+ DE 30 PÁGINAS COM DICAS E TRUQUES ARRASADORAS

megagames

PlayStation

Universo Editorial

ANO 4 - Nº28

9,90 R$

GAMES

A melhor experiência em games com muito mais conteúdo

losiva!

nalina, derrapagens e muitas perseguições

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

5 DETONADOS DE PRIMEIRA!

*Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
*Soul Calibur IV (guia de golpes)
*Alone in the Dark
*Battlefield: Bad Company
*Dragon Ball Z: Burst Limit (guia online)

ESPECIAL
O videogame também pode ser ótimo para a saúde

OS JOGOS MAIS COMENTADOS DA ATUALIDADE!

Fifa 09



Prince of Persia



Pure



Tomb Raider: Underworld



Novos monitores 2217Pwc e 913Fw.
Adrenalina em dobro para suas aventuras.





2217Pwc (Webcam embutida)

913Fw (Black Piano)

913Fw (Snow White)

JIMENEZ ASSOCIADOS

Tendo em vista a constante atualização tecnológica dos produtos AOC, eventuais modificações poderão ser efetuadas sem aviso prévio. Fotos ilustrativas. Em caso de dúvida, consulte nosso SAC - 0800 10 9539.

Chegaram os novos monitores 2217Pwc e 913Fw AOC. Inovação, praticidade e elegância que vão levar você ao próximo estágio da imagem.
No menu de opções, você pode escolher 2217Pwc, o monitor completo: tela grande de 22" Wide para você se sentir dentro do jogo e uma base totalmente ajustável, oferecendo mais conforto – afinal, você vai querer ficar muito tempo na frente dele.
O 2217Pwc ainda tem USB Hub que permite conectar 3 joysticks ou acessórios simultaneamente, além de alto-falantes, microfone e webcam de 1.3 mega pixels integrados. Se a sua escolha for o monitor 913Fw, você vai vencer seus adversários em 19" LCD Wide com tempo de resposta ultra-rápido, de apenas 5ms – que proporciona o máximo em emoção e realidade.
Sem falar no design exclusivo, com acabamento em Black Piano ou Snow White. 2217Pwc e 913Fw AOC.
Agora, ficou fácil detonar nos games. O difícil vai ser convencer você a desligar o computador.



A MAIS COMPLETA LINHA WIDE SCREEN DO MERCADO

Monitores AOC, os mais completos do mercado:
ULTRA SLIM • MONITOR-TV • ARTICULÁVEIS • MULTIMÍDIA • WIDESCREEN

Acesse www.aoc.com.br e conheça a linha completa de produtos AOC.

AOC® A marca da imagem



Pacotão de jogaços!

Um verdadeiro presente natalino antes do Natal! Parece que o bom velhinho Noel deu as caras antes da época para presentar a todos com um pacotaço de jogos de primeira grandeza nesta edição. Tem até jogo considerado nota 10. Separamos uma verdadeira seleção de grandes títulos finalizados e comentados. Títulos que estão na boca do forno para serem lançados ou já fazem o sucesso dos gamers de plantão. Um saco de presentes cheio e de ótima qualidade.

Entre os cinco jogos debulhados desta edição, o destaque é para o game **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** que levou nota 10 em muitas análises pelo mundo. Entre os outros detonados, você encontra o guia de golpes do poderoso **Soul Calibur IV**, o devastador **Alone in the Dark**, o entrincheirado **Battlefield: Bad Company** e o guia de **Dragon Ball Z: Burst Limit**.

A matéria especial está muito esclarecedora e interessante. Ouvimos especialistas no assunto para afirmar que o videogame também é utilizado para muitas outras funções do que apenas a de divertir. Estamos nos referindo ao uso dos games para uma melhoria na saúde das pessoas.

Fora isso, temos as sempre interessantes e essenciais dicas para dar uma ajudinha nos jogos mais complicados e as análises dos principais jogos do momento.

Um abraço e até a próxima!
Os editores



Play Cartas 04
Play Gallery 05
World News..... 06
Jogando com humor 63

PREVIEW

FIFA SOCCER 09 10
Bola no centro do campo, tudo pronto para começar o espetáculo!

SONIC UNLEASHED 11
O ouriço vai virar lobisomem no próximo game!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD 12
Lara Croft e suas curvas estão de volta em uma nova aventura

PRINCE OF PERSIA 13
Andarilho é o protagonista em versão recheada de mistérios

GUITAR HERO: WORLD TOUR 14
Chegou a hora de conquistar o mundo com sua "guita"!

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST 14
Salvar ou destruir a Terra Média? Você decide!

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS 15
Será que finalmente teremos um game decente do Homem-Aranha?

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME 15
Duas décadas depois, Caça-Fantasmas e Geléia reaparecem

ESSE PROMETE

NEED FOR SPEED UNDERCOVER 16
Perseguições em velocidades impressionantes, FBI, polícia, mundo do crime e muita emoção à vista!

ESPECIAL

JOGOS E SAÚDE 18
A "terapia dos videogames" e seus benefícios para a saúde

CROSSOVER

A VIDA ALÉM DOS VIDEOGAMES 22

DETONADOS

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 24
Snake já está com cabelos brancos, mas sua habilidade de guerra ainda é a mesma

SOUL CALIBUR IV 36
Guia com os principais golpes de todos os lutadores

ALONE IN THE DARK 44
Sozinho, e no escuro, use nosso passo-a-passo para desvendar todos os mistérios de Alone in The Dark

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 50
Continuação de uma das melhores franquias de guerra contada nos mínimos detalhes

DETONADOS ONLINE
WWW.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT
Mais um show de pancadaria de Goku, Vegeta, Piccolo e companhia com todos os golpes presentes em nosso guia devastador

REVIEW

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF PATRIOTS 56
Favorito a melhor game do ano, MGS é 10 em quase tudo!

SOUL CALIBUR IV 57
Velhos e novos lutadores, espadas poderosas e personagens de Star Wars mantêm Soul Calibur entre os melhores games de luta

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 58
A improvável mistura de guerra e bom humor caiu como uma luva em Battlefield

ALONE IN THE DARK 58
Jogabilidade atrapalha um pouco o "pai" do Survival Horror

GUITAR HERO: AEROSMITH 59
Detone na guitarra enquanto Steven Tyler canta seus maiores sucessos

THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR 59
Seguindo os padrões das franquias que saem do cinema para os games, The Mummy é muito ruim!

BROTHERS IN ARMS: HELL`S HIGHWAY 60
Comande seu pelotão até Berlim durante o horror da 2ª Guerra Mundial

YAKUZA 2 60
Segunda versão do game da máfia japonesa veio muito mais recheado de violência

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES 61
O mundo vai realmente pegar fogo graças aos tiros, as explosões e a destruição do novo Mercenaries!

PURE 61
Corridas insanas para queimar o asfalto ou jogar lama para todos os lados

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 62
Entre na pele de um aprendiz de Vader e vá caçar alguns Jedis

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME 62
Junte seus LEGOs, crie um Batman e o resultado é um game muito divertido

DICAS E CÓDIGOS
Confira truques e macetes para os games do momento na revista e online também 64

A Revista **Megagames PlayStation** é uma publicação de Magister Tecnologias e Editora Ltda. **Edição e produção**: Alexandre Marcos Rizzo, Guilherme Carone (Mohandas CK), Ladislau Tenório de Freitas • **Redatores**: Adriano Mendes Camargo, Alexandre de Moura Cavalcanti, Michel Calil e Wagner Creoruska Junior • **Revisão**: Bianca Miyuki Nakazato • **Diagramação e Arte**: Adriano Mercedes Cantero Filho, Emerson da Silva Freire e Mariana Cotrim de Moura Andrade Azenha • **Colaboração**: Caio B. Silva, Douglas Konai e Marcos E. Said (www.gamevicio.com.br) • **Impressão**: Prol Editora Gráfica • **Atendimento ao leitor:** No estado de São Paulo 55 (11) 3791-6284. **Demais localidades:** 0800-729-9995 sac@universoeditorial.com.br • De segunda a sexta, das 9h30 às 11h30 e das 13h30 às 17h30



Sabe aquela dúvida intrigante, um pedido que você tanto queria fazer, reclamações em geral, solicitação de dicas para determinado jogo ou qualquer outro tipo de informação? Tudo isso você encontra aqui. Portanto, escreva-nos agora mesmo para resolver seus pedidos.

A Editora Magister 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 serão lidos.

Alone in the Dark

Olá, galera da Revista Megagames PlayStation, me chamo Pedro e venho pedir ajuda de vocês em um jogo que estou com muitas dificuldades de jogá-lo. No momento, estou jogando Alone in the Dark e estou travado em um determinado local do jogo. Existe uma porta com um código que não consigo acessar. Ajudem-me! Desde já agradeço a todos.
Pedro Leonardo
Por e-mail

Caro Pedro, obrigado por nos enviar seu e-mail. Temos a solução para todas suas dúvidas sobre esse game nesta edição com o detonado completo do game Alone in the Dark. Agora você poderá finalizar com muita maestria e sucesso o jogo. Qualquer nova dúvida é só nos procurar!





Gran Turismo

Fala, pessoal da Editora, tudo bem? Quero pedir uma ajudinha no game Gran Turismo 3 A-Spec. Quero saber como faço para destravar os carros e algo mais para me ajudar no jogo. Até mais!
Davi da Silva Gaspar
Por e-mail

Olá, Davi, nós estamos ótimos! Esse game já é um pouco antigo, mas temos uma dicas interessantes que te ajudarão no game.

DINHEIRO ILIMITADO

Na tela de Action Replay (Cheat Code System), digite o código "Loadsa Money" e comece o jogo.

TRAPAÇA

Após vencer uma corrida, segure o X para ver os carros com uma espécie de marca preta se movendo abaixo deles. Apenas observe o carro que você deseja e aperte o X quando a sombra estiver sob esse veículo.

Escreva para a Editora Magister!
Play Cartas e Play Gallery
Rua Coelho Lisboa, 61 – cj. 108 – Tatuapé
São Paulo – SP – CEP 03323-040
redator@universoeditorial.com.br

Edições passadas!

Olá, amigos! Gostaria de saber em quais edições eu encontro as dicas para os jogos de PlayStation 2, Shadow of the Colossus e Metal Gear Solid 3: Subsistence. Se tiverem essas dicas em alguma revista, como faço para comprá-las? Obrigado.
Valdemir Rossin
Por e-mail

Olá, Valdemir, realmente já publicamos essas dicas em nossas revistas. Para o game Shadow of the Colossus você encontra truques na edição 14 e para o Metal Gear Solid, na edição 19. Para adquiri-las, basta acessar nossa loja virtual (www.loja.universoeditorial.com.br) e fazer a compra da revista que desejar.



SILENT HILL

Olá, pessoal da Editora, como vão? Meu nome é Saulo, tenho 31 anos e acho esta a melhor das revistas de jogos. Tendo essa idade, será que já sou velho para games? Tenho um pedido, como sou fã da série Silent Hill gostaria que vocês fizessem um especial com todos os jogos da série e seus respectivos finais. Sou fanático por games, mas ainda inexperiente. Dessa forma, recorro a vocês para me ajudarem. Um grande abraço e parabéns.
Saulo da Silva Albert
Recife – PE

Olá, Saulo. Primeiramente, quanto a esse negócio de se achar velho para o assunto, esqueça. Tem gente de muito mais idade que você e que adora um videogame para descontrair. A velhice está na "cuca", portanto, jogue à vontade seus jogos.

Quanto ao seu pedido, é uma boa sugestão e vamos estudar a possibilidade disso. Até mais e qualquer dúvida estamos por aqui!



GALERIA DE ARTE

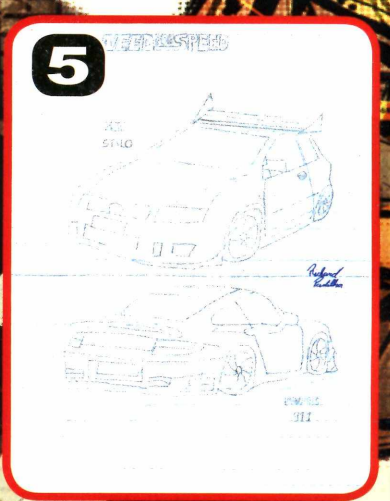
Traços, cores e muita imaginação!











1. O personagem Silly está afiando as espadas para o combate fatal. Enviado por **Evandro B. Dutra**, de Itaquera - SP.

2. Naruto Uzumaki com o espírito da raposa de 9 caudas foi criado por **Igor Rocha de Morais**, de Nilópolis - RJ.

3. **Rafaela Paiva de Oliveira**, de São Paulo - SP nos enviou este Dragão que está doido para queimar sua própria cauda.

4. Sonic e Tails na entrada da cidade Megagames onde existe muita diversão e jogos. Criado por **Lucas L. Arena dos Santos**, de Mogi das Cruzes - SP.

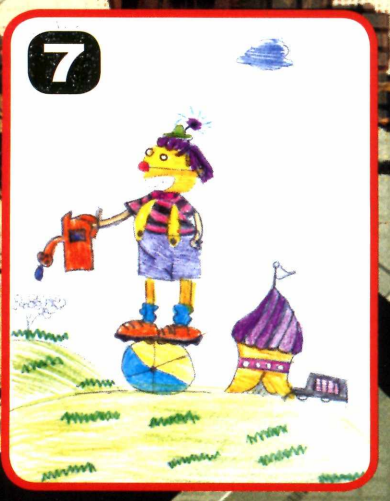
5. **Richard Padilla Ramos**, de Lages - SC nos enviou os traços do carro do game Need for Speed.

6. Goku de Dragon Ball Z foi criado por **Luiz Eduardo Paula Nunes**, de Teutônia - RS.

7. Um palhacinho todo pimpão em cima de uma bola regando as flores do jardim, criado por **Beatriz Paiva de Oliveira**, de São Paulo - SP.

8. Kakashi, mestre de Naruto foi muito bem estilizado pela leitora **Érika Domingues**, de Indaiatuba - SP.

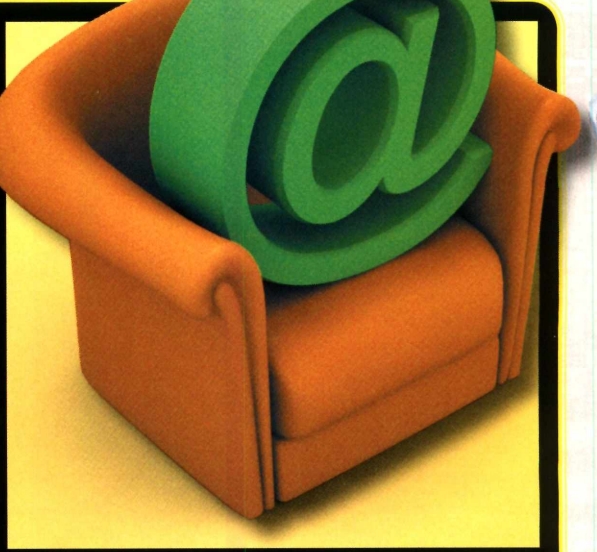






Saiba de tudo o que está acontecendo, ou ainda vai acontecer, no mundo da tecnologia e entretenimento

O e-mail vai ser extinto?



Cezar Taurion, gerente de novas tecnologias aplicadas da IBM Brasil, afirmou no 17° Congresso Nacional de Auditoria de Sistemas da Informação e Governança (CNSAI) em São Paulo, que até 2015 o e-mail será um recurso extinto.

Ele disse que os hábitos digitais da "Geração Y" – jovens nascidos na era da Internet – provavelmente vão levar o fim da utilização do e-mail. "Hoje, a média etária das pessoas que usam e-mails é de 47 anos", afirma. Taurion completa dizendo que a entrada desses jovens no mercado de trabalho fará com que as ferramentas usadas apenas de forma social, começarão a fazer parte do dia-a-dia corporativo como redes sociais, wikis, comunicadores instantâneos e grupos de trabalho online.

Sua idéia pode mudar o mundo? Então o Google paga por ela!

Você acredita ter uma idéia capaz de fazer do nosso planeta um lugar melhor para viver? Então conte-a ao Google que ela pode valer milhões de dólares.

Em comemoração aos seus 10 anos de vida, o Google criou o "Projeto 10100" (10 elevado a 100). O objetivo é distribuir 10 milhões de dólares para as cinco melhores idéias capazes de tornar o mundo melhor. O dinheiro será usado apenas para financiar as idéias e torná-las reais, sendo que os vencedores não terão acesso ao dinheiro propriamente dito. No fim de janeiro de 2009, serão selecionadas e publicadas as 100 melhores idéias. Destas, o público irá escolher 20 semi-finalistas. Os cinco felizardos serão escolhidos em fevereiro.

PSPhone?



Já não é de hoje que a Sony especula lançar um telefone celular com algumas características do portátil PSP. Agora surgiu na web uma imagem do suposto aparelho.

A imagem é uma scan de uma revista portuguesa de tecnologia chamada Stuff. De acordo com a matéria, o celular terá uma tela de três polegadas com resolução de 480 x 272, pouco menor que o PSP e não terá leitor de UMD. O interessante é que a parte traseira do aparelho desliza para cima e para baixo, revelando seu teclado ou direcional. Os games viriam através de cartões de memória M2.

Ainda de acordo com a revista, o celular/videogame teria 35% de chance de ser lançado, no entanto Peter Ahnegard, chefe da divisão de tecnologia da Sony Ericsson, disse em entrevista ao site Daily Tech que está nos planos da empresa lançar um aparelho híbrido de celular e videogame. Quando indagado se o "PSPhone" poderia chegar às lojas ainda no Natal, ele disse que não saberia informar qual Natal estaria falando.





Uma nova experiência no Xbox 360

De acordo com um anúncio interativo na rede Live, a "nova experiência do Xbox" deve chegar até o final do ano. Essa novidade é em relação a inclusão de navegação em 3D e avatares. A idéia é mudar de forma radical a forma de navegação do 360, fazendo com que ela fique mais atraente e funcional. Para isso serão inclusos painéis que se movem em um ambiente 3D. Além disso os usuários poderão criar avatares também em 3D, como no Nintendo Wii. Outro recurso da atualização é a instalação de jogos no disco rígido. Levará alguns minutos para tal, mas o tempo de carregamento dos jogos cairá consideravelmente.





"Everyday Shooter"

melhoramos a intensidade de cores que ela pode mostrar", afirmou David Reeves, presidente-executivo da Sony Computer Entertainment para a Europa. A má notícia em relação ao aumento da capacidade da tela é que a bateria do portátil dura cerca de 20 minutos menos que o habitual. Sobre o microfone, a proposta para essa inclusão é tornar o PSP um dispositivo que possibilite a comunicação. Para quem tem interesse em usar o Skype, por exemplo, o PSP-3000 terá essa capacidade. A outra utilidade será em jogos que tenham o recurso de voz como parte da jogabilidade, como o Nintendo DS já mostrou.

Comparação da reprodução de cores na tela LCD


PSP-2000


PSP-3000


PSP-2000


PSP-3000

PSP-3000

Portátil da Sony de fôlego renovado!

Durante uma das mais importantes feiras de games do mundo, a Games Convention 2008 - que aconteceu em Leipzig, Alemanha - a Sony apresentou oficialmente a nova geração do seu portátil PlayStation Portable (PSP). Batizado de PSP-3000, o novo console é uma reformulação de sua versão anterior com poucas mudanças. Existe agora um microfone embutido e sua tela LCD recebeu melhorias. Mas vamos aos detalhes.

Diferente, mas nem tanto

A versão 3000 tem a mesma compatibilidade dos jogos e das mídias usadas no aparelho anterior, porém a Sony deu um "upgrade" na parte externa do aparelho com uma tela LCD com características anti-reflexivas e um novo microfone embutido na parte dianteira. O LCD mantém o mesmo tamanho, 4.3 polegadas, e resolução 480 x 327 com aspect ratio de 16:9 de sempre, mas é capaz de reproduzir mais cores, e tem resposta duas vezes mais rápida que o aparelho atual.

"Melhoramos a tela de LCD. Isso significa que nós pegamos a tela já de alta qualidade e

Mais algumas diferenças

Outra inovação do "pequeno notável" é a possibilidade de usar um cabo de vídeo composto para aproveitar a diversão em uma TV com recurso progressive scan. Claro que a estética não ficou de fora, mas nesse quesito as mudanças são menos aparentes.

O botão com o título Home agora tem o logotipo do PlayStation, em seu lugar ficou o logo da Sony.

Os cantos ficaram mais arredondados, com um aspecto mais moderno e o anel prateado do compartimento UMD ficou mais fino.

A compatibilidade de acessórios é total entre o novo modelo e o antigo, a única coisa é que possivelmente a bateria do 3000 não funcionará no 2000, que de acordo com testes feitos pela própria Sony, o comportamento da bateria no modelo antigo nem sempre foi positivo.

Outra opção é o chamado pacote "4GB Memory Entertainment Pack", com o PSP-3000, um cartão de 4 GB e um código para o download do game "Everyday Shooter". No natal a Sony pretende lançar o modelo 3000 sem extras custando US$ 169.

Enquanto o novo não vem...

No Japão, o PSP já atingiu a marca de dez milhões de aparelhos vendidos desde seu lançamento em dezembro de 2004. Dentre os jogos mais vendidos, figura em primeiro lugar o título "Monster Hunter Portable 2nd G", com 2.396.642 cópias.



Pacotes

O lançamento oficial do PSP-3000 nas lojas norte-americanas está previsto para o dia 14 de outubro. A idéia inicial é lançá-lo com um pacote promocional chamado "Ratchet & Clank Entertainment Pack" custando cerca de US$ 199. No pacote virá o jogo "Ratchet & Clank: Size Matters", um código promocional para fazer o download do jogo de quebra-cabeça "Echochrome", uma cópia do filme "A Lenda do Tesouro Perdido 2: O Livro dos Segredos" e um cartão de memória de 1 GB.

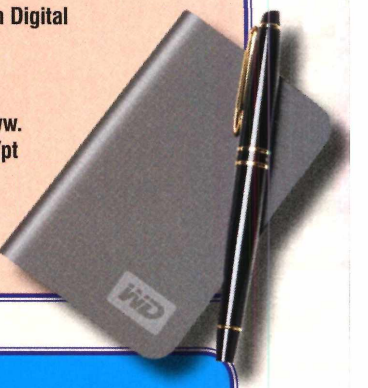
www.universoeditorial.com.br

TENHA MUITO ESPAÇO EM SEU BOLSO

Produzir filmes e vídeos de entretenimento, educação e negócios exige domínio total sobre inúmeros detalhes, bem como uma visão geral. Você precisa ter todas as respostas na hora, de modo a manter o projeto todo dentro do orçamento e do programa. Simplesmente, procure em seu bolso e recupere tudo o que deseja em poucos segundos, com o disco rígido portátil My Passport Elite, da Western Digital.
Leve seus arquivos do escritório para casa. Transporte milhares de músicas e imagens. Faça backup de seu laptop e muito mais. Tudo isso dentro da sua enorme capacidade de até 320 GB em um aparelho compacto, pesando menos de 140 gramas, que cabe facilmente em seu bolso. Conecte o My Passport ao computador e veja em um instante a quantidade de espaço disponível na unidade, sem precisar de qualquer instalação, pois o software de inicialização já está incluído no HD externo.
Com um acabamento metálico prateado, o disco rígido portátil é equipado com um estojo resistente a impacto, protegendo contra eventuais choques durante seu transporte. Para dar mais disponibilidade, os discos são alimentados por USB 2.0, eliminando a necessidade de uma fonte de alimentação separada.



Fabricante: Western Digital
Preço sugerido:
US$ 220 (320 GB)
US$ 160 (250 GB)
Onde encontrar: www.westerndigital.com/pt



UM TOQUE PARA O ENTRETENIMENTO!

Com design bem arrojado e tecnologia de ponta, a Mirage apresenta o MP4 Mirage Sensor, um player que além de tocar músicas e gravá-las da rádio, reproduz fotos e vídeos e pode ser utilizado como um gravador de voz.
O MP4 tem um teclado sensível ao toque, em uma tela LCD TFT colorida de 2.4 polegadas de 260 mil cores. Pode ser encontrado com diferentes capacidades de armazenamento, 1 ou 2 GB, podendo ser expandida para 4 GB com o uso de cartão de memória. Reproduz fotos no formato JPG, vídeos em AVI e músicas no formato MP3 ou WMA, além de disponibilizar a função de rádio FM. Ele também tem a função E-book, exibe as letras de música e informações ID3 e conta com seis modos de equalização.

Fabricante: Mirage
Preço Sugerido:
(1 GB): R$ 199,00
(2 GB): R$ 329,00
Onde encontrar:
www.mirage.com.br





TRANSFORME O SAPO EM PRÍNCIPE!

Se você gosta de uma boa foto, com qualidade, muitos efeitos e diversos tipos de opções temos a solução para transformar aquele feio sapinho em um belo príncipe encantado. Brincadeiras a parte, a Mirage apresenta o modelo Prince com 8.0 megapixels possibilitando uma qualidade de impressão de fotos no tamanho de até 28 x 35 cm.
A câmera Prince possui 3X de zoom óptico e 4X de zoom digital, que combinados possibilitam a aproximação da fotografia em até 12 vezes. Além de gravar vídeos com uma resolução de 320 por 240 ou 640 por 480, todos com som. Ela também conta com um timer automático, monitor de LCD TFT de 2.3" e permite 17 diferentes modos de cena com foto macro a partir de 5 cm. Pra terminar, ela acompanha um cartão SD de 1 GB, webcam, flash redutor de olhos vermelhos e aceita cartão SDHC de até 4 GB.

Fabricante: Mirage
Preço sugerido: R$ 429,00
Onde encontrar: *www.mirage.com.br*



SUANDO A CAMISA COM ESTILO!

Se você é fanático por jogos e videogames precisa conhecer um dos mais novos lançamentos da Multilaser, um aparelho altamente interativo e muito interessante. O Multigame, como é denominado, possui um sistema de 16 bits com sensor de movimento infravermelho, garantindo total interatividade com os jogos.

O console vem acompanhado de uma série de acessórios wireless que aumentam a sensação de realismo e emoção dos jogos. Esses acessórios são duas raquetes de ping-pong, uma de tênis, uma chuteira interativa e um bastão de baseball. Esses periféricos são conectados a dois modernos controles wireless do Multigame, com exceção da chuteira interativa que precisa ficar presa à perna do jogador.

Junto ao console você encontra dois cartuchos com jogos. Um deles estão os seis jogos interativos: boxe, tênis de mesa, tênis, futebol (com cobrança de pênaltis), baseball e boliche.

O segundo cartucho conta com outros 16 jogos variados. Um joypad wireless, bem estiloso e ergonômico, acompanha o console especialmente para os outros jogos. Portanto, chega de preguiça e pratique muito, pois irá suar bastante.

Fabricante: Multilaser
Preço sugerido: R$ 349,00
Onde encontrar: www.multilaser.com.br



CINCO ATRAÇÕES EM UM ÚNICO APARELHO!



Quem nunca teve vontade de aliviar o estresse jogando um game e quando se cansar ouvir algumas músicas, ou querer tirar uma foto de uma situação inusitada, ou ler algo na tela de seu aparelho, além de gravar vídeos incríveis, pois agora tudo isso pode ser feito em um único aparelho.

Com capacidade de 1 GB, o PMP Mirage Game 5 em 1, apresenta tudo aquilo que você sempre quis: tira fotos de até 2 MB; ouve músicas; faz e assiste filmes e clipes; grava voz e joga muitos games.

Por falar em jogos, o aparelho contém alguns games na memória interna e mais de 1.000 opções no CD que vem junto. O PMP Mirage Game possui display deslizante de LCD TFT de 3". Uma tela grande para sua nítida visualização de todos os recursos. Além de ter alto-falante embutido e entrada de vídeo para gravação diretamente da TV.

O Mirage Game é compatível com o Windows 98/2000/ME/XP, reproduz músicas, vídeos e fotos em diversos formatos (MP3, WMA, ASF e JPEG). Caso você queira aumentar a memória do aparelho e gravar e jogar ainda mais, o aparelho conta com um slot para cartão SD de até 4 GB.

Fabricante: Mirage
Preço sugerido: R$ 349,00
Onde encontrar: *www.mirage.com.br*

FINÍSSIMO E BARATO

Não estamos nos referindo a nenhuma bolacha, mas de um teclado compacto da Multilaser. Para aquelas pessoas que não gostam de periféricos que ocupem muito espaço na mesa, mas cumpram com a sua função, a Multilaser apresenta o moderno teclado X-Slim com design fino disponível nas cores creme, preto ou preto e prata. Para que consigam entender melhor, ele pesa apenas 446 gramas e mede 342x128x28mm.

Fabricante: Multilaser
Preço sugerido: R$ 16,00
Onde encontrar:
www.multilaser.com.br



www.universoeditorial.com.br

PSP ○ PS3 ○ PS2 Show de bola

FIFA SOCCER 09

Haja coração!

Quando o assunto é futebol, as idéias sobre o tema são diversas. Da mesma forma no videogame, as opiniões dos que jogam ficam mais do que divididas. Os dois maiores jogos desse gênero são *Pro Evolution Soccer*, também conhecido como *Winning Eleven*, da *Konami* e *FIFA Soccer* da *Electronic Arts*. Há quem prefira um, há quem prefira o outro, mas a questão aqui não é discutir qual é melhor e sim falar de um deles, o *FIFA Soccer 09*.



OS ASTROS NA SUA CASA

A maior vantagem que a série FIFA leva sobre seus concorrentes é o fato das licenças oficiais serem, em sua grande maioria, liberadas para o game. Times, estádios, ligas, jogadores, todos aparecem ao contrário do Winning Eleven. Outra vantagem é que, a cada edição, os avanços na mecânica do jogo são melhoradas a olhos vistos, gerando experiências mais próximas da realidade.

"Ouvimos jogadores e fãs de futebol de todo o mundo e respondemos construindo experiências de jogo particulares para FIFA Soccer 09", afirma o produtor executivo da série, Andrew Wilson. "Os jogadores querem um game de futebol próprio para seus sistemas e que traga funcionalidades inovadoras, novas modalidades e controles projetados para as especificidades de cada plataforma".

AS MELHORIAS

Uma das novidades que vai agradar os técnicos de plantão é a tática personalizada dos times. Você vai poder determinar como sua equipe se comportará em todas as situações do jogo. São cerca de 11 possibilidades que podem ser personalizadas.

Um outro recurso que não é bem uma novidade, pois ele já existia na versão 08, e que foi melhorada para essa versão é o modo "Be a Pro" no qual você joga com apenas um atleta. A novidade aqui fica por conta de um modo carreira no qual você evolui como jogador até se tornar capitão e levar seu time a tão sonha taça.

Além disso, o game também contará com um recurso no qual 20 jogadores - 10 pra cada lado - disputam partidas online. ⬢

MAIS PRÓXIMO DO REAL

De acordo com a EA, cerca de 250 tipos de melhorias e adições foram feitas em relação a edição 2008. A idéia é que a simulação fique cada vez mais autêntica. A programação da física parece ser uma das mais avançadas que já se viu até agora. Os jogadores mais magros e ágeis tem vantagem nas corridas e dribles, já os mais pesados e fortes ganham nas divididas e no jogo de corpo.

Até mesmo a situação de uma colisão entre jogadores é detectada: se o contato acontece na perna de apoio ou no braço e assim por diante.



⬢ *O "craque" Ronaldinho já no Milan*

EA SPORTS FIFA09 FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

A *Electronic Arts* vai disponibilizar um serviço de atualização semanal chamado *Adidas Live Season*. Esse serviço vai manter os dados dos seus jogadores atualizados de acordo com suas situações reais.

Além de deixar o game mais dinâmico, promete-se tanto realismo que até mesmo aquele jogador "gordinho", ficará com a fama prejudicada na real e no game. E seu alguém se contundir durante a semana, sua contra parte virtual também não vai render direito na próxima partida.

Fabricante	EA Canada
Distribuidora	Electronic Arts
Gênero	Esporte
Lançamento	14/10/2008
POSITIVO	Novos recursos e jogabilidade aprimorada
NEGATIVO	O serviço Adidas Live Season requer assinatura

PS3 ◦ PS2 **De volta às origens**

O ícone de uma era está de volta em grande estilo

SONIC UNLEASHED



Agora Sonic tem um lado monstruoso

Sonic é um dos personagens mais conhecidos e queridos dos videogames, ao lado do bigodudo Mario. O ouriço – ou porco-espinho como alguns preferem chamá-lo – comemorou recentemente 17 anos de vida. Tudo começou no ano de 1991, no console de 16 bits *Mega Drive*. Aquele era um período em que os ícones Mario (Nintendo) e Sonic (SEGA) eram os grandes "rivais" do universo dos jogos eletrônicos. Imaginar que um jogo do Sonic estaria em um console Nintendo era piada, impraticável mesmo, mas isso é outra história...

Com o passar dos anos Mario foi ganhando jogos cada vez mais bonitos e divertidos, já Sonic, com a queda vertiginosa e inevitável SEGA, só aparecia em aventuras pouco rativas. Mas como todo rei não perde a ajestade, *Sonic* está voltando e dessa vez em um game que, de acordo com seus produtores, vai colocar novamente o personagem em seu merecido "lugar ao sol".

ALTA VELOCIDADE!

O ouriço não ganhava uma aventura digna há tempos, mas para acabar com esse estigma, Sonic está de volta com mais ação e velocidades alucinantes. O melhor de tudo é que essa nova aventura tem um gostinho de nostalgia, lembrando o período de ouro do Mega Drive.

O novo game foi todo feito com o sistema "*Hedgehog Engine*", capaz de dar ao game características 3D com elementos 2D, ou seja, o game esbanja qualidade gráfica. Os saudosistas de plantão já podem comemorar, pois boa parte da aventura será feita de muita corrida e destruição de tudo que aparecer pela frente.

SONIC BATE FORTE!

Mas não pense que as missões de Sonic se resumirão apenas em correr e pular, agora ele também bate. *Unleashed* terá um sistema de mudança temporal, fazendo com que exista a variação de dia e noite. Essa alteração é mais do que mero "enfeite", ela traz uma novidade: Sonic, durante a noite, vai se transformar em uma espécie de lobisomem. Nessa forma ele não será veloz, em compensação ganhará força, podendo assim socar seus adversários em vez de atropelá-los.

