DICAS IMPERDÍVEIS PARA SE DAR BEM EM 15 JOGOS

megagames

PlayStation

Universo Editorial

ANO 4 - Nº29
9,90 R$

A melhor experiência em games com muito mais conteúdo

Show de horror!

Criaturas horrendas, pavor e muita adrenalina

RESIDENT EVIL 5

5 JOGOS DETONADOS

* Prince of Persia
* Call of Duty: World at War
* Tomb Raider Underworld
* 007: Quantum of Solace
* Fallout 3 (online)

ESPECIAL

Jogos, cinema e quadrinhos, uma mistura que rende vários títulos

OS GAMES NA CRISTA DA ONDA

Street Fighter IV



X-Men Origins: Wolverine



Monster vs. Aliens



Mortal Kombat vs. DC Universe




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

EDITORIAL

Um relax para a crise!

Ah, essa crise maldita! Moedas estrangeiras tendo cada dia seus números aumentados, bolsas de valores do mundo inteiro operando constantemente no vermelho, crises em várias partes do planeta afetando uma infinidade de setores, recessão em diversas indústrias e muito mais que chega até a cansar! Vamos dar um basta nisso e partir para o que mais interessa: os jogos!

Vamos relaxar um pouco e curtir nosso bom e velho videogame. Aquele parceiro que não desgruda dos nossos dedos nas horas mais dificultosas. Podemos dizer que está edição está muito power!

Entre os detonados escolhemos 5 jogaços que merecem ser desvendados até a palavra FIM. O sempre sucesso Prince of Persia, o matador Call of Duty: World at War, a bela Lara Croft em Tomb Raider Underworld, o estratégico Fallout 3 e o vingativo Quantum of Solace.

Confira uma matéria muito interessante sobre o esperado game Resident Evil 5 e o que ele nos reserva. Além dos grandes jogos da atualidade com suas análises e principais pontos de interesse. Não dê ouvidos para a crise e sinta-se a vontade para uma diversão com seu videogame.

Até a próxima
Os editores



ÍNDICE

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

Preview

STREET FIGHTER IV.....10
Revigorados e mais potentes!
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.....11
O homem das garras de adamantium com um título próprio
KILLZONE 2.....12
Um FPS recheado de ação e potentes armamentos
MONSTER VS. ALIENS.....12
Uma batalha cheia de surpresas e criaturas bizarras
HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE.....13
O bruxo está mais adulto e mais forte
DAMNATION.....13
Matança e muitas armas para seu deleite

Esse promete

RESIDENT EVIL 5.....14
Uma das mais aterrorizantes sagas está prestes a ser lançada e mostrar todo seu estonteante realismo

Especial

GAMES, CINEMA E QUADRINHOS.....16
Um trio espetacular que pode acarretar grandes sucessos em determinados títulos

Crossover

UNIVERSO ALTERNATIVO.....20

Detonados

PRINCE OF PERSIA.....22
Um guia completo com todas as fases do jogo para finalizar com o famoso príncipe dos games
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR.....30
Trabalho em equipe e muita estratégia neste guia que o levará até a queda do nazismo
TOMB RAIDER UNDERWORLD.....36
A estonteante Lara Croft de volta em um jogo cheio de armadilhas e muita ação
007: QUANTUM OF SOLACE.....44
No comando do agente mais conhecido do mundo, acabe com uma conspiração internacional

DETONADO ONLINE
WWW.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR
FALLOUT 3.....50
Ficção científica e muito RPG neste game que se passa na década de 50

Review

NEED FOR SPEED UNDERCOVER.....54
Carrões estilosos, cenários arrasadores e velocidade extrema
MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE.....55
Superlutadores e uma infinidade de combos e magias
FIFA SOCCER 09.....56
Apita o árbitro! Bola rolando em mais um novo ano
PRO EVOLUTION SOCCER 2009.....56
Novas licenças para deixar o game ainda mais real
SONIC UNLEASHED.....57
De noite nosso belo ouriço se transforma em um forte lobisomem
PRINCE OF PERSIA.....57
A volta do príncipe em um grande e merecido momento
MIRROR'S EDGE.....58
Viva em um mundo cheio de represálias e sem uma liberdade de expressão
007: QUANTUM OF SOLACE.....58
James Bond de volta com a perfeita engine do game Call of Duty 4
RESISTANCE 2.....59
Acabe com um vírus que pode ser fatal para a raça humana
TOM CLANCY'S END WAR.....59
Solte a voz e grite muito com seus comandados
FALLOUT 3.....60
Após uma década, Fallout volta muito mais revigorado
GUITAR HERO WORLD TOUR.....60
A febre Guitar Hero volta com mais um grande sucesso de vendas
SILENT HILL: HOMECOMING.....61
Com nova equipe de produção, série perde um pouco do clima de suspense
SAINTS ROW 2.....61
Uma cópia do GTA em quase todos os quesitos
FAR CRY 2.....62
Muitas alterações na parte de jogabilidade e suas ambientações
NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM.....62
Diversas missões de jogo e inovações nas batalhas

DICAS E CÓDIGOS
Uma megasseleção de truques para finalizar seus jogos prediletos, na revista e também online.....64

A Revista **Megagames PlayStation** é uma publicação de Universo Editorial Ltda - EPP. **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**: Marcos E. Said e Ice Man • **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

Coloque a boca no trombone, diga suas sugestões, dicas, reclamações, fale o que quiser. Este é o lugar reservado para você falar e mostrar sua arte com os desenhos. Chega de preguiça e nos envie agora mesmo sua carta ou e-mail para que possamos publicá-lo.



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.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Fala, galera da Megagames PlayStation, queria pedir uma ajuda a vocês! Queria saber alguns códigos ou manhas para trapacear no game Shadow of the Colossus para o PS2. Ficarei muito feliz se puderem me ajudar. Um grande abraço a todos da Editora.
Isis Ribeiro de Oliveira
Gravataí – RS
Por e-mail

Obrigado por seu e-mail, Isis. Temos algumas dicas interessantes que irão te ajudar no jogo. Até mais e confira as dicas abaixo:
Parada Rápida – Durante o galope, pressione ↓ no controle analógico esquerdo e o botão ✖ simultaneamente.
Giro 180º – Durante o galope, pressione ↓ no controle analógico esquerdo e o botão ✖, simultaneamente e rapidamente. Argo irá parar, dar uma volta e correr na direção oposta.
Parado na Cavalgada – Pressione e segure R1 e ✖ durante o galope.
Destravando cavalo marrom – Primeiro é preciso pegar todos os itens no modo Normal Time Attack. Então segurar o botão ■ na tela de título.
Destravando cavalo branco – Pegue todos os itens no modo Hard Time Attack. Então segure o botão ■ na tela de título.



JOGOS DE TERROR

Olá, leio sempre esta revista e adoro suas matérias. Ela não decepciona ninguém. Queria fazer um pedido a vocês! Gostaria de ver publicado os detonados dos jogos Silent Hill 4: The Room e Resident Evil 4. Outra coisa, valeu pelo detonado do jogo God of War 2, estava demais, tudo certo! Até a próxima!
Moisés Castanho
Por e-mail

Olá, Moisés, obrigado pelo contato. Gostaria de informar que o detonado do jogo Silent Hill 4: The Room já foi lançado em uma de nossas primeiras edições, a de número 04. Já o detonado do game Resident Evil 4, você encontra na edição de número 15. Acesse o endereço de nossa loja virtual e encontre as edições anteriores: www.loja.universoeditorial.com.br.

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

Para comprar edições anteriores da Editora:
Site: www.loja.universoeditorial.com.br
Suporte: 55(0xx11) 3791-6284
(São Paulo).
Demais localidades: 0800-729-9995
SAC: sac@universoeditorial.com.br

PARABÉNS!

Olá, editores e todos produtores da revista Megagames PlayStation, me chamo Breno e sou o maior fã das revistas de vocês. Adoro a forma como comentam as matérias e apresentam os detonados dos principais jogos da atualidade. Também gosto da seção de dicas que ajuda muito nos momentos de sufoco. Um grande abraço a todos e continuem assim. Meus parabéns!
Breno de Sá Barbosa
Floriano – Piauí

Valeu, Breno, por ter mandando sua carta e pelos elogios. Esperamos continuar tirando nossos leitores das fases de pânico e dar uma luz para o final do túnel. Que todos consigam chegar ao tão sonhado fim dos jogos.

NINJA GAIDEN

Oi, pessoal da revista Megagames PlayStation, estou precisando da ajuda de vocês. Gostaria de saber se o detonado do game Ninja Gaiden Sigma para o PlayStation 3 já foi publicado. E se foi, como posso consegui-lo.
Um abraço a todos.
Anderson Lameu
Por e-mail

Caro Anderson, infelizmente ainda não foi publicado o detonado desse jogo. Apenas dicas e códigos na edição de número 25. Vale a pena dar uma conferida, pois já é uma ajuda.

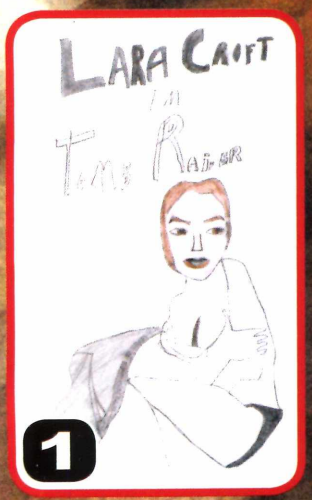




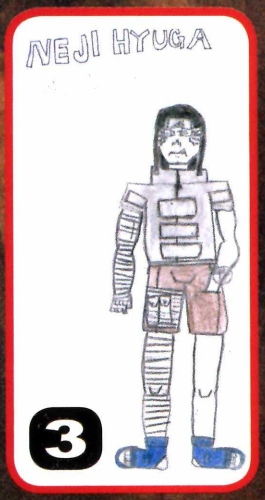
Cícero Dias - Moça no Barco
73 x 60 cm - Óleo sobre tela - déc.1980

GALERIA DE ARTE

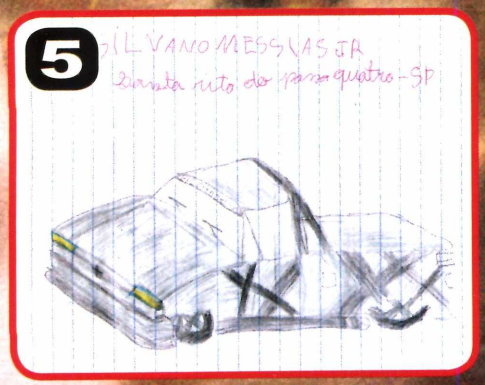
Traços, cores e muita imaginação!

