ALTERNATIVO

Para pegar o final alternativo, complete todo o jogo. Caso contrário, o final será o normal.

8-4 WAYWARD SOUL

No início desta batalha reúna, pelo menos, água rank 2 tipo Esper, uma vez que todos os inimigos são fracos contra água. Tente um rank 111 Esper (de preferência Mateus).

Assim que tiver feito isso, comece fechando os dois portões de convocação à direita (matando inimigos à medida que avança). Quando chegar ao topo do portão, lute com Chaos; use o feitiço Blizzaga e tenha Penelo espalhando Cure em suas tropas. Com essa localização dominada, fica mais fácil enviar uma onda



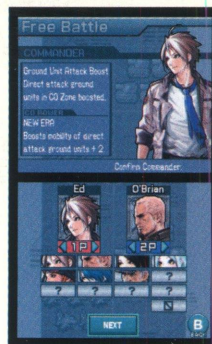
DS

ADVANCE WARS: DAYS OF RUIN

PERSONAGENS

Para destravar os seguintes personagens para usar no jogo, complete as missões correspondentes durante a sua campanha:

- Caulder** - Missão 26
- Forthsythe** - Missão 14
- Gage** - Missão 13
- Greyfield** - Missão 21
- Penny** - Missão 24
- Tabitha** - Missão 25
- Tasha** - Missão 12
- Waylon** - Missão 20



de fliers atravessando a lava em direção a Mydia. Reúna mais fliers para atacá-la quando a outra oposição for suprimida. É importante saber que Mydia permanecerá imóvel enquanto você não se aproximar dela do chão. Daí, os fliers que você usa para montar o ataque serão o bastante para derrotá-la sem que tenha de se preocupar em ser contra-atacado!

Wii PS2

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

OS PERSONAGENS

Chi-chi e Gohan do futuro podem ser destravados através dos seguintes métodos listados: colete sete Dragonballs do Dragon History quebrando coisas destrutíveis. Você também pode coletá-los vencendo torneios.

DESTRAVANDO

Os personagens listados abaixo podem ser destravados para uso no jogo. Leia a informação correspondente ao personagem para saber como destravá-lo no jogo:

- Android 8** - Vença o "Affectionate Android"
- Arale** - Vença o "Dream Match: Goku vs. Arale"
- Babidi** - Vença o "Farewell to the Proud Warrior"
- Cyborg Tao** - Vença o segundo nível do "Otherworld Tournament"
- Devilman** - Vença o "Unexpected Help"
- Dr. Wheelo** - Vença o "Strongest in the World"
- Fasha** - Vença o terceiro nível do "Yamcha Game"
- General Blue** - Vença o "Penguin Village"
- Goku GT** - Vença o "Immortal Monster"
- King Cold** - Vença o terceiro nível do "Cell Game"
- King Piccolo** - Vença o "Goku Strikes Back"
- King Vegeta** - Vença o "Galaxy Battle"
- Nail** - Vença o "Super Saiyan"
- Nam** - Vença o "Ceiling vs. Ground"
- Nuova Shenron** - Vença o "Solar Warrior"
- Pilaf Machine** - Vença o segundo nível do "World Martial Arts Tournament"
- Spopovich** - Vença o terceiro nível do "World Tournament"
- Tambourine** - Vença o "Goku Strikes Back"



Wii

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

DESTRAVÁVEIS DE HELEN

As seguintes vantagens podem ser destravadas após cumprir a quest de Helen no story mode. Terminando a quest, você destrava o caderno de rascunhos. Se você terminar a quest dela com pelo menos um C (ou maior) de classificação em cada missão, você também destravará o "Vídeo Room" de Helen.

DESTRAVÁVEIS DE WILL

As seguintes vantagens podem ser destravadas após cumprir a quest de Will no story mode. Terminando a quest dele, você destrava o Audio Room. Se você terminar a quest dele com pelo menos um C (ou maior) de classificação em cada missão, você também destravará o "Video Room" de Will.

PERSONAGENS ORIGINAIS DE NIGHTS

Para destravar dois personagens do NIGHTS original de Sega Saturn, você deve

obter todos os sessenta "Dream Drops" com os dois novos personagens. Para destravar Claris Sinclair, você deve fazer isso com Helen. Para destravar Elliot Edwards, você deve fazer isso com Will. Depois que todos os sessenta "Dream Drops" forem coletados, pule no "Dream World Fountain" para destravar o personagem que você quiser.