Sonic, durante a noite, vai se transformar em uma espécie de lobisomem

LOBISOMEM

Essa transformação não é gratuita. De acordo com o enredo, o maligno Dr. Eggman conseguiu finalmente capturar o herói, fazendo-o de cobaia para algumas experiências. Entre elas, Sonic acaba saindo com a capacidade de se transformar. O que Eggman não imaginava é que Sonic reverteria essa situação contra seus inimigos, utilizando as características dessa nova forma contra o mal.

Finalmente parece que um jogo decente será capaz de trazer de volta toda a glória perdida de um dos personagens mais carismáticos da industria dos games. Agora só nos resta esperar.



Fabricante	Sonic Team
Distribuidora	SEGA
Gênero	Ação
Lançamento	18/11/2008
POSITIVO	Clima de Mega Drive; jogabilidade; gráficos
NEGATIVO	O medo do produto final não ficar tão bom quanto parece





O ícone de uma geração está de volta

SONIC UNLEASHED

• PS3 • PS2

A volta da musa

Novas aventuras e uma Lara muito mais natural!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Quem gosta de uma boa aventura, e ainda mais estrelada por uma verdadeira musa virtual, está festejando a chegada do oitavo game da série Tomb Raider.

Batizado de Underworld, a história é a seqüência direta de Tomb Raider: Legend. As novas façanhas da bela Lara Croft tem pitadas dos tradicionais puzzles da série e muita ação, deixando o game balanceado. A nova engine gráfica esbanja potência criando ambientes imensos e bastante realistas, tais como a própria Lara, que além de ter movimentos capturados de uma pessoal real, se mostra mais "humana". A movimentação de seu corpo é impressionante.

A BOA E VELHA EXPLORAÇÃO

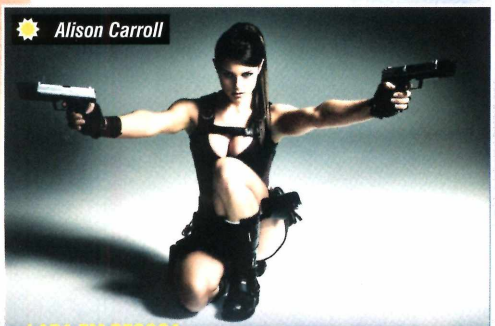
Nesse game épico - e bastante ambicioso - Lara Croft vai visitar diversos locais, como Tailândia, México e Roma em busca do mitológico martelo do deus nórdico Thor. De acordo com relatos, o martelo realmente existe e quem o possuir terá poder suficiente para aniquilar até mesmo um deus! Como o nome do jogo sugere, Lara ainda irá se embrenhar em terrenos quase sobrenaturais como a fase em que ela vai até o inferno do povo Maia.

UM MUNDO REALISTA

Outro item que faz parte da fórmula de sucesso da série Tomb Raider são os cenários. Mais colossais e realistas do que nunca, os ambientes desse novo episódio espantam de tantos detalhes. Tudo isso por conta de melhorados efeitos de luz e dinâmica das estruturas que se aproximam muito da realidade. Acredita-se que Underworld será responsável pela criação de uma verdadeira tendência nos jogos daqui em diante. Isso é por conta da inserção do "senso de auto-preservação". Os jogadores mais afoitos serão "impedidos" pela personagem, caso queiram praticar uma manobra radical demais, como pular entre dois pontos muito distantes. Nesse caso Lara não pulará, mostrando que essa escolha não é a mais acertada. Veja só. Imagine que Lara está fugindo de tigres e surgem alguns bandidos, você poderá, de alguma forma, incitar os animais a irem para cima dos malfeitores abrindo espaço para a sua fuga.

Tomb Raider: Underworld promete ser revolucionário e especialmente divertido, diferente de certos episódios que deixaram muito a desejar.

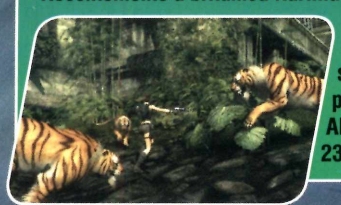

A vida não é fácil para Lara


Alison Carroll

LARA EM PESSOA

Os atributos físicos de Lara Croft são pra lá de conhecidos. Em sua primeira aventura em 1996, Lara já dava sinais de sua voluptuosidade, nessa nova geração ela está divina!

Diversas modelos já tiveram seus 15 minutos personificando a senhorita Croft em comerciais e eventos. Até nós já tivemos nossa vez com a modelo Ellen Roche na pele de Lara! Recentemente a britânica Karima Adebibe era a Lara oficial até a sua substituição pela ex-ginasta Alison Carroll, de 23 anos.





Fabricante	Crystal Dynamics
Distribuidora	Eidos Interactive
Gênero	Ação
Lançamento	18/11/2008
POSITIVO	Um jogo feito de revolução gráfica e conceitual
NEGATIVO	Até o momento, nada

PS3

Volta o futuro rei

PRINCE OF PERSIA

Mistério ronda novo episódio da série

Quando lançado em 1989, para Apple II e IBM-PC (DOS), o primeiro Prince of Persia foi considerado um espanto em relação a seus avanços gráficos, além da diversão e inovação do título. Anos se passaram, inovações vieram e nenhum outro game da série se compara ao novo Prince of Persia, que será batizado – de acordo com rumores na Internet – de "Ghost of the Past".

A primeira novidade é o fato de o protagonista não ser mais o tradicional "Príncipe sem nome" dos jogos anteriores.

O berço do novo protagonista não é nada nobre. Ele é um andarilho que, de repente, se vê em meio as conseqüências de uma guerra entre deuses antigos.

APENAS O CORAJOSO PRÍNCIPE PODERÁ LIVRAR O MUNDO DAS GARRAS DE UM DEUS MALIGNO.

Perdido em uma tempestade de areia, o "Príncipe" acaba descobrindo um antigo Oásis cercado por muros enormes e com a Árvore da Vida ao centro. Ele logo percebe que a árvore está prestes a ser destruída e dela começa a sair uma estranha figura...

Milênios antes, dois deuses irmãos combateram em uma guerra feroz – o terrível Ahriman com sua "Corrupção" e o bondoso Ormazd, que venceu a luta e selou o irmão maligno no interior da Árvore da Vida.



Ahriman e sua Corrupção ficaram aprisionados por séculos sob constante vigilância. O ápice da fuga de Ahriman se dá no momento em que o Príncipe chega em seu "Oásis prisão".

As paredes antigas do local não conseguem ser tão resistentes como no início, e suas fendas permitem a passagem da Corrupção para o mundo exterior, agora apenas o corajoso Príncipe poderá livrar o mundo das garras de um deus maligno.

CORROMPENDO O MUNDO

O elemento "Corrupção" é uma espécie de gosma preta; a forma física de todo o mal do mundo. Ela age anexando-se a inimigos e criando armadilhas mortais para tentar impedir o avanço do Príncipe.

Seu abrigo é o Oásis. De lá você poderá partir para qualquer localidade de seu mundo, já que a amplitude do game impressiona. Isso graças a uma interface "Open World" ou "Mundo Aberto" no qual você tem liberdade de ir e vir para qualquer lugar que desejar.

PRÍNCIPE ACROBATA

As habilidades do Príncipe são fantásticas. Ele é capaz de correr por paredes, balançar em várias superfícies e desempenhar como ninguém diversas acrobacias aéreas. Além disso, ele carrega em sua mão uma luva especial que serve como arma e ferramenta para ajudar nas manobras.

E falando em armas, as lutas prometem, já que um novo sistema de combate dará um clima cinematográfico ao game.

Fabricante	Ubisoft Montreal
Distribuidora	Ubisoft
Gênero	Aventura
Lançamento	02/12/2008
POSITIVO	Inovações de enredo e jogabilidade
NEGATIVO	A ausência do protagonista original

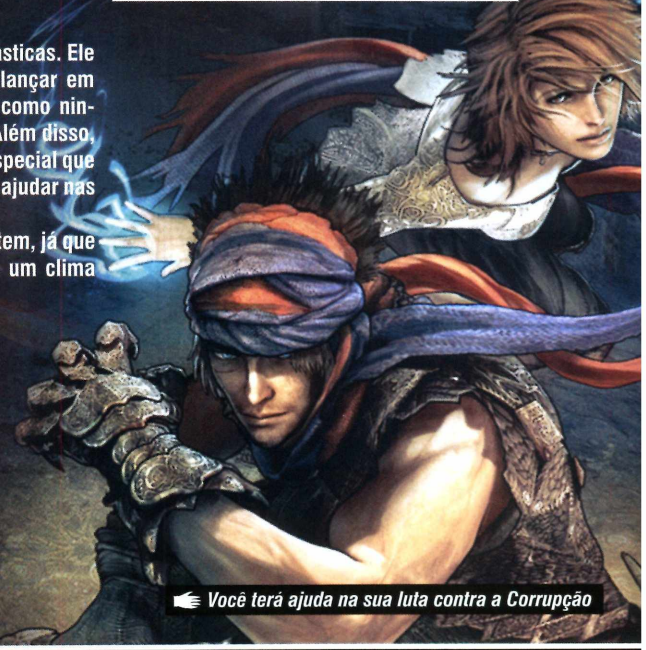
UMA PARCEIRA INSEPARÁVEL

O Príncipe não vai enfrentar o mal sozinho, *Elika*, uma misteriosa mulher com diversos poderes será sua maior ajudante. Pouco foi divulgado sobre a personagem, apenas que ela é uma guardiã do Oásis e que participará de forma integral do game.





O novo sistema de luta é um dos destaques



Você terá ajuda na sua luta contra a Corrupção

www.universoeditorial.com.br

O príncipe das trevas em Guitar Hero

○ PS3 ○ PS2 ■ Turnê mundial!

GUITAR HERO: WORLD TOUR

O novo Guitar Hero chega inovador

Para a admiração dos fãs, Guitar Hero: World Tour, está trazendo uma série de novidades, que vão garantir a extensão da popularidade e a vida útil do mesmo.

A primeira novidade fica por conta dos periféricos. O microfone é sem fio e aciona os especiais através de uma batida ou um som padrão emitido pelo cantor.

A bateria se parece com a do concorrente Rock Band, porém mais silenciosa. São três pads, dois pratos reguláveis e um pedal de bumbo.

Já a guitarra tem o maior número de novidades. Primeiro, uma barra sensível ao toque no braço do periférico. Um botão exclusivo para modificar a aceleração e a freqüência, além de uma ponte/botão para acionar "Star Power".





E AS NOVIDADES NÃO PARAM!

Agora você pode personalizar o seu músico alterando seu visual, vestuário, estilo (gótico, punk etc.) e até mesmo a "presença de palco". Claro que os instrumentos seguem a mesma linha de personalização, podendo modificar tamanho, cores, adesivos, cordas, texturas para a bateria, pedestais...

O Music Creator é um estúdio embutido ao game. Aqui você compõe suas próprias músicas e as divide com outros jogadores através da ferramenta online GH Tunes. Uma enxurrada de novidades que, por pouco, não faz de Guitar Hero: World Tour ser um jogo diferente de tudo que já apareceu.

Fabricante	Neversoft
Distribuidora	Activision
Gênero	Música
Lançamento	26/10/2008
POSITIVO	Os novos periféricos
NEGATIVO	Gráficos sem grandes melhorias

Dinâmico e divertido ■ ○ PS3

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

O Um Anel para a todos governar...



A obra de J.R.R. Tolkien já foi recontada em diversos jogos, principalmente depois do lançamento da trilogia cinematográfica. E prova de que um game baseado em Senhor dos Anéis é sempre bem-vindo é o lançamento de The Lord of the Rings: Conquest. Os fãs agradecem!

Produzido pela Pandemic Studios, Conquest é uma espécie de "sucessor espiritual" de Star Wars: Battlefront, principalmente devido a dinâmica ser bem parecida. As semelhanças ficam por conta do jogador ter liberdade para se movimentar pelos grandiosos cenários 3D, e explorar locais famosos da Terra Média como as Minas Moria.

LUTE PARA SALVAR A TERRA MÉDIA... OU PARA DESTRUÍ-LA

Lutar contra centenas de criaturas fantásticas e resolver enigmas é o mote do game. Inclusive o motor gráfico de Conquest é capaz de suportar até 150 inimigos ao mesmo tempo.



Vocês não vão passar

Até quatro jogadores poderão unir-se a Gandalf ou a Sauron em batalhas cooperativas no modo "singleplayer", além de um modo online para até 16 jogadores. Os combates serão melhorados em relação a SW: Battlefront e, além disso, os comandos serão bastantes simples de assimilar por qualquer jogador.

Uma promessa dos produtores será a possibilidade de usar várias montarias, como Wargs (lobos gigantes), Cavalos e até mesmo Ents. Os jogadores também poderão usar equipamentos de artilharia como catapultas, por exemplo, causando estragos em massa nos seus adversários e fortificações.

Fabricante	Pandemic Studios
Distribuidora	Electronic Arts
Gênero	Ação / Aventura / Fantasia
Lançamento	13/01/2009
POSITIVO	Jogue com os heróis ou vilões; cenários impressionantes
NEGATIVO	Falta corrigir alguns erros de interface; balancear mais as classes de personagens

Vá pegá-los, tigrão! ○ PS3 ○ PS2 ○ PSP

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

A aventura do Aracnídeo mais esperada do ano

Qualquer pessoa mais ligada ao universo dos games, cinema e/ou dos quadrinhos com certeza já ouviu falar do Homem-Aranha. Provavelmente também já teve a oportunidade de jogar algum game do aracnídeo. Claro que nem sempre esses jogos foram bons, mas um em especial tem sido ansiosamente aguardado desde seu anúncio, Spider-Man: Web of Shadows.

O enredo do game é todo baseado nos quadrinhos. Venom, está tentando infectar a população da cidade com o simbionte alienígena para criar clones. Tentando acabar com as ambições da criatura, entra em cena a agência SHIELD, que decide colocar a cidade inteira em quarentena.

Vários personagens conhecidos das HQs serão vistos no game como Rei do Crime e Gata Negra, por exemplo. Até mesmo Wolverine participará da caçada junto do Homem-Aranha.

O nosso herói terá a possibilidade de usar o uniforme negro (simbionte) durante a aventura, isso lhe dará maior força e ataques devastadores, mas é claro que existe um lado negativo nisso...

A parte ruim do game é que não haverá nenhuma novidade em relação a jogabilidade, deixando a mecânica do game parecida com Devil May Cry ou God of War.



um clima digno dos quadrinhos, tanto no ritmo apresentado quanto nos personagens. Um game que com certeza vai deixar qualquer um - fã ou não do herói - louco para tê-lo assim que for lançado.

Fabricante	Shaba Games/Treyarch
Distribuidora	Activision
Gênero	Ação
Lançamento	21/10/2008
POSITIVO	Ação rápida e ininterrupta, além da ótima trilha sonora
NEGATIVO	Falta de inovação

"VOCÊ NÃO SABE O QUE CONTROLE QUER DIZER, ATÉ REALMENTE PERDÊ-LO"

A ação do game é a parte que mais agrada, já que ela é bastante rápida e cinematográfica, com tomadas aéreas e giros de câmera dignos de cinema. A trilha sonora também está muito bem feita, variando bem de acordo com as cenas.

Spider-Man: Web of Shadows parece ter mesmo



Aranha e Wolverine juntos

Quem você vai chamar? ○ PS3 ○ PS2

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

Eles estão de volta e agora em uma aventura 3D!

Os Caça-Fantasmas (Ghostbusters) voltaram diretamente da década de 1980 para uma aventura nos consoles de nova geração. Toda a equipe – elenco e roteiristas – dos filmes que marcaram toda uma geração participaram ativamente do game. Os dois filmes da série foram lançados respectivamente em 1984 e 1989, contando a história de três cientistas que decidem montar uma agência especializada em "limpar" a cidade de criaturas fantasmagóricas. Além dos filmes, Ghostbusters acabou virando três séries de desenho animado para a televisão.

Os longas já renderam até hoje pouco mais de 500 milhões de dólares e agora esse novo game chega para engrossar a lista bem sucedida da série. Ainda falta algum tempo para seu lançamento, mas já podemos adiantar alguns detalhes que vão deixar os fãs com água na boca!

TRADICIONAL ÀS SUAS ORIGENS

Participando do game, como já dissemos anteriormente, estão os quatro protagonistas originais dos filmes – Bill Murray (Dr. Raymond Stantz), Dan Aykroyd (Dr. Peter Venkman), Harold Ramis (Dr. Egon Spengler) e Ernie Hudson (Winston Zeddemore). Também estarão presentes Annie Potts (Janine Melnitz) e William Atherton (Walter). Ghostbusters: The Video Game certamente vai recriar com maestria as cenas inesquecíveis dos filmes originais, sendo que você usará de forma nunca vista nos games da série, as armas e os equipamentos exclusivos para livrar Nova Iorque dos fantasmas.



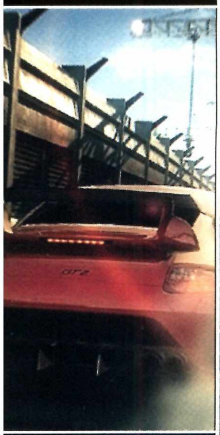




Até o Geléia está de volta

Fabricante	Terminal Reality
Distribuidora	Sierra
Gênero	Ação
Lançamento	1º Trimestre de 2009
POSITIVO	A volta dos Caça-Fantasmas em um game de muita qualidade
NEGATIVO	O fato da aventura estar ligada aos filmes originais, não matando a vontade dos fãs por material inédito





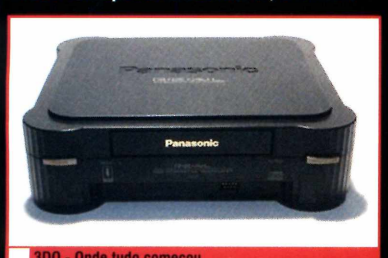






Persiga e seja perseguido...

A série Need for Speed (NFS) surgiu pela primeira vez em 1994 para o então revolucionário console 3DO – primeiro console de 32 bits.
Road & Track Presents: The Need for Speed era o nome original da produção que, de cara, deixou muita gente louca para jogá-lo. Não era pra menos, já que o game tinha um toque de realismo, além de contar com grandes marcas como Ferrari, Lamborghini e Porsche. Muitos outros títulos da franquia vieram ao longo dos anos, mas nem todos se destacaram. Os mais relevantes são Hot Pursuit (1998), Underground (2003) e Most Wanted (2005). Agora em 2008 Need for Speed: Undercover, é o mais novo episódio da série e ao que tudo indica, uma boa promessa depois do fracassado NFS: ProStreet.



3DO - Onde tudo começou

Velocidades incríveis, perseguições são os itens principais para que os jogadores tenham uma experiência inesquecível

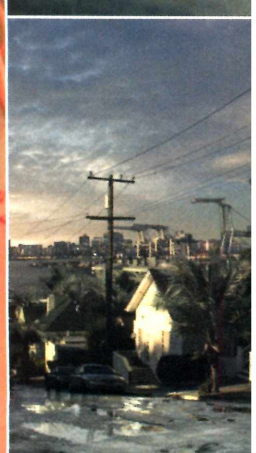
O que vem sendo especulado é que Undercover está com tudo para ser o melhor de todos os NFS. Velocidades incríveis, muita aventura e perseguições são os itens principais para que os jogadores tenham uma experiência inesquecível.
A equipe de produção da EA está comparando o jogo com o filme "Carga Explosiva", da mesma forma que Underground foi comparado a "Velozes e Furiosos".

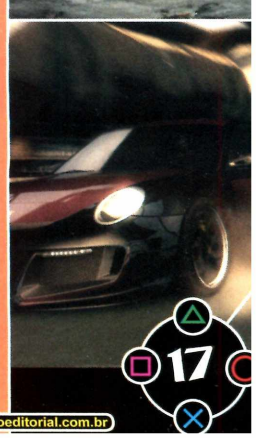
Vocês não me pegam, "tiras"

No enredo você será um agente do FBI. Sua missão é se infiltrar no submundo do crime para realizar certos trabalhos sujos.
A trama acontece na cidade fictícia de Tri-City Bay. É claro que essas missões não serão tão simples já que a polícia estará na sua cola a todo momento, sem contar adversários de outras gangues.
A Inteligência Artificial do game propiciará momentos quase cinematográficos, já que seus adversários serão capazes de tomar decisões mais agressivas, ao invés de seguirem um script pré-programado.
De acordo com Scott Nielsen - um dos produtores do game - a perseguição é o tempero principal de Undercover. Um dos modos que foram divulgados chama-se Heroic Driving System. Aqui a idéia é dar ao jogador a chance de utilizar manobras dignas de filmes de ação hollywoodianos, praticamente impossíveis de se fazer no mundo real. E não pense que seu carro vai ficar inteirinho no fim de uma acrobacia mal sucedida, o sistema de danos do game está sendo tado.●









Agora é só esperar

Até o fechamento dessa edição, nenhuma lista oficial foi divulgada a cerca dos veículos que estarão em Undercover. O que se espera é uma lista com veículos das mais famosas marcas como BMW e Audi, além das tradicionais opções de customização e um sistema de física aprimorado.

JOGO CINEMATOGRÁFICO

Maggie Denise Quigley, famosa estrela de cinema, fez o papel de uma personagem muito importante no enredo do game. Maggie Q, que já estrelou filmes como Missão Impossível III e Duro de Matar 4.0, fará o papel da Agente Federal Chase Linh. A sedutora agente vai conduzir os jogadores ao longo das missões, ajudando sempre que possível.

"Trabalhar com um talento como Maggie Q nos permite sair com um nível de história sem paralelo que manterá os jogadores presos entre corridas a 180 milhas por hora", afirmou Bill Harrison, produtor executivo de NFS: Undercover. Ainda de acordo com Harrison, os jogadores vão mergulhar de cabeça no mundo de Tri-City Bay, ainda mais com uma ajudinha da senhorita "Q".

"Eu sempre fui fã de jogos de corrida, e trabalhar em Need for Speed Undercover foi uma experiência incrível", disse Maggie Q na coletiva de pré-lançamento do game. "Fiquei muito impressionada com a abordagem e a qualidade da produção que está por detrás dos videogames hoje em dia. Foi muito parecido com um dia normal de filmagem em um set de Hollywood; me senti em casa. A equipe da Black Box está fazendo um ótimo trabalho aqui, e eu mal posso esperar para ver o jogo pronto."

www.universoeditorial.com.br



VIDEOGAMES E SAÚDE





JOGAR VIDEOGAME É MAIS DO QUE DIVERSÃO

Hoje, a maioria dos jogadores de videogame está na faixa dos 30 a 35 anos de idade. Boa parte dessa geração, que começou a se divertir com o Atari, com certeza já ouviu a mãe dizendo: "desliga isso!", "esse negócio vai estragar a televisão!", "vai fazer alguma coisa útil, menino!", e por aí vai. E quem disse que não estavam fazendo alguma coisa útil? Afinal, já é comprovado que médicos podem ter habilidades ainda melhores se jogarem videogame. Dúvida? Pois é, aquela criança lá da década de 80 que se divertia em seu Atari, que ainda nem pensava em trabalhar e depois de anos decidiu ser médico, fez um favor a sua futura profissão! Se a mãe dele soubesse...

E não são só os profissionais de medicina que se beneficiam dos videogames, seus pacientes também e muito!

VIDEOGAME PODE SER ÓTIMO PARA SAÚDE...

Há muito tempo se fala que videogame pode ajudar na recuperação e/ou desenvolvimento de uma criança com, por exemplo, problemas neurológicos. Da mesma forma, diversos estudos realizados por pesquisadores e cientistas renomados comprovam isso. Nos EUA e Europa, milhares de crianças – e adultos – se recuperam em hospitais que fazem uso do videogame como um instrumento de trabalho. Infelizmente no Brasil essa mentalidade ainda não foi totalmente adotada.

Bom, de certa forma a mentalidade a respeito do videogame em si ainda não teve mudanças tão significativas. As últimas descobertas científicas afirmam que jogos eletrônicos na medida certa, "afiam" a inteligência, mas aos olhos dos pais, videogame ainda é perda de tempo.

...MAS FIQUE ATENTO!

É claro que tudo tem dois lados. Não podemos simplesmente fechar os olhos e acreditar que videogames são a cura para os males do mundo. Da mesma forma que ele é benéfico, também pode prejudicar quando usado sem nenhuma limitação. Veja, tudo tem que ter um limite, aprendemos isso desde muito jovens, e impor limites a seus filhos na hora de jogar videogame não é ruim, pelo contrário, é positivo para a saúde e bem estar deles.

De acordo com os médicos, o uso excessivo do videogame pode causar dores de cabeça e musculares, diminuição de atividades físicas, obesidade e a famosa LER (Lesão por Esforço Repetitivo).

Por esse motivo, fique atento se seus filhos não estão exagerando na frente da TV. Especialistas indicam até duas horas de jogatina por dia para que haja diversão e não problemas.

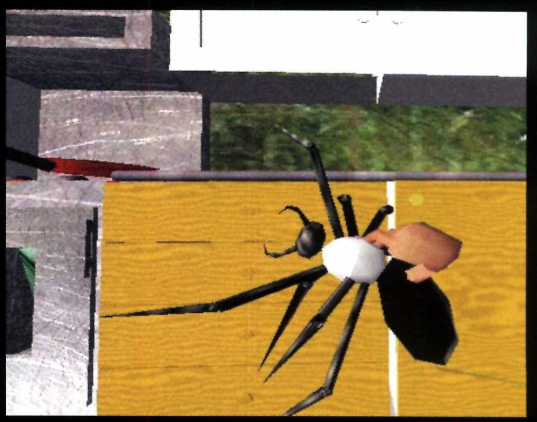
TRATAMENTO VIRTUAL

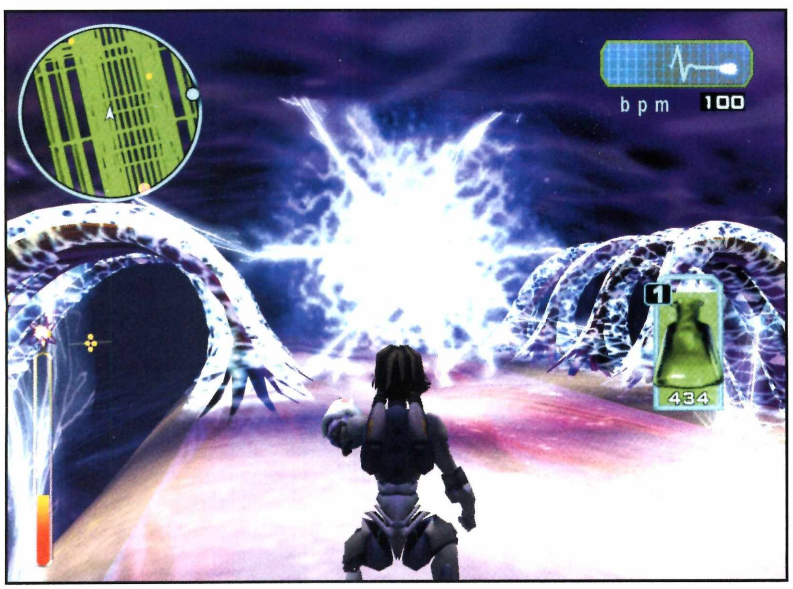
Tratamentos praticamente futurísticos. Essa é a premissa de Hunter Hoffman, diretor do Virtual Reality Analgesia Research Center (Centro de Pesquisas do Uso de Realidade Virtual para Tratamento da Dor) da Universidade de Washington. "A realidade virtual pode ajudar a controlar a dor e superar o medo e as memórias traumáticas", afirma Hoffman.

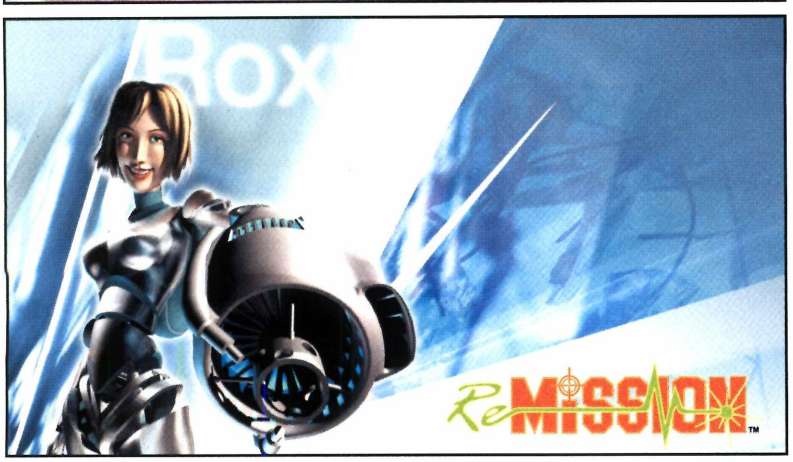
Os tratamentos são feitos com capacetes e óculos especiais que dão ao paciente uma passagem direta a um mundo virtual. Nesse universo, os pacientes podem se aproximar de ambientes ou situações que, na vida real, eles não conseguiriam.

Acrofobia (medo de altura), claustrofobia (medo de locais fechados), aracnofobia (medo de aranhas) e até a incapacidade de falar em público, dirigir ou mesmo de voar, tudo isso pode ser tratado através da realidade virtual. Hoffman inventa diversos programas, um para cada tipo de fobia. Cerca de 80% dos pacientes que passaram pelo tratamento, se recuperaram totalmente.

O tratamento criado por Hoffman também vem ajudando pessoas que sofrem com fortes queimaduras. O paciente é inserido em um mundo virtual no qual ele possa interagir, a partir daí sua mente começa a ficar distraída demais para dar atenção as dores nos momentos em que são feitos curativos.







VIDEOGAME COMBATENDO O CÂNCER

Roxxi é um revolucionário nano-robô que tem uma missão muito importante: entrar no corpo humano e destruir células cancerígenas de todo o organismo.

Infelizmente esse ainda não é um fato real, é apenas o enredo de Re-Mission, um game eletrônico no qual o jogador controla Roxxi em sua missão de lutar contra o câncer.

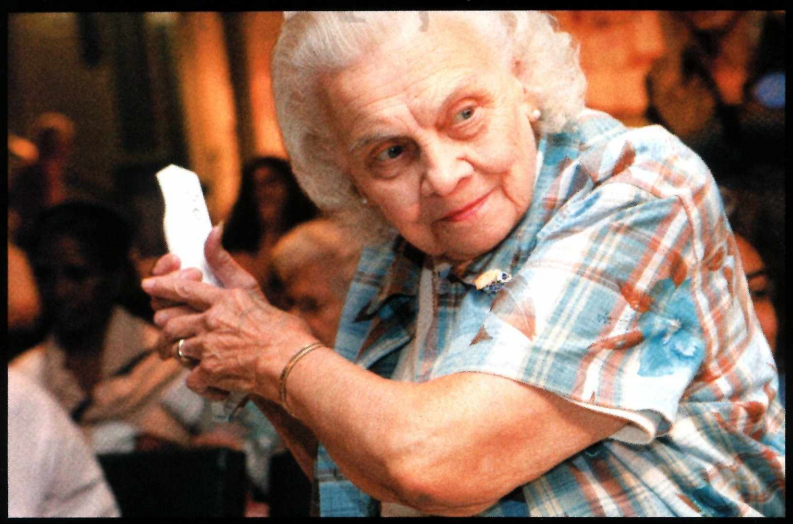
A produtora do jogo, HopeLab, é uma instituição sem fins lucrativos que cuida de jovens com doenças crônicas.

A empresa foi fundada por Pamela Omidyar, esposa de Pierre Omidyar, fundador e presidente do conselho de vendas do site de leilões eBay.

A HopeLab divulgou que seus estudos envolvendo cerca de 400 jovens em diversos centros médicos pelo mundo demostraram que, todos que jogaram Re-Mission, tinham maior chance de aderir a medicação do que os que não tinha contato com o jogo. Além disso, os pacientes se sentem mais confiantes na luta contra a doença, o que aumenta consideravelmente as chances de tomarem seus medicamentos de forma correta.

"Eu sempre gostei de videogames e Re-Mission é legal porque me ajuda a entender o que está acontecendo dentro de mim e o que eu preciso fazer para ficar bom", afirma Christian Harris, 12, gamemaníaco assumido e um dos garotos atendidos pelo HopeLab.

Se quiser conhecer o game, visite o site da HopeLab: www.hopelab.com. O game está disponível para download gratuitamente ou através de uma contribuição simbólica de US$20.



PÔXA, VÓ, DEIXA EU JOGAR, VAI!

Até pouco tempo atrás, Rute de Souza não tinha interesse algum pelo videogame que os netos idolatram. "Tenho 83 anos de idade e não aproveitei essa coisa de videogame. Televisão pra mim só servia para assistir minha novela", afirma Rute. E como ela disse, "servia", pois não precisou muito para começar a se interessar pelo Wii dos netinhos.

O que mais chamou a sua atenção é que, diferente dos outros videogames que tinham o joystick como principal meio de interação, o Wii usa os movimentos, possibilitando uma jogabilidade mais fácil e agradável.

"Hoje acho tudo isso engraçado. Quando os amigos dos meus netos chegam aqui em casa e me vêem jogando, ficam todos meio assutados! Ninguém acredita que um idoso consegue jogar videogame, e olha que eu estou ficando boa nisso!".

A Nintendo deu um passo a frente da concorrência quando ela tornou o videogame um objeto mais simples com o lançamento do Wii. Por conta disso, o console da empresa já vendeu mais que os concorrentes da Microsoft e Sony. Essa simplicidade é a "carta na manga" da Nintendo já que seu console atrai todo tipo de consumidores, de crianças a idosos.

Agora a maior preocupação dos netos da Dona Rute é que ela deixe de assistir sua novela para jogar videogame!

ESPERANÇA PARA UGANDA

Um trabalho que merece destaque é o que está sendo realizado em Uganda, África. Crianças e adultos vítimas de paralisia cerebral provocada pela malária, uma das formas mais destrutivas da doença, utilizam um game chamado Captain's Log que melhora a capacidade cognitiva, atenção, coordenação motora, auto-estima e até autocontrole.

O projeto foi criado por Michael Boivin junto de uma equipe de cientistas da Universidade de Michigan (EUA).