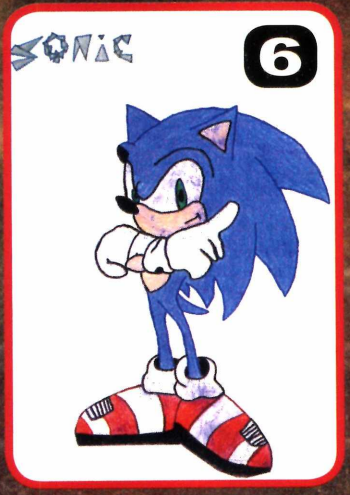


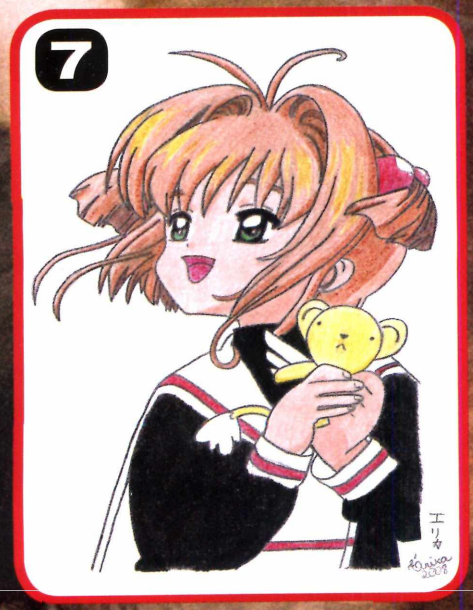


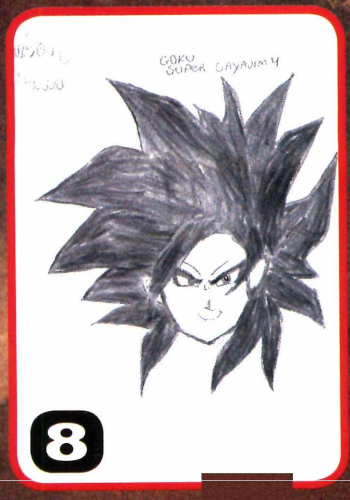












1. Leonardo Mendes C. Marques, de São Paulo - SP fez os traços da musa Lara Croft agachada e com frio.

2. Goku irado e com vontade de partir para a pancadaria foi criado por Luiz Eduardo Paula Nunes, de Teutônia - RS.

3. Neji Hyuga, personagem de Naruto está pronto para a briga. Enviado por Igor Rocha de Morais, de Nilópolis - RJ.

4. Uma bela e adorável garota, rodeada por personagens de desenhos foi criado por Cláudia Elaine de Oliveira, do Espírito Santo do Pinhal - SP.

5. Cuidado ao sair de casa, pois o carro de Silvano Messias Jr. de Santa Rita do Passa Quatro - SP, está nas ruas.

6. Sonic enviado por Gustavo Moura Gomes, de Barra Mansa - RJ, está preparado para novas corridas.

7. Érika Domingues de Indaiatuba - SP nos enviou o desenho de Sakura Card Captors 3.

8. Goku, Super Sayajim 4 e sua grande cabeleira negra foi criado por Madson Almeida Buraen, Pintadas - BA.

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

Energia verde

A Fuji apresentou recentemente uma nova opção de pilhas com um conceito de preservação da natureza. As pilhas ecológicas batizadas de "Enviromax" vem com a idéia cada vez mais comum de abraçar a consciência ecológica, pois não contém metais pesados, como mercúrio e cádmio.

Outra novidade é o fato das pilhas chegarem ao consumidor embaladas com papel e plástico reciclado. Até mesmo o cilindro que envolve a pilha também é embalado com esses materiais, sendo possível até mesmo descartá-las em lixo doméstico, já que não são nocivas ao meio ambiente.

Em nota a imprensa, a Fuji do Japão garantiu que a longevidade das pilhas Enviromax serão iguais ou até superiores as pilhas mais conhecidas do mercado. Além disso, estão sendo fabricadas sobre um rigoroso padrão de responsabilidade ambiental e com orientações ISO.

A má notícia é que, por enquanto, as pilhas estarão disponíveis apenas no mercado japonês e norte-americano. Elas chegarão nos formatos Super Alcalina – AA, AAA, C e D destinadas a uso comum como rádios e lanternas – e Alcalina Digital – AA e AAA para uso em dispositivos eletrônicos, como videogames portáteis, MP3 Player, câmeras digitais etc.

Para maiores informações, visite o site **www.greenfuji.com**



"Jogo bonzinho"



Um jogo de videogame pode ser bom para saúde, educativo, inteligente e agora amigo dos animais! Foi o que se confirmou na 6ª edição do evento anual que destaca pessoas, produtos e empresas que apresentam inovações ou conquistam um bom relacionamento junto aos animais do planeta. A organização dessa festa é feita pela PETA (People for the Ethical Treatment of Animals), uma das organizações mais importantes do mundo na questão da proteção dos animais. O jogo eleito na categoria "game mais amigo dos animais" no ano de 2008 foi Fable II da Lionhead.

De acordo com os organizadores, Fable II foi eleito por conter a filosofia da alimentação vegetariana, já que no universo do jogo – no qual o jogador decide pelo caminho do bem ou do mal – os personagens escolhem a sua dieta. Quem se alimenta de comidas vegetarianas acaba por se manter mais em forma e atraente a outros personagens.

"Um jogo divertido e inovador, também pode ser usado para ensinar os jogadores que igualmente na vida real uma dieta vegetariana tem diversos benefícios." Afirmou um dos organizadores.

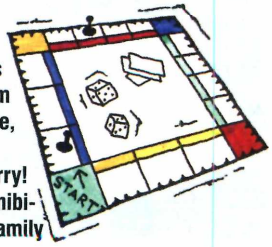
É do Brasil!

Já está liberado na rede um novíssimo patch de atualização para o popular game de futebol Pro Evolution Soccer 2009 – ou Winning Eleven para os íntimos. Criado por um grupo de fãs brasileiros, o patch tem uma série de atualizações que farão qualquer jogador brazuca ficar muito feliz. Entre as novidades estão novos designs, o Campeonato Brasileiro e a Copa Libertadores da América. Os elencos também estão devidamente atualizados, como a chegada de Beckham ao Milan e Ronaldo Fenômeno ao Corinthians. Confira uma pequena lista com mais algumas novidades do patch:



- Menu novo em português
- Escudos nacionais e internacionais
- 34 equipes sul-americanas e mexicanas
- Times da primeira divisão do Campeonato Brasileiro 2009
- Faixas de torcidas em português
- Placares com o design dos canais de televisão SPORT TV
- Uniformes atualizados

Jogo de tabuleiro no videogame



A fabricante de brinquedos Hasbro em parceria com a Electronic Arts anunciaram uma série de versões de jogos clássicos de tabuleiro em versões eletrônicas que estarão disponíveis para download no Live Arcade, a rede online do console Xbox 360.

Já foram confirmadas as versões dos jogos "Yahtzee", "Sorry", "Sorry! Sliders", "Battleship" e "Connect Four". Todos esses jogos serão disponibilizados ainda em 2009 através de um canal próprio chamado Hasbro Family Game Night.

Os jogadores poderão curtir os jogos com suas regras originais ou novas instruções. O canal também vai dispor de espaços personalizados para poderem ser decorados com troféus e outros objetos virtuais, além de todos poderem jogar com amigos online usando avatares.

PS3 magrinho?

A Sony anunciou recentemente que vai cortar os custos de produção do PlayStation 3. Esse corte se deve principalmente ao preço mais baixo dos componentes utilizados na segunda geração do PS3 que custarão um total de US$ 448,73. Para se ter uma idéia, o custo de fabricação da primeira geração do PS3 era de US$ 690,23.

O corte de custos já era esperado, já que atualmente a Sony tem perdido dinheiro com as vendas do console abaixo do seu preço de custo, além do altíssimo investimento no período de produção do aparelho. Mas essa "má fase" da Sony já está bem próxima de acabar já que eles estão bem próximos do chamado "ponto de equilíbrio" que é quando uma empresa alcança o patamar de recuperar seu investimento em determinado produto e começar a lucrar.

A Sony afirmou também que os novos componentes do PS3 serão mais avançados, além disso o número desses componentes vai cair assim como a quantidade de alguns chips que se tornaram mais potentes e econômicos. Isso é bem parecido com o que aconteceu com o PlayStation 2 quando foi lançada a sua versão "Slim". Agora só resta esperar por um possível anúncio da versão Slim do PS3 e comemorar, já que provavelmente o console acabará se tornando mais acessível, principalmente para o público brasileiro.



Fizeram a versão Slim do PS2, será que vem do PS3 também?



Futebol perna de pau!

Roy Meredith, diretor da Beautiful Game Studios, o mesmo da série Championship Manager, afirmou ao site CVG que aproximadamente 90% dos jogos da série que foram comercializados são piratas.

De acordo com Meredith, essa informação não é especulativa: "Esse não é apenas um número no ar, nós podemos medir, e nós sabemos que existe uma enorme quantia de jogos piratas", afirmou o diretor. Meredith ainda diz em sua entrevista que os problemas que ele enfrentou no momento de registrar suas cópias do próprio Football Manager e do grande sucesso Spore, só pioraram a situação. "Passei aproximadamente três horas tentando atravessar o processo de registro e eu realmente queria jogar, mas tinha outras coisas para fazer da minha vida". E qual seria a solução para esse problema? De acordo com Meredith, preços competitivos já ajudariam muito.

O show foi cancelado

Durante a apresentação na CES 2009 (Consumer Electronics Show) em Las Vegas, o CEO da Harmonix, Alex Rigopolous, negou a possibilidade do lançamento do game Rock Band 3, ao menos para esse ano. Para Rigopolous, o não lançamento do jogo deixaria a empresa mais livre para trabalhar em outros projetos, já que um game anual deixa os outros processos um pouco mais lentos.

Mesmo assim, o executivo disse que com certeza um Rock Band 3 será produzido, mas a possibilidade dele aparecer ficará só para 2010. De toda forma, vale lembrar que a Harmonix e a MTV norte-americana já estão trabalhando em um game musical baseado na carreira dos Beatles, fator esse que com certeza influencia na produção do terceiro Rock Band ainda para esse ano.



Filho, pega o Wii e pede uma pizza!



Nada melhor que pegar o telefone e pedir uma gostosa pizza quando bate aquela fome, não é mesmo? E que tal se isso fosse possível através do seu videogame? A Nintendo pensou na fominha fora de hora dos seus jogadores e criou um serviço de entrega de comida em domicílio, mas infelizmente apenas no Japão. Batizado de "Food Delivery Channel", o canal será lançado no final de março de 2009 e os pedidos poderão ser feitos através do console Wii.

O aparelho usará o site como intermediário dos pedidos. No cardápio estarão disponíveis logo na estréia sushis, comida chinesa, indiana, pizzas e hambúrgueres. A promessa é de que a comida seja entregue em no máximo trinta minutos.

www.universoeditorial.com.br



UMA CANETA E MUITAS UTILIDADES

Conheçam o Mobile Note Taker Pro, uma caneta digital que pode ser a solução para quem precisa anotar em um caderno ou folhas avulsas e depois passar as anotações para o computador. O equipamento conta com um software que reconhece as escritas manuscritas e as transforma em um arquivo editável para seu micro.

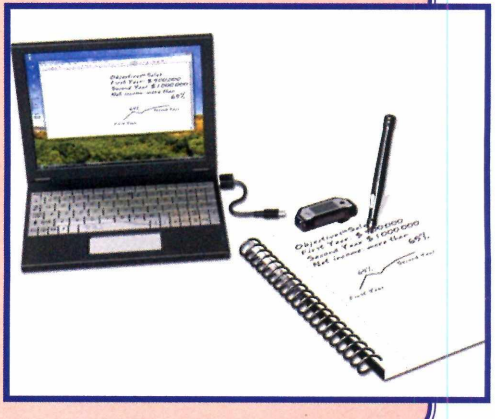


O aparelho armazena até 100 páginas de tamanho A4, transmitindo o que é capturado via USB para o PC. Ele pode ser utilizado como um mouse, além de ser superportátil e ter uma alta precisão. A caneta serve para destros e canhotos e possui uma tecnologia de ultrassom e infra-vermelho. Com uma bateria que dura 3 horas e meia, a caneta digital é compatível com o Windows 2000, XP e Vista.

O kit inclui o clip digitalizador que tem sua bateria recarregável via USB, um cabo miniUSB e uma caneta digitalizadora esferográfica.