MÚSICA DE CORRIDA

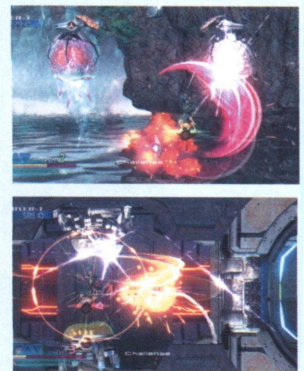
Para destravar a música de corrida em sua biblioteca de som, apenas jogue uma corrida no modo single para dois jogadores. Depois de fazer isso, você deve achar essa música em sua biblioteca de som.



OMEGA FIVE

MAIS CRÉDITOS

Você pode destravar mais créditos simplesmente por jogar o jogo por certos períodos de tempo. Por exemplo, jogando durante sessenta minutos, você receberá cinco créditos adicionais, enquanto se jogar mais de cinco horas, irá desbloquear uma quantidade ilimitada de créditos para serem usados.



PS3 Wii
LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA



VEÍCULOS

As seguintes naves são destraváveis no jogo. Apenas vá até a Cantina e acesse os códigos de comando, então insira os seguintes códigos para destravar a nave correspondente.

- Imperial Shuttle** - HUT845
- TIE Fighter** - DBH897
- TIE Interceptor** - INT729
- Tri Fighter** - AAB123
- Zam's Speeder** - UUU875

INDIANA JONES

Se você for à sala bônus do jogo e assistir ao trailer para o novo jogo de Indiana Jones, ele será destravado como um novo personagem jogável.

SLAVE I

Para destravar a nave de Boba Fett, Slavel, colete cada 'Minikit Piece' espalhada através dos níveis. São dez em cada nível para serem coletadas.

HABILIDADES

Abaixo há uma lista com algumas habilidades. Eles podem ser desbloqueados, vá até a Cantina e insira os códigos listados.

- Disguise** - BRJ437
- Force Grapple** - CLZ738

PERSONAGENS

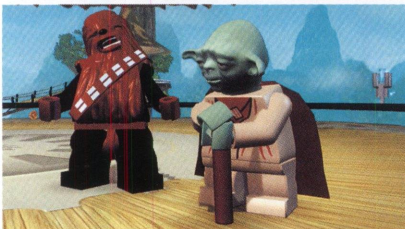
As seguintes personagens são destraváveis no jogo. Basta ir à Cantina e acessar os códigos de comando. Em seguida, insira os seguintes códigos para desbloquear o personagem correspondente.

FONTE DE PEÇAS

Depois de coletar todos os 160 tijolinhos de ouro no jogo, você pode montar uma fonte de pregos fora de Mos Eisley Cantina. Isso te dará um suprimento infinito de peças.

100% DE CONCLUSÃO

Atingir 100% de conclusão no jogo não é apenas completar as partes da história. Depende também de comprar tudo, inclusive personagens, extras, tijolos e itens de ajuda.



- Boba Fett** - LA811Y
- Boss Nass** - HHY697
- Captain Tarpals** - QRN714
- Count Dooku** - DDD748
- Darth Maul** - H35TUX
- Darth Sidious** - A32CAM
- Ewok** - EWK785

- General Grievous** - PMN576
- Greedo** - ZZR636
- IG-88** - GIJ989
- Jango Fett** - KLJ897
- R2-D2** - EVILR2
- Sandtrooper** - CBR954
- Stormtrooper** - NBN431
- Super Battle Droid** - XZNR21
- Vulture Droid** - BDC866
- Watto** - PLL967
- Zam Wesell** - 584HJF

DS

DIGIMON WORLD: DUSK

PASSWORD LIST

Insira as senhas listadas abaixo para obter o efeito desejado:

- 02619020** - Receba a Legend Sword, Legend Robe, e Legend Ring
- 20060402** - Receba 100% de Scan Data para o DotFalconon
- 20406002** - Receba 100% de Scan Data para o Sukamon
- 70307991** - Receba 100% de Scan Data para o DotMirageGaomon

ELEVANDO APTITUDE

Quando você degenerar um Digimon, Aptitude é acrescentado a ele. Isso aumenta o nível do limite dado ao Digimon que estava degenerado. Isso permitirá aumentar o nível de seu Digimon para níveis mais elevados, tornando-os muito mais poderoso.