LIGUE SEU CONSOLE PARA IR AO MÉDICO!

O médico Harold Goldberg (1950 – 2007) pesquisador da Universidade de Washington e amante da tecnologia tinha um projeto revolucionário e muito criativo para diminuir a distância entre crianças diabéticas e seus médicos. Ele, junto de alguns fabricantes de games, como Nintendo, pretendiam criar uma interface de interação que fosse "jogável", ou seja, que fosse acessível através do videogame do paciente.

Dessa maneira, as crianças com diabetes poderiam verificar seu nível de açúcar no sangue e o nível da pressão arterial, tudo isso por meio de dispositivos ligados ao videogame que seriam enviados para o médico da família pela Internet. Assim, o médico também poderia enviar instruções e mensagens lembrando o paciente de tomar seus remédios ou praticar algum exercício, tudo sem sair do consultório!

Infelizmente, depois do falecimento do Dr. Harold no final de 2007, o projeto que estava em fase inicial, foi estacionado sem previsão de continuidade.

DR. VIDEOGAME

O videogame agora está se tornando o passatempo preferido dos médicos. Como os games estimulam a agilidade, a concentração e o raciocínio lógico, os doutores estão se interessando pelo assunto.

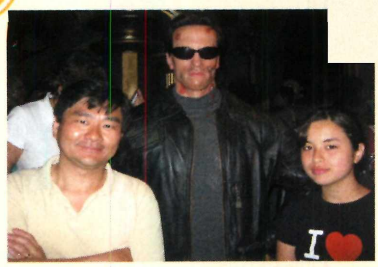
Um estudo realizado nos EUA definiu que cirurgiões que jogam 20 minutos antes de uma operação, ficam mais rápidos e concentrados. A pesquisa foi feita com mais de 300 profissionais especializados em laparoscopia.

Essa técnica de cirurgia usa microcâmeras para captar imagens internas do corpo e dos instrumentos utilizados.

Outra pesquisa também comprovou que cirurgiões que jogam videogames três horas por semana erram 37% menos e realizam suas tarefas 27% mais rápido.



ENTREVISTA



Bom, agora vamos ver o que um médico tem a dizer sobre o assunto. Acompanhe a seguir uma entrevista exclusiva que fizemos com o Dr. Túlio Yamada - Cirurgião e Diretor Administrativo do CECMI (Centro Especializado em Cirurgia Minimamente Invasiva) de São Paulo, a respeito de videogames e saúde.

MGP - Desde quando o videogame faz parte da sua vida?
Dr. Yamada - Já não sou tão novo. Minha primeira experiência foi com algo que talvez muitos jovens nem conheçam, que se chamava Odyssey (acredito que era o 400). Mas também me diverti muito na época do Atari.

MGP - O senhor ainda joga hoje em dia?
Dr. Yamada - Muito pouco. Já tive meus bons momentos como jogador, mas agora sou um total desastre.

MGP - Nos fale um pouco do seu trabalho e da relação entre videogames e cirurgia laparoscópica.
Dr. Yamada - Sou cirurgião geral e de aparelho digestório. Atualmente estou afastado da assistência, mas no momento em que a cirurgia videolaparoscópica estava crescendo no Brasil pude operar muitos pacientes. Nesse tipo de cirurgia, colocamos na cavidade abdominal, através de pequenas incisões, instrumentos especiais que fazem o papel de nossas mãos. E através de uma câmera, vemos tudo que fazemos em uma tela. Ocorre então algo totalmente diferente em comparação com a cirurgia convencional, pois nossos olhos estão focados na direção da tela, mas nossas mãos estão sobre o abdômen do paciente, fora do nosso campo visual. Há uma desconexão entre nossa visão e nossos movimentos, muito semelhante com o que ocorre com o videogame. Isso não ocorre na cirurgia convencional, pois nosso campo de trabalho, onde fazemos a cirurgia, e de visão é o mesmo, e nossas mãos estão nesse mesmo campo, não havendo aquela desconexão.

MGP - O senhor acha que pelo fato de sempre ter jogado, isso influiu em sua profissão?
Dr. Yamada - Com certeza ajudou. Como disse, na cirurgia videolaparoscópica ocorre a desconexão entre nosso campo visual e os movimentos das mãos. Ao jogar videogame, de alguma forma já estava praticando para realizar cirurgias desse tipo.

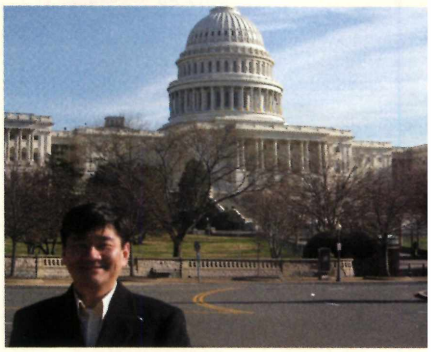
MGP - Estudos indicam que cirurgiões que jogam videogames têm uma taxa de erros menor e realizam seus procedimentos mais rápido do que um cirurgião que não joga. O senhor acha que mais médicos deveriam ter esse costume?
Dr. Yamada - Tudo que contribui para o aprimoramento técnico dos médicos é sempre bem-vindo. Há empresas desenvolvendo jogos que simulam cirurgias videolaparoscópicas. Enquanto isso não está disponível, por que não unir o útil ao agradável?

MGP - Normalmente as pessoas não vêem videogames como algo útil. Existem várias pesquisas que provam justamente o contrário, inclusive mostram benefícios pelo uso do videogame no tratamento de algumas doenças. De que forma o senhor vê esse assunto?
Dr. Yamada - Compreendo a visão de alguns "puristas" que criticam o videogame devido a abusos, seja em relação aos tipos de jogos (com muita violência) seja com o tempo demasiado que alguns jovens se dedicam a ele, deixando de lado suas obrigações e atividades físicas. Mas, se bem usado, com certeza é benéfico e vejo com bons olhos. Em relação a atividade física, já não pode ser mais criticado, pois temos vários jogos que incentivam isso.

MGP - Idosos também tem se beneficiado com o Nintendo Wii em terapias de reabilitação. O que o senhor acha dessa prática?
Dr. Yamada - Muito interessante. É realmente inovador e útil.

MGP - O senhor acredita que os videogames são bem-vindos como mais uma forma de tratar pacientes?
Dr. Yamada - Uma área que acredito que possa ajudar é na recuperação de pacientes com limitação de movimentos, mas tenho experiência com esse tipo de terapia.

MGP - Em um artigo publicado na revista especializada "New Scientist", médicos norte-americanos disseram que pretendem criar um jogo para o console Nintendo Wii que simula intervenções cirúrgicas e será usado especificamente para treinamento. O senhor acha que iniciativas como essa poderiam melhorar de forma satisfatória o desempenho de um profissional?
Dr. Yamada - Sim, e serão muito bem-vindas. Se pudermos treinar ao máximo nossos cirurgiões antes de praticar com seres humanos, só teremos a ganhar.



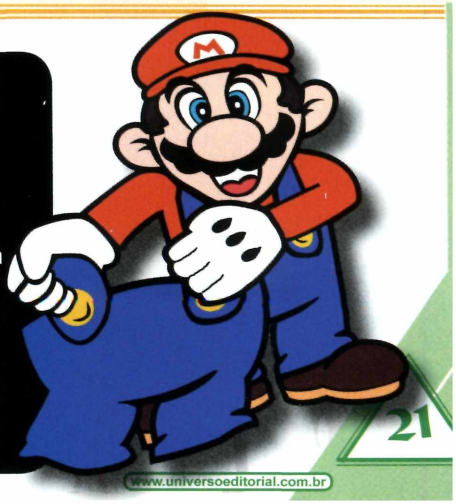
JOGANDO E SE EXERCITANDO

A empresa Databridge Services Limited lançou uma linha de produtos muito interessante para quem quer aliar a diversão dos games com o prazer dos exercícios físicos.



O Gamercize é um aparelho que obriga o usuário a se exercitar enquanto o game está rolando, caso contrário o joystick não vai responder de acordo.

Lançado inicialmente para Xbox, PlayStation 1 e 2 e GameCube, o aparelho já conta com versões para as plataformas da nova geração e PCs. Dentre os acessórios estão uma máquina de step e uma bicicleta ergométrica. De acordo com o fabricante, um usuário que jogar com o aparelho pode perder até 700 calorias em uma hora. Dessa forma não tem mais desculpas para aquela barriguinha!!



www.universoeditorial.com.br

HORA DO INTERVALO!

Afinal, fãs de videogame também gostam de ir ao cinema, shows, assistir DVDs, procurar coisas interessantes na Internet, ler um bom livro e saber as novidades da TV

NOTAS RÁPIDAS



Continua

Foi confirmado que The Strangers, suspense estrelado pela belíssima Liv Tyler e que fez surpreendente sucesso, ganhará uma nova versão. O roteirista Bryan Bertino, que também dirigiu a primeira versão, já foi chamado para escrever a nova história pela Rogue Pictures.

Lego

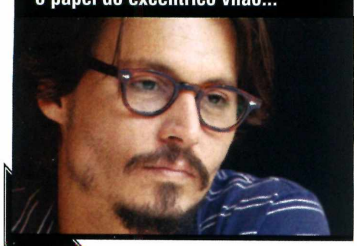
Após o lançamento do game Lego Batman, a companhia Traveller´s Tales anunciou um desenho animado do homem-morcego na versão "tijolo". O desenho de Lego Batman terá 20 minutos de duração, mas não se sabe onde será exibido....

Tintim

Peter Jackson dirigirá o segundo longa-metragem da trilogia do desenho Tintim. A confirmação se deu após uma pequena confusão de um site, que afirmou que Jackson seria o diretor da primeira trama. O mal-entendido foi resolvido e Peter Jackson foi confirmado só para o segundo filme. A cadeira de diretor do primeiro filme, que deve ser lançado no final de 2009 baseada nos livros "Tintim e o Segredo do Licorne" e "O Tesouro de Rackham, o Terrível", já pertence a Steven Spielberg.

Boatos

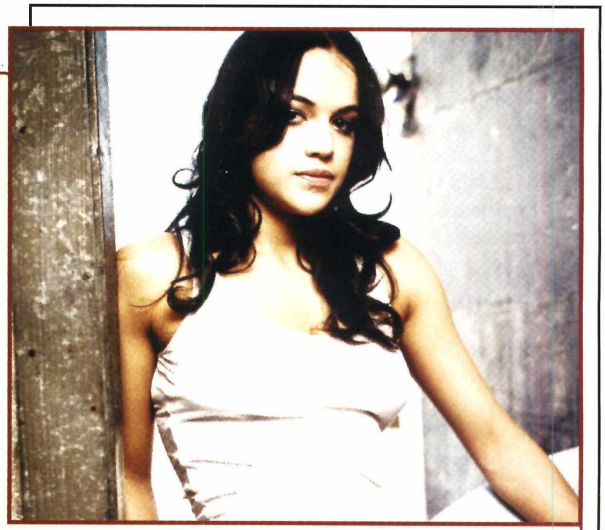
Johnny Depp, ator conhecido por protagonizar filmes como Piratas do Caribe, Edward Mãos de Tesoura e A Fantástica Fábrica de Chocolates, disse em recente entrevista que as notícias que o colocavam como próximo Charada do novo filme do Batman não passam de boatos. Porém, Depp afirmou que seria interessante e muito divertido fazer o papel do excêntrico vilão...



SÉRIES

Michelle Rodriguez voltará a Lost

A quinta temporada de Lost, uma das séries mais faladas da década, promete grandes surpresas e revelações. Entre as novidades está a volta de Ana Lucia, interpretada pela atriz Michelle Rodriguez (foto). De acordo com o site Entertainment Weekly, a aparição de Ana Lucia deverá acontecer no segundo episódio da nova temporada de Lost, prevista para ser exibida no início de 2009 nos EUA.
Além dessa informação, rumores sugerem que Ana Lucia tenha algo importante relacionado a Hurley dentro da história e que essa relação seria desvendada nesse mesmo episódio do suspense de J.J. Abrams.



INTERNET



A grande falha de hoje

Está nervoso e estressado com o trabalho? Então aqui vai uma dica para tornar seu dia-a-dia melhor: o site Today's Big Fail (www.todaysbigfail.com). A idéia é divulgar, a cada dia, um vídeo diferente com "alguém se dando mal com alguma coisa". Desde 3 de julho deste ano, um vídeo é postado, com foco sempre em algum tombo, situação constrangedora e outros tipos de "falhas", como uma mulher que consegue capotar seu carro apenas tentando colocá-lo na garagem, o clássico vídeo da tela azul do Windows na apresentação do Windows XP enquanto Bill Gates se pronunciava, tombos de skatistas, motociclistas, enfim, todas as situações onde algo que pode dar errado realmente dá, comprovando que a lei de Murphy realmente existe.

DVD

Sony Pictures lança As Strippers Zombi



Se você é daqueles que sempre procura algo realmente trash nas locadoras, prepare-se para As Strippers Zumbi (Zombie Strippers), que chegou às prateleiras em 22 de outubro. Disponível desde abril nos EUA, o filme conta a história de um vírus que se espalha por uma pequena cidade norte-americana chamada Sartre com fama de muito conservadora. Esse vírus tem o poder de fazer corpos voltarem à vida e chega a uma casa de strip local.



No "grande elenco", o ator que interpretou Freddy Krueger, Robert Englund, e a famosa atriz de filmes adultos Jenna Jameson. Mais trash impossível!

MÚSICA

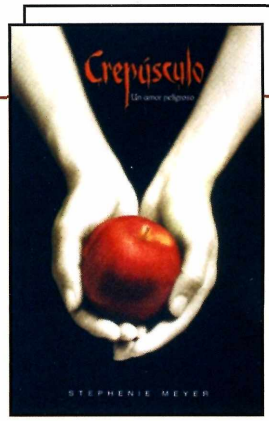
Beyoncé disponibiliza novo álbum na Internet



Os fãs de Beyoncé já podem acessar o novo álbum conceitual da cantora norte-americana dentro de sua página do site MySpace. Nesse novo trabalho, ela assume a identidade de Sasha Fierce, personagem que, segundo a própria Beyoncé, trata-se de seu "alter ego". O nome do disco é "I Am... Sasha Fierce". Porém, desde o último dia 18 de novembro, o álbum completo passou a ser disponibilizado. Para entrar na página da cantora no MySpace e ouvir seu novo álbum, acesse www.myspace.com/beyonce.

LITERATURA

História "vaza" e autora de Crepúsculo decide parar continuação do livro



Quem aguardava ansiosamente pelo novo livro da série Twilight, trazida para o Brasil como Crepúsculo, aparentemente terá que esperar um bocado até o lançamento do livro. Isso porque a autora do romance, Stephenie Meyer, decidiu interromper a trama Midnight Sun, quinto capítulo da série. A notícia surgiu no próprio site de Meyer, que informou também o motivo: o vazamento da história na Internet. De acordo com a autora, poucas pessoas tinham acesso à história e às cópias do novo livro. Entretanto, ela tem como saber quem disponibilizou a história na web porque escreveu partes diferentes em cada uma das cópias. Stephenie se diz "sem cabeça" para continuar com a história no momento por causa do ocorrido. Ela ainda resolveu divulgar o próprio rascunho de Midnight Sun, que pode ser acessado em www.stepheniemeyer.com/midnightsun.html.



HQ

Especial de Thor escrito e desenhado por Alan Davis

Chega este mês aos Estados Unidos "Thor: Truth of History", uma edição especial cujo roteiro e desenho ficou a cargo do brilhante e já veterano desenhista Alan Davis, de 52 anos. A arte final foi feita por Mark Farmer.
Na história, o "Deus do Trovão", juntamente com vários outros deuses Asgardianos, fazem uma visita ao Egito Antigo. Parte do que acontece nesse passado acaba influenciando o Universo Marvel do presente. Thor também enfrentará alguns deuses egípcios nos quadrinhos desse especial.

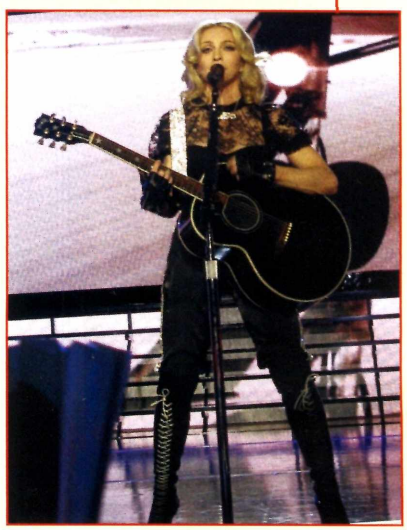
SHOWS

Revolution Renaissance (nova banda de Timo Tolkki)

03/12 - Manaus - AM
11/12 - Porto Alegre - RS
12/12 - Curitiba - PR
13/12 - São Paulo - SP
14/12 - Rio de Janeiro - RJ
17/12 - Belo Horizonte - MG
19/12 - Brasília - DF
20/12 - Fortaleza - CE
21/12 - Recife - PE

• Madonna

14 e 15/12 - Rio de Janeiro
18, 20 e 21/12 - São Paulo



Jack Johnson

10/01/09 - Florianópolis



• Elton John

17/01/09 - São Paulo
19/01/09 - Rio de Janeiro

• Rihanna

07/02/09 - Florianópolis



Iron Maiden (não confirmado)

março 2009 - locais indefinidos

Wacken Rocks Brazil

17 e 18/05/09 - São Paulo

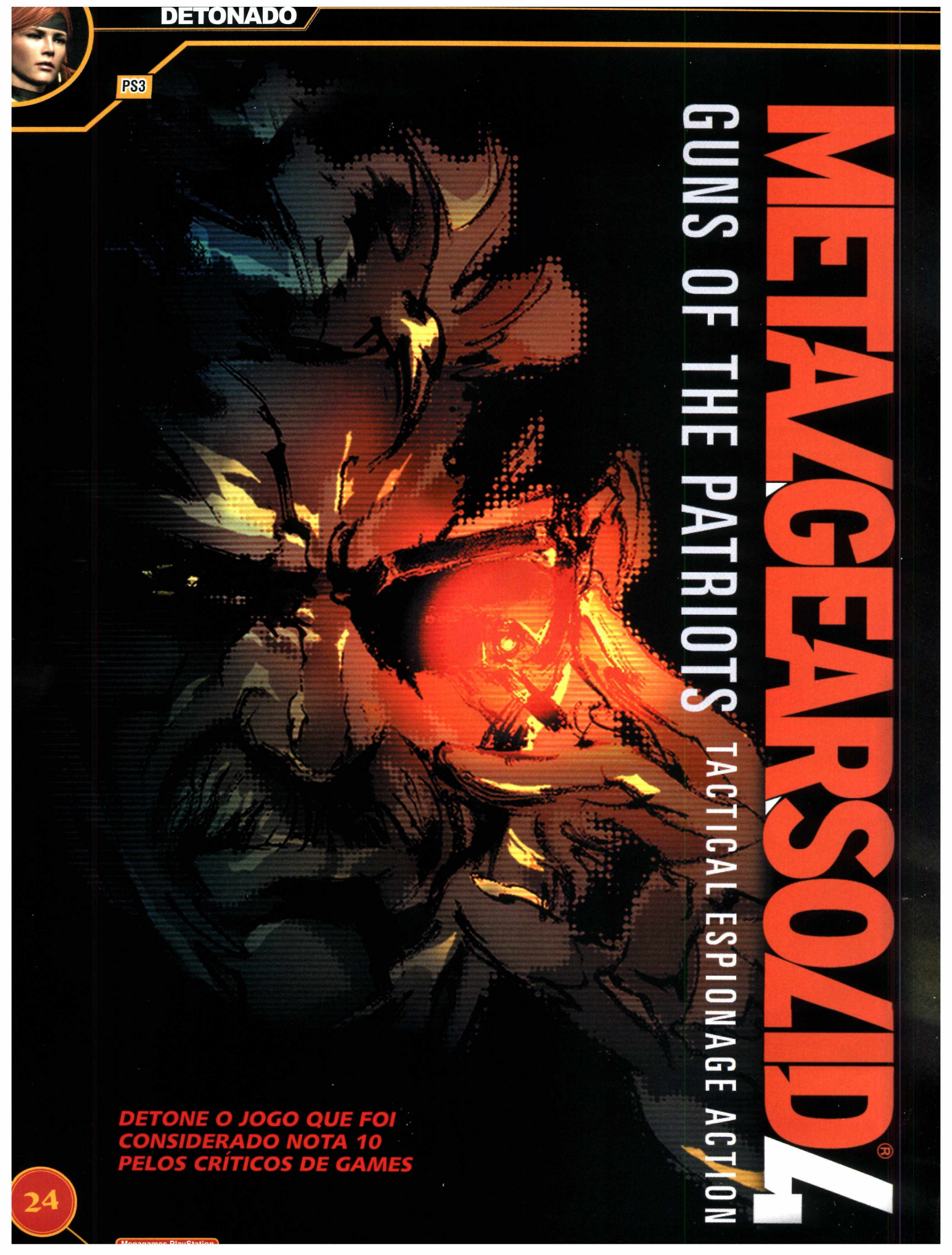
Jonas Brothers

11/07/09 - Rio de Janeiro

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

www.universoeditorial.com.br

PS3



DETONE O JOGO QUE FOI CONSIDERADO NOTA 10 PELOS CRÍTICOS DE GAMES



Esse detonado especial foi feito para os jogadores que buscam alcançar o máximo de ponto de bônus e habilitar os itens secretos ao final do jogo, ou seja, sem causar alertas ou matar qualquer inimigo. Dessa maneira, sempre salve o jogo, use octocamo, visão noturna e use flash backs o quanto puder durante as cenas.

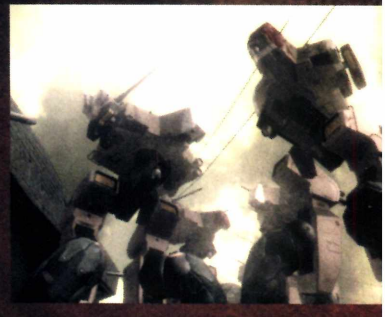
ACT. 1 – LIQUID SUN

Intro-Middle East

Inicie o jogo retirando sua faca e sua comida. Siga em frente e entre debaixo do caminhão para dar início à animação. Então, pegue a AK102 do corpo do guarda que está de pé. Abra o start menu e equipe a AK no inventário no menu de armas. Siga descendo a rua e outra animação aparecerá. Continue descendo a rua, passe pelo Gekko e corra para o prédio arruinado à direita do Snake e saia pelo outro lado. Jogue-se pela janela apontando para o prédio na rua. Quando um Gekko cair em frente ao Snake, siga à direita para outro prédio abandonado e assista a mais uma animação. Após o término da animação, você ganhará o octocamo, então, vire-se e corra descendo o beco para pegar comida e munição escondidas.
Volte para onde estava e siga a rua mantendo os olhos nos prédios até encontrar uma entrada onde deverá entrar.
Pegue um pouco de comida escondida perto da escada danificada. Logo em frente, agache-se e pegue o curativo, do outro lado, fique parado tempo suficiente para que o octacamo troque as cores. Então, com calma, engatinhe em frente mantendo-se próximo da parede quando possível.
Dobre a esquina, passe pela entrada e pegue a AK *do corpo no meio* da sala, então pegue e jogue-o para ganhar uma caixa de munição. Siga para a sala da esquerda e pegue outras AKs dos outros dois corpos. Corra para a cama contra a parede e pegue o curativo, então, vá para a janela e pule com o botão ▲. Entre rapidamente agachado e espere o octocamo mudar, fique nessa posição até que os soldados PMC parem de olhar em sua direção. Agache-se perto da pilha de caixas onde conseguirá ver um soldado, espere até que ele não esteja olhando e esquive-se em direção a ele com a sua faca equipada, use-a para nocauteá-lo pressionando R2 e pegue a MK17 dele. Siga para o prédio arruinado, deite-se nos azulejos e espere o octocamo alterar o modelo, então continue seguindo pelo lado direito do prédio e abra o armário central. Pegue a garrafa de recuperação (R). Entre agachado e siga em direção a área iluminada pela luz do sol, do lado oposto da sala. Aguarde a ação do octocamo e ignore o veículo inimigo. Engatinhe para a direita (lado oposto do veículo inimigo) e passe pela entrada que o levará para a próxima fase.

Middle East: Red Zone

Mova-se rapidamente em direção as escadas do lado esquerdo e agache-se. Espere o octocamo agir e suba as escadas agachado. Quando estiver no topo, fique de pé e passe rolando pela brecha. Siga em direção a divisão na próxima sala e permaneça atrás dela. Agache-se no chão e espere o octocamo agir. Continue agachado perto da divisão, então levante-se e abaixe-se novamente quando alcançar a porta de entrada. Use a faca para nocautear o PMC, pegue a MK17 dele e seu corpo. Carregue-o até a divisão onde conseguirá ver dois armários, abra ambas as portas dos armários e pegue a playboy, então, pegue o PMC novamente e coloque-o em um dos armários.
Volte para onde o PMC estava e olhe para as escadas. Desça essas escadas, abra o armário central ao fundo e pegue a comida dentro. Vá para a próxima sala e abra os armários ao lado das poltronas. Pegue a recuperação (R) e volte para as escadas. Suba, vá para o final da sala e passe rolando pelo buraco na parede. Siga em frente e ignore a escada no meio do caminho. Vá até o final onde irá encontrar comida. Pule para baixo e pegue o curativo. Agache, saia para o meio da rua e aguarde o octocamo agir. Engat a direita, siga em frente e verá PMCs rondando a esquina. Mova-se para a sua direita e espere o octocamo agir novamente, os PMCs passarão por você. Quando eles tiverem ido, volte para a rua principal e entre no prédio abandonado à sua direita para dar início a uma animação. Vá para o seu inventário de armas e desabilite tudo. Coloque a pistola MK2 no primeiro slot de armas. Agache e siga para a próxima sala, siga em frente e observe os PMCs avançando antes de se mover. Assim que os PMCs se moverem, vá para a rua agachado e espere o octocamo agir. Siga agachado para a barreira de pedras, equipe o Metal Gear MK2, pressione ✖ assim que o MK2 estiver pronto e então mova-se descendo a rua nocauteando os PMCs. Quando tiver derrubado todos eles, desabilite a MK2 e siga descendo a rua agachado em direção aos sacos de areia à esquerda. Corra pela rua se cobrindo e usando sua pistola MK2, atirando nos PMCs que ainda permanecem na cabeceira da rua. Siga atravessando a rua até o prédio abandonado e entre através do buraco gigante. Siga agachado através do prédio e verá algumas milícias escondidas atrás das barricadas. Permaneça agachado atrás dessas barricadas e nocauteie qualquer PMC perto do veículo que conseguir ver, mas não se exponha. Quando todos os PMCs estiverem nocauteados, passe agachado pelas barricadas e siga para a próxima fase.









Middle East: Militia Safe House

Altere seu solid eye para a visão noturna e siga em direção a próxima sala, onde encontrará uma milícia, tranqüilize-o com sua arma com um tiro atrás da cabeça. Siga descendo o túnel e pegue comida atrás da caixa. Volte para o túnel



e pegue algumas munições logo à frente e então agache-se. Três milícias virão em sua direção, entre na sala que eles acabaram de sair e pegue comida atrás da caixa. No outro canto da sala você encontrará recuperação (R). Suba a escada e agache-se. Aguarde o octocamo agir e siga à direita para perto do pilar. Duas milícias passarão por você, então, retorne para o saguão principal e pegue o caminho à esquerda.

Pegue as munições e as armas dos PMCs mortos, depois pegue e derrube-os para pegar munição adicional. Volte para o caminho principal e entre em outra sala agachado. Tranqüilize apenas a milícia de pé nessa sala. Pegue o pentazamine na caixa e o curativo perto da prateleira. Pegue mais munições atrás das caixas na esquina, saia da sala pelo lado oposto das caixas e volte para o saguão. Ignore o iPod e siga em direção ao saguão agachado, tranqüilize a milícia que você encontrará logo a frente. Volte, pegue o Theme of Tara, o 45ACP perto da milícia e sua AK, mova-se então para baixo em direção a sala onde você verá uma porta de entrada. Tranqüilize as duas milícias nessa sala e pegue suas AKs. Siga passando a mesa e suba a escadaria. Com o seu solid eye você verá a caixa de papelão. Agache-se pela passagem e pegue-a. Algumas milícias virão para cima de você quando eles tiverem passado, pegue o caminho que leva para a outra sala pela passagem. Nessa sala, você encontrará dois PMCs mortos, pegue suas armas e volte para a passagem. Siga descendo o caminho à direita, onde encontrará uma RPG-7 e alguma munição. Abra todos os três armários onde irá encontrar uma playboy, um disfarce e uma AK. Vá para o menu de camuflagem e troque de roupa para o disfarce ME. Continue descendo o caminho principal, mas não ataque as duas milícias da próxima sala. Eles ficarão de pé e voltarão para o saguão. Você terá que passar por outra passagem e verá duas milícias conversando. Aguarde eles passarem e cheque o ponto onde eles estavam de pé para pegar algumas munições RPG. Siga em frente descendo o caminho logo após ter pegado a munição e pegue comida, mais munição e uma petro bomb antes de seguir subindo as escadas. Uma animação aparecerá na próxima fase.

Middle East: Urban Ruins

Olhe a sua frente e atire o explosivo nas caixas. Aguarde o fogo passar e então pegue o sache de gás sonífero. Vá para o menu de armas e troque a M4 pelo SG sache. Volte para a porta onde iniciou e procure por um corpo, beco abaixo perto da porta. Pegue a AK e desligue o solid eye para encontrar comida e uma playboy.

Volte para a porta onde iniciou e corra descendo a rua, onde você encontrará uma RPG-7 atrás da parede. Suba as escadas perto da porta onde você iniciou. Na primeira parada você encontrará munição atrás das caixas. Continue subindo para o nível superior e pegue uma AK e uma petro bomb. Mova-se cuidadosamente para beirada e o Snake irá segurar no peitoril. Pressione ✖ e imediatamente dê um toque em ▲para se soltar e agarrar o peitoril de baixo. Pegue a RPG-7 e a mina de gás sonífero aqui. Solte-se para descer até o primeiro nível da escada e volte para o topo novamente. Dessa vez, solte-se em direção ao prédio abandonado e encontre outra RPG. Solte-se para o nível inferior e entre agachado. Ignore o corpo da milícia e siga através do buraco à direita. Ainda agachado, mova-se através dessa seção do prédio. Escale o bloco na próxima área e solte-se do lado oposto. Ignore os dois soldados e siga através do buraco a esquerda. Escale o outro bloco e pegue comida se precisar. Siga em frente e à direita. Uma rocha quase irá esmagá-lo. Siga em frente subindo a rampa provisória, escale o peitoril e pressione o Snake contra a parede. Com muita calma, faça seu caminho através da brecha. Afaste o Snake da parede quando chegar do outro lado, desça para o nível de baixo e siga em frente. Escale a escada xadrez, mova-se através da abertura e desça para o nível inferior para assistir a mais uma animação.

Middle East: Downtown

Corra em direção a Van, pise do lado direito das caixas de madeira e passe pelo carro. Olhe para a direita novamente e entre no beco, um portão de metal estará em sua frente. Olhe para a esquerda e corra descendo o beco. Verifique atrás onde a milícia está de pé e pegue o pentazamine. Corra em direção da milícia que está de pé e olhe atrás das caixas verdes para obter algumas recuperações (R). Siga em frente e verifique o canto a alcova para pegar munição. Deixe outra alcova de lado e verifique a próxima para pegar mais munição. Continue descendo o beco agachado e passe pela passagem arcada, onde encontrará uma milícia morrendo. Corra para a esquerda e verifique

as paredes até você conseguir ver uma alcova com um pequeno espaço. Coloque então o Snake contra a parede e mova-se através desse pequeno espaço. Quando sair do lado oposto, siga para a esquerda, direita, direita novamente e siga em direção ao beco logo a sua frente. Deite-se, troque para o octocamo e espere que ele carregue, então engatinhe em direção a rua. Equipe o seu solid eye para o modo de visão noturna, isso lhe permitirá ver todos os inimigos que logo irão aparecer em sua frente. Comece tranqüilizando os soldados de ambos os lados que irão aparecer, certifique-se de atirar nos dois PCMs snipers que estão no prédio rua abaixo. Mova-se quando a maioria dos PMCs estiverem nocauteados. Caso mais PMCs apareçam, tranqüilize-os. Agache-se e passe pelo carro enferrujado quebrado em direção a rua perto da van. Então, agachado, volte para a rua principal e fique lá até que o octocamo mude. Engatinhe até a parte mais baixa da trincheira e continue assim até conseguir passar pelo carro em chamas. Olhe para a esquerda e verá uma porta de metal, entre nela e vá para a próxima fase.

Middle East: Advent Palace

Entre agachado e comece a engatinhar escada acima. Pegue algumas minas SG, uma espada e quando chegar ao topo, encontrará um pouco de comida. Desça um lance de escada e vá para o átrio principal. Siga para direita e encontre uma mina de gás no caminho à sua esquerda, engatinhe até ela e pegue-a. Continue agachado e faça a curva para pegar outra mina de gás e suba correndo o lance de escadas. Vá em direção ao bar e engatinhe até a mina de gás para pegá-la. Pule o balcão para pegar munição e comida do outro lado, então pule de volta para o balcão e entre na única entrada da sala. Vá em direção da porta vermelha para mais uma animação.
Assim que a animação acabar, mergulhe na parede à sua direita. Abra o seu menu de armas e deixe de lado o operador. Use sua MK2 e ajude Meryl, se for preciso. Quando os FROGs estiverem todos mortos, ou nocauteados, pegue as recuperações (R) no balcão. Siga a equipe de Meryl até a escadaria, certifique-se de pegar alguns P90s no caminho. Desça as escadas com Meryl e sua equipe e use sua pistola para ajudá-los, use sua comida, caso precise. Então continue seguindo-os até a sala de jantar onde terá que ajudá-los a eliminarem os FROGs no perímetro. Certifique-se de pegar o Warning iPod Level 3 aqui. Quando a sala estiver limpa, siga em frente usando a junção do corredor entre a sala de jantar e a cozinha. Tranqüilize os FROGs que estão parados, siga a equipe de Meryl que irão descendo as escadas para o próximo lance. Proteja-se atrás do pilar central e assista a equipe eliminar os FROGs. Continue seguindo a equipe de Meryl até o banheiro e Akiba será nocauteado. Acorde-o agachando ao lado dele e pressionando ▲. Ajude a equipe a eliminar os FROGs restantes enquanto Akiba irá desarmar a armadilha. Após uma animação, passe rolando pelo buraco em vez de pular para baixo. Encontre uma GP30 e um pouco de munição seguindo em direção a sala. Retorne e pule para baixo, verifique o banheiro de trás para pegar algumas granadas. No armazém, você poderá pegar algumas granadas WP e comida. Então, siga a equipe de Meryl até a área do bar e ajude-os a eliminar os FROGs com seus tranqüilizantes. Feito isso, siga a equipe até onde eles irão abrir a porta de um elevador, pegue recuperação (R) na mesa perto do elevador e granadas de fumaça perto da poltrona antes de saltar em direção ao poço e assista a animação.