Fabricante: Mobimax
Preço sugerido: R$ 469,00
Onde encontrar: www.mobimax.com.br



MÚSICAS E LETRAS NA PALMA DE SUA MÃO!

Se você gosta de novidades e sempre quis estar por dentro dos aparelhos ligados ao entretenimento, você não pode deixar de conhecer o MP4 Fun da Multilaser. O aparelho reproduz vídeos, músicas e fotos com uma alta qualidade, além de poder ser utilizado como um rádio FM, gravador de voz e pen drive.

O produto pode ser encontrado nas versões de 2 GB e 4 GB e com três opções de cores: preto, prata e rosa.

Uma das principais características do aparelho diz respeito a função lyric, que possibilita o carregamento das letras de músicas e reproduzi-las de modo sincronizado com as canções.

Com uma aparência moderna e compacta, o MP4 Fun pesa apenas 48 g e mede 74 mm x 40 mm x 12 mm. Ele também tem sete modos de equalização, bateria interna recarregável e um duplo alto-falante embutido. Com sua conexão USB 2.0 é facilmente reconhecido nos sistemas Windows 2000, ME, XP e Vista.

Fabricante: Multilaser
Preço sugerido:
(2 GB) – R$ 99,00
(4 GB) – R$ 149,00
Onde encontrar:
www.multilaser.com.br



ÓTIMAS LEMBRANÇAS!

Um ambiente de trabalho ou uma escrivaninha sem um porta-retrato trará a sensação que algo está faltando para melhorar o aspecto visual do recinto. Agora, com o porta-retrato digital da Mirage isso irá mudar, além de trazer ótimas lembranças a pessoa. Pense na seguinte situação, imagine poder enviar fotos digitais diretamente para um porta-retrato e ainda poder inserir um fundo musical que o faça relembrar momentos especiais. Com o cartão de memória de sua câmera digital você poderá passar suas imagens diretamente de sua máquina para o Porta-Retrato.

O produto conta com uma tela LCD TFT 7 polegadas de alta resolução (480 x 234 pixels), suporta cartões SD/MMC/MS até 4 GB, aceita arquivos compatíveis JPG, MP3, WMA, interface USB 2.0 para pen drive e entrada DC 9V. Se quiser, existe a possibilidade do produto ser fixado na parede para exibição de fotos em slide show e miniatura. Além disso, as fotos podem ser reproduzidas com rotação e fundo musical. Traz também as funções relógio, calendário e moldura.

Fabricante: Mirage
Preço sugerido:
R$ 299,00
Onde encontrar:
www.mirage.com.br





UM TITÃ DE VARIEDADES!

Se você é ligado nas novidades eletrônicas não pode deixar de conhecer o MP4 Titan da Mirage com 4 GB de espaço. Ele conta com um diferencial bem atrativo, um alto-falante embutido proporcionando ao consumidor o acompanhamento da reprodução das músicas em formato digital (MP3 e WMA), visualização de vídeos em formato AMV e a utilização de rádio FM, que conta com uma opção de busca automática e memorização de 20 emissoras e gravação simultânea.
Contando com diversas características, possui sete modos de equalização: Natural, Rock, Pop, Clássica, Soft, Jazz e DBB. O MP4 Titan também pode ser usado como um disco removível para armazenar arquivos de dados, além de contar com a função Lyric para suportar o conteúdo de letras de músicas e ID3 tag. Você também pode fazer gravações de voz através de um microfone embutido, em formato ACT ou WAV.



O produto tem um display LCD TFT de 1.8 polegadas de alta definição e a função e-book para a leitura de arquivos em formato TXT, assim como livros e revistas digitais. Possui interface USB 2.0 de alta velocidade, permitindo a exibição de fotos no formato JPEG e games. Você pode encontrá-lo nas cores preto, rosa, prata e azul.

Fabricante: Mirage
Preço sugerido: R$ 229,00
Onde encontrar: www.mirage.com.br

O MUNDO DIGITAL NA PALMA DE SUA MÃO

Se você não vê a hora de entrar para o mundo digital, a AOC, uma das líderes no mercado de televisores LCD, apresenta uma miniTV Digital Portátil, chamada TPD-100 que recebe todos os canais abertos de TV Digital nas localidades onde o sinal estiver disponível.
A miniTV conta com uma tela LCD de 3,5 polegadas, uma diagonal visual aproximada de 8,7 cm, um desing Ultra Slim, com menos de 1cm de espessura e uma bateria recarregável de lítio, para até 3,5 horas de duração. Alguns outros diferenciais são os alto-falantes integrados e o fone de ouvido estéreo que acompanha o produto.
Você pode escolher o formato de tela, o tipo de áudio e a legenda, quando disponíveis na transmissão. A portabilidade é o seu principal atrativo e a recepção do sinal é perfeita, mesmo dentro de carros em movimento, elevadores etc.

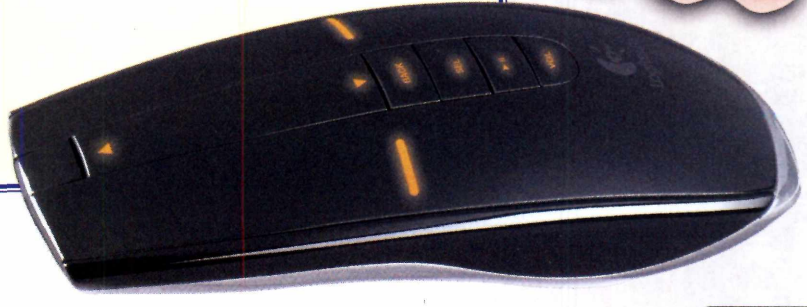
Fabricante: AOC
Preço sugerido: R$ 599,00
Onde encontrar: www.agis.com.br



CLICANDO NO AR!

Buscando sempre novidades tecnológicas, acesso rápido ao PC e design inovador, a Logitech lança um mouse que promete inovar. O MX Air é um mouse que funciona na mesa ou no ar, do mesmo modo como as pessoas utilizam um controle remoto para controlar sua televisão. Agora é possível relaxar e se encostar na cadeira enquanto navegam pelo micro. Ele conta com três importantes características, o controle de movimento Freespace, comandos de gestos e tecnologia sem fio, para que possam selecionar e executar arquivos com apenas um movimento de pulso.
Comandos baseados em gestos acrescentam um novo nível de sofisticação ao mouse MX Air. Para alterar o volume, as pessoas apertam e seguram o botão de volume e simplesmente fazem um gesto para a direita para aumentar o volume ou para a esquerda para diminuir. Para aplicações musicais, um pequeno movimento circular para a direita ativa o comando para pular faixa, enquanto um círculo para a esquerda repete a música.
No lugar da tradicional roda de rolagem, o mouse MX Air conta com um painel de rolagem sensível ao toque. Funções de mídia como Tocar/Pausa, Volume/Mudo, Voltar e Selecionar podem ser facilmente acessados no ar pressionando com o polegar os botões grandes e iluminados.

Fabricante: Logitech
Preço sugerido: R$ 1.099,00
Onde encontrar: www.logitech.com



www.universoeditorial.com.br

PS3 | Uma nova era

STREET FIGHTER IV

Haja coração!

Nos anos 90, os videogames cravavam definitivamente a sua permanência nos lares do mundo. Já no Brasil era o encanto dos arcades que fazia com que as "casas de fliperamas" fossem sempre cheias de garotos ávidos por novidades. Foi em 1991 que nasceu um marco na história dos videogames, Street Fighter II chegou arrebatador, fazendo com que os garotos do fliperama se "entulhassem" na frente da máquina para disputar uma luta e assistir ao nascimento de um estilo que cunharia definitivamente o gênero de luta nos videogames.

NOSTALGIA E TECNOLOGIA

Depois de SF II, diversos episódios vieram como Champion Edition ou Hyper Fighting, geralmente introduzindo um lutador novo ou melhorias técnicas, mas sempre mantendo a boa e velha fórmula que fez de SF uma mania mundial. Agora mais um episódio está chegando, a questão é que não se trata de simplesmente mais um jogo.

Batizado de Street Fighter IV, o game faz um mix de jogabilidade e estilo de luta 2D com gráficos e profundidade 3D, oferecendo ao jogador uma alta dose de nostalgia unido a um poder tecnológico bem aplicado que deve abalar as estruturas dos fliperamas do século XXI e dos consoles de nova geração.

OS LUTADORES

Seis lutadores novos já estão confirmados: Gouken, Seth, Abel, Crimson Viper, o lutador mexicano El Fuerte e Rufus. Ainda estão na lista os já manjados Fei-Long, Cammy e Dan.

Supostamente Akuma (Gouki no Japão) também estará no torneio como personagem desbloqueável. A surpresa fica por conta da jovem Sakura, lutadora colegial discípula de Ryu.

Os veteranos vão se sentir em casa com o novo game. A mecânica das lutas continua praticamente inalterada, então se você não joga Street Fighter desde o segundo episódio, não se preocupe, os golpes de Ken e Ryu, por exemplo, são executados da mesma forma de sempre.

Uma das novidades nessa área é o sistema Focus Attack. Aqui os lutadores terão a capacidade de absorver os ataques inimigos e devolvê-los com maior ou menor intensidade, tudo depende de como cada um executa o sistema e da força de cada personagem que a usa. De acordo com a Capcom, o uso correto do Focus Attack pode ser a diferença na hora de uma luta.

UM GAME LENDÁRIO

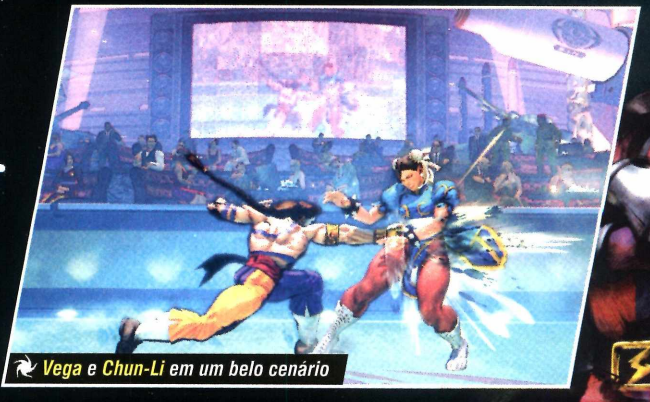
O que parecia ser impraticável está diante de nossos olhos, a revitalização de uma franquia quase lendária que arrastou milhares para os fliperamas e foi o motivo principal da venda de muitos consoles. Claro que não podíamos deixar de falar da parte gráfica do game que, diga-se de passagem, está estupenda. Os cenários estão mais vivos do que nunca e dão um ótimo pano de fundo para as lutas. Destaque para os personagens que habitam os cenários. Eles se movem de maneira realista e por pouco não tiram a atenção dos jogadores.

Street Fighter IV será lançado já em fevereiro de 2009 e chegará com um fôlego novo para apresentar a nova geração de jogadores que grandes clássicos não morrerão jamais!