EASTER EGG: DIGIMON SILENCIOSO

Em alguns momentos, na tela do seu DS, um Digimon irá falar sobre um determinado item em sua fazenda. Contudo, por vezes, eles aparecem na tela para dizer alguma coisa, mas acabam por dizer nada. Uma falha, talvez?





Wii PS2 PSP

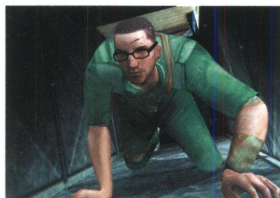
MANHUNT 2

MISSÃO DE LEO

Para destravar um nível bônus onde você não joga como Daniel, mas como Leo, você deve completar o jogo inteiro uma vez. Depois disso, a missão estará disponível.

OPÇÃO "RELIVE SCENE"

Complete o jogo com sucesso, o que irá destravar a opção "Relive Scene". Isso permite que você volte e jogue qualquer missão novamente.



PS3 PS2 PSP

THE SIMPSONS GAME

PODER INFINITO

Vá até a seção de extras no menu inicial e insira o seguinte código, que dará a cada um dos seus personagens poder infinito: ●, ◀, ▶, ●, ■, L1.

ROUPAS E TROFÉUS DE LISA

Pra destravar todas as roupas e troféus relacionados a Lisa, insira o seguinte código quando estiver acessando o menu principal: ■, ▲, ■, ■, ■, L3 (aperte o botão analógico esquerdo).

ROUPAS E TROFÉUS DE MARGE

Para destravar todas as roupas e troféus de Marge, vá até o menu principal do jogo e insira o seguinte código: ▲, ■, ▲, ▲, ■, R3.



DS CONTRA 4

O CÓDIGO KONAMI

Em vez de inserir o código da forma como se fazia antigamente, na abertura dos jogos, utilize o código durante o jogo, pausando na hora em que for inserir. Ao usá-lo, você terá a melhor versão de determinadas armas. E caso você tenha esquecido (ou não conheça) o código Konami, é o seguinte: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

99 VIDAS

Aqui está o passo-a-passo de como conseguir 99 vidas no jogo.

1. No primeiro estágio, chegue na parte do primeiro minichefe, e perca um "continue". Isso irá te levar ao meio do estágio.
2. Insira o 'código konami'.
3. Volte até o minichefe e mate-o. Então, dirija-se até o estágio do chefe final.
4. Mate o inimigo atirador acima do chefe e atire no centro vermelho do chefe 49 vezes.
5. Daqui, morra até ter '00' vidas sobrando.
6. Fique em frente ao centro vermelho do chefe, atire nele (para o 50º tiro) e aperte start imediatamente depois (simultaneamente).
7. Entre com o 'código konami' novamente. Se for feito corretamente, isso te dará 99 vidas!

SUPER C (NES)

Para destravar o título original do Super NES C, complete pelo menos oito desafios no Challenge Mode.

CHALLENGE MODE

Termine o jogo em qualquer dificuldade para destravar um novo modo

chamado Challenge Mode.

CONTRA (NES)

Para destravar o título original do NES Contra, complete pelo menos quatro desafios no Challenge Mode.

PROBOTECTOR

Para jogar como Probotector, termine pelo menos vinte desafios no Challenge Mode.

DIFICULDADE DO CONTRA AUMENTADA (NES)

Para destravar a versão mais difícil de Contra (NES), um jogo que pode ser desbloqueado deste cartucho, basta vencer o jogo uma vez.

ENTREVISTA COM NOBUYA NAKAZATO

Se quiser ouvir uma entrevista com o produtor da série, Nobuya Nakazato, preencha pelo menos 16 desafios no Challenge Mode.

NOVAS CORES DE ARMADURA

Se você tiver algum personagem destravável e quer que eles tenham cores de armadura diferentes das suas configurações padrão, tente o seguinte. Na tela de seleção de personagem, dê um duplo X-tab, para cima ou para baixo. Isso irá alterar as cores da armadura do personagem. Então você pode pressionar A para selecionar a cor da armadura que você deseja. Isso funciona apenas com personagens destraváveis.