Middle East: Advent Palace Garage

Pegue os dois P90 próximos aos carros destruídos e pegue a estátua do soldado perto da entrada de onde veio. Pegue o P90, próximo da van estacionada e perto da pilha de entulhos, escale os entulhos e vá em direção ao beco. Escale as caixas.

Middle East: Crescent Meridian

Siga descendo o beco e troque para seu disfarce ME. Siga em direção às milícias de pé, após a animação, mova-se até a abertura na parede do lado direito da rua. Siga através do beco até encontrar uma escadaria e uma passagem. Ignore a passagem e escale a escada. Encoste-se na parede para conseguir uma boa visão dos PMCs, então, utilize seu tranqüilizador e comece a atirar na cabeça deles. Abaixe-se, siga engatinhando e siga as milícias e elimine os PMCs que restaram. Quando todos os PMCs estiverem nocauteados, a milícia irá anunciar a vitória. Volte descendo a rua onde a van está estacionada, desça pelo beco ao lado da van e escale a escada. No topo, pegue o Javelin atrás da construção, então corra para o outro telhado e pegue comida. Desça um lance de escada e vá em direção do andar destruído para pegar curativos. Desça mais um lance de escadas para pegar munição e desça para o nível inferior e corra até onde os PMCs estão escondidos, atrás dos sacos de areia. Suba a escada e, no telhado, corra para descer do outro lado.

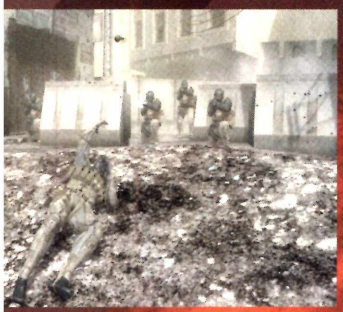
Middle East: Millennium Park

Após a animação, pegue todos os rifles e RPG que os soldados derrubaram, levante todos os corpos para pegar diversos itens. Troque para o octocamo, então desça e espere até que ele aja. Passe pela















escavadora e comece a engatinhar. Tranqüilize os dois PMCs que estão na esquina e continue engatinhando em direção a barricada de arames. Tranqüilize o PMC que está patrulhando atrás da barreira. Agache-se e passe pelo corpo do PMC. Passe pelo lixão no beco e entre no prédio abandonado através do buraco. Verifique a parte de trás das caixas de madeira para encontrar o Theme of Solid Snake. Suba as escadas, engatinhe e espere o octocamo agir, então, tranqüilize o guarda que está andando em direção à você rapidamente. Continue seguindo em direção a caixa de madeira no topo da escadaria e verifique atrás dela para obter munição. Pegue a MK17 dos PMCs e desça o buraco que ele estava escondendo. Verifique as caixas atrás do Snale para encontrar algumas granadas de fumaça. Abra a porta vermelha perto das caixas de mesma cor, pegue a comida debaixo da mesa se precisar. Abra o armário para encontrar supressor para a M4. Agache-se e tranqüilize o PMC que está patrulhando perto da entrada do prédio. Do lado oposto do armário onde estava o supressor, você encontrará um armário com mais munição. Engatinhe até o pátio aberto e tranqüilize o segundo PMC que está patrulhando perto da fonte. Siga passando à esquerda do grande galpão e espere o octocamo agir. Tranqüilize o guarda que está vigiando a torre e qualquer PMC que você avistar correndo ao redor do campo. Lembre-se de se abaixar de acordo com que vai se movendo através do campo. Vá para a direita e esconda-se ao redor das tendas do acampamento até que a parede seja avistada. Siga a parede e passe através da porta vermelha quando estiver visível.

ACT. 2 – SOLID SUN

Mission Briefing

Pressione ▲ e então L2 para controlar o Metal Gear Mark II a bordo do Nomad. Assim que ganhar o controle, conseguirá pegar a câmera digital debaixo da escrivaninha do Sunny. Siga em frente ao lado esquerdo do helicóptero e pegue a bateria perto das gaiolas dos frangos. Vá para o segundo andar onde está a cozinha do Sunny e pegue comida e munição. Pegue o iPod no caminho do banheiro após desligar o rádio do Sunny.

South America: Cove Valley Village

Engatinhe em direção a margem do penhasco e use a visão noturna para ajudá-lo a ver os PMCs mais facilmente. Atire nos PMCs guardando os rebeldes, que eles irão se equipar e começar a lutar contra os PMCs. Fique de pé e role em direção ao telhado do primeiro prédio. Aguarde o octocamo agir e comece a ajudar os rebeldes a eliminar os PMCs. Os rebeldes então irão destrancar o galpão atrás de onde eles foram tomados como prisioneiros, e onde você encontrará algumas armas e itens. Desça até o galpão e pegue os três itens. Agache-se e mova em direção a entrada. Continue ajudando os rebeldes tranqüilizando os PMCs. Quando todos os PMCs estiverem nocauteados, pegue suas armas e verifique cada corpo individualmente em busca de itens. Você encontrará granadas, munição, playboy, pentazamine e comida. No celeiro, você encontrará um C4 em um dos estábulos. Suba a escada e role através da passagem para pegar o SVD sniper e munição. No grande prédio perto do celeiro, você verá The Fury iPod e um buraco no chão. Desça pelo buraco para encontrar um supressor para M4, no balcão do segundo andar encontrará munição. Saia do prédio e mergulhe no balcão, e lá embaixo encontrará algumas granadas de fumaça.
Siga pelo caminho sujo até a varanda e suba a colina. Suba as escadas e pegue a petro bomb. Utilizando a visão noturna, ajude os rebeldes a eliminarem os PMCs na colina e siga-os através do caminho. Recolha as armas e munições dos corpos dos rebeldes e PMCs. Utilizando a visão noturna novamente, siga as pegadas passando pelas rochas e então, o Coronel Campbell irá chamar o Snake. Após o chamado, siga em frente e você irá encontrar um grande grupo de rebeldes. Agache-se na grama perto deles e espere o octocamo agir. Siga os rebeldes e ajude-os a tranqüilizar os PMCs enquanto está escondido. Com os PMCs eliminados, siga os rebeldes através das rochas e use o solid eye para chegar até o seu objetivo.

South America: Power Station

Siga em frente e deite-se na grama perto dos rebeldes. Ative a visão noturna e ajude os rebeldes, em silêncio, a eliminarem os PMCs usando a sua MK2. Fique deitado enquanto vagarosamente vai avançando em direção aos PMCs e certifique-se de tranqüilizar os PMC snipers. Assim que a maioria dos PMCs estiverem derrotados, engatinhe até a trincheira em frente a barricada de sacos de areia. Suba no caminhão e proteja a traseira. *Faça a volta pelo* caminhão e mais rebeldes irão juntar-se a luta. Eles tentarão entrar na área delimitada, ajude-os eliminando os PMCs e ao mesmo tempo, assistindo eles voarem devido a explosão da estação de energia. Procure por um sache SF no prédio da turbina e quando os rebeldes derrotarem todos os PMCs, eles anunciarão a vitória.

Dentro do prédio de comunicações, embaixo da mesa, você encontrará um pouco de comida e munição. No canto dessa sala também haverá munição para pegar. Debaixo do prédio, você irá encontrar curativos, garrafa de recuperação (R) e uma playboy. Suba a escada até os geradores e vá até a linha de força. Desça por outro lado do muro nas caixas e pegue o pentazamine. Haverá um PSS e uma tigela de comida no chão. No topo de uma das caixas de madeira, haverá uma caixa de munições para espingarda. Na base da torre, haverá um FIM-92A. Suba a escada da torre e pegue projéteis anestésicos, bem como uma mira de rifle. Desça a escada e volte para onde encontrou as munições para a espingarda, no todo da caixa de madeira. Desça pela parede e corra pelo prédio voltando para o outro lado da área delimitada. Saia da área delimitada pelos portões e vire a esquina. Siga em direção do veículo e uma animação iniciará.

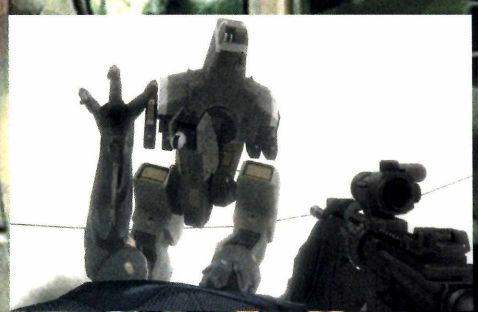
Após a animação, em vez de pegar o caminho da direita, pegue o caminho da esquerda perto da barricada colorida. Deite-se na grama e espere o octocamo agir, então encontrará alguns rebeldes. Próximo a pilha de lenhas, você encontrará uma playboy, comida e minas SG. Na mesa com o barril de madeira perto, haverá munição no chão e duas armas. Siga através do pequeno buraco perto da cobertura e pegue a recuperação (R), o PSS, e curativos na grama. Siga seu solid eye em direção ao ponto vermelho, isso o levará para a próxima fase.

South America: Confinement Facility

Deite-se no vermelho e espere até o octocamo agir. Pule as duas escadas abaixo e olhe à direita do Snake. Tranqüilize o guarda que estará parado. Vá para a esquerda e desça. Pegue a munição, tranquilize o guarda no caminho adiante. Pegue a MK17 dele e continue descendo o caminho através da passagem arcada. Perto das cercas, deite-se e misture-se com a grama. Troque para o modo de visão noturna para conseguir avistar os PMCs facilmente. Vagarosamente, vá avançando de modo que irá tranqüilizar os PMCs. Certifique-se de eliminar o PMC no topo da torre do relógio. Quando todos os PMCs estiverem nocauteados, os prisioneiros rebeldes começarão a se mover para fora do complexo. Corra para o grande depósito e pegue o VSS sniper atrás, bem como alguma munição. Então siga para o leste e entre na mina.

South America: Vista Mansion

Avance engatinhando ao longo do caminho até que os PMCs estejam à vista abaixo do Snake. Tranqüilize os PMCs e continue avançando caminho abaixo até que a animação comece. Continue abaixado e espere a escavadora bater no portão. Engatinhe pela estrada e espere o octocamo agir. Entre no composto e siga imediatamente para a esquerda. Suba as escadas, engatinhe e espere o octocamo agir e mudar para a mesma cor do jardim. Fique abaixado perto do balcão e comece a tranqüilizar os PMCs na varanda. Certifique-se de tranqüilizar o sniper que está em cima do balcão. Engatinhe até a varanda e abra a porta. Olhe rapidamente para a esquerda e pegue o pentazamine na poltrona. Siga à esquerda da sala e desça as escadas entre duas plantas. Dois PMCs irão de encontro ao Snake, corra de volta para a poltrona onde o pentazamine estava. Atire no quadro das duas imagens nuas, siga em direção as escadas e entre na única sala desse andar. Pegue a comida na mesa, caso precise, pegue a playboy da mesa em frente a cama e saia da sala para o telhado. Pegue a munição perto das caixas verdes e pule para baixo através da clarabóia. Desça as escadas e ative solid eye para assegurar que o Snake irá encontrar todos os itens no porão, e então, no final do porão, suba as escadas.



South America: Research Lab

Rapidamente, entre no seu menu de armas e desabilite o operador. Equipe o Twin Barrel Shotgun, volte para trás e vire à direita. Agache-se debaixo da pintura no saguão, equipe a MK2 e atire nos Haven Troopers



à medida que eles forem aparecendo. Pressione R3 para alterar para a esquerda e para a direita, dando assim uma melhor visão. Não saia dessa posição até que todos os Troopers estejam incoscientes. Quando o sinal de perigo desaparecer, continue seguindo pelo saguão.

Boss: Laughing Octopus
Arma necessária: Twin Barrel (V-Ring), MK2, Stun Granades, M4 Custom
Itens necessários: Comida e Solid eye

Assim que a batalha começar, equipe rapidamente o Twin Barrel com os V-Ring e dispare contra o boss. Saia da sala rapidamente e quando o boss lançar suas bombas voadoras, use sua M4 enquanto recua. Então, o boss irá se fundir com a parede, porém será fácil encontrá-lo com a visão noturna. Aproxime-se do boss e atire com o Twin Barrel. Toda vez que o boss estiver atordoado o sufuciente, ele irá enrolar-se e lançar tinta. Quando fizer isso, afaste-se e evite ser cegado. Ocasionalmente ele irá lançar bombas voadoras ao mesmo tempo e tentar se misturar com o ambiente, fazendo que ela possa aparecer em diversos objetos, tais como máquinas, caixas, esculturas etc. Há alguns V-Rings disponíveis debaixo da escrivaninha no laboratório. Quando sua vida estiver pela metade, ela tentará imitar a Naomi Hunter, ou um Haven Trooper, mas você sempre poderá ver a diferença utilizando o solid eye. Se o Octopus ficar enrolado e tentar atacar rolando, tente subir no topo de uma mesa, ou caixa e assim que a vida dela estiver finalizada, você verá uma animação. Após a animação, utilize as Stun Granades e arremesse em frente ao boss para matá-la facilmente. Assegure-se de que Snake se afaste constantemente para evitar o ataque de abraço, que irá drenar psyche e vida.

South America: Mountain Trail

Rapidamente, ative a visão noturna e siga as pegadas na trilha. Quando as pegadas se dividirem em múltiplas direções, siga as pegadas da esquerda (as pegadas são triangulares). Quando o Snake chegar à ponte, deite-se e lentamente cruze-a. Encontrará então um PMC observando à direita e do outro lado da ponte haverá outro patrulhando próximo a grama. Nocauteie-o e pegue a M60E4 dele. Siga o caminho da direita até que as pegadas se dividam novamente. Nocauteie o sniper na abertura no topo da colina antes de continuar. Mova-se pela colina e agache-se na grama. Use o solid eye para localizar o soldado através da cerca e atire nele na cabeça. Pegue a chave mestra dele antes de proceder até o rio atrás dele. Cruze o rio, pegue o caminho da direita e a partir desse ponto, o Snake encontrará soldados Haven Trooper, que serão capazes de ouvir o som que a visão noturna emite. Caso eles consigam ouvir o Snake, elimine-os rapidamente.
Siga as pegadas triangulares e ocasionalmente ligue o solid eye para ter referência. Então, o Snake chegará em um estreito caminho de rochas coberto com grama antes de uma passagem arcada feita de pedra. Elimine o PMC selecionando a espada. Agache-se e pegue a espada novamente. Quando o caminho se dividir novamente, ignore as marcas de mão e siga o caminho de pegadas à esquerda. Os caminhos irão se encontrar no final, no entanto, o caminho da esquerda é o mais simples para seguir. Tranqüilize o Haven Trooper com o DSR-1 e pegue-o dele novamente. Suba a colina onde ele está deitado e use o solid eye a fim de localizar a cabeça de um inimigo. Engatinhe em frente e atire no PMC. A maior parte das pegadas agora irão se encontrar em um único caminho. Nocauteie o PMC no caminho e continue seguindo as pegadas entre o estreito caminho de rochas e o Otacon enviará uma mensagem para o Snake. Quando ele o fizer, significará que o Snake está bem perto da mina onde Naomi foi agarrada, entre na mina para encerrar a fase.

Chase Sequence

Apesar do que o Otacon disse, não utilize a metralhadora no topo do veículo do Drebin imediatamente. Antes, entre no menu de armas e equipe o Twin Barrel Shotgun V-Ring. Quando o Drebin parar o veículo, saque a Twin Barrel e comece a eliminar os PMCs zumbis. Se algum deles subir no veículo, use o CQC, ou o Twin Barrel neles.
Na segunda area, quando o Drebin parar o veículo, equipe a metralhadora de torre e use-a para matar as unidades Gekko apenas, evitando acertar os PMCs zumbis. Quando o Snake tiver matado Geckos o suficiente pelo caminho, o Drebin continuará dirigindo.
Na próxima área, quando o Drebin começar a reclamar, atire na metralhadora do veículo inimigo. Quando o Drebin parar em frente a uma porta, comece atirando com a metralhadora e não pare até que ambas as portas tenham sido demolidas.
Após Drebin dirigir através das grandes portas, permaneça na metralhadora de torre e comece a atirar em qualquer Gekko que se





aproximar do veículo. Quando os Gekkos começarem a perseguir o veículo, comece a atirar em suas pernas para diminuir o passo deles, ou destruí-los.

South America: Market Place

Seja rápido, equipe comida e comece a correr através do Mercado. Olhe no mapa para encontrar o caminho. Antes de alcançar o helicóptero, um Gekko estará guardando uma barreira entre o Snake e o helicóptero. Role através da abertura para evitar ser atingido pelo Gekko.

ACT. 3 – THIRD SUN

Mission Briefing

Selecione o Metal Gear Mark II assim que o resumo começar. Dessa vez, utilize o Mark 2 para eletrocutar o Otacon, Dr. Naomi e o Sunny individualmente com o FaceCamo. Há dois tipos de munição em frente ao helicóptero, bem como um iPod ao lado da geladeira no segundo andar e uma bateria próxima da cama do Sunny. Um curativo estará disponível no banheiro. A contagem dos itens que o *Snake pegou* através das missões, podem ser vistos no balcão que segura a TV, perto da mesa do rádio.

Eastern Europe: Midtown S Sector

Entre no menu de camuflagem e equipe o octocamo automático e o FaceCamo. Siga em frente pela rua com o sinal equipado. Uma animação surgirá. Após a animação, deite-se atrás da van e espere o membro da resistência passar e comece rastejar atravessando a rua. Certifique-se de manter uma certa distância entre o membro da resistência e o Snake. No meio do caminho, na rua, você ouvirá um anúncio de um PMC através dos falantes. Siga o membro da resistência de acordo com que ele for atravessando a rua. Quando ele chegar perto da área de construção, vá para trás do bloco de construção e tranqüilize o soldado PMC no meio da rua. Aguarde até que o membro da resistência vá checar o corpo do soldado PMC. Então, siga-o pelo caminho de volta e assegure-se que o Snake esteja sempre engatinhando. O membro da resistência então irá subir um lance de escadas até um peitoril, continue seguindo-o. Quando pular peitoril, tranqüilize o PMC no chão. Desça e siga o membro da resistência quando ele começar a se mover novamente. Pegue a MK17 do PMC. Ao topo da rua, espere na esquina enquanto o membro da resistência olha para trás. Quando ele cruzar a rua e entrar em uma grande passagem, faça o mesmo.

Eastern Europe: Midtown Central Sector

Entre agachado e mova-se ao longo da cerca até que o Snake chegue ao final. O membro da resistência irá olhar para trás novamente. Um PSS está disponível atrás do bloco de construção. Siga o membro da resistência de acordo com que ele vai deixando a área através da porta.

Eastern Europe: Midtown S Sector

Rapidamente, deite-se e veja a forma com que o membro da resistência chega até o parque. Siga-o até lá e misture-se com a grama. Tranqüilize os dois PMC que entrarão no parque e espere até que o membro da resistência se mova. Quando o membro da resistência sair do parque, espere até que ele esteja fora de visão antes de segui-lo escada abaixo. Deite-se no meio da rua e espere o octocamo agir. Quando o membro da resistência se mover para o topo da rampa, siga-o através do estacionamento. Ele irá descer um lance de escadas, espere até que ele vire a esquina antes de se mover escada abaixo e misture-se com a rua. O membro da resistência irá passar por uma entrada. Espere até que ele se mova novamente antes de fazer seu movimento. Ele ainda irá parar em outra entrada. Assegure-se que você não o esteja seguindo perto demais. Ele irá seguir para uma entrada arcada que levará a uma parte diferente da cidade, siga-o.

Eastern Europe: Midtown NE Sector

Deite-se no meio da rua e misture-se com ela. Olhe para a esquerda e veja o membro da resistência atravessar a rua pela van, siga-o quando ele o fizer. Quando ele chegar perto de um refletor, siga-o mantendo uma distância segura, mas mantenha-se atrás do carro. Quando ele passar pelo carro, ele irá passar por uma entrada. Fique um pouco para trás enquanto ele olha para trás. Quando ele continuar, tentará caminhar para trás de dois PMCs. Tranqüilize os PMCs para que o membro da resistência não seja pego. Pegue as escadas e pegue a munição que está no piso elevado. Desça as escadas enquanto engatinha e o membro da resistência irá passar pelo Snake. Engatinhe em direção a van onde haverá mais munição. Siga-o à medida em que ele vai descendo a rua em direção a uma área diferente.

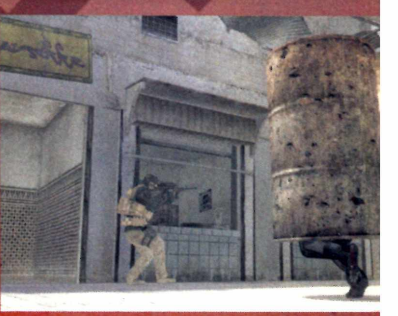
Eastern Europe: Midtown N Sector

Siga em frente e esconda-se na entrada, então, o membro da resistência aparecerá em um uniforme de PMC. Vá até o local onde ele estava e pegue curativos e comida





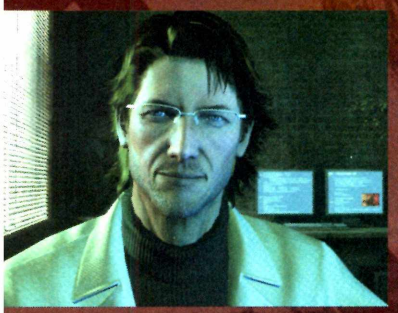
















em cima de algumas caixas. Volte para o beco e siga-o pela trilha. Tranquilize os dois PMCs que estão de pé perto do barril de óleo. Siga o membro da resistência de acordo com que ele for mudando de rua. Equipe o solid eye no normal e tranqüilize os PMCs verdadeiros no grupo onde o membro da resistência se juntou. Siga-o assim que ele deixar o beco e seguir pela calçada. Veja-o atravessando a rua e continue seguindo. Pegue a comida na rua se precisar, as granadas no beco e continue a segui-lo. Siga-o através da rua e rapidamente misture-se com a parede. Um veículo de patrulha ficará voltando regularmente. Quando isso acontecer, misture-se com a parede agachando-se e evite ser visto. Ao final da rua, o membro da resistência irá voltar com a sua roupa normal. Siga-o em direção a porta e uma animação começará.

Chase Sequence

Assim que a perseguição começar, certifique-se de ter equipado a sua Twin Barrel (V-Ring), bem como a sua Mark 2. Comece atirando com a Twin Barrel nos Haven Troopers e nos soldados PMC de acordo com que forem aparecendo. Caso uma Hummvee apareça com um atirador no topo, atire com o Twin Barrel no atirador. Se algum Haven Trooper pular no topo da van, priorize atirando nele. Assegure-se de usar comida e eliminar qualquer inimigo o mais rápido possível. Quando a animação na ponte ocorrer, comece usando o Twin Barrel para atirar nas aeronaves que irão atacá-lo. Os V-Rings devem ser o suficiente para destruir as aeronaves.

A Raging Raven poderá ser atingida nesse ponto, porém não irá afetá-la. Quando um caminhão aparecer com um atirador no topo, atire nele. Uma barricada de caminhões irá aparecer, tente acertar os atiradores se possível. Evite bater nos obstáculos a fim de não matar nenhum Frog.

Boss: Raging Raven
Armas necessárias: Mosin-Nagant, MK2, Twin Barrel, Stun Granades
Itens necessários: Solid eye e comida

No começo da luta, vá até o Drebin shop e compre o Mosin-Nagant, bem como munição extra. Equipe o Mosin, a MK2, o Twin Barrel e as Stun Granades. Corra e suba o primeiro lance de escadas e mantenha essa posição na maior parte da luta. Quando a Raging Raven bater na parede, use o Mosin em terceira pessoa contra ela. Mova-se para a esquerda e direita para evitar os tiros de granada dela. Após tê-la acertado uma certa quantidade, ela sairá voando. Repita o mesmo processo quando ela retornar. Assegure-se que o Mosin esteja carregado toda vez que ela fugir. Caso um bip chato comece a tocar, corra para o topo da torre para evitar os ataques. Haverão V-Rings e um iPod no topo. Caso a Raging Raven desapareça por um longo tempo, corra para o telhado e procure por ela com o solid eye. Use o zoom do Mosin e atire nela quando estiver descendo no telhado. Feito isso, volte para a escadaria inicial e repita o processo até que ela seja derrotada. Caso não consiga tempo para recarregar o Mosin, troque para o Twin Barrel.



Feito isso, vá para o topo da torre e encontre a Raging Raven. Se ela te agarrar, chacoalhe-a e pressione ▲ para arremessá-la. Utilize as Stun Granades para derrotá-la. Após a luta, uma FaceCamo e um Granade Launcher serão adquiridos.

ACT. 4 – TWIN SUNS

Mission Briefing

O Metal Gear Mark III tomará o lugar o Metal Gear Mark II. Pegue a garrafa de recuperação perto da gaiola de frangos. Pegue a munição perto do armário de armas, uma bateria no chão perto da TV e um iPod perto da cama.

Dream

Nessa parte, o Snake terá que repetir uma das primeiras fases do Metal Gear Solid 1. Tudo que tem que ser feito é engatinhar através da passagem do prédio para terminar o sonho. O modo alerta nessa parte não consta no jogo atual.

Shadow Mose: Canyon

Seja rápido, equipe o FaceCamo, retire o sinal interno, ligue a visão noturna e encontre as munições em volta da área em que você está. Deite-se e deixe o octocamo agir com a neve. Engatinhe para esquerda e fique atrás das rochas. Isso enganará Gekko. Recolha as Chaff Granades na parte central. Siga para a parte de trás da área até o elevador para encontrar comida. Entre debaixo do caminhão para encontrar o MK23. Entre nos depósitos ao lado e pegue uma variedade de armas e itens. Engatinhe através das passagens e alcance as salas. Quando pegar todos os itens, equipe algumas Chaff Granades e arremesse uma através da porta da frente. Corra para dentro e siga para a direita do tanque. Pare na sala ao lado, antes de rolar por baixo da porta do grande hangar e voltar *para fora* de onde o Snake lutou contra o Vulcan Raven no MGS1. No meio do caminho, haverá Gekkos do outro lado. Agache-se e vagarosamente siga à esquerda e pegue a música no buraco das rochas. Engatinhe por debaixo da porta gigante e vá para a próxima fase.

Shadow Moses: Nuclear Warhead Storage BLDG 1F

Caso necessite, pegue a comida na rampa. Engatinhe por debaixo da porta e siga para o armazém de mísseis. Pegue a munição em volta e siga em direção a traseira do caminhão. Procure por um Stinger atrás da caixa. Siga para a porta e assista a uma pequena animação. Siga para o elevador e leve-o para B2. Quando chegar ao fundo, siga a direita e pegue munição, comida e um iPod. Pegue o lançador de mísseis M72 no seu caminho de volta ao elevador. No elevador, pegue o caminho estreito para o antigo laboratório do Otacon. Chegando lá, durante a animação, você terá que colocar o número 48273.

Após a animação, pegue curativos, comida, granadas 40MM, refeição instantânea, a playboy e a recuperação no laboratório antes de sair. Deixe o laboratório e abra seu menu de armas, equipe ou o M72, ou o RPG-7. Siga em direção ao chão de metal e deite-se quando Gekko aparecer. Quando Gekko se mover pela sala e sair da visão, siga em frente e espere o octocamo agir para a textura do chão. Siga em frente e atire um míssel no Gekko quando ele estiver virado. Mire na cúpula que é a cabeça. Quando Gekko estiver morto, use o elevador e volte para o primeiro andar. Desça as escadas e vá para a porta norte. Quando o Snake chegar na porta norte uma pequena animação passará. Arremesse pentes de bala vazios pela sala para distrair Gekko até que Otacon destrave a porta.

Shadow Moses: Snowfield & Communications Tower

Misture-se com a neve usando o octocamo, vá para o armazém descendo a rampa e pegue armas e munição. Pegue as Stun Granades na rampa e siga em frente passando pelo armazém desça.

Boss: Crying Wolf
Armas necessárias: Mosin-Nagant, MK2, Stun Granades
Itens necessários: Comida e solid eye

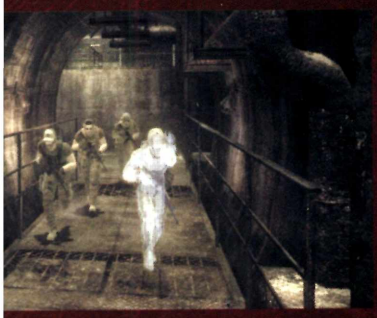


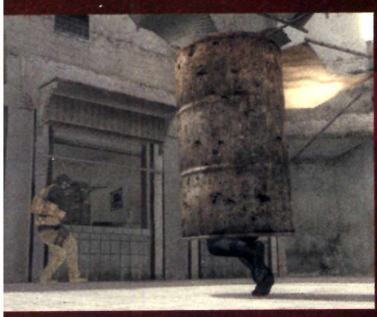
Deite-se imediatamente e equipe a visão noturna. Comece tranqüilizando os Haven Troopers que estão por perto. Durante essa luta, tente se manter em movimento e constantemente verifique os FROGs cercando o Snake. Tranqüilize qualquer FROG que estiver por perto. Quando a Crying Wolf estiver visível, use o Mosin e atire no rosto dela. Caso ela comece a atirar com sua arma elétrica, comece a rolar para evitar ser atingido. Se ela começar a agredi-lo, corra para longe e evite ser atropelado, e se ela pousar em cima do Snake role para evitar ser prensado. As munições estão espalhadas pelo mapa. Quando estiver imóvel, não se esqueça de deitar o tempo todo. Tome cuidado com os FROGs na torre. Se possível, atire nos FROGs caídos para assegurar que eles estejam mortos. No canto do mapa, perto do Hind D quebrado, encontrará um FIM-92ª.

Quando ela se transformar para a forma bela, corra e pegue imediatamente a boneca e use a Stun Granades para eliminá-la.

www.universoeditorial.com.br













Após a luta o Snake irá adquirir a Rail Gun e um FaceCamo. Entre no prédio e desça as escadas até a Fornalha.

Shadow Moses: Blast Furnace

Corra para frente e fique contra a parede, se precisar pegue comida e atravesse. Do outro lado, corra através da ponte e caia. O Snake irá aterrisar em um chão arranhado. Desça novamente e use o elevador, enquanto estiver nele um flashback começará.

Shadow Moses: Casting Facility South

Quando chegar a base, equipe a Rail Gun e carregue-a. Atire uma vez na cabeça do Gekko. Corra pela sala e suba um lance de escadas. Use o Rail Gun nos Gekkos da próxima sala. Use o MK23 nos outros inimigos. Assegure-se de que a lanterna do MK3 esteja apagada. No centro do condutor, deverá encontrar um Javelin e algumas granadas 40MM. No final da sala, desça as escadas e pegue munição que precisar. Troque a MK23 para o Chaff Granade.

Shadow Moses: Underground Base

Siga em frente descendo as escadas e pegue munição se precisar. Engatinhe através da passagem e arremesse uma chaff grenade. Corra adiante, suba as escadas e passe pela porta.

Boss: Vamp
Armas necessárias: MK2, Mosin-Nagant, Twin Barrel, Stun Granade, Rail Gun
Itens necessários: Comida, solid eye e seringa

Equipe a comida e as armas não letais. Continue andando e atirando em Vamp. Quando o Vamp parecer estar derrotado, vá para perto do corpo dele com a seringa pronta. Agarre Camp e pressione ▲ para anulá-lo.

Split Screen: Gekko Battle

Durante essa luta, equipe comida e a Rail Gun. Após atirar em cada Gekko, certifique-se que a Rail Gun esteja totalmente carregada. Se algum Gekko se ajoelhar e suas luzes começarem a piscar, mate este primeiro, pois ele está prestes a se auto-destruir. Mais comida e munição para a Rail Gun, você pode encontrar atrás do REX. Um tiro deve ser o suficiente para cada Gekko.

Metal Gear Rex Sequence

Pilote o Rex e repetidamente aperte ✖ para acelerá-lo. Ignore os Gekkos e corra deles. Ocasionalmente o Rex terá que mover para a direita. Quando isso acontecer, aperte ✖ e mova o analógico para a direita. No meio do caminho, Raiden irá pular fora.

Rex vs. Ray: Gear On Gear Action: Gears Of War

Assim que a batalha começar, imediatamente troque para os mísseis anti-tanque e entre na visão de primeira pessoa. Lance a maior quantidade de mísseis possíveis em Ray. Quando o lançador estiver vazio, use o Gatling Gun. Se Ray se aproximar de Rex, aperte ▲ para contra-atacar Ray com laser. Fique alternando entre utilizar o Gatling Gun e os mísseis antitanque. Tente ficar em movimento durante a batalha.

ACT. 5 – OLD SUN

Mission Briefing

O Metal Gear Mark III não poderá seu usado nesse caso, então não fique tentando, embora a câmera ainda possa se mover.

Outer Haven – Ship Bow (a loja de Drebin está com 50% de desconto)

Equipe a MK2, o Mosin-Nagant, o Twin Barrel e as Stunt Granades. Destrave o M60E4 e equipe-o no último slot de armas. Equipe o FaceCamo. Deite-se do lado esquerdo e tranqüilize os Haven Troopers que estão avançando. Siga à esquerda e deite-se uma vez a cada poucos segundos. Os Haven Troopers irão cair dos andares superiores. Tranqüilize-os conforme forem aparecendo e pegue as P90 deles. Quando as caixas bloquearem o caminho, vá contra a fumaça e passe por ela. Continue avançando até que o Snake chegue ao final. Deite-se entre as caixas e a fumaça e espere pela artilharia que irão destruir um Gekko. Quando outro Gekko se virar, corra em direção a pequena porta d'água e abra rapidamente. Obtenha armas e munições aí dentro antes de entrar no elevador.