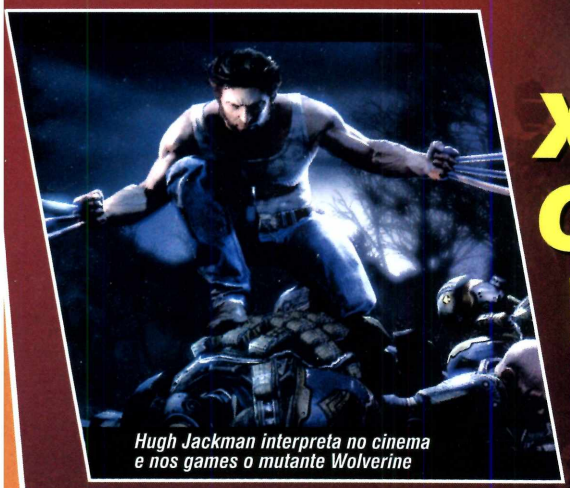




Vega e Chun-Li em um belo cenário

Fabricante	Capcom
Distribuidora	Capcom
Gênero	Luta
Lançamento	17/02/2009
POSITIVO	A volta de um clássico renovado e mais bonito
NEGATIVO	Roteiro indefinido e ausência de alguns personagens que já passaram pela série

Arma X ○ PS3 ○ PSP ○



Hugh Jackman interpreta no cinema e nos games o mutante Wolverine

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

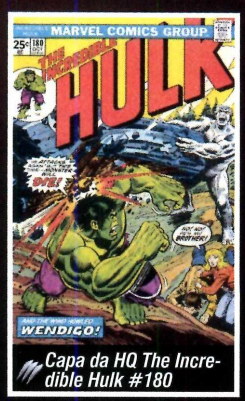
A história do mutante mais famoso da Marvel Comics

Sob a alcunha de James Howlett, ou apenas Logan, um dos maiores (se não o maior) anti-herói mutante Wolverine, está chegando no mundo dos games mais uma, vez só que com uma aventura exclusiva toda baseada no filme de mesmo nome que explica as origens do baixinho nervoso!

Criado por John Romita Sr. e Len Wein, o personagem teve sua estréia em 1974 nas páginas das HQs do Incrível Hulk, participando apenas como um simples coadjuvante que lutaria ao lado do gigante verde combatendo um poderoso vilão chamado Wendigo.

Desde então, Wolverine foi conseguindo uma legião imensa de fãs ao redor do mundo por conta de seu comportamento arredio e livre e passado misterioso. Pouco tempo depois de sua primeira aparição, "Wolvie" já estava incorporado a equipe mutante X-Men, tornando-se um dos membros mais importantes. Daí em diante era só questão de tempo até que os heróis da Marvel aparecessem no cinema, já que os games eram tanto seu terreno quanto as revistas em quadrinhos!

Quando finalmente a franquia chegou às telonas, milhões de dólares foram arrecadados de bilheteria, assim, graças aos lucros, os executivos de Hollywood decidiram que Wolverine deveria ter seu próprio filme e especula-se até uma trilogia.



Capa da HQ The Incredible Hulk #180

EXÉRCITO DE UM HOMEM SÓ

E como já era de se esperar, todo filme de personagens de quadrinhos ou afins acaba ganhando sua versão para videogames! A Activision em parceria com a Raven Software – que já tem experiência em títulos mutantes, como Marvel: Ultimate Alliance e X-Men Legends – anunciaram durante a ultima E3 que já estavam em fase de construção do novo game baseado no filme X-Men Origins: Wolverine.

Tanto o game como o filme vão retratar um pouco da vida passada de Logan e seus encontros mais marcantes com personagens como Victor Creed (Dentes de Sabre), Gambit, William Stryker, Deadpool entre outros. Quem provavelmente vai aparecer é a ex-namorada de Wolverine, Raposa Prateada. Os acontecimentos narrados no longa vão se passar 17 anos antes dos primeiros eventos mostrados em X-Men 1. De suas aventuras durante a Segunda Guerra Mundial até o encontro com um grupo militar chefiado por William Striker até seu envolvimento no programa Arma X.

MUITA AÇÃO E VIOLÊNCIA

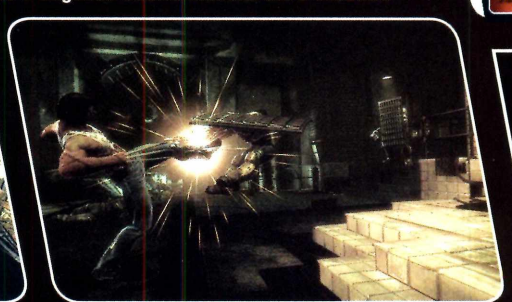
De acordo com a Raven Software, que já produziu outros jogos da galera mutante, X-Men Origins: Wolverine terá altas doses de ação regada a muita violência, tudo seguindo rigorosamente a mitologia do personagem.

A previsão de lançamento está marcada para junto do filme, maio de 2009. O problema aqui fica por conta do pouco tempo de produção, típico de jogos que seguem filmes, fazendo com que os mesmos sejam mal feitos e deixem muito a desejar.



Fabricante	Raven Software
Distribuidora	Activision
Gênero	Ação
Lançamento	Maio de 2009
POSITIVO	O game terá ação do começo ao fim e seguirá o estilo Wolverine de ser sem muita censura
NEGATIVO	A incerteza de um título que pode ser uma decepção como foi X2: Wolverine's Revenge











PS3 ■ Ação pura!

KILLZONE 2

Está por vir um dos melhores títulos de 2009

Já não é de hoje que o game Killzone 2, exclusivo para o PlayStation 3 está causando alarde nos jogadores em geral. De todos os vídeos lançados até agora, uma coisa que se pode ter certeza é que o game estará recheado de qualidade técnica e ambientação como poucas. Além disso, os produtores do game garantem que a jogabilidade de Killzone 2 será fluída, intuitiva e coberta de ação, tudo que um FPS tem que ser!

MUITA AÇÃO

Você estará na pele do soldado Sev, um homem calado e violento. Mas também estará na companhia dos soldados Rico Velasquez e o cômico Dante Garza.

Espere por muitos desafios ao longo do jogo, inclusive na hora de acabar com seus inimigos.

Apesar de ser um autêntico FPS, Killzone 2 não oferece ao jogador a matança gratuita, ficando em certas situações bem longe do velho "mirar e atirar". Isso porque a inteligência artificial dos inimigos está muito boa, exigindo que o jogador tenha paciência e seja observador em vez de pular no meio do campo de batalha e atirar feito um doido!

GRAFISMO ESTONTEANTE

Em alguns momentos, pode parecer que Killzone 2 é mais um filme do que um jogo, tal a qualidade gráfica. Alguns aspectos físicos, como sombras, objetos que se quebram, luzes, explosões, impactos, tudo isso é retratado de forma fiel a realidade. Quanto a isso existe uma preocupação por parte dos jogadores sobre a fluidez do game, mas como já dissemos anteriormente, os produtores garantem que nada disso vai afetar a jogabilidade. Agora só resta esperar pelo espetáculo chamado Killzone 2!

Fabricante	Guerrilla
Distribuidora	Sony
Gênero	FPS (tiro em primeira pessoa)
Lançamento	27/02/2009
POSITIVO	Muita ação do começo ao fim e qualidade técnica indiscutível
NEGATIVO	O game é um pouco complexo exigindo um certo tempo de adaptação

Animação da Dreamworks ■ PS3 ○ PS2 ○

MONSTERS VS. ALIENS: THE VIDEOGAME

Alie-se aos monstros nesta grande batalha

A Activision já anunciou que está trabalhando na versão para videogames do longa metragem de animação em 3D da Dreamworks chamado Monsters vs. Aliens.

A história de Monsters vs. Aliens é baseada nos filmes "B" de ficção científica típicos dos anos 50, no qual a população temia que o planeta fosse invadido por forças alienígenas... E foi!

A protagonista Susan Murphy (dublada por Reese Witherspoon) é uma mulher que, bem no dia do casamento, foi atingida por um meteoro que continha uma estranha substância espacial que lhe conferiu o poder de ficar gigante, com pouco mais de 12 metros de altura! Junto com ela está o gênio científico – além de ser uma barata – Dr. Cockroach, a criatura metade peixe, metade macaco The Missing Link (Will Arnet), a geléia B.O.B (Seth Rogen) e Insetossauro, um mostro de 70 metros de altura. Juntos eles são convocados para se tornar uma força tarefa para combater a invasão alien sob o comando do General W.R. Monger (Kiefer Sutherland, protagonista da série 24 Horas).

Fabricante	Activision
Distribuidora	Activision
Gênero	Aventura
Lançamento	29/03/2009
POSITIVO	O jogo promete ser muito divertido agradando principalmente o público infanto-juvenil
NEGATIVO	Poucas informações foram dadas a respeito da versão para consoles da animação 3D



Uma equipe formada por monstros e uma garota gigante tem que salvar a Terra

O JOGO

Pouco foi divulgado sobre a versão para videogames de Monsters vs. Aliens, mas aparentemente o jogador vai poder controlar todos os personagens com a missão de livrar o mundo dos invasores. Cada personagem terá sua característica distinta facilitando muito a vida na hora de chutar alguns traseiros alienígenas!





Tiroteio na vertical ■ ○ PS3 ○

DAMNATION

A nova receita da Codemasters: uma história intrigante recheada de muita ação!

Estamos em uma versão alternativa sobre os fatos ocorridos após a guerra civil nos Estados Unidos, e nesse universo paralelo os conflitos não tiveram fim e os estados industrializados do norte continuam lutando contra os confederados do sul. Em meio a esse caos, você encarnará na pele de Hamilton Rourke e um grupo de guerrilheiros que luta contra o plano de Prescott (seu adversário) de acabar com a guerra destruindo ambos os lados conflitantes.

Com essa ambiciosa trama que mistura história, ficção e muita ação a Blue Omega e a Codmasters lançam Damnation, um shooter em terceira pessoa que dá ênfase a movimentação vertical dos jogadores. Em resumo, você deverá subir e matar, não nessa ordem.





Fabricante	Blue Omega
Distribuidora	Codemasters
Gênero	Tiro em Terceira Pessoa
Lançamento	02/03/2009
POSITIVO	Ótima movimentação das personagens e roteiro envolvedor
NEGATIVO	Puzzles simples

UM ARSENAL NADA ANTIQUADO

O pessoal da Blue Omega fez um ótimo trabalho usando a Unreal Engine, os gráficos do game misturam elementos futurísticos com "western" (velho oeste), para todo lado que você olhar verá máquinas e destruição. Os cenários são delirantes e as armas um show a parte, nada antiquadas e com uma potência de destruição surpreendente. No modo multiplayer, encontramos diversos modos de jogo e alguns mapas muito bem desenhados. Damnation é uma grande aposta da Codemasters e certamente não passará desapercebido.



Vingardium Leviosa! ■ ○ PS3 ○ PS2 ○ PSP ○

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

O bruxo volta para sua sexta aventura

Mais um episódio da saga do herói bruxo que vai para as telonas, e como não poderia deixar de ser, para as telas dos videogames também. Harry Potter and The Half-Blood Prince trará toda magia do sexto livro de J.K. Rowling, "O Enigma do Príncipe", e após ter seu lançamento adiado, todos ainda aguardam ansiosos este que promete ser o melhor game da série já lançado.

A grande novidade desse título serão os novos modos de jogo: você poderá escolher o modo normal e acompanhar toda a história, pode optar pelo modo Duel onde enfrentará adversários controlado por amigos ou jogadores online em uma espécie de ringue de bruxos, o modo "Be the Seeker" que colocará o jogador na "direção" de uma vassoura mágica em emocionantes corridas aéreas e o modo "Potion Creation" onde o gamer terá de fazer combinações de ingredientes malucos no menor tempo possível.



CONTROLANDO A VARINHA!

Harry Potter and The Half-Blood Prince foi desenvolvido para ser o game mais interativo e dinâmico da série, a plataforma que serviu de base foi a do Nintendo Wii e os controles foram pensados com base no Wii Remote. Isso afeta a jogabilidade em console que não possuem o dinamismo dos controles da Nintendo, é o caso das versões para PlayStation. Independente disso, o jogo traz horas de diversão para os fãs do menino bruxo mais famoso de todos os tempos.