LUCIA

Para destravar a personagem Lucia, complete 20 desafios no Challenge Mode.

PERSONAGENS DO CONTRA 3

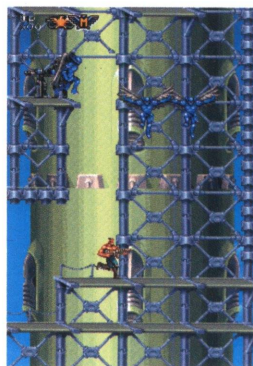
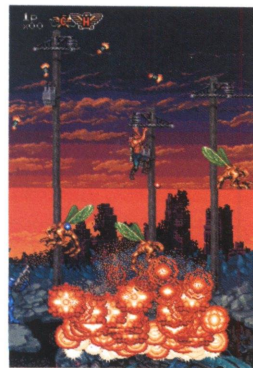
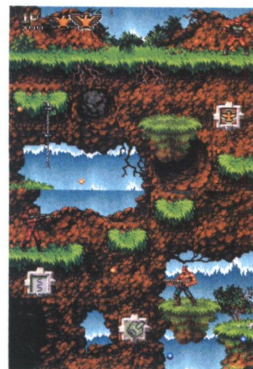
Para destravar personagens do Contra 3, complete 36 desafios no Challenge Mode.

TESTE DE SOM

Para destravar qualquer som de teste do jogo, complete todos os 40 desafios no Challenge Mode.

ARTE E CONTEÚDO EXTRAS

Para destravar artes bônus e outros conteúdos para serem vistos no Contra Museum, complete todos os 40 desafios no Challenge Mode.



Wii PC PS3 PS2

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

SEM FALHAS

Para fazer com que seja impossível falhar em uma música, insira o seguinte código no menu de trapaças. Lembre-se que este cheat não funciona no modo carreira: Verde e Vermelho, Azul, Verde e Vermelho, Verde e Amarelo, Azul, Verde e Amarelo, Vermelho e Amarelo, Laranja, Vermelho e Amarelo, Verde e Amarelo, Amarelo, Verde e Amarelo, Verde e Vermelho.

THROUGH THE FIRE AND FLAMES

Para destravar a música "Through the Fire and Flames", vença o jogo.

BAT GUITAR (GUITARRA MORCEGO)

Para desbloquear a Bat Guitar, obtenha cinco estrelas em cada música durante o modo Carreira no nível fácil.

TODAS AS MÚSICAS (MODO QUICK PLAY)

Para destravar todas as músicas do jogo para o modo Quick Play, insira os seguintes códigos no menu de opções: Amarelo e Laranja, Vermelho e Azul, Vermelho e Laranja, Verde e Azul, Vermelho e Amarelo, Amarelo e Laranja, Vermelho e Amarelo, Vermelho e Azul, Verde e Amarelo 2x, Amarelo e Azul 2x, Amarelo e Laranja 2x, Amarelo e Azul, Amarelo, Vermelho, Vermelho e Amarelo, Vermelho, Amarelo, Laranja.

GUITARRA JOLLY ROGER (BANDEIRA PIRATA)

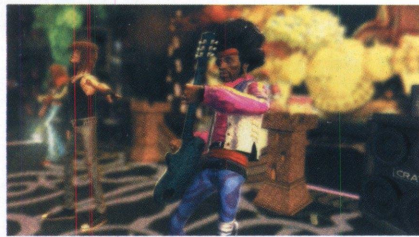
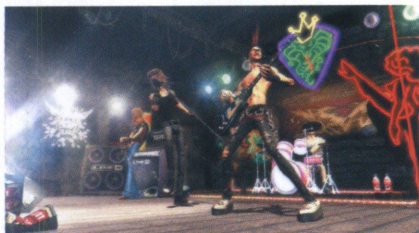
Para destravar a guitarra Jolly Roger, ganhe cinco estrelas em cada música durante o modo Carreira no nível médio.

MOON SHOT GUITAR

Para desbloquear a guitarra Moon Shot, complete o modo Carreira no nível fácil.