Outer Haven: Command Center

Rapidamente, retire o M4 e comece usando o Twin Barrel (V-Ring) nos Haven Troopers. Certifique-se de que a comida está equipada. Você encontrará munições espalhadas pelo mapa. Eventualmente os Haven Troopers irão atacar por baixo do balcão. Use o Mosin para eliminá-los. Quando conseguir eliminar todos eles, a luta contra o boss iniciará.

Boss Battle: Screaming Mantis
Armas necessárias: M60E4, MK2, Mosin-Nagant, Stun Granades
Itens necessários: Seringa, comida e solid eye

Assim que a batalha começar, use a seringa no Snake. Imediatamente, atire em Meryl no rosto com o Mosin-Nagant e equipe a comida. Troque para o M60E4 e atire contra a boneca Mantis. Caso ele acerte

o Snake com um disparo laranja, use a seringa em Snake.
Após conseguir acertar a boneca duas vezes, aparecerá uma pequena animação. Continue tentando atirar nas bonecas enquanto tranqüiliza Meryl e os Haven Troopers. Após acertar o fantoche suficientemente, outra pequena animação começará. Tranqüilize Meryl e continue atirando no fantoche. Quando o fantoche cair, pegue-o. Continue a batalha até que outro fantoche caia. Equipe a boneca Mantis no menu de arma e ataque o Screaming Mantis com ela. Chacoalhe o controle quando o jogo mostrar o ícone.
Imediatamente, pegue a figura do Screaming Mantis antes de usar o Stun Granade no Screaming. Após a batalha, um FaceCamo será habilitado.

Outer Haven: Missile Hanger

Equipe o M60E4 e desça a sala correndo. Após uma animação, atire em uma multidão de robôs. Após ter eliminado alguns deles, role através da multidão e continue descendo a sala.

Split Screen: Microwave Hallway

Desça o corredor até o Snake cair. Aperte ▲ para fazer com que o Snake continue se movendo.

Encounter: The Twin Snakes

Aperte R1 em uma rápida sucessão para conseguir efetuar combos. Quando a maior parte da vida do Liquid tiver sido esgotada, ela se tornará o Liquid Ocelot. Quando esse tiver tomado dano o suficiente ele se transformará em Ocelot. Se o Ocelot atirar o Snake no chão, pressione ▲para esquivar-se do ataque. Quando o Old Snake começar a jogar, aparte repetidamente R1 para golpear e acabar com a vida do Ocelot.

Comandos Básicos

✖ – Agachar, rolar, rastejar, aceitar
● – Cancelar, recarregar
▲– Ficar contra a parede, usar escadas, escalar objetos
■ – Alternar entre mira automática e manual
Analógico Direito – Controla a câmera
Analógico Esquerdo – Controla os movimentos do personagem
Digital Pad (Cima/Baixo) – Aumenta e diminui o zoom
R1 – Ataque
L1 – Aponta/prepara a arma
R2 – Tiro secundário, inventário de armas, troca rápida de armas
L2 – Itens do inventário, troca rápida dos itens
Start – Menu
Select – Help

www.universoeditorial.com.br



PS3

SOULCALIBUR IV

Superguia com os principais golpes dos 28 lutadores do game

Atraindo um número de fãs cada vez maior, a série Soulcalibur chega à versão IV (são cinco games no total, se somarmos Soul Blade), trazida pela Namco para a geração de consoles atuais, incluindo o PlayStation 3.

Mesmo se você já estiver acostumado com dinamismo, beleza, grande número de jogadores, ótima jogabilidade e golpes espetaculares da franquia, Soulcalibur IV ainda pode te surpreender. Todas essas características foram muito bem pensadas e executadas com perfeição pela equipe da Namco. Somando-se a isso novos elementos, como a barra Soul Gauge (uma barra de energia para golpes especiais), Critical Finish (golpes especiais para finalizar a luta, semelhante ao Fatality de Mortal Kombat) e o Active Time Battle (novo modo de jogo).

Neste especial, reunimos os principais golpes de todos os lutadores da versão PS3 do jogo. Algumas combinações de golpes só serão executadas com sucesso se o personagem estiver em alguma posição especial, mas, nesses casos, colocamos a devida posição ao lado da combinação de golpes.

Soulcalibur IV apresenta quatro botões de golpes principais: H, V, C e D. Junto com os comandos direcionais, esses botões ou as combinações deles controlam cada ação que você fará no game. Veja abaixo o golpe executado por cada um dos quatro botões.

H – Permite que você execute ataques horizontais

V – Baseia-se em ataques verticais

C – Executa ataques baseados em chutes

D – Botão de defesa contra os ataques dos oponentes

As listas de golpes de cada personagem estão exibidas da seguinte maneira: primeiro, o nome do movimento especial. Abaixo, a combinação de botões para executá-lo e, finalizando, uma breve descrição do ataque.



Cadê o Yoda?

Como você perceberá ao terminar de ver a lista de golpes, os movimentos do mestre Yoda não estão presentes. Ao mesmo tempo, você também deve ter ouvido falar ou até visto imagens e vídeos com o pequenino Jedi lutando contra outros personagens. Então, apenas como explicação aos mais desavisados, Yoda só faz parte da versão Xbox 360 do game, enquanto que Darth Vader é exclusivo para PS3. Portanto, essa é a razão da inclusão do maior vilão da história do cinema e da exclusão de Yoda nesse guia.

DARTH VADER

Vader não é um homem rápido, mas o que ele carece em velocidade é adicionado em dobro no quesito força. Monitorar o medidor da Força com cuidado é a chave para executar os melhores golpes de Darth Vader. Atacar com o medidor baixo dará ao oponente a grande chance do contragolpe. Apenas para lembrar, Darth Vader está disponível exclusivamente para a versão PlayStation 3 do game.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

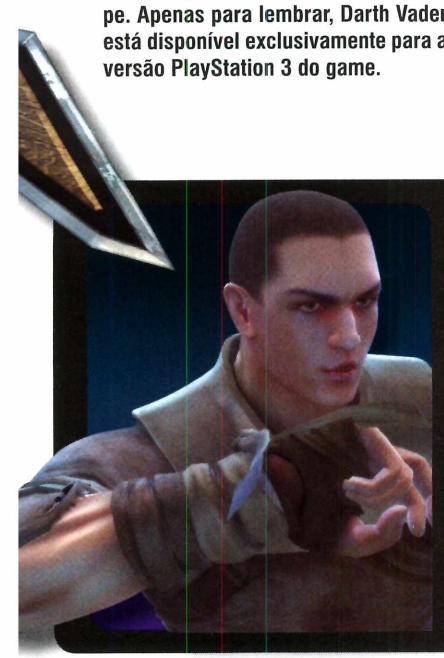
Force Hang ..... ← + H + V
Esse movimento básico é provavelmente o que melhor utiliza o medidor da Força. O Force Hang pode ser usado após derrubar um inimigo para jogá-lo para fora da arena.

Imperial Buster ..... → + V, V
Um dos poucos ataques rápidos de Vader. É um golpe médio, de pouco alcance e se torna perigoso para contragolpes se o inimigo conseguir bloqueá-lo.

Imperial Storm "Force Cannon" ..... → + V, V, D ↙ + H + V
Combo rápido e que utiliza os benefícios de velocidades do golpe acima; porém, consegue causar muito mais danos.

Charging Thrust ..... ↘ + V
Ataque médio bastante rápido com grande alcance e boa recuperação.

Fear Strike ..... ↓ ou ↑ + H + C
Similar ao golpe Hilt Thrust (↓ ou ↑ + H) também de Vader, esse ataque é um bom contragolpe a ataques verticais.



THE APPRENTICE

The Apprentice pode se tornar um personagem forte, principalmente nas mãos de fãs de combos. Sua velocidade e repertório de ataques cria boas oportunidades de combos e fazem dele um lutador ofensivo. Ataques como o Leg Sweep e o Star Divide (↘ + V) estão entre seus melhores combos.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Orbital Thrust ..... ↓ + C, H
Esse combo rápido permite que você comece com um golpe fraco e use, em seguida, um médio.

Leg Sweep ..... ← + C
Embora esse golpe seja um pouco lento, ele possui um bom alcance por ser um ataque baixo.

Force Blast Combo ..... ↘ ou ↗ + V, V
O bom desse combo é que o segundo golpe acaba com a defesa do oponente se ele tentar bloqueá-lo.

Combo ..... H + C, H, H → + H ↘ + H ↑ H, H, V, V
Excelente combo que causa um grande dano ao oponente, desde que o primeiro ataque seja um contragolpe.

Star Raid Lightning ..... V + C (durante a levitação)
Você pode usar esse ataque após lançar o oponente para o alto para conseguir mais danos.



HILDE

Não demora mais do que uma rápida olhada nas armas de Hilde para descobrirmos que ela é a melhor personagem no quesito alcance. Use sua longa lança para manter seus oponentes o mais longe possível. A limitação de seu alcance está na força, já que todos os seus golpes fortes são basicamente verticais, com pouco alcance horizontal.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Lightning Horn ..... → + V, V, V
Essa rápida combinação de três golpes é excelente para abrir uma distância entre você e o oponente.

Double Kick ..... ↙ + C, C
Não há nada de mais nesse ataque, mas ele faz seu trabalho bem feito com um chute baixo seguido por um médio, forçando o oponente a trocar a guarda entre baixa e alta.

White Torch ..... ↘ + V, H
Esse combo de ataque médio é executado de forma rápida, podendo até tirar os oponentes da arena dependendo do local onde for feito.

Mystic Star ..... Segure H, solte H, H
A execução desse ataque é única, já que você deverá segurar o H, soltá-lo após alguns segundos e depois apertar o H novamente.

Double Avalanche & Pulverize ..... → + V + C, ↘ + H + V
O ataque Double Avalanche & Pulverize é uma boa opção quando houver distância entre ela e o oponente, já que é mais seguro arremessá-lo de longe.



MAXI

Maxi é um personagem bastante único, pois quase todos os seus ataques o deixam em posições diferentes. Essas posições, por sua vez, exigem suas próprias séries de movimentos. Ter o domínio de Maxi exige bastante paciência e atenção, pois é importante aprender quais movimentos levam a determinadas posições e quais ataques podem ser feitos quando estiver nelas

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Illusion Kicks ..... ↓ + C, C ou ↓ + C, V
Esses dois movimentos separados dão um exemplo básico do potencial de Maxi em misturar golpes.

Dragon Scream/Illusion Kicks ..... C, C (no alto)
Na primeira chance encontrada enquanto estiver se defendendo com Maxi, contra-ataque o oponente rapidamente com esses dois chutes.

Guillotine Kick ..... ↓, ↑ + C, C
Ataque parecido com um combo. Porém, ele só será um combo se for feito como contragolpe.

Serpent's Desire ..... H + C, H, H, V
A parte H + C desse movimento desencadeia a posição Left Inner, que também pode ser alcançada por outros ataques.



VOLDO

Sem dúvidas, Voldo é o personagem mais complicado para se jogar. Semelhante a Maxi, quase todos os seus ataques o deixam em posições diferentes. Mas, insistindo com Voldo e tendo paciência para aprender suas posições e como utilizar melhor os golpes em cada uma delas, você terá um personagem muito forte nas mãos.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Katar Splitter Combo ..... ← + V, →, →
O primeiro ataque nesse combo é médio e possui um excelente alcance.

Rat Cheeze ..... ↙ ou ↖ + V, V, V
Esse trio de ataques baixos é uma boa maneira para conseguir pular sobre um oponente se você utilizar o "8-way-run" para escapar dos ataques inimigos.

Rat Drill ..... ↘ + V (agachado)
O alcance desse ataque médio é fantástico para um personagem do nível de Voldo.

Mad Slap ..... ← + C, H (de costas)
Combo bastante rápido e que consegue causar grandes danos ao seu oponente quando você estiver de costas.

Bad Luck Combo ..... V, V + C (no ar)
Esse ataque é um bom contragolpe para um ataque baixo que você tenha conseguido bloquear.





TIRA

Com a exceção de a algumas posições, Tira é uma lutadora bastante simples para jogar. Ela é muito rápida, não conta com um longo alcance em seus golpes e também não consegue causar grandes danos, mas é excelente para combinar ataques e para golpes laterais, tornando-a eficiente nas mãos dos jogadores ágeis.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Low Swoop ..... ↙ + H
Tem um bom alcance para um ataque baixo. Outra vantagem é que um dos golpes derruba o oponente e o torna vulnerável a outros ataques.

Chattering Pinion ..... ←, ← + H (na posição Gloomy Side)
Esse movimento é perfeito para contragolpear um ataque vertical.

Canary Waltz ..... ← + H, ↓ + H ou ← + H, V (na posição Jolly Side)
Uma combinação bastante básica, mas que força seu oponente a ser muito rápido se quiser bloqueá-lo.

Flageolette Fin ..... →, ↘ ou ↗ + H, H (na posição Jolly Side)
Pense nesse golpe como um equivalente do Chattering Pinion, mas na posição Jolly Side.

Piercing Talon Strike Combo . ← + C, V, ↓, ↓ + V (na posição Jolly Side)
A primeira parte desse combo funciona em qualquer posição de Tira, ainda que ele consiga ser mais forte na posição Jolly Side.



MITSURUGI

Mitsurugi é bastante rápido por ser um personagem forte e conta com um bom número de ataques baixos que, quando usados com freqüência, se tornam poderosos. Trata-se de um personagem bastante ofensivo, mas que também sabe defender, combinando ataque/defesa como poucos personagens no game.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

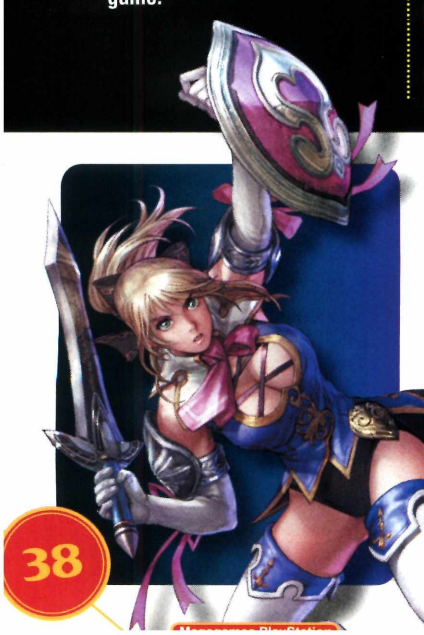
Thin Slicer ..... ↙ + H
O Thin Slicer é um dos melhores ataques baixos. Ele sai com bastante velocidade, tem bom alcance e pode ser alterado para um ataque médio apertando V.

Stalk Reaper ..... ↓ + C, V
Além de executar um ataque baixo e médio, esse combo também derruba o oponente e o deixa "preparado" para levar outro golpe (use →, → + V com o adversário no chão).

Heaven Cannon Combo ..... ↘ + V, ← + C, V
Não há nada espetacular nesse combo, mas ele causa grandes danos.

Wind Hole Vortex ..... ← + V
Ataque médio que se torna um dos melhores caminhos para chegar à posição Mist de Mitsurugi.

Wind Stitch & Wind Torture & Mist Pursuit ..... V, V, V ou V, ← + V ou V, C (durante a posição Mist)
Para executar os combos, aproveite o momento em que o personagem fica na posição Mist.



CASSANDRA

Se você gosta de personagens cujos golpes são fáceis de entender e que tenha um bom potencial de combos, Cassandra é a sua mulher ideal. Não há muitas posições alternadas para se preocupar ou confundir, mas ainda assim ela traz algumas peculiaridades.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Cascade Blade ..... ↑ + H + V, C
Os dois golpes nesse pseudo combo não se tornam um combo de fato, a menos que o primeiro ataque seja um contragolpe. São ataques rápidos; o primeiro é baixo e o segundo é médio.

Undertow ..... ↙ + H
Esse ataque baixo e veloz derruba os oponentes e conta com um bom alcance.

High Knee Combo ..... ↘ + C, ↘ + V, ↓, ↘, → + V
A joelhada alta de Cassandra (↘ + C) deixa o oponente sem ação temporariamente, permitindo a execução do resto do combo.

Shield Nova ..... → + V
Mais um dos golpes médios de Cassandra que deixa o oponente "pronto" para receber combos.

Rothion Mauler Combo ..... ↘ ou ↗ + V, H + V, ↓, ↘, →, H, V
O ataque Rothion Mauler (↘ ou ↗ + V) vem através de um golpe lateral, tornando-se perfeito como contragolpe para ataques verticais.

RAPHAEL

Raphael ataca bem rapidamente e suas poucas posições permitem que ele se mova discretamente de um ataque para outro. Com Raphael, jogue com agressividade, pressionando os oponentes constantemente com seus ataques médios e com o ataque baixo apenas de vez em quando. Seus pontos fracos são os ataques horizontais (dê preferência aos verticais).

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Grave Needle..... ↙ + V, V
Esse ataque lhe dá dois golpes baixos, embora ele apenas seja um combo se for feito como contragolpe. Causam bastante dano e jogam o oponente no chão.

Affondo Fendante..... ↓, ↘, → + V
Ataque poderoso e de longo alcance; é rápido e médio.

Broken Thrust..... ↘ + V
Golpe que provavelmente é a melhor ponte para a posição Preparation de Raphael.

Affondo Fendante..... ↘, V, V (agachado)
Esse ataque é obrigatório para quem deseja executar um combo médio baixo, pois obriga o oponente a trocar sua posição de guarda.

Wyvern's Tail Combo..... → + H + V, C, V, ↗, ↗ + C, V
Combo causador de grandes danos e que sai a partir do ataque Wyvern's Tail, golpe médio bastante sólido.



TAKI

Se você é viciado em velocidade, Taki tem que ser sua escolha. Taki é a personagem mais rápida do jogo, com ataques curtos, velozes e que, combinados com pseudo-posições e outros golpes, praticamente acabam com as chances de defesa do oponente. Ela conta com uma boa gama de ataques baixos e médios. Como ponto negativo, o alcance dos golpes de Taki são fracos.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Lightning Scroll..... ↙ + V, H, ↓, ↙, ←
Existem algumas maneiras de se chegar à semi-posição Possession, mas esse combo é uma das mais interessantes.

Exorcism..... H + V (durante a posição Possession)
A posição Possession de Taki permite que ela descarregue uma variedade de ataques rápidos e perigosos.

Illusion Scroll..... ↓ ou ↑ + V
O Illusion Scroll sai bem rapidamente, tanto para o alto quanto o golpe por baixo.

Ninja Cannon/Double..... ← + H + V, V
Esses dois ataques baixos não são os mais rápidos de Taki e, apesar da aparência espetacular, também não são tão poderosos.

Reaping Hook..... ↙ + H
Adicione esse golpe à sua lista de ataques baixos para combiná-lo com os ataques padrões de Taki.



YUN-SEONG

Yun-seong é um personagem bem simples para controlar, com apenas uma posição alternativa. A posição Crane pode sair a partir de um número de movimentos, mas sozinha pode gerar vários ataques únicos e fáceis de aprender. Como ponto negativo, os oponentes conseguem adivinhar facilmente a posição de Crane.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

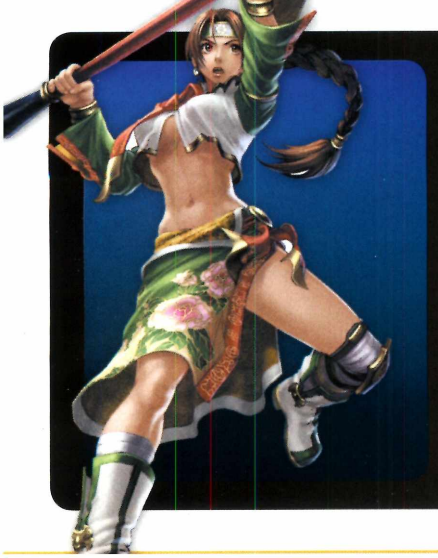
Opening Void Thrust..... ↙ ou ↖ + V
O alcance desse ataque baixo é massivo e o fato dele sair pelo lado contrário, significa que ele pode ser feito sem medo de ser contra-atacado.

Eclipse Blade..... ↓ ou ↑ + V
Esse ataque médio sai a partir de um golpe lateral e vertical. Ele é até muito rápido para um golpe de longo alcance.

Sweeping Wave..... H + C
Ataque feito por dois golpes: um médio e um baixo.

Circling Wind..... H (durante a posição Crane)
Diversos ataques podem deixar Yun-seong na posição Crane e o simples golpe Circling Wind (H) causa muito estrago nessa situação.

Vengeful Thrust Combo..... ← + V, ↓, ↘, → + C, C, ↗ + C, C, C
O ataque Vengeful Thrust (← + V) abala os oponentes e é bom para emendar combos.



SEONG MI-NA

Seong Mi-na pegou "emprestado" alguns movimentos de Kilik, mas ela traz seu repertório clássico. Estranhamente, o arsenal de Mi-na não é tão bom em alcance, já que suas melhores combinações de golpes são os de perto. Use os golpes Dancing Fang Sweep (↙ + V, H) e o Dancing Blade Kick (↙ + V, C) alternadamente para forçar o oponente a adivinhar qual local ele deve defender.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Check Mate..... ← + C, V
A primeira parte desse ataque serve como uma defesa, tornando-o bom para contragolpes.

Liquid Rising..... ↙ + C, C (agachado)
Ele não apenas é um combo bom e rápido, mas também um combo médio que obriga o oponente a trocar sua guarda rapidamente.

Lightning Fang..... ↙ + V (agachado)
Está entre os ataques de maior alcance no game e conta com um golpe baixo que força o adversário a mudar sua defesa.

Hidden Fang/Thrusting Fang..... → + V, H ou → + V, V
A parte → + V dessa seqüência é um golpe de grande alcance, por isso ele deve estar sempre no repertório de ataques de Seong Mi-na.

Holding Treasure..... ↙ + H + V
Esse ataque baixo pode ser melhor usado para trocar posições com um oponente. Reverta a situação com esse combo se um inimigo tentar te empurrar para fora da arena.



ROCK

Rock luta de forma semelhante a Astaroth, com ataques poderosos e de longo alcance. Assim como Astaroth, Rock está entre os poucos personagens do game que contam com agarrões que funcionam contra oponentes que se encolhem (↘ + H + D ou ↘ + V + D).

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

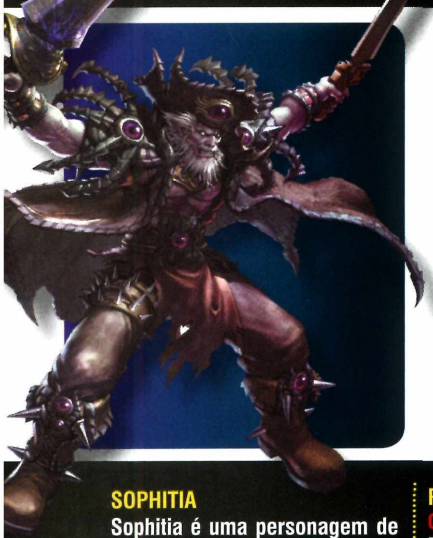
Gigantic Eruption ..... ↙ + V + D (contra oponentes caídos)
Esse é um dos agarrões de Rock que joga o oponente para fora da arena. Enquanto seu outro arremesso (↙ + H + D) simplesmente causa danos, o Gigantic Eruption é um pouco mais versátil.

Storm Gust ..... H + V
Ataque sólido que consegue tirar o oponente da arena mesmo a distância.

Horizontal Sweep Kick ..... ↓ + H + C
Rock faz um mergulho com esse ataque, por isso você pode usá-lo contra ataques pelo alto. Ele se recupera rapidamente do mergulho, permitindo emendar um combo logo em seguida.

Cyclone Hammer ..... ↙ + H
No Cyclone Hammer você tem um ataque rápido e baixo bastante valioso para o repertório de Rock.

Wild Knuckle Combo ..... ← + C, H ↙ + C, ↙ + H + D
Os dois primeiros golpes só serão combos se o primeiro surgir de contragolpe, não sendo necessário contra-atacar no restante do combo para que ele funcione.



CERVANTES

Cervantes é um personagem muito bem desenhado e que possui bom, alcance, boa velocidade e excelente potencial para combos. Muitos de seus ataques simplesmente deixam os oponentes abertos para combos quando caem, como o Full Sail Hoist (H + V), Cursed Blow (H no alto) e o Cannonball Lifter (↘ + V). Ameace combinar esses ataques médios para forçar os oponentes e levantar suas guardas, tornando-os vulneráveis.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Cursed Blow ..... H (no alto)
Um bom contragolpe para ataques altos ou agarrões após o mergulho. O Cursed Blow é rápido e causa grande impacto.

Anchor Marooned Kick ..... ↙ + C
Golpe baixo e com bom alcance. Essa seqüência deixa Cervantes abaixado, o que permite a combinação de outro golpe baixo.

Full Sail Hoist Combo ..... H + V, ↓ + H + V,H, ← + V, C
O ataque Full Sail Hoist (H + V) é rápido, médio e deixa o oponente atordoado por tempo suficiente para que seja feito outro ataque qualquer.

Genocidal Culverin ..... → + H + C
A força real desse personagem é o seu alcance. Por isso, esse golpe pode ser usado para jogar o oponente para fora da arena de longe e sem a preocupação de contra-ataques.

Gibbering Torpedo/Pressure ..... ↙ ou ↖ + H, H ou + H, V
Combo excelente que pode sair como um contragolpe e ainda dá oportunidade de emenda de mais ataques.

SOPHITIA

Sophitia é uma personagem de comandos simples e com bons ataques de pernas. Ela consegue encaixar boas seqüências de golpes, como seus dois ataques Cutlass Europa e Titan e o Angel Stroke e Fall. Ótima lutadora para se trabalhar com combos sólidos, incluindo o Paladin Purifier (↘ + V), Olympus Cannon (→ + V) e o Plasma Blade (↘, ↗ ou → + C).

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

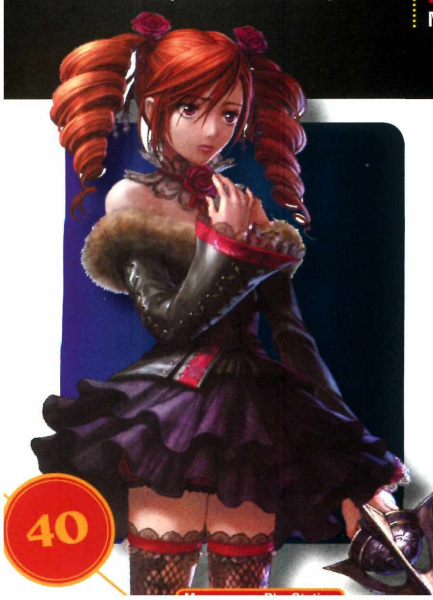
Cutlass Europa/Cutlass Titan ..... ← + H, H, H ou ← + H, V
Essas duas combinações parecem iguais no início, mas você poderá escolher entre golpe médio ou baixo se o primeiro ataque for seguido pelos botões H ou V.

Angel Stroke/Angel Fall ..... ↑ + H + C, H, V ou ↑ + H + C, V
Dois ataques que criam boas oportunidades de encaixar outros golpes. Use o H para ataques baixos e V para médios.

Paladin Purifier ..... ↘ + V
Bom combo inicial. É médio, rápido e ainda deixa o oponente no ar o tempo suficiente para emendar outros golpes.

Silent Stream ..... ↙ ou ↖ + H, H
Com essa combinação rápida, você tem um ataque médio e baixo que força o oponente a trocar a guarda.

Lodestar Strike ..... → + H + V
Mais um ataque rápido, porém com golpes altos e muito fortes.



AMY

Pense em Amy como uma versão rápida e menos agressiva de Raphael, mas com potencial para combos maior. Ela "copia" muitos movimentos de Raphael, apesar de todos eles serem executados de forma um pouco diferente por Amy. O alcance de Amy normalmente não é tão grande quanto o de Raphael, mas ela compensa isso com combos cheios de ataques que causam grandes danos.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

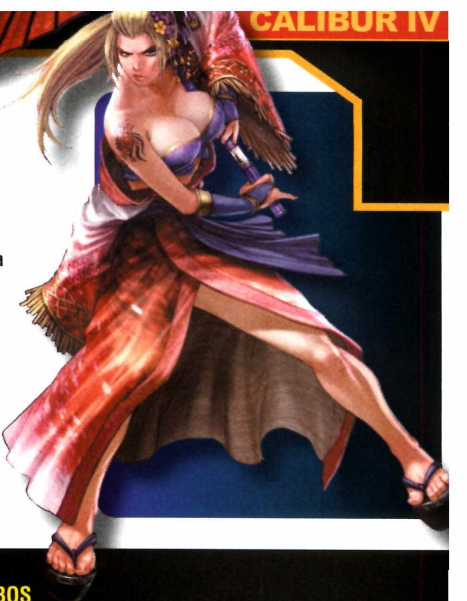
Bella Donna ..... ↙ + C, H
Essa combinação rápida entra como um combo apenas se for um contragolpe. Entretanto, o segundo golpe é bem eficiente mesmo se não for combo.

Advance Splitter ..... → + V
O Advance Splitter é um ataque com chute médio surpreendente e com excelente potencial de combo.

Hidden Thorn/Silent Sweep ..... V ou C (durante a posição Biondetta Parry)
Movimento exclusivo de Amy e que lhe dá a escolha de dois tipos de ataque.

Frigid Tap ..... V (no ar)
Frigid Tap é um ótimo ataque médio e que deixa o oponente atordoado, pronto para levar um combo.

Falling Prayer ..... → + V + C → + H + V, V + C, ↓, ↘, → + C, C
Poderoso combo que tira vantagem dos melhores ataques de Amy.



SETSUKA

Se você gosta de desafios, escolha Setsuka, pois ela conta com vários movimentos que exigem grande precisão para serem executados. Alguns de seus melhores ataques são bem complicados, pois exigem um timing perfeito para derrubar o adversário e causar danos. Execute o golpe no momento certo e você conseguirá machucar seu oponente.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Winter Funeral.....V, H
Esse ataque médio é muito rápido e ainda consegue causar grandes danos, apesar de não ter longo alcance.

Shade Buster.....↘ + H, V (na posição Crouching)
Após se abaixar para fugir de um ataque alto, use essa combinação para acertá-lo.

Rising Crescent.....↘ ou ↗ + V
Ataque médio, rápido e que arremessa o oponente no ar.

Horizon Sweeper.....↙ ou ↖ + H
Outro excelente ataque que sai a partir de golpe lateral, mas com comando e direção invertida.

Setsuka Stomp Combo.....← + C ↘ + V, V, H
O Setsuka Stomp (← + C) é um golpe pelo alto e deixa o oponente atordoado, sendo em contragolpe ou não.



XIANGHUA

Xianghua faz parte da lista dos mais rápidos em Soulcalibur. Ela possui bons ataques baixos e médios que são excelentes quando combinados. Xianghua ainda tem algumas pseudo-alterações de posições que surgem a partir de seus ataques, como Silent Xia Sheng e Laughing Bea Her Hua.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Feng Yun Feint/Double Feng Yun.....H, C, V ou H, C, C
Esses ataques, dados os seus méritos individuais, já são ótimos, com combos que se iniciam rapidamente e contam com golpes altos, médios e baixos, além de excelentes alcances horizontais, tornando-os quase impossíveis de defender.

Wild Spin.....V + C
Ataque pouco usual e baixo em que Xianghua rola para a direita ao executá-lo, emendando um ótimo contragolpe de ataques verticais e às vezes horizontais também.

Playful Rhythm.....→ + V, V
Seqüência que só se torna combo se for um contragolpe, mas com ou sem combo, deixa o oponente atordoado no chão.

Lian Hua Kicks/Lian Hua Sweeps.....↓ + H +C, C ou ↓ + H + C, ↓ + C
Esses ataques médios possuem um grande alcance horizontal e difíceis de serem desviados.

Twin Rhythm Combo.....↙ + V, V, → + H + V, →, → + V + C
Combo básico que começa com o excelente golpe Twin Rhythm.

KILIK

Em Kilik, você encontra o protótipo do personagem de longo alcance, pois é um lutador com bastante sucesso nesse quesito. Sua tática deve ser sempre empurrar e manter seu oponente longe de você para poder utilizar a vantagem do longo alcance de Kilik a seu favor. Ele também apresenta bons ataques baixos e médios, muitos deles verticais.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

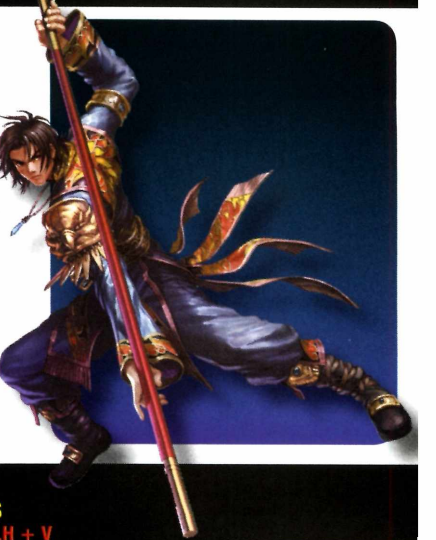
Phoenix Thrust.....← + V
Contragolpe médio que é um dos melhores ataques a distância de Kilik.

Raging Phoenix Combo.....→ + H, H, H
Assim como outros lutadores com bom alcance, a velocidade não é o forte de Kilik. Por isso, esse ataque rápido ajuda bastante.

Dirty Bo.....↙ + H + V
Esse ataque baixo é melhor utilizado para trocar posições com um oponente. Se ele te empurrar para fora da arena, reverta a situação.

Monument.....↓, ↘, →
O movimento Monument não é exatamente um ataque, mas sim uma alteração para uma pseudo posição com boas qualidades de defesa.

Circular Strike Combo.....H, ←, → + V, ↘ + V, V → + H, H, H (durante a posição Monument)
Aqui vai um exemplo de um combo que pode funcionar com o Circular Strike (H durante a posição Monument). O dano no primeiro ataque não é tão grande, mas o segundo (←, → + V) pode acabar com a luta.