Fabricante	EA Bright Light
Distribuidora	EA Games
Gênero	Aventura
Lançamento	2º Trimestre de 2009
POSITIVO	Modos novos de jogo
NEGATIVO	Controles complicados

www.universoeditorial.com.br

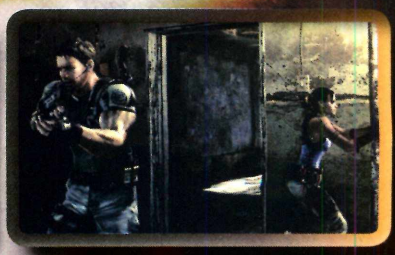












RESIDENT

O jogo mais esperado dos últimos anos

A série Resident Evil é quase tão viral quantos os próprios vírus criados pela organização Umbrella. Até hoje, todos os games da série juntos já somam mais de 34 milhões de cópias ao redor do mundo!

Ainda faltam alguns meses até que a Capcom lance um dos mais aguardados games dos últimos tempos, no entanto, muitas imagens e vídeos foram lançados para saciar o apetite dos jogadores ávidos e para verificarmos se todas as promessas são realmente verdadeiras.

Enredo misterioso

Pouco foi falado a respeito do enredo do game, mas o que se sabe é que, com o suposto fim da Umbrella Corporation, Chris Redfield passa a prestar seus serviços para uma nova equipe chamada B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance), uma espécie de grupo anti-terrorista que tem bases pelo mundo todo e combate casos que envolvem agentes biológicos. Chris é então chamado para investigar o estranho comportamento de algumas pessoas em uma vila na África. Lá ele conhece a agente Sheva Alomar que o acompanhará na tentativa de descobrir o que está acontecendo.

O primeiro contato

A princípio o que se pode ver é que RE5 vai ter uma qualidade gráfica espetacular. As texturas são quase reais e os cenários são riquíssimos em detalhes e possibilidades. E claro que não são só os cenários, os personagens também estão bem construídos, com movimentos rápidos e fluídos.

O primeiro cenário se chama Public Assembly e nos apresenta uma espécie de favela nas terras desoladas







da Somália. Chris e Sheva andam por alguns becos até uma casa abandonada. Pela janela, é possível observar um homem em cima de um palanque. Com um megafone, ele agita uma multidão de zumbis enquanto um carrasco ao seu lado munido de um machado imenso se prepara para uma execução.

Depois que o carrasco faz seu trabalho, o agitador do palanque vê os dois protagonistas na casa abandonada e grita para que a multidão de mortos vivos ataque. A multidão de zumbis insanos começa a correr em direção a casa e aí começa a ação de verdade.

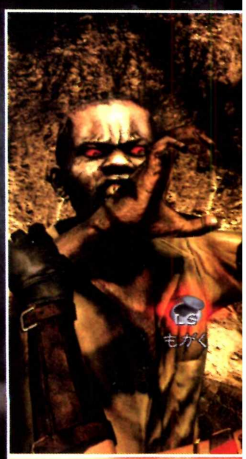
A inteligência artificial de Sheva é ótima, fazendo com que ela te ajude em todos os momentos de aperto, seja oferecendo munição ou medicamentos, e acredite, você vai precisar!

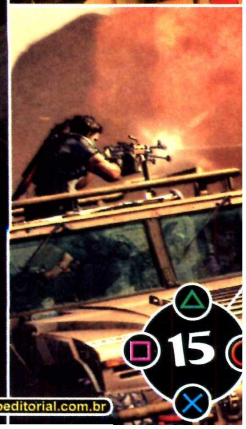
Depois de matar dezenas de zumbis enfurecidos, chega a hora de enfrentar o primeiro "boss" que é justamente o carrasco que está doido para fazer mais vítimas. Mesmo sendo o primeiro chefe de fase, não pense que será simples derrubar o enorme homem de capuz negro. Você precisará disparar muitos tiros, mesmo de grosso calibre, para dar fim ao zumbizão!

Só resta esperar

Jun Takeuchi, produtor de RE4 e 5, contou que alguns profissionais da primeira versão do game também fazem parte da equipe do quinto episódio. Ele também afirmou que as lacunas do primeiro jogo serão explicadas.

O foco principal do game será mesmo a desolação da África, dando ênfase a Somália. Espere ver efeitos de poeira e temperatura. Agora só resta aguardar ansiosamente por março de 2009 e já ir se preparando para entrar em uma aventura importantíssima para a saga de alguns soldados da antiga equipe S.T.A.R.S. ●





Jill Valentine está morta...

Recentemente a revista japonesa Famitsu, considerada a bíblia do videogame, divulgou uma anúncio de duas páginas sobre o lançamento de Resident Evil 5, só que de uma forma que deixou os fãs da série sem saber como agir.

O anúncio mostra Chris Redfield ajoelhado em um túmulo com algumas flores. Na lápide, pode-se ler o epitáfio:

"Em memória da nossa sempre amada e querida"
BSAA
Jill Valentine
1974-2006

O anúncio gerou polêmica em todo o mundo. Todos se perguntam se essa notícia pode mesmo ser real ou apenas um golpe publicitário. De qualquer forma, seja lá o que aconteceu de verdade, é fato que isso terá um impacto muito forte na trama de RE5.



Em um dos trailers divulgados, Sheva fala para Chris que apesar de não ser grande – em porte físico – consegue se cuidar bem. Chris então diz:

Não tem problema, minha última parceira também era uma mulher...

www.universoeditorial.com.br

GAMES, CINEMA E QUADRINHOS

E NO INÍCIO SE FEZ A LUZ...

Para iniciar uma matéria sobre um assunto como esse, nada melhor do que falar como tudo começou. Mas não se preocupe, não vamos descrever páginas e mais páginas contando aquelas mesmas coisas chatas que todo mundo já sabe. Basta apenas dizer que os egípcios já registravam histórias desenhadas em tábuas de pedra ou argila, bisavós das nossas revistas em quadrinhos. Essas mesmas imagens, que séculos depois estariam em forma de fotografia, deram a inspiração suficiente para os irmãos franceses Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) e Louis Jean Lumière (1864-1948) criarem uma das maiores invenções do mundo, o cinema! E, mais do que ver imagens se movendo e interagir com elas, esse pensamento fez o físico William Higinbotham inventar um jogo mais do que simples que simulava uma partida de tênis. Era certo que um dia essas invenções tão fantásticas iriam se cruzar, não é mesmo?

JOGOS EM QUADRINHOS







Não é novidade nenhuma para qualquer bom jogador ou leitor de HQs que os videogames tem muito em comum com as revistas em quadrinhos e vice-versa. Assim sendo, as adaptações são inevitáveis e numerosas. Uma das mais famosas e que quase ninguém sabe que veio dos quadrinhos é o clássico dos fliperamas Cadillacs & Dinosaurs. Pra que nem não sabe – ou não tem idade para saber – esse é um jogo de arcade da CAPCOM lançado bem no começo dos anos 90, baseado no "quase ignorado" quadrinho Xenozoic Tales.

Xenozoic Tales nasceu no final da década de 1980 pelas mãos da editora Kitchen Sink Comix. Pouco tempo depois, a Marvel se interessou pelo tema e relançou a obra rebatizada de Cadillacs & Dinosaurs, título que consagraria o game e posteriormente o desenho animado produzido pela TV norte-americana CBS.

E se dos quadrinhos para os games já é comum, o processo inverso também está aparecendo com força total. Jogos eletrônicos estão se transformando em quadrinhos e ganhando cada vez mais adeptos. Essa é uma ótima forma de dar aos fãs um pouco mais do que o game pode oferecer, é o caso de títulos como Resident Evil, World of Warcraft e Gear of War, universos vastos que possibilitam a criação de muitas histórias.

É claro que os quadrinhos também tem as suas versões para a "telona". Entre elas estão 300 de Esparta, X-Men, Batman, Superman, Garfield, Conan, Constantine, Asterix, Aeon Flux, Dick Tracy, A Liga Extraordinária, Hellboy, Sin City, os ainda inéditos The Spirit e Watchmen... Ufa! É tanta coisa que poderíamos descrever uma lista imensa!



FILMES BASEADOS EM JOGOS (QUASE SEMPRE) SÃO PÉSSIMOS

Cinema e videogames são duas indústrias que geram bilhões de dólares todos os anos. Tendo muita coisa em comum, não é de se estranhar que essas duas mídias se juntem vez ou outra para dar origem a verdadeiras pérolas, ainda mais quando o cinema tenta fazer suas versões dos jogos. O resultado? Bom, geralmente não é dos melhores... Acompanhe agora uma lista com os filmes baseados em games que fizeram história. Alguns pela relativa qualidade, outros pela indiscutível ruindade!

1 SUPER MARIO BROS. (1993)

Em primeiro lugar, um dos maiores fiascos da história e praticamente o pioneiro do "cinegame". Com Bob Hoskins (Mario) John Leguizamo (Luigi) e Dennis Hopper (Koopa), o filme é tão ruim que foi considerado uma verdadeira bomba pela crítica, fãs e um fracasso de bilheteria. A contraindicação fica para os fãs ardorosos do game, não assistam ou é ódio garantido!

DOUBLE DRAGON (1994)

Mais uma adaptação de matar... de rir! A história traz os irmãos Billy (Scott Wolf) e Jimmy Lee (Mark Dacascos, o eterno canastrão!) que vivem na decadente cidade de Los Angeles do ano de 2007. A cidade é tomada pelo caos e surge então o vilão Koga Shuko (Robert Patrick – o T1000 de Exterminador do Futuro II) que tem a metade de um medalhão conhecido como Double Dragon. Koga tenta capturar a outra metade que está com os irmãos Lee.

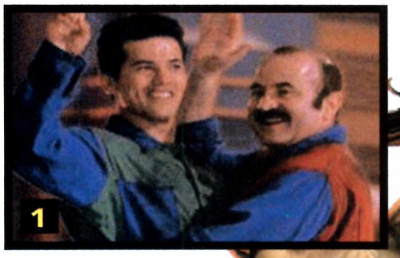
Com efeitos especiais dignos de um bom episódio de Chapolin e presença garantida na Sessão da Tarde da Globo, Double Dragon é mais um daqueles filmes que não vale a pena ver de novo!

3 STREET FIGHTER: A BATALHA FINAL (1994)

Essa adaptação baseada no sucesso Street Fighter II trazia no elenco Jean-Claude Van Damme (Guile) e o maravilhoso Raul Julia (M.Bison) que infelizmente veio a falecer pouco tempo depois do lançamento do filme, sendo esse seu último papel no cinema. Bom, mas triste mesmo é SF: A Batalha Final. Uma das maiores catástrofes dos cinemas da década de 90 e, quem sabe, de todos os tempos!