MODO PERFORMANCE

Para destravar o modo Performance, insira as seguintes notas no menu de opções: Vermelho e Amarelo, Vermelho



e Azul, Vermelho e Laranja, Vermelho e Azul, Vermelho e Amarelo, Verde e Azul, Vermelho e Amarelo, Vermelho e Azul.

MODO PRECISION

Para destravar o modo Precision, insira as seguintes notas no menu de opções: Verde e Vermelho 3x, Vermelho e Amarelo 2x, Vermelho e Azul 2x, Amarelo e Azul, Amarelo e Laranja, Amarelo e Laranja, Verde e Vermelho 3x, Vermelho e Amarelo 2x, Vermelho e Azul 2x, Amarelo e Azul, Amarelo e Laranja 2x.

GUITARRA ROJIMBO

Para destravar a guitarra Rojimbo, complete o modo Carreira no nível difícil.

MÚSICAS

As seguintes músicas podem ser destravadas durante o jogo:

- An Endless Sporadic** – "Impulse"
- Backyard Babies** – "Minus Celsius"
- Bret Michaels Band** – "Go That Far"
- Die Toten Hosen** – "Hier Kommit Alex"
- Dragonforce** – "Through the Fire and the Flames"
- Fall of Troy** – "FCP Remix"
- Gallows** – "In the Belly of a Shark"
- The Hellacopters** – "I'm in the Band"
- Heroes del Silencio** – "Avalancha"
- In Flames** – "Take This Life"
- Kaiser Chiefs** – "Ruby"
- Killswitch Engage** – "My Curse"
- LA Slum Lords** – "Down N Dirty"
- Lacuna Coil** – "Closer"
- Lions** – "Metal Heavy Lady"
- NAAST** – "Mauvis Garcon"
- Prototype** – "The Way It Ends"
- Revolverhead** – "Generation Rock"
- Rise Against** – "Prayer of the Refugee"
- Scouts of St. Sebastian** – "In Love"
- Senses Fail** – "Can't Be Saved"
- The Sleeping** – "Don't Hold Back"
- The Stone Roses** – "She Bangs the Drums"
- Superbus** – "Radio Song"

GUITARRA SAINT GEORGE

Para destravar a guitarra Saint George, complete o modo Carreira no nível médio.

HYPERSPEED (HIPERVELOCIDADE)

Para destravar a hiper-velocidade, vá até o menu de cheats 'in-game' (sob Options) e insira os seguintes cheats na sua guitarra: Laranja, Azul, Laranja, Amarelo, Laranja, Azul, Laranja, Amarelo.

GUITARRISTAS

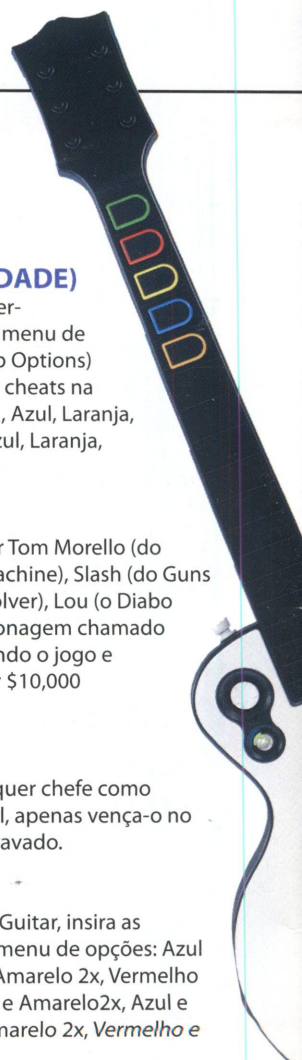
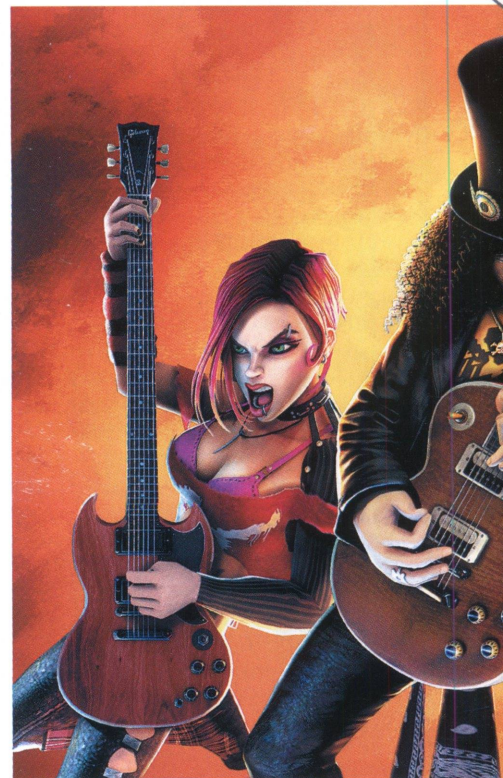
Você pode destravar Tom Morello (do Rage Against the Machine), Slash (do Guns N Roses/Velvet Revolver), Lou (o Diabo no jogo), e um personagem chamado MetalHead terminando o jogo e comprando eles por \$10,000 (Lou custa \$15,000).