ASTAROTH

Não é novidade que Astaroth é um personagem poderoso da série Soulcalibur. Muitos de seus ataques singulares causam o mesmo dano que alguns combos de outros lutadores. Então, mesmo sendo um pouco lento, Astaroth não precisa acertar muitos golpes no oponente para vencê-lo. Além disso, está entre os poucos personagens que podem arremessar os oponentes mesmo quando eles estão agachados.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

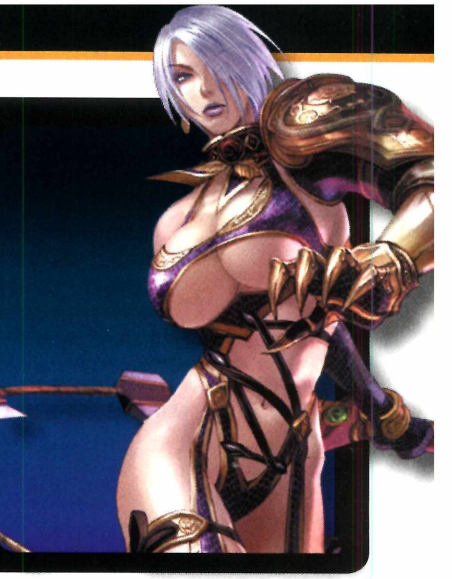
Titan Axe.....H + V
Ataque completo e sólido para derrubar o oponente a distância.

Discus.....↙ + H
No Discus, você tem um ataque baixo, rápido e muito valioso para o repertório de Astaroth, pois tem um alcance muito longo para um golpe baixo.

Demented Moon Combo.....↓, ↘, → + V + C ↘ + C, H
O ataque Demented Moon (↓, ↘, → + V + C) não permite defesa e pode ser executado quando o oponente estiver no chão.

Axe Lower Cannon.....← + V + C
Outro ataque de longo alcance e baixo. Astaroth corre para frente com esse golpe.

Hades Cannon.....↓ ou ↑ + V
Ataque médio, poderoso e que joga e acerta o oponente no ar.



IVY

Ivy possui habilidades tanto na luta a distância quanto em close, com o benefício de ter quatro posições diferentes que podem ser trocadas apertando V + C ou H + C. Porém, é recomendável alternar apenas para a posição que você deseja. Se você for executar vários movimentos, terá a opção de alterar as posições segurando os botões após o ataque ou simplesmente soltando-os imediatamente para evitar a troca de posição.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

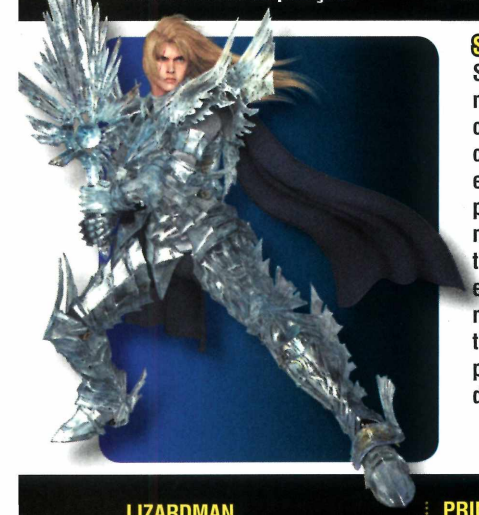
Stinging Souls ..... ↙, ↓ ou ↘ + V + C (durante a posição Whip State)
Esse é um dos excelentes ataques de Ivy de longo alcance, executado na posição Whip State.

Piercing Madness ..... → + V (durante a posição Sword State)
Consegue derrubar guardas se os dois golpes acertarem o oponente (segurando o V).

Raven Gash Combo ..... ↘ + H, ↘ + V, ↙ + C, V (durante a posição Sword State)
O Raven Gash attack (↘ + H) sai com bastante velocidade e é um ataque médio, além de deixar o oponente atônito, permitindo novos ataques.

Cagemaster ..... V, V (durante a posição Whip State) (no ar)
Esse é um bom ataque para executar após mergulhar e escapar de um ataque alto do oponente.

God Whisper ..... H + V, H (durante a posição Coiled State)
Ataque que é executado rapidamente, começa no meio e imediatamente é seguido por um ataque baixo, dificultando a defesa do oponente.



SIEGFRIED

Siegfried é um personagem claramente poderoso com excelentes alcances em seus ataques e que podem causar grandes danos se forem feitos em seqüência. Sua gama de posições podem se transformar em um bom número de ataques, permitindo que você troque de posição constantemente e bata em seu oponente sem dó. Ele não é um personagem rápido e, portanto, você deverá abusar dos golpes pesados para conseguir causar grandes danos.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

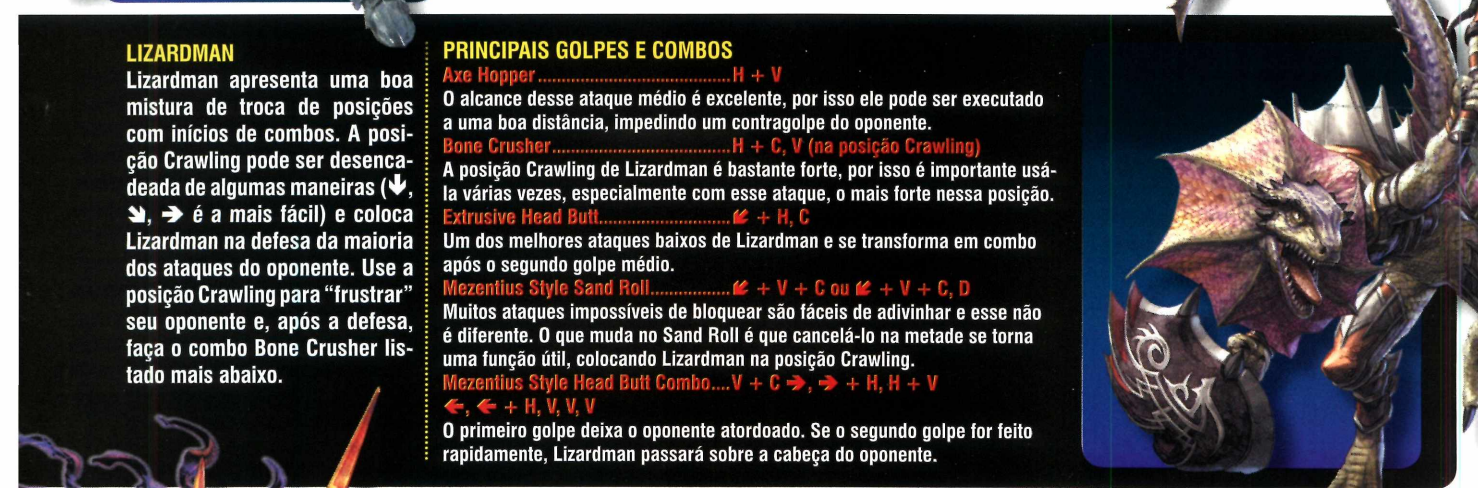
Thrust Throw ..... ↙ + V
Golpe médio, rápido e com longo alcance. Se for feito perto do oponente, pode se transformar em um arremesso, causando mais danos.

Double Grounder Beta ..... ↙ + H, H
Excelente ataque baixo com um alcance fora de série.

Maelstrom ..... H, H (no ar)
Após se abaixar para escapar de um ataque alto do oponente, faça a combinação Maelstrom para dois potentes chutes.

Soul Impact ..... ↓ + H + V
Use esse outro bom ataque baixo de Siegfried como contragolpe, pois ele tem um grande alcance, além de ser muito rápido.

Armor Breaker/Buster Grounder ..... V, V, V ou V, ↓ + H
Esses dois ataques são parecidos no começo, mas ele pode ser médio ou baixo dependendo de sua escolha.



LIZARDMAN

Lizardman apresenta uma boa mistura de troca de posições com inícios de combos. A posição Crawling pode ser desencadeada de algumas maneiras (↓, ↘, → é a mais fácil) e coloca Lizardman na defesa da maioria dos ataques do oponente. Use a posição Crawling para "frustrar" seu oponente e, após a defesa, faça o combo Bone Crusher listado mais abaixo.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Axe Hopper ..... H + V
O alcance desse ataque médio é excelente, por isso ele pode ser executado a uma boa distância, impedindo um contragolpe do oponente.

Bone Crusher ..... H + C, V (na posição Crawling)
A posição Crawling de Lizardman é bastante forte, por isso é importante usá-la várias vezes, especialmente com esse ataque, o mais forte nessa posição.

Extrusive Head Butt ..... ↙ + H, C
Um dos melhores ataques baixos de Lizardman e se transforma em combo após o segundo golpe médio.

Mezentius Style Sand Roll ..... ↙ + V + C ou ↙ + V + C, D
Muitos ataques impossíveis de bloquear são fáceis de adivinhar e esse não é diferente. O que muda no Sand Roll é que cancelá-lo na metade se torna uma função útil, colocando Lizardman na posição Crawling.

Mezentius Style Head Butt Combo .... V + C →, → + H, H + V
←, ← + H, V, V, V
O primeiro golpe deixa o oponente atordoado. Se o segundo golpe for feito rapidamente, Lizardman passará sobre a cabeça do oponente.



NIGHTMARE

Nightmare é muito parecido com Siegfried, mas alterações feitas ao seu estilo acabam tornando-o bastante diferente. Nightmare possui apenas duas subposições, com apenas uma delas indo além de apenas um passo a frente. Pelo fato dele não possuir a mesma variedade de posições de Siegfried, Nightmare é muito menos imprevisível e menos ameaçador.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

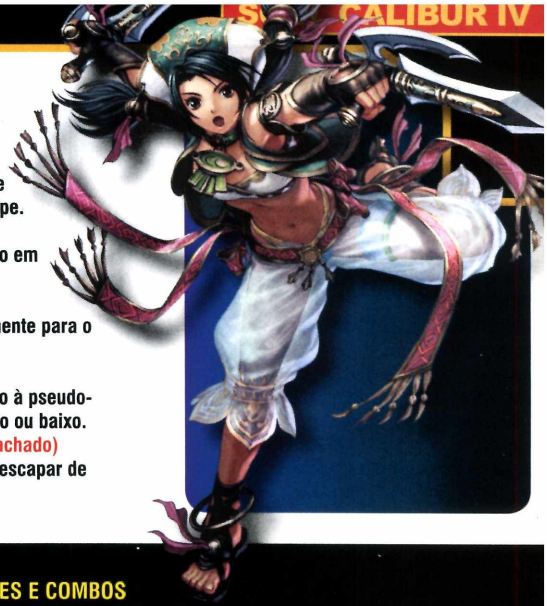
Death Smash ..... ↘ + V
Ataque médio e rápido que joga o oponente para o alto, deixando-o pronto para receber outro golpe.

Triple Grounder/Slash Cross ..... H, ↓ +H, H ou H, H, V
Esses dois ataques começam iguais, mas depois se tornam respectivamente ataques baixo e médio.

Shadow Breaker Combo ..... ← + V, V, V
Combo extremamente simples e surpreendentemente poderoso.

Grim Roundhouse ..... ↓, ↘, →, C, C
O movimento inicial nesse ataque é na realidade apenas o "gancho" para ficar na pseudo posição Grim Stride.

Ether Splitter ..... ↘ ou ↗ + V
Ataque um pouco lento, médio e que joga o oponente para o alto.



TALIM

Talim pode ser qualquer coisa, menos uma personagem poderosa. Seus ataques não são muito fortes e seu potencial para combos não é dos melhores, já que a maioria deles causa poucos danos. Alguns pontos positivos de Talim incluem sua velocidade e as pseudo posições que confundem os oponentes, como a Wind Sault a Wind Leap.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Parabolic Sipa ..... ➔ + C
Ataque médio, com ótimo alcance e bastante eficiente. O chute joga o oponente para o alto, permitindo a emenda de outro golpe.

Baraw Punch Turn ..... V (girando)
Esse ataque é simples, mas deixa o oponente atordoado, sendo em contragolpe ou não.

Rising Gale Combo ..... ↓ ou ↑ + V, ➔, V + C
O ataque Rising Gale (↓ ou ↑ + V) é ótimo para jogar o oponente para o alto a partir de um golpe lateral.

Swooping Blade/Leaping Double Sipa ..... ← + V + C, H ou C
Esses dois ataques começam com da mesma maneira, levando à pseudo-posição Wind Leap. Depois, você pode optar pelo ataque médio ou baixo.

Rising Baraw Combo ..... ↘ + V, V, ➔, C, C, C (agachado)
Ótimo combo para ser executado após um agachamento para escapar de um ataque alto ou agarrão.



YOSHIMITSU

Acreditamos que Yoshimitsu é, potencialmente, um dos melhores personagens do game. Ele conta com uma decente mistura de golpes complexos e simples, mas fortes, incluindo a boa quantidade de movimentos e golpes indefensáveis. Seus ataques indefensáveis são rápidos e permitem a combinação com outros golpes.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Sword Impale ..... ← + V
Yoshimitsu possui mais golpes indefensáveis do que outro personagem, e esse é um dos mais versáteis dele.

Bullet Cutter ..... ← + C, V
Se o oponente estiver perto do limite da arena, esses dois golpes médios podem jogá-lo para fora dela.

Spine Divide Combo ..... ← + V, ➔, ➔ + H + V
O ataque Spine Divide (← + V) possui um bom alcance, sai com velocidade e deixa o oponente atordoado.

Crying Spirit Sword ..... H + V ou ➔ + H + V, ↓ + V (durante o 8-way-run)
Esses ataques podem ser executados a partir de qualquer direção do 8-way-run, sendo uma boa opção de contragolpe.

Turning Suicide ..... ➔ + H + C
Ataque bastante rápido para um golpe médio e indefensável, além de não economizar em danos.



ZASALAMEL

Zasalamel é um personagem interessante no que diz respeito a sucesso em contragolpes. Talvez ele seja o melhor lutador do game nesse quesito. Ataques simples como o Ilabrat's Sapara (← + H) se transformam em elaborados arremessos quando usados como contragolpe e ainda conseguem causar bastante dano.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Paean to Ishtar ..... ↘ + V, ←
Excelente ataque que acerta e arremessa o oponente para o alto. Apertar ← após o ataque mantém o oponente próximo a você.

Talon of Zu ..... ↙ + H, V
Bom ataque baixo duplo que se transforma em combo se acertar o oponente.

Nergal's Talon ..... ➔ + V, V
Ataque de alcance extremamente longo e que causa muitos danos. A melhor parte do ataque é que um golpe é médio e outro é baixo, dificultando a defesa do adversário.

Prayer to Ishtar ..... ↘ + V (agachado)
Ótimo contragolpe para ataques altos ou tentativas de agarrões.

Marduk's Scythe of Conviction Combo ..... ↙ + V, V, H, ↘ + V, ← ➔, ➔ + H, V (durante um contragolpe)
Assim como a maioria dos melhores golpes de Zasalamel, esse combo deve ser feito como contragolpe.



ALGOL

Se você não se importa de ser chamado de "apelão", então não há dúvidas de que irá preferir jogar com Algol, o melhor personagem de todo o game. Mas, sério, ele é muito apelão mesmo. Um único ataque dele permite o controle de toda a arena. Algol é desbloqueado quando você completa o modo Story.

PRINCIPAIS GOLPES E COMBOS

Rastaban Nath ..... ← + H + V
Algol traz um bom número de ataques com tiros, mas esse é certamente o melhor deles.

Nath Tawr ..... ↘ ou ↗ + V
Arremessa o oponente para longe após um golpe lateral.

Awaal Qarn ..... ↙ + V
Ataque médio, rápido e muito eficiente, pois deixa o oponente atordoado, permitindo o encaixe de novos golpes.

Metallah Mufrid Combo ..... ➔ + V, H, ➔, ↓, ↘ + H, V, C
A primeira parte desse combo fácil, o Metallah Mufrid (➔ + V, H), é um ótimo começo para a emenda de outros combos.

Haris Shaula Combo ..... V, ↑ + H + V, ➔ + H + V, ➔, ➔ + V, H (no ar)
O Haris Shaula é um excelente ataque para ser feito após se abaixar para escapar de um ataque alto ou tentativa de agarrão.

www.universoeditorial.com.br



PS2 - PS3

ALONE IN THE DARK

Ajude Edward Carnby mais uma vez a desvendar os mistérios dessa famosa série de survivor horror

Criada em 1992, a série Alone in the Dark popularizou o gênero de aventura e survivor horror, além de inspirar outra grande franquia: Silent Hill.
O jogador controla Edward Carnby e deve explorar o Central Park e várias habitações sombrias. O jogo mantém seu estilo de horror em meio a quebra-cabeças investigativos.
As principais críticas nesse novo jogo giram em torno da jogabilidade difícil e principalmente dos muitos bugs presentes tanto na versão PC quanto na X360. Porém, a Eden Studious – responsável pela produção do jogo – promete resolver todos os problemas na versão de PS3 ainda sem data definida.
Como todo bom jogo de aventura, você encontrará trechos bastante complexos e por isso preparamos esse detonado especial que guiará seus passos pelo sombrio universo de Alone in the Dark.

GOLPEANDO COM OBJETOS

Quando você segura um objeto (uma cadeira, extintor de incêndio, galho de árvore) há diferentes formas de usá-lo para golpear. No caso do computador, movimente o mouse e note que os braços de seu personagem se movimenta. De acordo com o objeto que você deseja golpear, o ângulo de ataque faz bastante diferença. Algo que você deve ficar atento é que se trouxer seus braços para frente e tentar golpear, não será possível.

EPISÓDIO 1: BLACKOUT



Seqüência 1: Wake up

Siga as instruções: olhe para a lanterna e pisque quando a visão começar a escurecer. Quando for escoltado pelo sujeito com a arma, fique atento, pois ele dirá as direções a seguir. Após subir a escada, alguma coisa ataca o sujeito com a arma e, assim, você fica livre para se mover pelo jogo. Avance pelo corredor até encontrar um espelho de onde poderá ver seu rosto. Escolha entre a câmera de primeira ou terceira pessoa de acordo com seu gosto.

Seqüência 2: Vertigo



Caia no teto do elevador e assista a animação de mais mortes. Suba a escada de mão, acione a alavanca e note que a corda caiu permitindo que você faça rapel. Desça pela corda, salte para evitar os exaustores em funcionamento e encontre uma grade eletrificada: o fio que gera eletricidade está pendurado à sua esquerda, então balance esse fio até que ele fique preso na saliência, assim você poderá continuar descendo. Após a animação, balance e salte para cair na abertura feita na parede.

Seqüência 3: Fire Escape

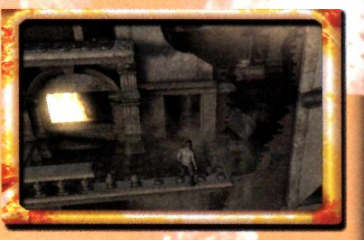


Entre pela porta à direita, note que a garota não consegue abrir a porta no centro, pois está emperrada. Siga pela porta à direita e mova a mesa de modo a desbloquear seu caminho. Pegue o extintor de incêndio, entre no modo de primeira pessoa, apague as chamas e entre no apartamento onde o homem está preso. Mude para o modo de terceira pessoa, use o extintor de incêndio para quebrar a porta.
Volte para o corredor em chamas, apague-as com o extintor, abandone-o e salte do buraco. Pegue o revólver com o sujeito morto, selecione-o em seu inventário e atire na fechadura da porta trancada. Após a animação, sua perna estará ferida.



Examine os móveis em busca de um spray, entre no modo de cura e aplique-o em seu ferimento.
A parede no canto será destruída e o piso desabará; fique o mais próximo possível da área em chamas, salte quando o piso se inclinar. Se fizer corretamente, você ficará pendurado em uma estátua de gárgula.

Seqüência 4: Don't look down!

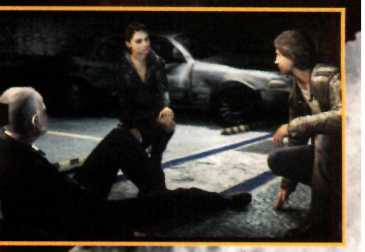


Suba na corda, balance para a direita e salte conforme indicado no tutorial em sua tela. Acompanhe o sujeito até que a saliência desmorone, pendure-se e avance pela direita, porém recue um pouco quando o carro na rua explodir.
Suba na plataforma e pendure-se na saliência acima, avance pela direita. Pendure-se na corda, salte para desprendê-la da estátua, balance e salte para a esquerda. Pendure-se na saliência e caia na sacada.



A passagem à esquerda está bloqueada pelas chamas e o extintor de incêndio encontra-se no piso inferior. Caia lá, pegue o extintor e solte-o sobre a plataforma içada por uma corda. Volte para o piso acima usando os destroços na parede que funcionam como degraus. Pendure-se na corda no alto e note que o extintor vai ser içado. Use-o para apagar as chamas, escale para









www.universoeditorial.com.br

o piso acima e volte para a área externa do prédio.



Escale a corda independente. Você voltará para o piso abaixo, porém volte a se pendurar na corda. Ao alcançar o topo, balance e salte para a direita acompanhando a garota.

Seqüência 5: 24TH floor



Pegue algum móvel e quebre a porta. Caia no piso abaixo, empurre a mesa até a parede direita, suba e alcance a plataforma acima. Contorne a sala, acione a alavanca e siga para a sala bastante escura. Quando você cair, pode usar a corda para subir novamente.
A pouca luminosidade prejudica sua visão; a dica é mudar para o modo de primeira pessoa e olhar para baixo, visto que há chamas e permitem que você enxergue a passarela. Encontre o guarda, salte e assista à animação.

EPISÓDIO 2: QUESTIONS

Seqüência 1: Unexpected meeting



A garota foi possuída e você precisa enfrentá-la. Encontre um objeto que seja duro o bastante (objetos feitos de madeira se quebram com apenas um golpe) como a katana ou o abajur. Golpeie-a até que caiam destroços em chamas. Quando a mulher estiver caída no chão, arraste-a para as chamas.
Suba pela corda, salte quando o destroço em chamas se afastar. Caia no piso abaixo, pegue o extintor de incêndio, golpeie até quebrar a porta dupla, se necessário use-o também para afastar as chamas ao seu redor.

Seqüência 2: Reception hall



Tente abrir o elevador, em seguida, ajude a garota a subir e também saia pelo alçapão. Caia no interior do outro elevador, pegue a lanterna com o guarda morto, entre pela porta atrás do balcão e lá aproxime os dois fios elétricos vagarosamente até haver corrente, mas não deixe que entrem em contato, isso fará as luzes acenderem.



Deixe a sala rapidamente, vá para perto das chamas no final do corredor, enfrente o monstro e jogue-o no fogo. Se quiser recolher mais itens, pegue o extintor e apague as chamas no final da escada da porta mais próxima ao elevador. Localize uma porta que exige uma senha: com base nas teclas com sangue fica fácil decifrar a combinação correta: 943.
Enfrente mais um monstro e jogue-o nas chamas. Desça a escada para o estacionamento, pegue o extintor e apague as chamas.

Seqüência 3: Do I know you?

Encontre um cadáver atrás de um dos pilares, pegue um pé de cabra e use para quebrar o vidro do carro. Faça ligação direta, visto que você não tem a chave (ligue os fios verdes). Porém, se os monstros surgirem, abandone o carro e siga a pé.



Prossiga até encontrar um buraco no piso onde você deverá cair. Encontre um novo carro e faça ligação direta, contorne todo o caminho, vá do piso -2 para o -1. Destroços cairão logo que você tentar chegar ao final da rampa, porém o carro consegue empurrá-lo. A sua frente está o buraco que você caiu anteriormente: siga de carro a toda velocidade, se fizer corretamente cairá na plataforma intermediária; continue atropelando os monstros e passe pelas chamas.

Seqüência 4: Parking



Pegue o isqueiro no armário e ateie fogo no rastro de combustível do seu veículo. Após a explosão, cruze o estacionamento até presenciar mais uma explosão.



O caminho é pela direita, porém algumas tábuas bloqueiam seu caminho: pegue algum objeto de madeira, como uma cadeira, golpeie em algum lugar em chamas e leve as chamas para as tábuas de madeira. Aguarde até que queimem e apaguem. Entre no táxi, avance destruindo os portões parcialmente destruídos e alcance a rua.

Seqüência 5: 59th street



Ainda no táxi, você deve dirigir bem rápido pelas ruas antes que tudo desmorone. Fique atento para identificar o caminho certo. Se perder, voltará ao início da fase.

EPISÓDIO 3: PAINFULL ANSWERS

Seqüência 1: Call 911

Recolha alguns itens junto ao cadáver. Siga em direção à ponte e veja uma ambulância; volte para ajudar Sarah e pegue o telefone com o cadáver. Disque 911 e volte em direção ao cadáver. Fuja dos morcegos e siga para o banheiro.

Seqüência 2: Down the fissure

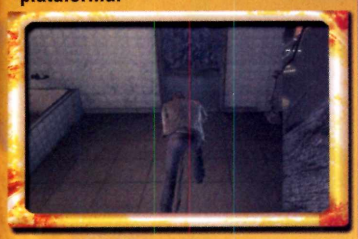


Reviste os armários em busca de itens de saúde e úteis. Empunhe sua arma e atire na base do fio elétrico que impede sua saída da sala. Faça um coquetel molotov (explosive plastic bottle + handkerchief) e exploda a parede rachada à esquerda.

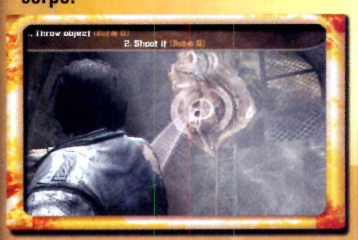


Salte para se pendurar no fio, empunhe sua arma para matar os morcegos e depois atire na base do fio em que você está pendurado. Atire no piso de vidro e caia. Salte para a plataforma adiante, localize a porta do ônibus e pendure-se para entrar.

Você precisa ir para a parte da frente do ônibus, no entanto, isso o desequilibrará, antes será preciso arrastar os três cadáveres para a parte de trás do ônibus. Saia pela porta da frente e caia em uma espécie de arena; vários monstros surgirão e a maneira mais fácil de derrotá-los é jogar para fora da plataforma.



Continue pela passarela assim que o carro cair. Pegue um spray, suba na plataforma imediatamente à sua frente e avance pendurado na estrutura metálica. Logo após encontrar o cadáver no chão, note a existência de uma porta no alto: empunhe sua arma e atire na maçaneta. Suba pela corda.
DICA: Caso esteja sem munição, há uma caixa de balas próxima ao corpo.



Pendure-se na saliência do abismo, prossiga pela direita e você estará à direita do carro. Entre pela porta direita e saia pela esquerda. Caia no esgoto e aviste uma escada de mão, mas antes de subir será preciso matar a criatura no alto, jogue uma explosive plastic bottle e atire.

Seqüência 3: Filthy waters

Após a ligação, caminhe até o local com água eletrificada. Salte para o lado esquerdo e una os fios quando a luz estiver verde – se fizer corretamente, a eletricidade será desligada.
Siga pela direita quando o caminho se dividir, una os fios da caixa de energia assim como antes. A água adiante está eletrificada, por isso, pendure-se na barra no alto e, à direita, evite os jatos de gases.

Assim que alcançar uma plataforma segura, apenas identifique uma porta no fundo da tela após a água eletrificada.



Você estará numa área com uma porta bloqueada por chamas e vários objetos, como galhos de árvore, botijões de gás e canos. Pegue um pedaço de cano, volte para a água eletrificada e utilize o cano para fazer com que o fio eletrificado fique preso na grade de proteção da sua plataforma. Em seguida, pegue um botijão de gás e leve até a porta que antes era inacessível, afaste-se e atire com o revólver.
A animação seguinte mostra uma espécie de água negra atacando um homem, ela é intolerante a luminosidade, por isso, pegue sua lanterna e ilumine os passos seguintes.



Você precisa cruzar a passarela sobre a água eletrificada, mas antes, gire a válvula no final do corredor. Pegue um galho de árvore, ateie fogo, cruze rapidamente a passarela e queime o monstro. Puxe o fio que eletrifica a água, caia e gire a outra válvula. Agora é possível alcançar a escada de mão, porém note que o piso está repleto de água negra, então use a lanterna ou então ateie fogo nas cadeiras e use como tocha – nesse caso, jogue a tocha perto da escada de mão antes de subir. Desligue a eletricidade, aguarde até que os morcegos entrem em contato com a cerca, então ligue a eletricidade novamente e faça com que o fio entre em contato com a cerca. Entre pela porta e suba a escada de mão.

Seqüência 4: Stitches and Truth



Leia a mensagem de texto. Corra evitando desperdiçar munição com os zumbis. Desça a escada, contorne o rio, roube um carro e avance o máximo que puder do ponto indicado no mapa. Abandone o veículo, enfrente dois demônios sobre uma plataforma e conclua a fase logo adiante.

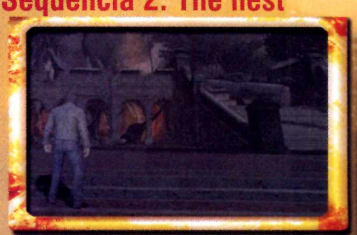
EPISÓDIO 4: FIGHT BACK AND LOSS

Seqüência 1: Ride to the museum



Apenas entre no carro indicado no mapa. Você precisa dirigir bem rápido ou então movimentar o carro de um lado para outro, assim os morcegos não conseguirão agarrar-se ao carro.

Seqüência 2: The nest

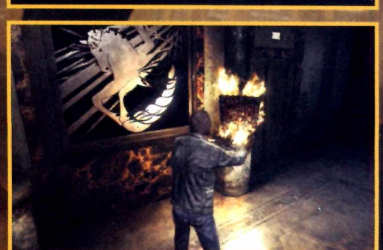


Os morcegos se juntam formando um inimigo gigantesco. A única forma de matá-lo é jogar garrafas inflamáveis na base e detonar com um tiro de revólver. Fica a seu critério detonar todas de uma vez ou individualmente.

Seqüência 3: The kidnapping

Você está cercado por muros e





www.universoeditorial.com.br













um abismo. Entre no caminhão e mova-o para perto do abismo, saia e pressione o botão na parte externa para que a traseira vire uma rampa. Empunhe o revólver e dispare em dois cadeados da parte de trás, sua rampa está pronta! Agora entre em qualquer carro e salte para o local de destino.

Seqüência 4: Fight the living car



Atire no cadeado para abrir o portão. Evite cair na fissura do monstro; salte para o lado direito sobre o grande tubo. Pegue um objeto qualquer do cenário e golpeie a caixa de energia. Examine a caixa e ligue os fios para baixar o elevador; vá para o andar de cima.



Quebre o vidro, entre pela porta à direita, pegue o extintor de incêndio e use-o para quebrar a próxima porta e apagar o fogo no corredor. Vire à esquerda e confronte-se com um monstro, jogue garrafas inflamáveis e atire em seguida. Caso fique sem munição ou garrafas, explore a cozinha.

EPISÓDIO 5: NOT ALONE ANYMORE

Seqüência 1: Bring her back

Empunhe o machado e corte a cápsula para libertar Sarah. Faça ressuscitação: primeiro bombeie seu peito assim que os sinais estiverem logo após o ponto central, em seguida, respiração boca-a-boca; repita mais uma vez e Sarah recobrará a consciência.
Vá para a cozinha, abra a geladeira e pegue várias garrafas de bebida. Volte para onde ressuscitou Sarah, encontre dois monstros geradores e queime-os atirando na garrafa após ser lançada. Acabe com os demais inimigos gerados e veja a animação de duas criaturas penduradas em um fio elétrico.



Atire em duas criaturas e acerte os suportes do frio elétrico, assim você poderá subir por ele. Queime mais um monstro gerador, siga pela direita, salte as tábuas e desça a escada.



Empurre a estátua de modo que desbloqueie o laser. A porta à esquerda será aberta – vá até a cozinha e recolha mais garrafas e munição, então volte – queime os monstros que impedem sua passagem pela direita. Remova o corpo que bloqueia os lasers e prossiga pela porta.

Seqüência 2: Museum's visitors



Assista atentamente a animação que mostra os monstros geradores em um local cercado; vá para a cozinha do museu, recolha mais garrafas, fique à média distância da parede com os monstros, jogue uma garrafa por cima e atire quando ela estiver quase caindo. Acabe com os demais monstros e prossiga pela porta que se abriu. Siga para a sala direita e recolha duas garrafas explosivas. No canto do mapa existem várias caixas de bala. Você precisa matar todos os zumbis nesse andar e também no andar acima, a solução mais fácil é combinar o líquido inflamável das garrafas com o revólver criando balas explosivas. Acabe com todos os zumbis para que então o guarda perto da escada abra a porta para você.



Cruze o corredor, ligue a lanterna para passar pelo trecho com água negra. Tente utilizar o leitor de impressão digital, aguarde a animação e o guarda abrirá a porta para você. Tome o elevador, abra a porta quando o elevador parar e saia.

Seqüência 3: The huge one



O chefe é bem amedrontador, mas com a estratégia certa ele será facilmente vencido. Recolha algumas garrafas de líquido inflamável e caixas de munição, crie munição explosiva e então acerte as três partes do corpo do chefe (ombro esquerdo, ombro direito e abdômen). Proteja-se atrás dos pilares quando ele iniciar o ataque. Jogue uma garrafa e atire no momento em que ela estiver perto de uma das patas do chefe.

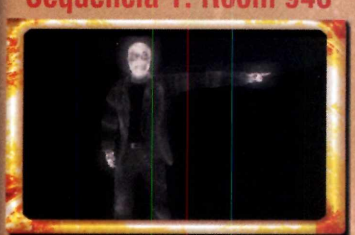
Seqüência 4: One step from the truth



O leitor de impressão digital não reconhece suas digitais e sim as do policial morto ao lado. Empunhe sua arma e atire para derrubar a espada pendurada no alto à esquerda, pegue a espada e use-a para arrancar o braço do policial. Leve o braço e utilize a mão no leitor de impressão digital.
Abra outra porta, recolha o máximo de itens que puder dentro dos armários. Abra o alçapão no final do corredor, atire no suporte da corda pendurada na parede e desça por ela. Atire no cadeado da porta para entrar.
Vire para a esquerda, pegue o botijão de gás, posicione-o na porta trancada ao lado e atire para abrir. Desça a escada de mão e avance para a única porta disponível.