4 MORTAL KOMBAT (1995)

Aqui a coisa dá uma leve melhorada. Na adaptação, o vilão Shao Kahn, imperador do mundo paralelo Outworld, tem o desejo de tomar a Terra como sua. Para isso, seus guerreiros terão que combater lutadores humanos que aca-









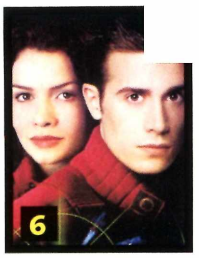
A versão cinematográfica de Goro é perfeita



www.universoeditorial.com.br



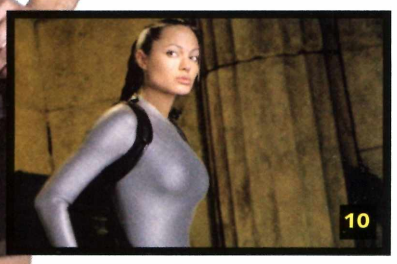


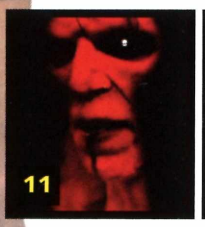


















bam por serem aconselhados pelo deus Raiden, interpretado por Christopher Lambert, o eterno Highlander!
Os cenários, os figurinos e os efeitos até passam, claro que ainda não é a melhor adaptação de games para o cinema, mas de uma forma geral, Mortal Kombat teve uma recepção satisfatória dos fãs.

5 MORTAL KOMBAT – A ANIQUILAÇÃO (1995)

Aqui não precisamos falar muito.
A sequência do primeiro Mortal Kombat é a típica continuação que não precisava ser feita. Já não bastava ter feito o primeiro? Tá vendo, é só elogiar que estraga tudo!

6 WING COMMANDER – A BATALHA FINAL (1999)

Baseado no game homônimo de 1990, que foi lançado do Amiga até o SNES, Wing Commander – A Batalha Final tem pontos positivos e negativos. Vale como um simples filme de ficção científica, mais nada.

7 FINAL FANTASY: SPIRITS WITHIN (2001)

O primeiro filme baseado em um game do século XXI não decepciona pelos seus quesitos técnicos, mas se você é fã da série de videogame, deve ter percebido que Spirits Within não tem uma vírgula sequer de Final Fantasy. Todo mundo se perguntou porque aquele filme teria esse nome, afinal poderia ter passado apenas como uma belíssima animação se não fosse associado a clássica série de jogos.

8 LARA CROFT: TOMB RAIDER (2001)

Até o momento da história dos cinegames Mortal Kombat tinha sido o maior acerto, foi quando chegou Lara Croft: Tomb Raider. Desde a bela atmosfera que captura muito bem as aventuras de videogame até a escolha de Angelina Jolie como Lara Croft, além de belos cenários e uma aventura cheia de explosões e mistério.
Sem dúvida uma boa adaptação para as telonas.

9 RESIDENT EVIL: O HÓSPEDE MALDITO (2002)

A primeira reclamação dos fãs foi em relação ao complemento desnecessário do nome, já que a versão "gringa" chama-se apenas Resident Evil. A segunda reclamação é que o roteiro – apesar de algumas referências – não tinha nada em comum com a versão para videogames. De acordo com o diretor Paul W.S. Anderson – o mesmo de Mortal Kombat, inclusive – a história do filme se passa muito antes dos acontecimentos descritos no game.
Os elogios ficaram por conta da protagonista Milla Jovovich. Alice (Milla), acorda sem memória em uma mansão na cidade de Raccoon City e descobre que logo abaixo da misterioso local existe um lugar conhecido como Hive no qual uma corporação chamada Umbrella faz experimentos genéticos.
De uma forma geral, uma boa adaptação.

10 LARA CROFT II - TOMB RAIDER: A ORIGEM DA VIDA (2003)

Direto ao ponto? Só vale pela Angelina! Muito mais fraco que o primeiro filme, é até bem produzido, mas você tem a impressão de que o filme abusa da inteligência de quem assiste.

11 HOUSE OF THE DEAD: O FILME (2003)

Sabe o que um bom jogador de videogame e fã de cinema mais odeia no mundo? Uwe Boll! Esse é o nome de um dos mais controversos diretores de cinema dos últimos tempos. O Alemão Boll é o típico diretor que tem muito dinheiro para investir e pouco, não, nenhum talento para a coisa. Ele é conhecido por adorar transpor games para filmes e destrui-los totalmente.
House of the Dead foi o primeiro tiro no pé de Uwe, responsável por criar um filme tão banal e descartável que não



MENÇÃO HONROSA

Essa vai para o filme "Salve-se quem Puder", tradução brasileira do título "Postal". É isso mesmo! Você se lembra do jogo Postal? Aquele em que você joga com o "simpático" Postal Dude, um cara que sai para comprar leite em uma bela manhã de sol e decide acabar com a vida de qualquer um que cruzar seu caminho só para relaxar. Agora o jogo pra lá de duvidoso virou filme e adivinhe pelas mãos de quem? Uwe Boll, lógico! Tão ruim e indigesto que saiu direto em DVD e fica lá naquela prateleira do fundo, sabe?

conseguiu bilheteria nem para pagar os custos da produção.
Curiosidade: Sabe o que é mais incrível nisso tudo? Uwe Boll conseguiu fazer uma continuação.

RESIDENT EVIL: APOCALIPSE (2004)
A bela Milla Jovovich volta à pele de Alice que, dessa vez, precisa sair da cidade junto com alguns sobreviventes da destruição causada pelo T-Vírus que foi liberado. A surpresa fica por conta da aparição de Jill Valentine (Sienna Guillory), um colírio para os olhos de qualquer fã da série RE. O filme começa basicamente de onde parou o primeiro. Mantém a mesma fórmula e não traz muitas novidades. O destaque fica para outra conhecida figura do game, a criatura Nemesis.

ALONE IN THE DARK: O DESPERTAR DO MAL (2005)
Adivinha quem está de volta? Uwe Boll é claro! Precisa dizer mais alguma coisa?

BLOODRAYNE (2005)
Pois é, ele não desiste. Mais uma vez o Sr. Boll pegou um game, adaptou-o para o cinema e criou outra bomba sem pé nem cabeça. Ele ainda teve a "pachorra" de fazer uma continuação em 2007 chamada BloodRayne 2: Deliverance.

DOOM: A PORTA PARA O INFERNO (2005)
Estrelado por Dwane "The Rock" Johnson, o filme não é um dos maiores pecados em relação a adaptações. Tem um contexto mediano, efeitos especiais bacanas e uma sincera homenagem em cenas que o espectador vê os acontecimentos em primeira pessoa como no game.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN (2005)
Esse sim é "o" filme sobre Final Fantasy. Todo em computação *gráfica impecável*, Advent Children faz honrarias máximas ao game e deixou os fãs estasiados.

17 TERROR EM SILENT HILL (2006)
Outra adaptação bem feita. Recheado de sustos e reviravoltas bem boladas, Terror em Silent Hill tem seu mérito. O destaque fica por conta das enfermeiras malditas e dos "cabeças de pirâmide", idênticos ao game.

18 RESIDENT EVIL 3: A EXTINÇÃO (2007)
O fechamento da trilogia, mas sem muitas honras. Sem dúvida o mais fraco dos três filmes.

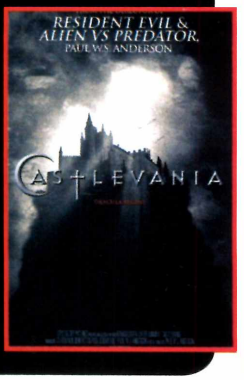
19 DOA: VIVO OU MORTO (2007)
DOA (ou Dead or Alive) é o típico filme cheio de mulheres lindas e bobagens. Outra coisa bem feita são as lutas, bem como é o jogo. Mas se você for assistir, veja sem muitas expectativas.

20 EM NOME DO REI (2007)
Essa é a mais recente "obra" de Uwe Boll. Baseado nas histórias do game Dungeon Siege da Microsoft, consegue – por mais incrível que possa parecer – ser o filme menos desprezível de Boll, porém não crie muitas esperanças.

21 HITMAN (2008)
Outra adaptação "classuda". Muita ação com o famoso Agente 47 (Timothy Olyphant) e sua careca lustrosa acabando com quem merece. Esse vale a pena!

22 MAX PAYNE (2008)
Max Payne, o policial mais amargurado do mundo dos games chegou aos cinemas e não fez tão feio quanto todos imaginavam. O filme estrelado por Mark Wahlberg (Max Payne) recria de uma bela forma a atmosfera do jogo, ainda mais quando uma das mais lindas e fatais mulheres dos games também marca sua presença: Mona Sax (Mila Kunis).

SE VOCÊ PENSA QUE ACABOU, CONFIRA O QUE AINDA ESTÁ POR VIR:



Resident Evil: Degeneration – animação que sairá direto em DVD.
Far Cry (2009) – mais uma de Uwe Boll.
Clock Tower (2009) – tomara que venha coisa boa!
Street Fighter: Legend of Chun-Li (2009) – A angelical Kristen Kreuk no papel da heroína homonima.
Castlevania (2009) – será que finalmente veremos Simon Belmont caçando Drácula nas telas do cinema?



Mark Wahlberg e Milla Kunis protagonizam a promissora versão de Max Payne

BEM-VINDOS AO MUNDO!

No dia 17 de maio de 1890, o mundo colocava os olhos no que veio a ser considerada a primeira revista em quadrinhos: "Comic Cuts". Precisamente no dia 28 de dezembro de 1895 os irmãos Lumière exibiam "L'Arrivée du Train" (A Chegada do Trem). Nascia o cinema. Algumas décadas depois, em 1958, no laboratório militar Brookhaven National Laboratory, nos Estados Unidos, um dos cientistas que havia trabalhado na primeira bomba atômica criara "Tennis for Two" um jogo rudimentar que rodava na tela de um osciloscópio e mostrava uma forma bem simplificada do que, anos depois, veio a se tornar o jogo Pong. Lá vinha o videogame.
Apesar da distância de tempo e geografia, cinema, quadrinhos e videogames são praticamente irmãos gêmeos!

HORA DO INTERVALO!

Se você é daqueles que não perde a oportunidade de curtir um bom game, com certeza também deve gostar de um bom filme ou quadrinhos, não é mesmo? Então, está na hora de saber das últimas novidades desse universo alternativo e muito divertido de entretenimento!

NOTAS RÁPIDAS



Oh, e agora quem poderá me defender?

Uma versão em desenho do seriado Chapolin irá virar um longa-metragem para os cinemas. A produção do filme animado começa já em janeiro e deve ficar pronta até o final do ano.

O produtor do projeto é Roberto Gomes Fernándes, filho de Roberto Gomes Bolaños, o criador da série. "A história será interessante e divertida, muito ao estilo de Chapolin", afirmou Roberto.

Morrissey na Interne

"I'm Throwing My Arms Around Paris", a nova canção do ex-vocalista da banda Smiths, já está disponível no perfil do cantor no MySpace, www.myspace.com/morrissey.

A disponibilidade dessa nova canção é para preparar os fãs para o lançamento do seu novo álbum "Years of Refusal" que contará com participações de Jeff Beck e Chissie Hynde (Pretenders).

Quem você vai chamar?

Nada oficial ainda, mas de acordo com o site GhostSpy, www.ghostspy.wordpress.com, "Caça-Fantasmas 3" já está em fase de filmagem. No site, é possível ver fotos e cenas da suposta gravação. Até mesmo objetos, como a mochila de prótons, pode ser vista em imagens e desenhos. O autor, que não se identifica, afirma ser membro da equipe de produção.

"Os Caça-Fantasmas" é um filme de 1984, que teve uma continuação e versões em desenho animado. Na trama, Bill Murray, Harold Ramis, Dan Aykroyd e Ernie Hudson, formam uma equipe de caçadores particulares de fantasmas e outras criaturas sobrenaturais que assombram a cidade de Manhattan.

CINEMA

Jim Carrey em Um Conto de Natal

O cara aí da foto parece o Jim Carrey? Com certeza não, mas é! Ele está na pele de Ebenezer Scrooge, protagonista de "A Christimas Carol" – baseado em um famoso conto natalino criado pelo escritor Charles Dickens em 1843.