CHEFÕES

Para destravar qualquer chefe como personagem jogável, apenas vença-o no jogo e ele será destravado.

AIR GUITAR

Para destravar o Air Guitar, insira as seguintes notas no menu de opções: Azul e Amarelo, Verde e Amarelo 2x, Vermelho e Azul 2x, Vermelho e Amarelo 2x, Azul e Amarelo, Verde e Amarelo 2x, Vermelho e



Azul 2x, Vermelho e Amarelo 2x, Verde e Amarelo 2x, Vermelho e Amarelo 2x.

GUITARRA NEMESIS 13

Para destravar a guitarra Nemesis 13, complete o modo de carreira Co-Op em qualquer dificuldade.

MÚSICAS (NORMAL)

Para destravar as músicas sem truques, apenas passe pela música com sucesso. Após isso, ela será destravada.

BAIXO BEACH LIFE

Para destravar o baixo Beach Life, complete modo Co-op no nível difícil.

GUITARRA EL JEFE

Para destravar a guitarra El Jefe, complete o modo Carreira no nível expert com cinco estrelas.

GUITARRA TIKI

Para destravar a guitarra Tiki, complete o modo Carreira no nível difícil com cinco estrelas.

BAIXO PENDULAXE

Para destravar the PendulAxe Bass, complete Co-op Mode no nível expert.



SKATEBOARD NEVERSOFT

Para destravar o Skateboard Neversoft, complete o modo Co-Op Mode no nível expert com cinco estrelas.

TODOS OS ITENS DISPONÍVEIS

Para fazer com que todos os itens fiquem disponíveis na loja do jogo, insira o código no menu de cheats do jogo. Tenha em mente que, se você estiver usando quatro botões, não irão tocar sons. Verifique na loja quando tiver terminado se a senha que você inseriu funcionou:

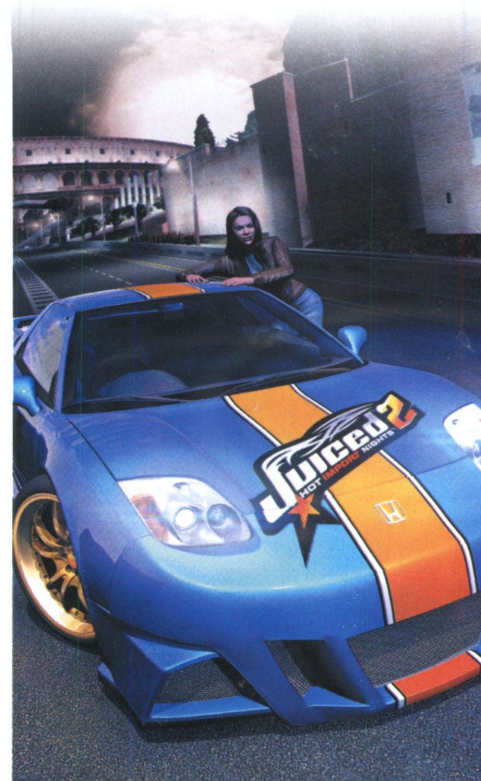
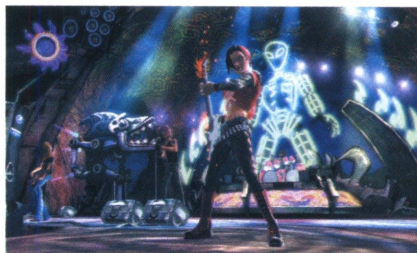
Verde/Vermelho/Azul/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Azul, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Azul/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Azul, Vermelho/Amarelo/Azul/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Azul, Verde/Amarelo/Azul/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja, Verde/Vermelho/Amarelo/Laranja.