EPISÓDIO 6: THE TRUTH

Seqüência 1: Room 943



Examine a mesa e afaste-se. Aguarde a animação e a ausência total de luz. Feche os olhos e examine cada um dos objetos que o fantasma apontar com o dedo.



Feche os olhos mais uma vez, uma luz emanará da parede e ela se quebrará. Pegue as lentes sobre o bloco com alguns dizeres e volte para a sala que antes estava escura. Selecione em seu inventário as lentes e também sua lanterna, combine-os de modo que a luz da lanterna projete o mesmo símbolo desenhado na parede.

Seqüência 2: An ancienth path



Vá para a esquerda e controle a empilhadeira, desça a rampa e utilize a empilhadeira para içar a rampa. Permaneça em seu veículo, cruze a rampa e acabe com os monstros geradores. Percorra todo o corredor.



Você avistará uma plataforma no canto logo depois do fogo, examine atentamente essa plataforma e note que existe um lugar onde você pode içá-la com a empilhadeira. Mantenha-a no alto, saia do veículo e acione a alavanca perto do fogo. Volte para o veículo, cruze a plataforma içada, remova as caixas de seu caminho e continue.
A escada de mão à esquerda e no alto está quebrada, utilize novamente a empilhadeira para formar dois degraus (o primeiro com uma caixa e o segundo com duas caixas). Agora você conseguirá subir a escada de mão e acionar a alavanca que por sua vez içará a plataforma. Volte para seu veículo, cruze a plataforma içada, saia do veículo e acione mais uma alavanca. Como a porta não levantará por completo, basta levantar com a empilhadeira. Mantenha-a içada e prossiga. Acione o elevador e deixe essa mina.

Seqüência 3: Light from the sky

Caminhe sobre a passarela de madeira que desabará quando você estiver na metade. O local está repleto de água negra e, para se manter vivo, é preciso acompanhar a luz do helicóptero. Se conseguir permanecer vivo, um cabo será liberado para você subir a bordo do helicóptero.



EPISÓDIO 7: THE PATH OF LIGHT

Seqüência 1: Hang on!



(Seu personagem inicia a fase pendurado no cabo, permaneça subindo e desviando dos obstáculos que caem. Quando o helicóptero se deslocar um pouco para a esquerda, salte no teto do vagão e caia em seu interior. Caminhe para o final do vagão que logo ficará na vertical, pegue a caixa de munição, pendure-se no cabo e tente subir o mais rápido possível, depois, empunhe sua arma, atire nos monstros e continue subindo até o próximo vagão.

Seqüência 2: Subway station



Inicialmente poucos inimigos surgem, mas a situação vai se complicar com vários novos inimigos. Então visite a sala próxima ao banheiro e também a sala escura do outro lado; recolha itens nessa sala e volte sempre que precisar reabastecer. Comece com tiros explosivos, depois com lança-chamas, porém guarde algumas garrafas explosivas para o último inimigo que surge próximo ao trem. Agora você poderá subir a bordo do vagão que possui algumas pessoas.

Seqüência 3: Reach the old castle

Faça ligação direta no carro mais próximo, salte a rampa e volte para o parque. Apenas siga para o velho castelo indicado no mapa.

Seqüência 4: The eye of central park

Cure seu corpo se tiver algum ferimento. Entre no castelo quebrando a porta. Sua missão é encontrar seis símbolos. Você precisa fechar os olhos para ver suas localizações; equipe-se com a lanterna e combine-a com as lentes e ilumine os símbolos até que aconteça uma animaçãom, em seguida, coloque o símbolo no piso.

Localizações dos símbolos:

- Há uma pintura atrás do canto, golpeie com um objeto e então ilumine-a.
- Volte pela porta, pisque e veja o símbolo no canto do prédio.
- Vá para o pátio, na parede sul, através do fogo.
- No lado externo da parede sudoeste.
- Vá para o sul do castelo, derrote dois demônios e encontre o símbolo acima e à direita.
- O último símbolo encontra-se dentro do castelo, basta fechar os olhos que você encontrará facilmente.

Siga para a janela e desça pela corda. Atenda a ligação e prepare-se para um combate. Vá para o telescópio, olhe para a lua colocando-a no círculo e pressione o botão de ação.
Há ainda mais um capítulo que pode ser desbloqueado desde que você cumpra alguns pré-requisitos: obter 50 Spectral Vision e completar 18 seqüências.

PS3

BAD COMPANY™

BATTLEFIELD

VIVA MAIS UMA GUERRA COM BAD COMPANY, A NOVA VERSÃO DE BATTLEFIELD



Um dos mais populares jogos de guerra para PC ganha edição com modalidade para um jogador, assim como aconteceu em "Battlefield 2: Modern Combat", versão exclusiva para consoles.
Em Bad Company, o jogador vive um soldado renegado que está atrás das linhas inimigas por dinheiro e vingança. Agora, no modo história, o game traz "uma experiência de cinema", com um enredo carregado de humor negro.
Dessa vez, quase tudo no cenário será destrutível - segundo a companhia, 90% do ambiente sofre danos. O modo história tem como objetivo reproduzir a experiência imprevisível do multiplayer em que tudo pode acontecer num piscar de olhos. Com muitas coisas podendo ser destruídas, o campo de batalha é dinâmico, o que obriga o jogador, os aliados e os inimigos a reagirem rapidamente às novas situações.

WELCOME TO BAD COMPANY

Itens: 4
Ouro: 0



Você estará no caminhão junto com outros soldados, porém logo acontecerá uma explosão. Movimente sua visão para cima o máximo que puder e depois para baixo – indicando que está bem. Aceite ou inverta os controles, em seguida, salte a rocha, abaixe-se e passe por debaixo do carro para encontrar Sweetwater no final.



Utilize o botão de troca de itens, pegue a seringa e injete em si mesmo. Pratique tiro ao alvo e exploda os três barris; pegue munição na caixa ao lado do soldado, mude para o modo de disparo de granada e acerte uma na chaminé da casa. Examine a pilha de caixas no interior da casa, pegue uma ferramenta e use-a para consertar o caminhão.



Entre no caminhão (você será o motorista) e dirija pela estrada até alcançar uma barreira. Prossiga a pé até o primeiro grupo de casas ocupadas pelo inimigo. Acabe com todos eles, suba a colina e acabe com a primeira bateria antiaérea. Repita com os demais ninhos inimigos e reagrupe-se na fumaça vermelha.
DICA: Fique atento a barris e caixas explosivas no cenário. Se você não explodir, correrá o risco de o inimigo usar.



Utilize a bateria antiaérea e dê suporte ao comboio acertando os veículos dos inimigos. Tenha cuidado para não acertar o caminhão aliado.



Suba a colina, proteja-se, pois surgirá um veículo inimigo e você precisa acertar o atirador. Entre no veículo inimigo ou noutro estacionado e siga pela estrada de terra até a casa indicada no mapa, jogue uma granada para derrubar a porta e pegue a arma em seu interior. Volte para o veículo, avance para o acampamento inimigo e estacione o veículo de modo a usá-lo como abrigo e acabe com os inimigos nas proximidades (dispare nos tonéis explosivos). Assuma o controle da metralhadora montada na margem esquerda da ponte e atire em todos os inimigos. Após explodir o tanque, cruze o rio e reagrupe-se na fumaça vermelha. Entre no veículo e siga o local indicado no mapa. Abandone o veículo assim que chegar e acabe com todos os inimigos (dê preferência para os que estiverem no alto). Assim que surgir um tanque, procure o lançador de foguetes sobre as caixas do galpão e use-o para explodir o tanque.

Objetivo: Impala

Siga até os pontos vermelhos onde os soldados da bateria antiaérea se agrupam, vá preferencialmente com o blindado, pois poderá matar todos os soldados inimigos com a arma do blindado.



Pegue os explosivos C4 que estão junto com os caminhões inimigos, use os explosivos para detonar todas as baterias antiaéreas e reagrupe-se na fumaça.

Objetivo: Bronco



Pegue um veículo e siga pela estrada. O próximo objetivo é matar todos os inimigos. No acampamento inimigo, vasculhe as instalações para conseguir explosivos e lança-foguetes, facilitando o combate.
No entanto, guarde um pouco para explodir o tanque inimigo que surgirá no final. Reagrupe-se na fumaça. Entre no veículo para dar suporte ao comboio e proteja-se após o violento ataque inimigo.









www.universoeditorial.com.br

Objetivo: Taurus



Acerte rapidamente o atirador do outro lado do rio. Contorne a margem e prossiga protegido pelas trincheiras. Assim que alcançar o acampamento com os equipamentos de interferência de radar, jogue explosivos C4 em cada um deles – não perca muito tempo tentando acabar com todos os inimigos do local, faça isso após cumprir seu objetivo.

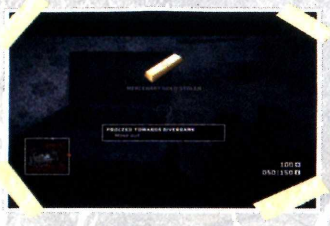


Reagrupe-se na fumaça vermelha, prossiga pelas trincheiras em direção à base e acabe com todos os inimigos pelo caminho dando prioridade aos grupos de inimigos em menor número.

ACTA NON VERBA

Itens: 3
Ouro: 5

Proceed Towards Riverbank



Arrombe a porta da casa, examine-a em busca de um explosivo C4 e principalmente do ouro. Saia por outra porta, procure abrigo atrás da pequena casa adiante e inicie o ataque contra os inimigos que fazem a ronda.
Sua próxima preocupação consiste no inimigo com a metralhadora montada na janela superior da próxima casa; esteja bem protegido antes de tentar qualquer ataque.



Acabe com os inimigos restantes e reagrupe-se na fumaça.

Operation Backfield



Entre num dos barcos na margem do rio. Ataque os barcos inimigos que cruzarem seu caminho. Pare na margem esquerda, localize e atire no tonel explosivo para abrir um buraco no muro.
Exploda os lançadores de foguete utilizando explosivos C4. Volte para o rio, porém não há necessidade de usar o barco, vá nadando até o outro lado para evitar o confronto pesado na entrada principal da base.
Evite explodir o veículo inimigo, pois você poderá usá-lo por algum tempo. Nessa área, resta explodir os depósitos de combustível espalhados em vários pontos. Assim que terminar, reagrupe-se na fumaça.

Secure the Bridge



Pegue o transmissor sobre a caixa de madeira, com o transmissor, mire através da janela nos veículos inimigos que bloqueiam a ponte para que um ataque de morteiros acabe com todos eles.
Cruze o rio nadando, roube um veículo à direita e prossiga pela estrada de terra; utilize novamente o ataque de morteiros no veículo inimigo e reagrupe-se na fumaça.

Objective Offside



Continue com o transmissor e prossiga para a cidade tomada pelos inimigos. Não se exponha muito, utilize principalmente os morteiros acionados através do transmissor.

Protect the tanks



Embora você possa subir em algum tanque, é aconselhável avançar a pé. Tente correr para poder atacar os inimigos antes que os tanques aliados cheguem, visto que a missão fracassará se os tanques forem destruídos. As principais ameaças dessa fase são os tanques inimigos e soldados armados com lança-foguetes. Pelo menos um tanque aliado precisa chegar ao destino. Reagrupe-se na fumaça.

Assault eart zabograd



Passe pela abertura no muro e atire rapidamente nos inimigos mais próximos para poder se abrigar *dentro de umas* das casas. Examine o território com calma para que não fique dependendo do tanque aliado.
Lembre-se que você ainda pode usar os morteiros (caso não tenha trocado por outro C4).
Entre na instalação indicada em seu mapa e destrua o equipamento de rádio com um explosivo qualquer. Reagrupe-se na fumaça.

Groundhog down



O tanque aliado precisa ser protegido, porém não fique perto dele. Procure abrigo atrás dos sacos de área e fique atento ao mapa para saber a movimentação dos inimigos. Jogue explosivos sempre que os inimigos atacarem em grupo; não deixe que os tanques inimigos se aproximem demais ou o tanque aliado certamente será abatido.

Secure harbor



Entre no veículo e siga pela estrada de terra até ficar sem saída. Abandone o veículo e suba a colina para alcançar o local da fumaça vermelha. Prossiga para o acampamento inimigo, acabe com eles e encontre o comboio de caminhões.

CROSSING OVER

Itens: 6
Ouro: 5

Saving private haggard



Antes de descer a colina, exploda a torre inimiga com o tiro secundário de sua arma. Procure sempre abrigo dentro das casas, encontre um lançador de foguetes, pois será necessário para explodir o tanque inimigo. Encontre o soldado Haggard no outro lado da montanha.

Cover your tracks



Seu objetivo é explodir caixas na base de três antenas. Os inimigos estão espalhados pelas colinas e normalmente camuflados para dificultar sua localização. Logo após, destrua a segunda caixa e um helicóptero surgirá, procure um lançador de foguetes e dispare até conseguir abatê-lo.

Chase the gold



A forma mais rápida de cumprir essa fase é bancar um suicida: pegue um tanque blindado, consulte o mapa principal pressionando o botão de pausa e memorize a rota que você deve tomar; faça o caminho ignorando os inimigos que tentarem interferir. O caminho pelo interior da fábrica é conturbado: tente explodir os tonéis para acabar com os inimigos bem posicionados nas passarelas.

PAR FOR THE COURSE

Itens: 8
Ouro: 5

Reach the vista point

Apenas suba a colina e reagrupe-se na fumaça vermelha.

Destroy the missile launchers





Você precisa destruir três lançadores de foguete espalhados pelo mapa. Avance para o lançador no acampamento sul, consiga explosivos C4, suba a escada atrás da casa, pois o lançador está posicionado no telhado. Após explodi-lo, roube o tanque na garagem, destrua o tanque inimigo e siga para o acampamento inimigo na porção leste do mapa.



Destrua o segundo lançador de foguetes, roube o barco, consulte o mapa e trace uma rota para chegar pelas costas do acampamento norte. Exploda o último lançador somente após acabar com todos os inimigos. Reagrupe-se na fumaça vermelha.

Supply drop

Pegue o tanque à direita que, além de disparar mísseis, também libera uma fumaça para ofuscar sua posição. Não perca tempo com os inimigos, dirija-se rapidamente para o destino indicado no mapa.



Assim que chegar, abandone o tanque e pegue o suprimento. Use-o para mandar pelos ares o tanque inimigo que surgirá logo em seguida.
DICA: Ao usar o laser para travar o alvo no tanque, você deve controlar o míssil para que caia exatamente sobre o alvo.







www.universoeditorial.com.br









Reach the supply station



Pegue um dos tanques e avance o máximo do caminho sem combater os inimigos. Como o trajeto é bastante longo, certamente seu tanque será destruído, então siga a pé antes que ele exploda. A partir de agora, utilize o laser para focar alvo nos tanques.
Ao tentar cruzar a ponte, ela será destruída, fazendo-se necessário prosseguir pelas estruturas laterais, no entanto, será bem difícil visto que há poucos locais para você usar como proteção.

Capture the president

O palácio está logo à frente e os inimigos surgirão assim que você se aproximar da estátua. O segredo é contornar todo o jardim seja pela esquerda ou pela direita. Dessa forma, você conseguirá assumir o controle das metralhadoras montadas e usá-las contra os inimigos.



Entre no palácio, acabe com o restante dos inimigos e prossiga para a sala onde está o presidente.

AIR FORCE ONE

Itens: 3
Ouro: 5

Helicopter tutorial

Fique atento aos comandos que surgem na tela, pois tratam de instruções de controle do helicóptero. Aterrisse na fumaça vermelha, obtenha a ferramenta de soldagem dentro da casa, conserte o helicóptero e decole novamente.



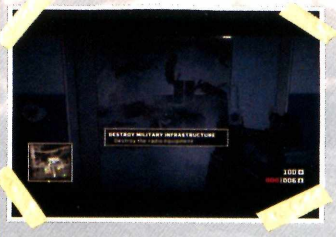


Acerte os tanques utilizando os foguetes ou a metralhadora. Lembre-se de mudar a visão ao utilizar os foguetes.

Destroy military infrastructure



O primeiro acampamento inimigo possui os tanques de combustível: um tiro de míssil em cada um cumprirá essa primeira parte do objetivo. O segundo acampamento abriga os alojamentos: dispare em cada casa até que o objetivo apareça como concluído. Note que não é preciso derrubar as casas, mas apenas danificá-las.



Dirija-se para o terceiro acampamento, acabe com toda a resistência inimiga e então pouse o helicóptero. Dirija-se para a instalação indicada no mapa, desça a escada no interior e jogue explosivos nos equipamentos de comunicação. Volte para o helicóptero.
DICA: Aproveite para reparar o helicóptero.

Cutoff serdar's supply lines

De volta ao helicóptero, dispare mísseis contra os caminhões de suprimento espalhados pelas bases. Quando restarem poucos, dois barcos grandes surgirão, destrua-os antes.

Reach the fuel base

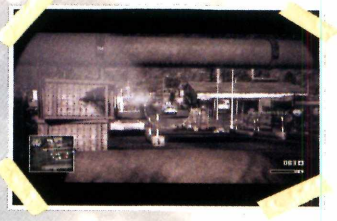


O helicóptero está com pouco combustível, então voe rapidamente para a base indicada no mapa antes que a missão fracasse. Pouse no heliponto.

Refuel the helicopter



Os soldados aliados permanecerão próximo ao helicóptero para protegê-lo, enquanto você deve levar um dos caminhões de combustível indicados no mapa. Dessa forma, o helicóptero será reabastecido.



Assuma o controle do lançador de mísseis na extrema esquerda da sua posição. Mate os inimigos antes que eles se aproximem, no entanto, também é preciso acabar com os inimigos que surgem à direita e para isso faz-se necessário abandonar sua cômoda posição atual. Volte para o helicóptero quando estiver tudo preparado.
DICA: A missão fracassará se os inimigos explodirem seu helicóptero.

CRASH AND GRAB
Itens: 5
Ouro: 5
Locate squad inside the village



Após a queda, os demais membros da equipe se afastarão do helicóptero. Assim, você deve explorar o vilarejo repleto de inimigos em busca de seus companheiros.
Não baixe a guarda, pois uma rua deserta rapidamente se transforma em uma zona de combate. Após algumas quadras, entre na casa indicada no mapa para concluir o objetivo, embora seus amigos não estejam mais lá.

Learn the locations of the squad



A casa em que você se encontra está completamente cercada pelos inimigos, obtenha o lançador de mísseis sobre a caixa de munição e abra caminho para permitir alcançar outra posição e flanquear os inimigos.
Roube um veículo, consulte o mapa e escolha uma das estradas que deseja seguir para chegar à central de comunicações. Siga para a sala de comunicação e assista a um vídeo do circuito interno.

Rescue the squad
Aqui você verá que os aliados estão em um monastério. Consulte o mapa, roube um veículo e siga para a localização indicada. As localizações são apenas pontos intermediários, isto é, você seguirá por vários pontos até chegar ao acampamento com o monastério.

DICA: É aconselhável roubar veículos e avançar sem tentar matar todos os inimigos. Troque de veículo quando o atual estiver a ponto de explodir.



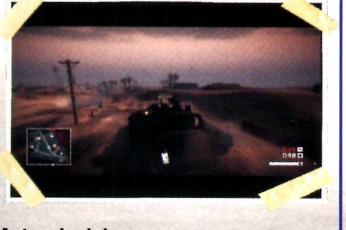
A entrada do monastério está fortemente protegida, certifique-se de possuir um lançador de mísseis ou granadas para facilitar a infiltração. Encontre os soldados aliados no interior da construção.

Reach the river mouth
Deixe o monastério, roube um dos veículos e faça seu caminho até a instalação inimiga perto da represa. Roube um barco e termine o restante do caminho pela água, visto que há bem menos inimigos.

GHOST TOWN
Itens: 9
Ouro: 5
Reach sadiz



Suba a colina, pegue o lançador de foguetes sobre a caixa de munição logo na entrada, utilize-o para explodir o veículo inimigo. Tente alcançar o telhado do prédio esquerdo, pois assim poderá utilizar o lançador de mísseis montado. Reagrupe-se na fumaça vermelha após matar todos os inimigos.



Antes de deixar o acampamento inimigo, roube um tanque localizado no terreno acima, pois durante o caminho você encontrará vários outros tanques inimigos. Porém, se a situação ficar muito difícil devido as emboscadas, prossiga a pé longe da estrada. Alcance a fumaça vermelha.



Desça a colina e vá rapidamente até as pontes do outro lado da cidade. Dispare um míssil ou plante explosivo C4 no centro de ambas as pontes. Siga para a fumaça vermelha no extremo do mapa, note que, com as pontes destruídas, você terá de nadar pelo rio e subir pela margem do outro lado.

Reach the gold



Desça a colina e entre no prédio indicado no mapa. Suba a escada no centro e depois a escada de mão. Pegue o equipamento de laser ao lado do soldado Haggard e use-o para explodir o silo gigante bem à sua frente.
Fuja para o jipe distante da sua posição atual, e lembre-se de usar o laser para eliminar os tanques inimigos pelo caminho.

Defend the gold
Siga o trilho do trem, acabe com os inimigos em seu caminho, destruindo os tonéis explosivos, note que há um helicóptero inimigo sobrevoando o local.
Ao chegar no alto da plataforma, pegue o lançador de mísseis para abater o helicóptero inimigo. Como a fumaça dificulta sua visão, mantenha sua atenção principalmente no radar. Acerte alguns mísseis no helicóptero e curta o final desse belo jogo!





PS3

Tudo que é bom...

Do MSX ao PlayStation 3, 20 anos de muita ação!

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Para os jogadores de videogame – tanto veteranos quanto iniciantes – alguns personagens são verdadeiros mitos. Para aqueles que curtiram o MSX ou Atari, até os mais novos com seus PlayStations e Wii's, certamente lembranças surgem quando se fala de nomes como Lara Croft (Tomb Rider), Mario (Super Mario Bros), Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden), Sonic,etc. Mas não estamos aqui para relembrar as grandes personalidades virtuais, mas sim para falar de uma em especial, um dos heróis mais importantes e emblemáticos do mundo dos games. Solid Snake em sua nova, e última, aventura: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.



Snake tem ajuda de velhos conhecidos

O BOM E "VELHO" HERÓI

O enredo dessa última aventura de Snake acontece, cronologicamente, cinco anos após a conclusão de MGS 2: Sons of Liberty – lembrando que o terceiro episódio, MGS 3: Snake Eater, foi uma espécie de prólogo.

Solid já começa sua derradeira aventura com alguma desvantagem. Ele está sofrendo com uma espécie de doença genética. Esta vai fazendo com que seu corpo fique mais velho a uma velocidade muito acima do normal. Apesar disso, ele é novamente convocado para enfrentar seu inimigo, Liquid Snake, que agora ocupa o corpo de Ocelot. Os planos do vilão consistem em dominar a nanotecnologia criada por um grupo conhecido como Patriots, que dará poder suficiente a suas tropas para garantir total controle do mundo, se assim ele quiser. Snake é chamado para combater Liquid Ocelot em terrenos na América do Sul e Oriente Médio onde encontrará muitos perigos e alguma ajuda dos velhos conhecidos, é claro!

BÁSICO E AO MESMO TEMPO INOVADOR

A jogabilidade não mudou muito em relação aos episódios anteriores, no entanto algumas inovações foram adicionadas e outras foram alteradas. Você terá a possibilidade de ser bem direto se quiser, atirando e matando qualquer um que cruzar o seu caminho. Muitas armas estão a sua disposição para tornar essa tarefa um pouco mais fácil.

As novidades ficam por conta de equipamentos que estão disponíveis a Snake para facilitar sua vida, como, por exemplo, uma roupa chamada OctoCamo, que lhe dá uma camuflagem perfeita. A roupa permite que Snake "absorva" a textura do local em que se encontra, quase como se fosse um camaleão.

FECHANDO COM CHAVE DE OURO

Falar mais desse quarto episódio é "chover no molhado". Não existem palavras para dizer o quanto magnífico está MGS 4.

É pouco provável que um game alcance tal qualidade - não só gráfica, mas de enredo e detalhes - tão cedo. A história do todos os episódios é explicada e as pontas soltas, amarradas. Para quem já teve a oportunidade de curtir os episódios anteriores, esse último será com certeza o fechamento de uma era!

Hideo Kojima foi impecável e presenteou os gamers do mundo com uma obra sem igual.



O velho Solid Snake está de volta!



Hideo Kojima

ADEUS, SNAKE!

Depois de 20 anos de serviços prestados – do seu primeiro game no MSX até hoje – Solid Snake merece um pouco de descanso! Guns of the Patriots é um dos games mais esperados dos últimos tempos e marca de forma genial o fim da saga de Snake. Muitos críticos já consideram esse trabalho do mago dos games Hideo Kojima, a sua obra definitiva e sem dúvida a mais envolvente do gênero.

Fabricante	Kojima Productions
Distribuidora	Konami
Gênero	Ação

+18 (Sangue, linguagem forte e violência)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
10.0	10.0	9.5	10



Um dos grandes "apelões" do jogo

SOUL CALIBUR IV

Novo episódio da franquia traz personagens de Star Wars: Yoda e Darth Vader

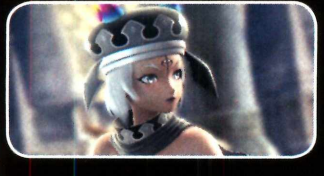
Considerado um dos jogos mais icônicos dos últimos tempos, Soul Calibur (SC) vem atravessando o tempo sempre com muita vitalidade e renovação. Para quem gosta de um bom jogo de luta, com certeza SC é um prato cheio de muita diversão!

TUDO O QUE É BOM, FICA AINDA MELHOR!

2008 é um ano marcado com grandes lançamentos, e Soul Calibur IV com certeza está entre os 10 mais!

O game mantém suas características principais e, agora, com algumas inovações que só acrescentam.

O primeiro item que logo chama a atenção é o visual. SC é marcado por ter sempre um grafismo além do normal para jogos do gênero, sempre bem trabalhado e rico em detalhes. A sonoridade, como de praxe, mantém a excelência. E de toda essa riqueza o que realmente agrada, tanto aos veteranos da série quanto aos que tem o primeiro contato com o game agora, é a jogabilidade de Soul Calibur IV. Golpes e mais golpes, combos complexos e novas técnicas de luta como o Critical Finish – seqüências que, aplicadas no momento certo, acabam com a luta na hora – vão fazer qualquer jogador que se prese ficar de boca aberta.



PREPARE-SE PARA A LUTA

Os modos de luta, além dos clássicos Story, Arcade e Versus, estão disponíveis agora os modos Special Versus e Tower of Lost Souls.



Guerreiras repletas de armamentos

No Special Versus você e seus amigos poderão travar batalhas com os personagens que vocês criarão através do Character Creation. Já o Tower of Lost Souls é uma espécie de releitura de uma modalidade já comum à série Soul Calibur, na qual você enfrenta personagens em desafios determinados. Conforme você vence os desafios, novos itens são liberados para a personalização do seu personagem. Dentro desse modo existem dois desafios:

Subir a torre - Você escolhe um certo grupo de lutadores para enfrentar em cada andar. Ao vencer as lutas são liberados os itens.

Descer a torre – Aqui, escolha dois personagens e lute em um desafio "survival". A cada cinco batalhas, novos itens aparecem.

ESCOLHA SEU LUTADOR

São 30 lutadores, dos conhecidos aos novatos. A grande novidade é a participação de ilustres personagens da saga de Star Wars, o mestre Jedi Yoda (na versão de Xbox 360) e o maligno Darth Vader (no PlayStation 3). Todos os lutadores são bem equilibrados e com estilos de luta bem marcantes.

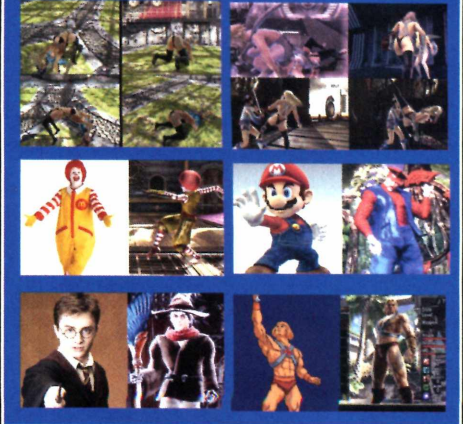
A que mais destoa do grupo é Yoda que, por ser pequeno, tem suas vantagens e desvantagens, como ser um pouco mais lento que a maioria dos lutadores.

Não podemos dizer que Soul Calibur é uma inovação dos games bem luta, pelo contrário, no entanto ele mantém com maestria o título sustentado por esse game por tantos anos nos corações daqueles que amam um bom game de luta.



JOGADORES DE SOUL CALIBUR RECRIAM PERSONALIDADES NO GAME

A Namco acertou em cheio a implementar uma ferramenta de criação de personagens, tanto que os fãs do game estão criando mais que seus próprios personagens, estão reproduzindo personalidades famosas e colocando todas para brigar! De Ronald McDonald a Harry Potter, passando por Mario e He-Man! Confira algumas dessas criações.



Fabricante	Project Soul
Distribuidora	Namco Bandai
Gênero	Luta
	+14 (Violência)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
10.0	9.0	9.5	9.5

www.universoeditorial.com.br

PS3 ■ Tiros e humor!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Com o modo para um jogador, Bad Company se mostra competente e divertido

Desde seu lançamento, em setembro de 2002, Battlefield tem mantido seu lugar ao sol quando o assunto é curtir com os amigos um game com boa diversão, mapas extensos entre outros detalhes responsáveis pela longevidade do game. Agora, mais um episódio da série chega para detonar a nova geração de consoles.





Em Bad Company você vai estar na pele do soldado Preston Marlow. Depois de escapar da corte marcial, Marlow é deslocado para servir ao lado de outros três soldados mal encarados e cheios de humor! O grupo é sempre designado para as piores missões, mas apesar disso, o humor dos soldados acaba dando um clima mais ameno ao combate frenético.

Sonoramente o game da um show a parte. Se você possui um bom sistema home theater, aumente o volume e se prepare para um belo efeito surround.

DESTRUIR E CONQUISTAR

A novidade, além do sistema de jogo para um jogador, é a forma como os objetos são interativos. Cada um tem sua reação específica quando se atira contra eles. Esse recurso oferece uma nova dinâmica ao jogador, proporcionando estratégias ótimas. Por exemplo, abra um buraco na parede daquela casa da qual seu inimigo não sai de forma alguma! Só não espere destruição total, pois apesar de toda a interação, a destruição ainda é limitada. Claro que você terá a ajuda dos tradicionais veículos da série, entre eles estão jipes, caminhões, barcos e até helicópteros.

O modo multiplayer, ponto forte da série, agrada muito. Você encontrará cinco classes diferentes, com oito mapas, para até 24 jogadores. Simplesmente viciante!

Bad Company mantém o brilho da série e oferece muita diversão para os fãs de games de tiro.

Fabricante	DICE
Distribuidora	Electronic Arts
Gênero	Tiro em Primeira Pessoa

+14 (Violência)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	9.0	9.0	9.0

Medo do escuro? ■ PS3 PS2

ALONE IN THE DARK

Apesar das falhas, o quinto episódio da série pode ser considerado satisfatório

Os jogadores mais velhos com certeza se lembram, e com saudade, do primeiro Alone in the Dark, jogo que inaugurou o gênero "Horror de Sobrevivência". Lançado em 1992, o primeiro episódio da série era baseado nos contos de terror do escritor H.P Lovecraft.

Para se aventurar pela mansão amaldiçoada, você poderia escolher entre Emily Hartwood e Edward Carnby. O detalhe bizarro é que o detetive Carnby foi arrancado do começo do século XX (anos 1920, tempo em que se passava a primeira aventura) e jogado nesse quinto episódio da série que se passa a quase 90 anos depois! E olha que ele já era um senhor naquela época!

Incongruências a parte, esse novo game tenta inovar, mas ainda assim não se sai tão bem quanto todos esperavam. Uma pena!

PASSEIO NO PARQUE

Tudo começa no Central Park, lugar que Carnby enfrentará criaturas demoníacas e começará a descobrir o que está acontecendo com o mundo. No game você encontrará todos os elementos típicos de games do gênero, mas com algumas inovações.

Trilha sonora bacana, desafios bem elaborados e conceitos respeitáveis, no entanto, conforme a aventura avança, você começa a ficar cansado por conta da jogabilidade.



Sim, esse é um dos maiores pontos fracos de Alone in the Dark. Os comandos são truncados, o que ocasiona prejuízos significativos. Dirigir um carro é terrível, controlar Carnby em momentos cruciais então...

Um dos preceitos das aventuras anteriores era a simplicidade. O jogador tinha apenas que se preocupar em resolver os mistérios a sua volta. Ao que tudo indica, a tentativa de inovar, adicionando elementos de ação, deixou um game que poderia ser ótimo, apenas mediano.

Fabricante	Eden Games
Distribuidora	Atari
Gênero	Aventura

+14 (Violência)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
5.5	6.0	5.0	5.5

Prontos para o Rock? ○ PS3 ○ PS2 ○

GUITAR HERO: AEROSMITH

Edição especial de Guitar Hero traz Steven Tyler e Cia, mas sem muita novidade

Todo mundo já sabe que a série Guitar Hero da Activision segue pelo caminho do estrelato como um dos games mais jogados atualmente. Da sua primeira edição até hoje, jogadores do mundo todo já tiveram a oportunidade de se sentirem verdadeiros astros do Rock tocando clássicos de todos os tempos. Agora o game chega em uma edição especial prestando um tributo virtual a banda do "bocudo" Steven Tyler, Aerosmith!

Como nem tudo é perfeito, a reclamação fica por conta dessa edição não ter nada demais em relação aos games anteriores tendo apelo maior apenas a quem é fã da banda.

"SWEET EMOTION"

Guitar Hero: Aerosmith é basicamente o mesmo GH que todos conhecem, a diferença aqui fica por conta da adição de temas da banda, palcos relacionados à sua história, modelos dos músicos, de suas respectivas guitarras e algumas – quase imperceptíveis – mudanças de estilo.

Bom, na verdade o que interessa é a música, não é? Os fãs não tem motivo algum para reclamar já que o game vem com alguns dos maiores hits da banda como "Walk this Way", "Dream on", "Rag Doll", "Love in an Elevator", entre outras. Já para aqueles que não conhecem ou apenas curtem uma música ou outra, GH: Aerosmith não trará grandes momentos.