O filme, que terá a direção de Robert Zemeckis, vai contar com a tecnologia de captura de movimentos usada em A Lenda de Beowulf.

Além de Ebenezer Scrooge, Jim Carrey vai interpretar os três fantasmas que visitam o velho sovina, representando seu passado, presente e futuro.

Produzido pela Disney, A Christimas Carol tem estréia prevista para 6 de novembro de 2009.





INTERNET

Pinturas clássicas e super-heróis

Todo mundo conhece o site Worth1000.com. Você não conhece? Então não perca mais tempo! Esse site é feito para profissionais ou apenas para aqueles que curtem fazer arte no Photoshop.

Lá você vai encontrar imagens modificadas de todas as formas, entre elas algumas pinturas clássicas do passado que foram transformadas em super-heróis! Confira em www.worth1000.com, entre na área Contests e procure por Super-hero ModRen.

BRINQUEDO

Que a Força esteja no seu brinquedo

O "The Force Trainer" é item perfeito para os aficionados pelo universo de Star Wars. Trata-se de brinquedo que vem com um headset que permite ao usuário usar suas ondas cerebrais para mover uma esfera, localizada dentro de um tubo transparente de 25 cm de altura. A idéia é de que quem brinca possa usar a "Força" da mesma forma que os Jedis como Yoda e Luke Skywalker.

É necessário que o usuário use um alto nível de concentração para conseguir deslocar a esfera, além disso o brinquedo emite sons característicos dos filmes para indicar se o jogador é um Padawan ou Jedi.

O headset é feito baseado na tecnologia EEG, usada mais comumente na medicina. O "The Force Trainer" ainda está sem *data* oficial de lançamento e deverá custar cerca de US$ 100.



MÚSICA

Novidades sobre o Led Zeppelin

Além de fazer uma turnê, o Led Zeppelin vai gravar um disco novo! A promessa é de Peter Mensch, empresário do guitarrista Jimmy Page. Ele confirmou que a banda voltará aos palcos e estúdio mesmo sem o vocalista original Robert Plant, que já disse anteriormente "não querer voltar ao passado". "Eles decidiram que, se o trio encontrar um vocalista, o Led Zeppelin volta, grava e sai em turnê", afirmou Mensch, referindo-se a Page, ao baixista/tecladista John Paul Jones e ao baterista Jason Bonham (filho do baterista original falecido em 1980, John Bonham).



CURIOSIDADE

Saporine ou Wolverapo?

Todo bom leitor de quadrinhos e que tem algum conhecimento do mundo animal sabe que o Wolverine existe mesmo. Bom, claro que não o personagem da Marvel, e sim um pequeno animal parente dos ursos conhecido por Carcaju, Glutão e para os gringos, Wolverine. Mas não é exatamente desse animal que estamos falando. Aqui estamos nos referindo a um sapo com garras retráteis, como o personagem dos quadrinhos. São pequenas protuberâncias cartilaginosas que saltam dos dedos do sapo da família Arthroleptidae.



Há pouco mais de 100 anos, a estrutura desse animal já era relativamente conhecida, mas ainda não se sabia ao certo sua função. Foi então que o biólogo David Blackburn começou a estudar melhor essa espécie e notou que, quando ameaçado, o sapo libera suas "garras" e ataca seu inimigo ou a usa para aderir em superfícies e facilitar sua fuga. O detalhe insólito é que a garra literalmente rasga a pele do sapo, porém os anfíbios tem uma capacidade de regeneração extraordinária, o que acaba causando mais uma semelhança ao personagem dos quadrinhos Wolverine!



HQ

Barack-Aranha

Além de Barack Obama ser o primeiro negro a alcançar a presidência dos EUA, ele já é ídolo de muita gente por também ser um ávido leitor de quadrinhos, principalmente os do Homem-Aranha. Sendo assim, a Marvel aproveitou para homenageá-lo na edição "The Amazing Spider-Man #583", o vilão Camaleão tentará atacar Obama durante a posse do novo presidente dos EUA. Quem assina a história são Zeb Wells, Todd Nauck e Franck D'Armata. "Era inevitável fazermos uma história depois que descobrimos que o novo presidente é fã do Homem-Aranha", disse o editor-chefe a Marvel, Joe Quesada. A má notícia é que, por aqui, a revista só deve aparecer oficialmente lá para 2010. Enquanto isso, confira algumas imagens.

SHOWS

Simply Red

03 e 04/03 – São Paulo - SP
06/03 – Rio de Janeiro - RJ

Radiohead



20/03 – Rio de Janeiro - RJ
22/03 – São Paulo - SP
Junto com eles se apresentarão o grupo eletrônico Kraftwerk

Keane

10/03 – São Paulo
12/03 – Belo Horizonte - MG
13/03 – Rio de Janeiro - RJ

Backstreet Boys

05/03 – São Paulo - SP
07/03 – Rio de Janeiro - RJ

Iron Maiden

12/03 – Manaus - AM
14/03 – Rio de Janeiro - RJ
15/03 – São Paulo - SP
18/03 – Recife - PE
20/03 – Brasília - DF



Simple Plan

21/03 – Recife - PE
24/03 – São Paulo - SP
25/03 – Rio de Janeiro - RJ
E um outro show não confirmado no dia 22/03 em Goiânia - GO

Motörhead

17/04 – Recife - PE
18/04 – São Paulo - SP

Shows não confirmados

Estão na lista de shows não confirmados artistas como Wilco, Peter Gabriel, o ex-Beatle Paul McCartney, a banda Green Day, Oasis, e Coldplay. Quem ainda pode acabar aparecendo por aqui (se nada acontecer com ela antes) é a cantora do momento, Amy Winehouse.



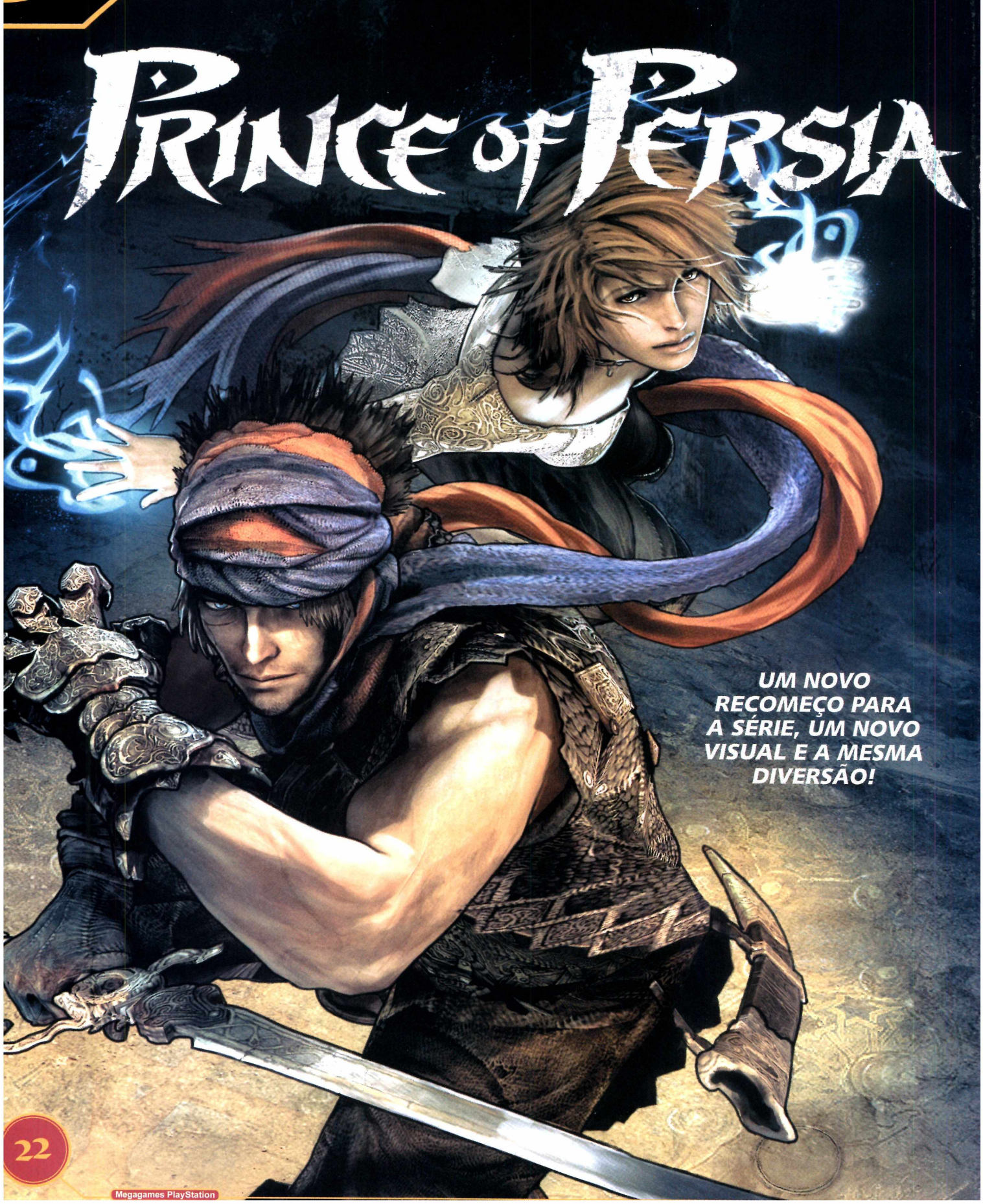
OBS: datas dos shows confirmadas até o fechamento desta edição.

www.universoeditorial.com.br



PS3

PRINCE OF PERSIA



UM NOVO RECOMEÇO PARA A SÉRIE, UM NOVO VISUAL E A MESMA DIVERSÃO!

Prince of Persia mais uma vez volta para a telinha dos jogadores. O desafio da equipe de Ubisoft foi revigorar a série, mas sem perder os aspectos que a consagrou, e conseguiu, sendo bem recebida pelos fãs. A flexibilidade e os saltos mirabolantes continuam como destaque, porém há mais liberdade para visitar as fases, isto é, um aspecto comum aos RPGs. Mas pode ficar tranqüilo, pois o nível de dificuldade continua o mesmo. Pensando nisso, nossa equipe preparou um detonado completo para guiá-lo por todas as fases do jogo.

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA NO DESERTO

• **Mostrar o caminho:** Quando estiver perdido, certifique-se de ter definido um destino no mapa e chame Elika, uma esfera de luz que indicará seu destino.

• **Teletransporte:** Chamado através da interface do mapa. Você só pode usá-lo para chegar aos locais restaurados ou terras férteis.

• **Fases bloqueadas:** Apenas quatro fases estarão disponíveis no início do jogo. Há novos poderes de Elika liberados e mais fases estarão disponíveis.

• **Light Seeds:** Após Elika restaurar o Fertile Ground (terra fértil), certa quantia de Light Seeds ficará espalhada pela fase. Recolha o máximo que puder para terminar o jogo você não precisa recolher todas. Em praticamente todas as fases, você só consegue recolher todas as Light Seeds quando utiliza um dos Poderes de Elika.

• **Poderes de Elika:** Ao abrir o mapa, note que há quatro locais na base do mapa que são os quatro elementos. Quando completar 60 Light Seeds, Elika liberará um poder e disponibilizará mais fases para você progredir no jogo. Porém, a cada poder liberado, a quantia de Light Seeds necessária aumentará. Cada poder de Elika permite visitar áreas antes inacessíveis de uma fase. A partir da 5ª fase, cada fase exigirá no mínimo um poder específico para avançar.