BRET MICHAELS DO POISON

Para fazer com que o cantor no palco apareça como o Bret Michaels do Poison, insira o código a seguir no menu de cheats in-game: Verde e Vermelho 3x, Verde e Azul 4x, Vermelho e Azul, Vermelho 3x, Vermelho e Azul, Vermelho 3x, Vermelho e Azul, Vermelho 3x.

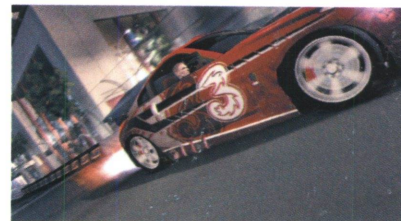
BATALHA COM LOU NO NÍVEL FÁCIL

Para duelar com Lou usando as notas do nível fácil, tente o seguinte: quando a batalha contra ele começar (no nível expert), dê palhetadas sem segurar as cordas. Quando você perder, selecione a opção Tutorial no menu do Game Over. Faça o tutorial da batalha de guitarras. Depois que a mensagem 'Lesson Complete' (lição completa) aparecer na tela e o próximo braço de guitarra surgir, pause o jogo e saia. Isso lhe trará de volta para o menu de lições. Aperte o botão vermelho, que te trará para a lista de músicas. A batalha com Lou deve ficar destacada. Escolha a música, e o gráfico de notas de Lou será configurado para o nível fácil agora. O seu gráfico de notas continuará a ser o do nível expert, mas o de Lou ficará no modo Fácil.



PC PS3 PS2

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS



CARROS ESCONDIDOS

Os seguintes códigos destravarão os carros correspondentes:

BSLU - Hyundai Coupe 2.7 V6
DOPX - Mitsubishi Prototype X
FAMQ - Seat Leon Cupra R
GVDL - BMW Z4 Roadster
JWRS - Nissan Skyline R34 GT-R
KDTR - Koenigsegg CCX
MNCH - Red Infinity G35
MRHC - Infinity G35
PRGN - Nissan 350Z
RBSG - Holden Monaro
WIKF - Saleen S7
YTHZ - Audi TT 1.8 Quattro

SUPER MARIO BROS.3

Roupas diferentes e muitas fases divertidas transformaram "Mario 3" num dos games mais vendidos da história

No auge do Nintendo Entertainment System (ou Nintendinho, ou NES, ou Nintendo 8-bit, como preferir), o carro-chefe da diversão atendia pelo nome de Mario Bros. O primeiro, lançado em 1985, revolucionou o mundo dos games com seu estilo de plataforma com rolagem lateral, já que poucos jogos contavam com esse recurso à época. Além da nova maneira de jogar, personagens carismáticos liderados pelos encanadores Mario e Luigi iniciavam ali uma história com mais de 20 anos e que contagia hoje o console mais novo da empresa, o Nintendo Wii. Porém, não é sobre o primeiro Mario Bros. o nosso primeiro "Do Fundo do Baú". Preferimos escolher a melhor versão da série 8-bits, até hoje bastante aclamada pela maioria dos fãs de Mario: Super Mario Bros. 3.

SUCESO TOTAL

Não foi à toa que vendeu mais de 18 milhões de cópias e costuma circular pelas listas dos jogos mais vendidos de todos os tempos, pois essa verdadeira obra-prima da Nintendo, completando 20 anos de idade em 2008 (lançado em 1988 no Japão e em 1990 nos EUA), trouxe todos os elementos que um grande game deve ter (gráficos, som, jogabilidade e diversão) com maestria.

CURIOSIDADES SOBRE SUPER MARIO BROS. 3

Rápido e ligeiro

Há um vídeo na Internet que mostra um doido que consegue terminar o jogo em míseros 11 minutos.

Beethoven, o Magnífico

No famoso filme de 1992 do cão São Bernardo, há uma cena onde crianças jogam videogame, e esse game é Super Mario 3.