A notícia ruim fica por conta da produtora não disponibilizar conteúdo extra para download, diminuindo consideravelmente a vida útil do jogo. O que resta são apenas os extras desbloqueáveis como músicas, vídeos e itens, fora a oportunidade de disputas online.

Para quem gosta ou não da banda, Guitar Hero: Aerosmith vale pela diversão típica da série, mas peca por não oferecer maiores detalhes, tornando-se apenas um "caça-níqueis" de luxo.



Fabricante	Eden Games
Distribuidora	Atari
Gênero	Aventura

+14 (Linguagem forte, Temas sugestivos)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	9.0	8.0	8.5

O passado de volta ○ PS2 ○

THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

O filme pode até ser bom, mas o jogo... quanta diferença!

Quando perguntamos para um jogador o que ele achou de um game oriundo de um filme, a resposta é quase unânime para todos eles: Não gostei! Bom, The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor, game baseado no filme de mesmo nome, não fugiu a essa regra quase religiosa quando o assunto é conversão de filme em jogo. A parte boa é que se você for parado pela polícia e estiver em poder desse jogo, eles não vão prendê-lo por porte de drogas! Deixando as brincadeiras de lado, The Mummy é um jogo que não deveria ter saído do túmulo por diversas questões, mas o mais incrível é que games dessa categoria, inexplicavelmente, vendem como água gelada no deserto.

ASSISTA AO FILME. NÃO JOGUE O JOGO

Você vai estar na pele de Rick e Alex O'Connell com a missão de impedir uma múmia vingativa de conseguir seus objetivos. Os cenários são os mesmo do longa, e falando em cenários, graficamente até que o game está bem produzido. Sonoramente também não decepciona. A maior falha do game é a jogabilidade cheia de falhas. Isso tudo sem nem falar da movimentação da câmera. Em determinados momentos da aventura, o simples fato de ter que pular sobre um obstáculo torna-se um esforço digno de Hércules! Os controles imprecisos e algumas falhas de design, tornam a "jogatina" cansativa.

Tomb of the Dragon Emperor chegou para tentar tirar proveito de seu irmão cinematográfico, mas a única coisa que ele consegue é ser um jogo fraco que apenas engrossa a triste lista de jogos baseados em filmes.







Fabricante	Eurocom Studios
Distribuidora	Sierra
Gênero	Aventura

+14 (Violência)

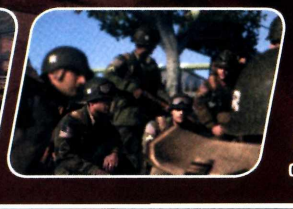
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
4.0	4.0	3.5	4.0

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Todo o horror da guerra e mais um game da série BiA

Ter a Segunda Guerra Mundial como tema para games já não é mais novidade há tempos. Justamente por esse motivo, a concorrência entre jogos com essa temática é grande. Um dos que se destaca é Brothers in Arms (BiA), que chega em um novo episódio para os consoles da nova geração. O enredo gira em torno da operação "Market Garden", executada pela divisão "101 Airborne" no final de 1944. Na pele do sargento Matt Baker você terá que liderar sua equipe através de caminhos nada amistosos para assegurar uma estrada terrestre segura até Berlim.





QUASE REAL

A mecânica do jogo gira em torno de um misto de tiro em primeira pessoa e estratégia, sendo que comandar seu time com maestria pode ser a diferença entre a derrota e a vitória. Seus homens carregam uma grande variedade de equipamentos que ajudam muito em determinados momentos.

O mais divertido de todos é sem dúvida o soldado Gary Jasper, responsável pela bazuca, a qual chama carinhosamente de Stella e trata como se fosse sua namorada!

Impressionante é ver como os objetos do cenário se destroem. De paredes a cercas, quase tudo voa pelos ares, inclusive os inimigos quando são atingidos com força total. Para aumentar a dramaticidade da cena, um efeito de câmera lenta se dá no momento que seus inimigos são atingidos por uma granada, por exemplo. Até a voz de Baker muda conforme a ação. Se você estiver em uma situação de tiroteio e confusão, suas ordens serão gritadas a todo pulmão, porém se o lugar for calmo, as ordens são quase sussurradas.

Qualidade sem precedentes e uma história pra lá de envolvente e emocionante, isso é Brothers in Arms: Hell's Highway.

Fabricante	Gearbox Software
Distribuidora	Ubisoft
Gênero	Tiro em Primeira Pessoa

+18 (Violência, sangue, mutilações, sexo e linguagem forte)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.5	10	9.5	9.5

Tipicamente japonês • PS2 •

YAKUZA 2

Continuação se passa um ano depois da trama original



Quando o primeiro game Yakuza foi lançado, muitos críticos e jogadores "atiraram pedras" contra a produção acusando-a de ser bastante fraca frente as promessas feitas pelos produtores. No entanto, muitos gostaram das propostas do game, gerando assim um grupo considerável de fãs ao redor do mundo.

A partir desse ponto, Toshihiro Nagoshi, produtor do game, selecionou todos os elementos fortes do primeiro Yakuza, misturou com alguns ingredientes de primeira e lançou Yakuza 2.

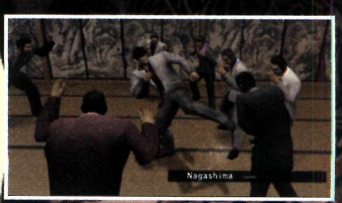
O jogo vem todo dublado em japonês, com um enredo recheado de tramas sórdidas envolvendo a máfia oriental e muita, mas muita pancadaria. A violência é uma das bases do game, lembrando muito "The Godfather" no qual era possível executar alguns chutes, socos e "agarrões" impressionantes.

Se você não teve a chance de jogar o primeiro Yakuza, seria bacana fazê-lo. Mas não é totalmente obrigatório, já que a história do primeiro game é interligada a esse através de muitos flashbacks.

O CONSOLE CONTINUA O MESMO, MAS O GAME ESTÁ BEM MELHOR!

Kiryu Kirishima é novamente o protagonista. Você começará sua aventura em um cemitério, adaptando-se aos controles do game que são muito parecidos aos do primeiro jogo.

O game recebeu diversas melhorias em relação ao primeiro episódio. Graficamente ele está um pouco mais bonito e os "loading" estão mais rápidos. Claro que esse ainda é um game para PlayStation 2, mas as melhorias são perceptíveis e muito bem-vindas.



Fabricante	Amusement Vision
Distribuidora	SEGA
Gênero	Aventura / Ação

+18 (Violência, sangue, mutilações, sexo e linguagem forte)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	8.0	9.0	8.0

Demolição total! • PS3 • PS2 •

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

O mundo vai realmente ficar em chamas

O que os jogadores mais "hardcore" gostam em um bom game de ação? A resposta é fácil: muitos tiros, explosões e destruição. E é justamente isso e muito mais que você vai encontrar em Mercenaries 2: World in Flames.

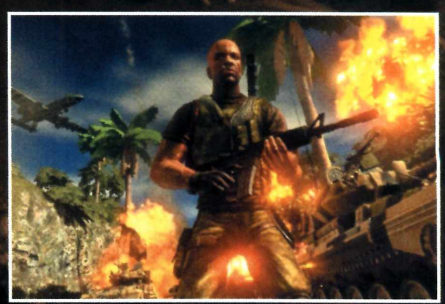
Estão à disposição dezenas de armas, veículos e muitos inimigos para mandar pelos ares. Tudo isso acontecendo em cenários espetaculares e bastante diversificados. Claro que você também poderá acabar com tudo o que há em cena. Usando granadas ou bazucas ficará fácil mandar algumas casas e até prédios para o chão. Mas se mesmo assim não for suficiente, chame reforço aéreo e despeje um míssil nuclear na cabeça dos seus adversários!

Entre os veículos que o mercenário Mattias Nilsson – protagonista do jogo – e sua turma poderão usar para atear fogo no mundo estão motocicletas, carros esportivos, tanques, motos, barcos e até helicópteros, sendo no total mais de 130 veículos diferentes.

Você estará em terras venezuelanas combatendo um político sem escrúpulos que comanda tudo com mãos de ferro. Imersão total na ação que o game oferece e diversão sem limites.

CHAME OS AMIGOS PARA "DESTRUIR TUDO"!

O modo multiplayer cooperativo é a "cereja do bolo" de Mercs 2. Tamanha é a diversão e a simplicidade das partidas, que fica fácil passar horas a frente da TV com seus amigos devastando tudo o que se vê pela frente. Um exemplo é você e um amigo dividirem o cockpit de um helicóptero. Enquanto você fica na metralhadora, seu amigo pode pilotar o veículo, ou vice-versa.



Fabricante	Pandemic Studios
Distribuidora	Electronic Arts
Gênero	Ação
+14	(Violência, linguagem moderada, uso de álcool e tabaco)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	9.5	9.5	9.5





Acelere fundo! • PS3 •

PURE

Corridas em cenários espetaculares e muita adrenalina!

A produtora Black Rock Studio trouxe um game de corrida cuja temática são os movimentos que desafiam a gravidade e gráficos estonteantes. Batizado de Pure, o game vai elevar os níveis de adrenalina de qualquer um que se atrever a desafiar suas pistas.

Os veículos usados no game são os ATV (All-Terrain Vehicles – Veículos para todos os terrenos) ou apenas quadriciclos para facilitar!

Os cenários são espetaculares com vegetações bem construídas, boa profundidade do cenário e efeitos de partículas surpreendentes. Em sua maioria, as corridas serão disputadas em terrenos off-road. Além disso, a física dos veículos está ótima, isso sem falar da personalização do mesmo. As opções são tantas, que é fácil ficar um bom tempo na tela de seleção de peças.

DISPUTAS INSANAS

Para começar as peripécias, você deve escolher entre um piloto masculino ou feminino. Sim, a mulherada também está presente dentro e fora do game, já que a Black Rock não tem nenhum preconceito e quer essa fatia do mercado.

Os adversários são, ou controlados pelo computador, ou são pessoas reais em disputas multiplayer com suporte para até 16 jogadores.

Um dos objetivos é realizar manobras fora do normal enquanto voam por grandes distâncias. Quanto mais arriscada a manobra, maior a quantidade de pontos. Penhascos e abismos enormes estarão por todos os lados para favorecer as manobras.







Fabricante	Black Rock Studio
Distribuidora	Disney *Interactive Studio*
Gênero	Corrida
Livre	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.5	10	9.5	9.5



PSP PS2 PS3 Batman de brinquedo

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

O homem morcego em versão quadrada e muito divertida!

Não tem jeito, a moda LEGO veio e pegou alguns dos mais famosos personagens do cinema e os transformou em jogo. Divertidas e satíricas, as versões dos jogos de LEGO como, Star Wars e Indiana Jones são ótimas.

LEGO Batman: The Videogame é a mais nova versão da franquia e vem com o mesmo clima de diversão e humor dos outros games. A mecânica do jogo também é bem parecida com seus antecessores, alguns puzzles, jogabilidade muito agradável e muitas risadas!

ENREDO EXCLUSIVO E MUITA AÇÃO

Enredo exclusivo e muita ação

Diferente dos outros games, que seguiam o roteiro fechado dos filmes, LEGO Batman tem uma aventura exclusiva. Fãs do homem morcego vão reconhecer todos os vilões que participam do game, como Charada, Pingüim, Mr. Freeze, Coringa, Mulher Gato entre outros. O detalhe interessante fica por conta da possibilidade de jogar também com os vilões.





Cada personagem tem suas características próprias, isso é ótimo no modo de cooperação. Claro que Batman e seu fiel escudeiro Robin também tem suas habilidades especiais. Esse fato melhora quando eles tem acesso a diversos uniformes especiais que são espalhados pelo game, como uma roupa magnética que ajuda Robin a escalar algumas superfícies. A jogabilidade segue a tranqüilidade agradável de outros jogos da série LEGO. Quem já teve a oportunidade de jogar algum deles, sabe que os controles são bem fáceis de assimilar, fazendo com que as ações e movimentos sejam bastante simples e agradáveis. De grafismo bonito e rico em detalhes, humor descontraído e muita diversão, LEGO Batman: The Videogame é sem dúvida uma boa pedida para quem é fã do "morcegão" ou apenas quer curtir um game de primeira.

Fabricante	Traveller's Tales
Distribuidora	Warner Bros.
Gênero	Ação/ Aventura

Livre

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
10	8.5	9.5	9.5

O lado negro... PSP PS2 PS3

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Mestre Yoda diz: Melhor da série esse jogo é!

Produtos baseados na saga de Star Wars geralmente são sempre coisas boas, claro que existem exceções. Mas Star Wars: The Force Unleashed veio para engrossar a lista de ótimos "spin-offs".

O game se passa entre o episódio III (A Vingança dos Sith) e IV (Uma Nova Esperança). Você será Starkiller, um misterioso aprendiz de Darth Vader. Treinado por Vader durante anos, sua principal missão é caçar os Jedis remanescentes da Guerra dos Clones que se espalharam através da galáxia. Mas prepare-se, pois caçar Jedis será um detalhe perto das reviravoltas da história.

BELEZA VISUAL, JOGABILIDADE, CARISMA E MUITA TECNOLOGIA

Usar quase todos os objetos do cenário como armas é incrível. Através da Força lançará tambores a até naves inteiras em cima de seus inimigos. O que provavelmente vai agradar demais quem jogar The Force Unleashed é a alta tecnologia aplicada ao game. Um dos motores que atuam no jogo é o tradicional "Havok", responsável pela física. Já o "Euphoria" e o "DMM – Digital Molecular Matter" dão o tom de novidade.

O Euphoria é uma espécie de inteligência artificial biomecânica. Junto com Havok ela faz com que seus inimigos tenham um senso apurado do ambiente que os rodeia. Seus adversários poderão reagir de acordo com a situação imposta a eles desde se esconder atrás de um obstáculo, até se agarrar em algum objeto próximo quando são erguidos com a Força.



Já o DMM faz com que os objetos do cenário reajam como eles realmente são, ou seja, metal amassa como metal, madeira estilhaça como madeira e daí por diante.

Star Wars: The Force Unleashed poderia facilmente ser o melhor game do ano e sem dúvida um dos melhores da série!

Fabricante	LucasArts
Distribuidora	LucasArts
Gênero	Ação

+14 (Violência fantasiosa)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
10	9.5	9.5	9.5

JOE STICK EM HIGH SCHOOL MUSICAL BRASIL

POR MARCIO

OLÁ, XAROPES! HOJE VAMOS MOSTRAR COMO SERIA O HIGH SCHOOL MUSICAL SE ELE SE PASSASSE NO BRASIL. PREPAREM SEUS TRASEIROS QUE AGORA VOCÊS VÃO... **REBOLAR!**

RA'RA'RÁ...

HIGH SCHOOL MUSICAL

1. SEU OBJETIVO É VENCER NO MUNDO DA MÚSICA BRASILEIRA. VOCÊ TENTA TOCAR ROCK, MAS OS SHOWS SÓ TEM MEIA-DÚZIA DE GATOS PINGADOS BÊBADOS...

MINHA VIDA É O ROCK N' ROLL

TCHOCA RAUL...

2. AÍ VOCÊ TINGE O CABELO DE LOIRO, PASSA GEL E COMEÇA A TOCAR PAGODE. MAS A ONDA JÁ PASSOU E O MÁXIMO QUE VOCÊ CONSEGUE É TOCAR NO BOTECO DA SUA VILA A TROCO DE CERVEJA.

TODA VEZ QUE EU CHEGO EM CASA...

VAI MAIS UM GOLINHO AÍ?

3. AÍ VOCÊ VAI TOCAR FUNK NO MORRO DA FAVELA, MAS ESTOURA UM TIROTEIO ENTRE A POLÍCIA E OS TRAFICAS E VOCÊ TEM QUE SAIR FORA CORRENDO.

PÁ

TAPINHA NÃO DÓI...

PÁ

UM PIPOCO TAMBÉM NÃO...

PÁ

4. AÍ VOCÊ RADICALIZA DE VEZ! COLOCA SILICONE, UMA PERUCA LOIRA, UM SHORTINHO ENTRANDO NO REGO E VAI CANTAR AXÉ, QUE É A ÚNICA COISA QUE AINDA DÁ DIM-DIM NA MÚSICA BRASILEIRA!

AIÊ-ÊÊ... UM FUC-FUC-FUC COM VOCÊ-ÊÊ!...

VIRAM SÓ? PENSARAM QUE ERA FÁCIL SER MÚSICO NO BRASIL? ESTE É UM PAÍS DE CULTURA A **BUNDA**NTE!!! ATÉ A PRÓXIMA, XAROPES! RA'RA'RÁ...

Está com dificuldades em passar de determinada fase ou inimigo? Tenha calma! Temos a solução para seus problemas. Nada como uma boa dica ou truque no momento certo para que suas dúvidas sejam esclarecidas e seus amigos ficarem espantados quando virem como você consegue fazer certas coisas! São várias dicas para muitos jogos. Elas começam aqui na revista e terminam em nosso site. Portanto, acesse: www.universoeditorial.com.br e faça o download do pacote de dicas restantes desta edição.

ÍNDICE

Bionic Commando Rearmed (PS3) 64
Wall-E (PS3 – PS2 – PSP) 64
Kung Fu Panda (PS2 – PS3) 64
Battlefield: Bad Company (PS3).....64
Guitar Hero: Aerosmith (PS3 – PS2).....65
The Incredible Hulk (PS3 – PS2) 65
Nascar 09 (PS3 – PS2).....65
Soul Calibur IV (PS3).....66

DICAS E CÓDIGOS ONLINE

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots ..... (PS3)
- Robert Ludlum´s The Bourne Conspiracy..... (PS3)
- LEGO Indiana Jones: The Original Adventures..... (PS3 – PS2 – PSP)
- Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends..... (PS2)
- Uncharted: Drake´s Fortune..... (PS3)
- Turok..... (PS3)
- Tiger Woods PGA Tour 08..... (PS3 – PS2 – PSP)
- Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII..... (PS3)
- The Darkness..... (PS3)
- MX vs. ATV Untamed .....(PS2 – PSP)

BIONIC COMMANDO REARMED

Abrir o modo Harder Difficulty

Para disponibilizar essa opção, termine o jogo uma vez e entre nas configurações de dificuldade.

Salas Secretas

Na tela onde o game pede que você aperte Start, entre com os códigos abaixo para abrir os respectivos lugares secretos:

Aaron Sedillo Room - →, ↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ▲, ✕, ✕, Start

EuroGamer Room - ↓, ↑, ↓, ↑, ←, L1, ■, L1, ■, ▲, Start

GamesRadar Room - R1, ▲, ■, ■, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓, Start

IGN.com Room - ↑, ↓, ▲, ■, ■, ▲, ↓, ↑, L1, L1, Start

WALL-E

Insira os códigos no menu Cheats do game para obter os seguintes efeitos:

BOTOFMYSTERY – Wall-E usando óculos

BOTOFWAR – Matar brutalmente tudo que estiver em sua volta

EXPLOSIVEWORLD – Todos o cubos se tornarão explosivos

GLOWINTHEDARK – Clarear as áreas escuras

GOLDENTRACKS – Pistas feitas de ouro

RAINBOWBLASTER – Lasers coloridos

STEALTHARMOR – Inimigos não podem vê-lo

KUNG FU PANDA

Use os códigos abaixo no menu de Cheats durante o jogo:

Todos os movimentos - ↓, ↓, ←, →, ←

Todos os personagens do Multiplayer - ←, ↓, ←, →, ↓

Modo cabeça grande (Story Mode) - ↓, ↑, ←, →, →

Chi infinito - ↓, →, ←, ↑, ↓

Invencibilidade - ↓, ↓, →, ↑, ←

Roupas do Dragon Warrior (Multiplayer Mode) - ←, ↓, →, ←, ↑

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Economizando granadas

Durante o game, você encontrará diversas casas que podem ser exploradas. Normalmente, por instinto, você usará uma granada para fazer um buraco na parede da casa e entrar nela. Nesse ponto você poderá economizar essas preciosas armas usando a faca na janela ou na porta para arrancá-las e entrar. Entre na casa, explore-a e polpe sua munição!

GUITAR HERO: AEROSMITH

Modo Air Guitar (guitarra aérea)

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Vermelho + Amarelo
Verde + Vermelho
Vermelho + Amarelo (2x)
Vermelho + Azul (5x)
Amarelo + Azul (2x)
Amarelo + Laranja

Modo Hyperspeed (hipervelocidade)

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Amarelo + Laranja (5x)
Vermelho + Amarelo (4x)
Vermelho + Azul (5x)
Amarelo + Azul
Amarelo + Laranja (2x)

Modo Precision (precisão)

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Vermelho + Amarelo
Vermelho + Azul (2x)
Vermelho + Amarelo (2x)
Amarelo + Azul (3x)
Vermelho + Azul
Vermelho + Amarelo
Vermelho + Azul (2x)
Vermelho + Amarelo (2x)
Amarelo + Azul (3x)
Vermelho + Azul

Faixa de Joe Perry "Guitar Battle"

Para abrir essa música, vença Joe Perry no modo Career Guita Battle.

Modo No Failure (sem erros)

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Verde + Vermelho
Azul
Verde + Vermelho
Verde + Amarelo
Azul
Verde + Amarelo
Vermelho + Amarelo
Laranja
Vermelho + Amarelo
Verde + Amarelo
Amarelo
Verde + Amarelo
Verde + Vermelho

Abrir a faixa "Kings and Queens" do Aerosmith

Complete o game 100% no modo Career Tour.

Large Scrolling Gems (notas grandes)

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Verde
Vermelho
Verde
Amarelo
Verde
Azul
Verde
Laranja
Verde
Azul
Verde
Amarelo
Verde
Vermelho
Verde
Verde + Vermelho
Vermelho + Amarelo
Verde + Vermelho
Amarelo + Azul
Verde + Vermelho
Azul + Laranja
Verde + Vermelho
Amarelo + Azul
Verde + Vermelho
Vermelho + Amarelo
Verde + Vermelho
Verde + Amarelo



Modo Performance

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Verde + Vermelho (2x)
Vermelho + Laranja
Vermelho + Azul
Verde + Vermelho (2x)
Vermelho + Laranja
Vermelho + Azul

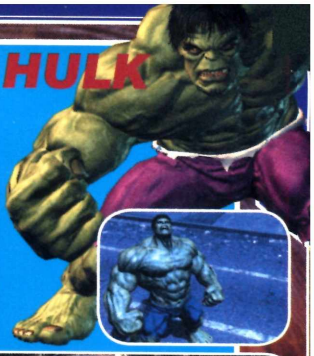
Todas as músicas

Vá ao menu de cheats do game e insira o seguinte código para abrir esse modo de jogo:
Vermelho + Amarelo
Verde + Vermelho (2x)
Vermelho + Amarelo (2x)
Verde + Vermelho
Vermelho + Amarelo (2x)
Verde + Vermelho (2x)
Vermelho + Amarelo (2x)
Verde + Vermelho
Vermelho + Amarelo
Vermelho + Azul

Joe Perry

Para abrir o guitarrista, vença-o no modo Career Guitar Battle.

THE INCREDIBLE HULK



Para abrir as personagens

Abomination – Vença-o no game
Classic Hulk – Encontre qualquer comic cover
Gray Hulk – Esmague 7.500 coisas
Ironclad – Mate todos os U-Foes e depois elimine Abomination
Maestro – Destrua um prédio em cada vizinhança
The Professor – Complete com êxito todos os 15 Jump Challenges

Hulkbuste Iron Man

Para abri-lo, tenha um save file em seu PS3 do game Iron Man.



NASCAR 09

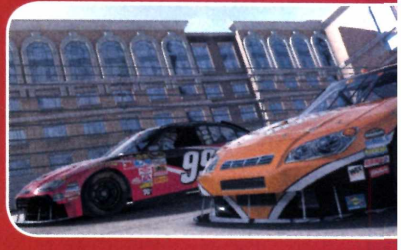
Pista e carro Walmart

Vá ao menu de cheats do game e coloque o seguinte password: Walmart Everyday. Isso abrirá a pista e o carro.

Todos os motoristas fantasiados

Entre com o seguinte password no menu de cheats do game: CHECKERED FLAG







SOUL CALIBUR IV



Personagens

Abaixo uma lista completa do que fazer para abrir cada um dos personagens do game:

Algol – Complete o jogo no modo Story e vença Algol para abri-lo como personagem jogável.
Amy – Pode ser comprada por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Angol Fear – Vença a personagem no modo Story para abri-la. Ela aparecerá como uma variação no "Bonus Character" na tela de seleção de personagens.
The Apprentice – Complete o modo Arcade com o Darth Vader ou o Yoda para abri-lo.
Ashlotte – Vença a personagem no modo Story para abri-la. Ela aparecerá como uma variação no "Bonus Character" na tela de seleção de personagens.
Cervantes – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Kamikirimisu – Vença a personagem no modo Story para abri-la. Ela aparecerá como uma variação no "Bonus Character" na tela de seleção de personagens.
Lizardman – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Rock – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Scheherazade – Vença a personagem no modo Story para abri-la. Ela aparecerá como uma variação no "Bonus Character" na tela de seleção de personagens.
Seong Mi-na – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Setsuka – Pode ser comprada por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Shura – Vença a personagem no modo Story para abri-la. Ela aparecerá como uma variação no "Bonus Character" na tela de seleção de personagens.
Sophitia – Pode ser comprada por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Talim – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Yoshimitsu – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Yun-seong – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.
Zasalamel – Pode ser comprado por $4,000 Gold na opção Character Creation.

Itens na Tower of Sous Gear

Abaixo listamos todos os itens e objetivos que devem ser cumpridos em cada um dos andares da torre.

1º Andar: Soldier's Hat – Termine a fase sem tomar danos.
2º Andar: Warrior Trousers – Vença os estágios sem contorná-lo por nenhum dos lados.
3º Andar: Pauldron – Troque com o aliado mais de duas vezes.
4º Andar: Warlord's Belt – Execute três ataques de lançamento.
5º Andar: Clergy Clothes – Vença o inimigo contornando o lugar.
6º Andar: Wonder Jacket – Desloque um oponente.
7º Andar: Warrior Trousers – Termine o estágio sem errar nenhum golpe.
8º Andar: Armor Ring: Ice Mirror – Troque de personagem duas vezes.
9º Andar: Scarlett Blossoms – Proteja-se de três ataques seguidos do oponente.
10º Andar: Silver Boots – Proteja-se de 10 ataques seguidos do oponente.
11º Andar: Grim Horn – Mate todos os inimigos com ataque crítico.
12º Andar: Magus Cloth – Mate todos os inimigos contornando o lugar.
13º Andar: Pegasus Sallet – Destrua todas as paredes.
14º Andar: Phantom Pavilion: Seesaw – Execute três vezes um guard impact.
15º Andar: Submissions Belt – Vença o estágio apenas usando os botões A e G.
16º Andar: Warlord's Belt – Feche o estágio com 0 segundo cravado.
17º Andar: Arm Bandages – Execute um combo de 5+.
18º Andar: Kouchu Kabuto – Fique parado em todos os cantos do estágio.
19º Andar: Longhua Qippo – Troque com o aliado mais de cinco vezes.
20º Andar: Life Gem: Sun – Feche o estágio com um critical finish.
21º Andar: Longhua Qippo – Contorne o lugar voluntariamente.
22º Andar: Honor Boots – Execute mais de quatro counter hits.
23º Andar: Frilled Skirt – Proteja-se de mais de três ataques seguidos.
24º Andar: Protect Gem: Cardinal directions – Dê um combo com mais de 240 danos.
25º Andar: Zhuque Changpao – Lance mais de cinco vezes o inimigo.
26º Andar: Warthog Cuirass – Faça um combo 10+.
27º Andar: Iron Gauntlets – Vença o estágio sem levar nenhum dano.
28º Andar: Aculeus Suit – Quebre duas defesas do oponente.
29º Andar: Menghu Boots – Troque com o aliado mais de cinco vezes.
30º Andar: Spirit Gem: Noniple Heads – Termine o estágio sem fazer nenhuma defesa.
31º Andar: Long Qippo – Execute 5+ Just Inputs.
32º Andar: Vane Mask – Execute um ataque de lançamento lento.
33º Andar: Battle Dress – Faça três ataques de lançamento.
34º Andar: Power Gem: warrior Princess – Execute um guard impact mais de três vezes.
35º Andar: Warthog Pauldrons – Termine o estágio sem fazer nenhuma troca.
36º Andar: Parlor Blouse – Feche o estágio com 0 segundo cravado.
37º Andar: Siren's Helm – Mate todos os inimigos com critical finishes.
38º Andar: Gorgon Fauld – Mate todos os inimigos contornando o lugar.
39º Andar: Kingfisher Greaves – Termine o estágio sem mudar de posição.
40º Andar: Deer Head – Execute um combo 5+.
41º Andar: Minotaur – Execute 5+ Just Inputs.
42º Andar: Demonic Gloves – Feche o estágio sem que nenhum oponente use skills.
43º Andar: Repel Gem: Iron Shell – Execute um lançamento por trás.
44º Andar: War Cloak – Não contorne nenhum dos lados.
45º Andar: Tiger Lily Kabuto – Mate os inimigos sem usar nenhum Skill.
46º Andar: Butterfly salet – Mate os inimigos sem usar nenhum skill.
47º Andar: Succubus Boots – Faça cinco lançamentos.
48º Andar: Life Dem: Jade – Vença o estágio com um personagem usando o skill "invisible".
49º Andar: Horns of Calamity – Termine o estágio sem perder o ataque.
50º Andar: Tiger Lily Breastplates – Execute um combo 10+.
51º Andar: Tiger Lily Fauld – Faça mais de quatro ataques counter.
52º Andar: Featheres Wings – Feche o estágio com um critical finish.
53º Andar: Blade Ring: Demon Lord – Mate todos os inimigos contornando o lugar.
54º Andar: Leviathan Pauldron – Destrua todas as paredes.
55º Andar: Priestess Kimono – Execute três ataques de lançamento.
56º Andar: Leviathan Burgonet – Faça um combo com mais de 240 de danos.
57º Andar: Voodoo Armlets – Contorne o lugar voluntariamente.
58º Andar: Tiger Pauldrons – Mate todos os inimigos sem estar equipado com nenhum skill.
59º Andar: Voodoo Greaves – Defenda-se de 10 ataques seguidos.
60º Andar: Voodoo Breastplate – Termine o estágio sem trocar de personagem nenhuma vez.

Tower of Souls Gear (descida)

Acredite ou não, novos itens, armas e outras coisas não são encontrados apenas ao subir a torre, há também itens a serem encontrados durante a descida! Confirma a relação dos andares e itens durante a descida.

5º Andar – Dark Knight's Cloak
10º Andar – Blade Ring: Raging Thunder
15º Andar – Lapin Chapeau
20º Andar – Repel Gem:Fox Demon
25º Andar – Succubus Guantlets
30º Andar – Demonic Armor
35º Andar – Demonic Pauldrons
40º Andar – Voodoo Crown

Darth Vader & Yoda

Apenas para esclarecer, o guerreiro sith Darth Vader pode ser apenas visto na versão do game para o PlayStation 3, enquanto o jedi Yoda está apenas na versão para Xbox 360. Não há nenhuma forma por enquanto de tê-los juntos no mesmo game e plataforma.




Universo
Editorial
A expansão do
nosso Universo,
agora mais
próximo de você

COMECE TROCANDO AQUELE TOQUE QUE SÓ VOCÊ E A TORCIDA DO SEU TIME TÊM.



Transmobile: Tenha músicas iradas, tudo sobre o time de seu coração e wallpapers exclusivos. Acesse Transmobile, baixe tudo o que você quiser e receba via SMS todas as novidades do futebol brasileiro.
É só mandar um SMS com o código de seu time para o número 46928 que você recebe o conteúdo direto em seu aparelho celular.

Acesse:
www.transmobile.com.br.

Polifônico Rock

Do It To It	Cherish	Transa31
My Boo	Usher	Transa32
Could You Be Loved	Bob Marley	Transa33
Upside Down	Jack Jonhson	Transa34
Sexy Love	Ne-Yo	Transa35
Buttons	Pussycat Dolls	Transa36
Pump It	Black Eyed Peas	Transa37
Love Generation	Bob Sinclar	Transa38
Hips Don't Lie	Shakira	Transa39

Envie o código da música para 46928, baixe o toque e ainda receba diariamente as notícias do mundo da música no seu celular!
TIM, OI e CLARO R$ 0,31 + imp. por msg. enviada, VIVO R$ 0,10 + imp.

Futebol



Envie TRANSA2 + o código do seu time para 46928, baixe o wallpaper do mascote do seu time e receba diariamente as notícias do seu clube do coração, os bastidores e tudo o que rola dentro e fora do campo.

TIM, OI e CLARO R$ 0,31 + imp. por msg. enviada, VIVO R$ 0,10 + imp.

Confira como é fácil baixar:





Escreva uma mensagem de texto com o código do item escolhido.

Envie para 46928.

Acesse o link recebido.

E, rapidamente, você compra o produto desejado!

Acesse www.transmobile.com.br ou envie um SMS para 46928.

Mande um SMS com o código de seu produto para

46928

ou acesse www.transmobile.com.br

Transmobile

Powered by

Toques Polifônicos: para Clientes TIM R$ 3,99, CLARO R$ 3,50 e OI R$ 2,99. Na compra do polifônico desta promoção, o canal de texto MÚSICA é automaticamente assinado. SMS recebido (até 3 SMS por dia): R$ 0,31 + impostos/msg. Serviço disponível para TIM, CLARO, OI e VIVO. Polifônico NÃO disponível para clientes VIVO (somente serviço SMS).
Wallpapers: para Clientes TIM R$ 3,99, CLARO R$ 4,30 e OI R$ 2,99. Na compra do wallpaper Futebol desta promoção, o canal de texto FUTEBOL é automaticamente assinado. SMS recebido (até 3 SMS por dia): R$ 0,31 + impostos/msg. Serviço disponível para TIM, CLARO, OI e VIVO. Wallpaper NÃO disponível para clientes VIVO (somente serviço SMS). Seu aparelho deve estar configurado para navegação WAP, consulte sua operadora.
Para cancelar envie SAIR para 46928.