Desafio final

O filme "O Gênio do Videogame" ("The Wizard", 1989) contava a história de um campeonato de videogames, cujo jogo do desafio final era Super Mario Bros. 3.

Visualmente, Super Mario Bros. 3 é muito interessante, com cores bem vivas, muitos objetos e detalhes, além de personagens e cenários bem desenhados. Para a época, essa parte gráfica impressionou muito (até mesmo hoje em dia ele ainda é bonito de se ver).

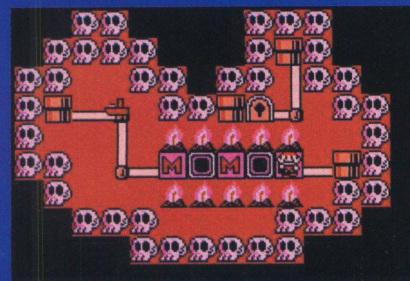
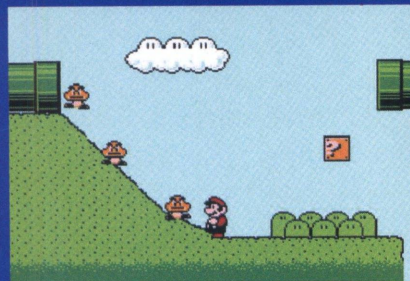
Se há uma parte que a Nintendo sempre capricha em seus games é a trilha sonora, e "Mario 3" não é exceção. As músicas se encaixam perfeitamente no estilo da aventura e os ruídos de pulos, tiros e monstros são o que há de mais clássico em um jogo de videogame.

FASES DIFÍCEIS, ROUPA NOVA E PASSAGENS SECRETAS

Como apenas gráfico bonito não torna um game excelente, citemos o que impressionou de fato em Mario Bros. 3: a jogabilidade (somando-se enigmas e dificuldade) e as inovações. No comando dos bigodudos Mario e Luigi, o game ficou marcado por revolucionar a série, que a partir dali passou a utilizar o mesmo "modelo" nas versões posteriores. Um mapa do mundo em que Mario se encontra possibilitou a criação de aventuras dentro do próprio mapa entre uma fase e outra, como os inimigos que ficam vagando pelo mapa e as duas fases com minigames que dão direito a itens. Utilizar itens nos mapas também se tornou comum, como o martelo para quebrar pedras e abrir atalhos ou a nuvem, que atravessa uma fase sem a necessidade de jogá-la.

Durante as fases, o jogador não contava mais apenas com a flor para atirar bolas de fogo nos inimigos. Mario 3 inovou ao trazer diversas roupas que eram ganhas ao concluir fases (que vinham na carta da Princesa) ou escondidas dentro de baús. Esses disfarces permitiam que Mario e Luigi tivessem habilidades especiais, como a roupa de sapo, dando agilidade nas fases aquáticas ou a famosa fantasia de guaxinim, que permitia vôos curtos.

Se você nunca viu Super Mario Bros. 3, perdeu um dos melhores games de todos os tempos. Procure-o em sebos ou em emuladores, mas não deixe de conferir uma das melhores (senão a melhor) aventuras de Mario. ■

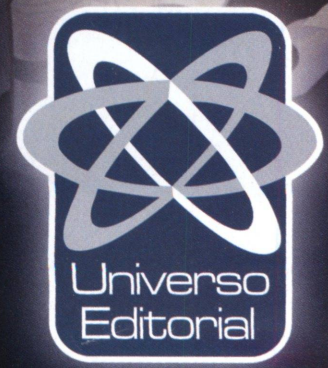


DVD
MAX



**RAJADA DE TIROS,
AÇÃO DESENFREADA
E UMA PANCADA
DE JOGOS**

Nas melhores bancas



**Com música, a gente
é exagerado mesmo.**

www.mercadodamusica.com.br

 **MERCADO
daMUSICA**

**Mais de meio milhão de músicas
de todos os estilos.**

O Mercado da Música é o novo site da Transamérica para downloads.

Lá, você encontra a maior variedade do Brasil. Com tantas opções, o difícil vai ser parar de ouvir. Confira agora o mais completo catálogo para baixar músicas na internet.

Acesse: www.mercadodamusica.com.br


REDE TRANSAMÉRICA