• **Imortalidade:** O príncipe é imortal, considerando que ele sempre é salvo por Elika antes de um salto para a morte. Elika também o salva durante o combate com algum inimigo, todavia a saúde do inimigo é recarregada parcialmente.

• **Contra-ataque:** Sempre que o príncipe estiver em uma má situação do combate, surgirá um botão na tela, pressione-o para escapar ou realizar um contra-ataque. Do contrário, Elika intervirá e a saúde do inimigo é restaurada parcialmente, todavia o príncipe terá uma nova chave.

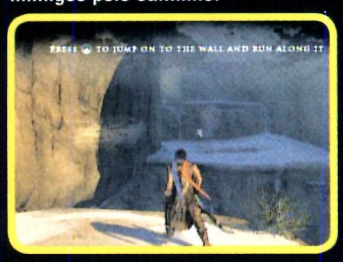
• **Portão Negro:** Existem quatro portões negros no jogo, eles guardam fases onde o príncipe enfrenta definitivamente um chefe. Um portão negro é destrancado assim que todas as terras férteis de uma área são curadas.

A tabela abaixo mostra a quantidade de Light Seeds necessárias para ativar todos os poderes de Elika. Lembrando que esta quantia é cumulativa.

Poderes de Elika	Light Seeds
Primeiro	60
Segundo	170
Terceiro	340
Quarto	540

THE TEMPLE

O jogo começa com o príncipe procurando Farah, sua mula, quando surge uma garota desconhecida correndo pelo deserto. Persiga a garota enquanto aprende os movimentos no tutorial apresentado na tela. Basicamente você deve saltar e correr na parede.
Dois sujeitos atacam a garota e você deve ajudar, aprenda a fazer combos com sua espada. Em seguida, escale a parede assim como Elika o fez (saltando de uma saliência para outra). Continue seguindo Elika com as corridas na parede e enfrente mais alguns inimigos pelo caminho.



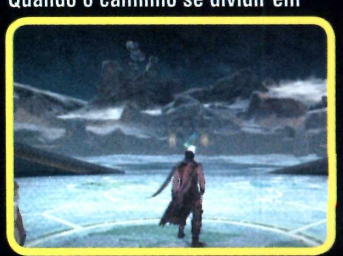
Quando estiver à beira de um grande abismo, pendure-se na beirada e pressione o botão de defesa para utilizar a garra e ir descendo do suavemente. Dirija-se para o templo, suba a escada à esquerda e escale a parede pendurando-se nas fissuras. Gire a manivela, desça pela mesma parede e entre pela porta que se abriu.

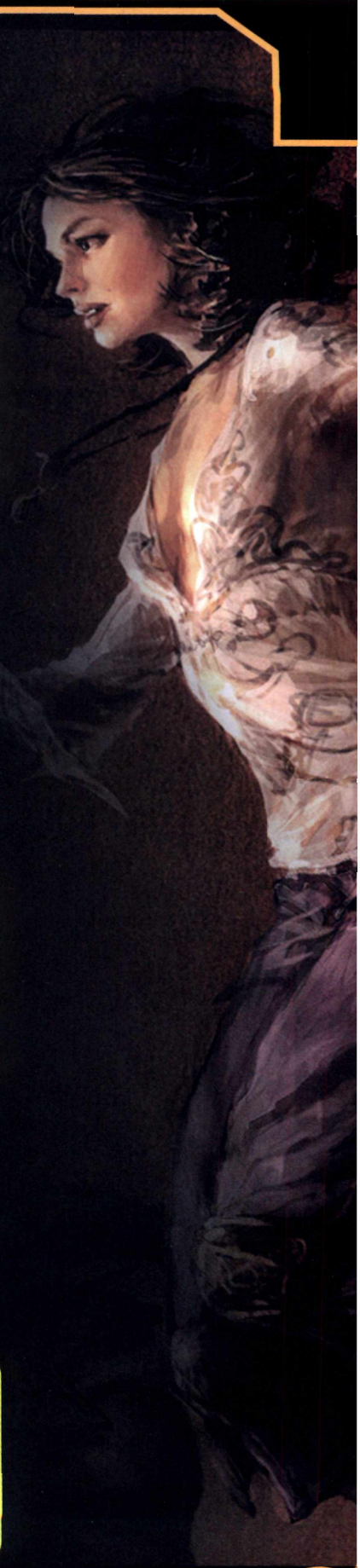


Cruze o corredor do templo, corra verticalmente na parede e puxe o anel para abrir a porta. Salte na área logo abaixo e prepare-se para enfrentar o pai de Elika: apenas utilize os movimentos de combate aprendidos durante o tutorial. Após a animação, você precisa sair do templo, enfrente os monstros e aprenda como utilizar os poderes de Elika para o ataque.
Na porta trancada, puxe o anel e corra nas paredes do corredor. Porém, na última parte, salte e chame Elika para receber um impulso extra e conseguir saltar mais longe.



Consulte o mapa e defina seu destino como City Gate. Pressione o botão para chamar Elika e ela gerará uma esfera de luz que indicará o caminho para o destino definido no mapa. Durante o caminho, corra pelas paredes e aprenda como utilizar os anéis para ganhar impulso nas corridas na parede e escaladas.
Quando o caminho se dividir em





dois, consulte novamente Elika – o certo é pela direita. Salte nas plataformas inclinadas e salte novamente quando estiver a ponto de cair. Na última etapa, salte e utilize Elike para ganhar impulso.

CITY GATE
Poder: Nenhum

Logo que iniciar a fase você avistará a fertile ground (terra fértil). Tente seguir para lá pelas plataformas, mas o caminho desabará. Escale a videira na parede e alcance a plataforma acima, corra na parede, pendure-se na proxima videira e depois no pilar. Salte na plataforma, pendure-se no próximo pilar, mais uma plataforma e chegue finalmente à terra fértil.

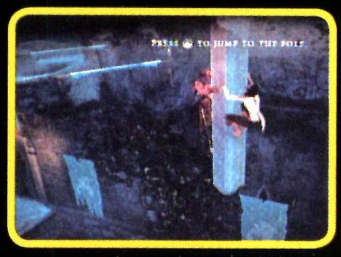


O guerreiro não pode ser derrotado, você precisa golpeá-lo de modo a conduzi-lo para perto do abismo. Se conseguir, Elika tentará empurrá-lo e você deve pressionar várias vezes o botão na tela para derrubá-lo. Caso não consiga, repita o mesmo procedimento e tente pressionar o botão com mais velocidade.
Elika irá para a terra fértil e a fase ficará com um ambiente mais agradável. Você precisa coletar algumas Light Seeds, por enquanto, aconselhamos recolher em torno de 30 e depois abandonar a fase. Siga para The Cavern. Utilize os pilares para avançar e evitar o contato com uma espécie de água negra.



THE CAVERN
Poder: Nenhum

Salte no pilar, caminhe pelo teto e use as argolas para permanecer no mesmo local. Alcance o segundo pilar e gire nos mastros. Ao chegar à plataforma, note uma fileira de pilares no centro: salte e um deles sumirá.



A concubina aprisionará Elika perto da terra fértil, em seguida, ela surgirá em três plataformas distintas e você deve escalar pelo pilar mais próximo e então golpear com a espada a ilusão. Finalmente será o confronto real. Faça uso da defesa e também dos ataques de Elika, que não está mais presa. Conduza Elika para a terra fértil e recolha algumas Light Seeds. Siga para "The Cauldron" e no caminho, escale as videiras para evitar a água negra.



THE CAULDRON
Poder: Nenhum

Escale a videira à esquerda e caminhe sobre as vigas. Note que conforme você avança, o liquido negro sobe de nivel. Suba mais uma videira e salte sobre as vigas. Escale o pilar, caminhe no teto e pendure-se no anel antes de cair. Se fizer corretamente, você conseguirá contornar a parede e se manterá na borda da plataforma.
O chefe é rápido no começo, por isso utilize a esquiva para se







aproximar, e então, golpeie-o com a espada. Utilize combos juntamente com Elika e então a esquiva para se afastar.
Restaure a terra fértil, recolha as Light Seeds e aponte seu destino como King's Gate. No caminho, gire nos mastros, escale a fissura, salte as vigas, escale mais uma fissura e corra pela parede à direita.

KING'S GATE
Poder: Nenhum

Salte sobre as vigas, pendure-se no pilar e você estará na base da torre.
O príncipe precisa chegar ao topo onde está a terra fértil. Escale a videira e mova-se para a próxima plataforma à esquerda. Escale o pilar para subir um nivel.



Pendure-se no pilar, caminhe no teto e utilize o anel. Salte nas vigas, nos pilares e escale a videira.
O chefe é forte e utiliza combos



de três golpes: espere finalizá-los utilizando a esquiva ou defesa e então contra-ataque.
Assim que curar a terra fértil, salte para pegar a primeira Light Seed e puxe o anel para liberar a passagem ao lado.



STEP OF ORMAZD
Poder de Elika

Volte para o Temple, utilize 60 Lights Seeds e libere o Step Of Ormazd (círculo vermelho). Faça o tutorial para aprender como usar o novo poder de Elika e ganhar impulso para acessar áreas distantes.
Agora você pode acessar a fase The Sun Temple, a dica é se teletransportar para King's Gate e prosseguir a pé.



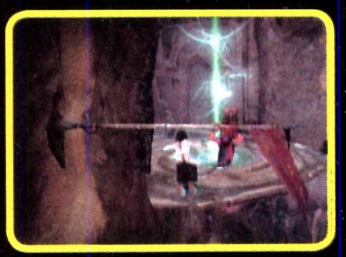
THE SUN TEMPLE
Poder: Step of Ormazd

Caminhe sobre a viga, salte e impulsione-se com a ajuda de Elika. Corra verticalmente na parede e utilize os círculos vermelhos até chegar à plataforma circular.
Enfrente o chefe com ataques básicos até ele fugir. Corra verticalmente na parede e utilize o círculo vermelho para alcançar a plataforma acima. Avance pelas fissuras





na parede, evitando que as águas negras te peguem pelo caminho.
Utilize mais uma vez os círculos vermelhos.
Corra verticalmente na parede e salte no pilar, repita até chegar ao topo e então continue pelas saliências. Deslize pela parede e você estará de costas para um grande portão.
Utilize os mastros e a ajuda de Elika para alcançar a terra fértil. Enfrente pela segunda vez o chefe e restaure a terra fértil.



WINGS OF ORMAZD
Poder de Elika

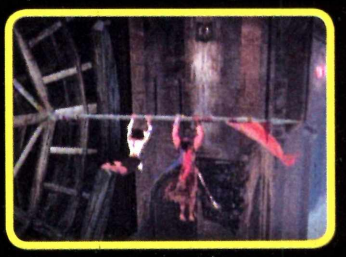
Volte para o Temple. Você precisa de 170 Lights Seeds, caso não tenha essa quantia, revisite as fases jogadas anteriormente para recolher mais. Enfrente o pai de Elika e, em seguida, entre no círculo amarelo.
Durante o tutorial, note que você precisa controlar a direção do vôo para evitar que o príncipe colida com obstáculos.

MARSHALLING GROUND
Poder: Wings of Ormazd

Quando chegar a essa fase, fique



atento para não errar o caminho. Se você continuar em frente, chegará à próxima fase. Note que o círculo amarelo está posicionado na parede, corra na parede e use-o. Repita mais algumas vezes até encontrar o chefe.
Após derrotar o chefe, corra verticalmente na parede, pendure-se no anel e alcance a plataforma acima onde se encontra a terra fértil.
Após recolher as Light Seeds, volte para o ponto de partida da fase e siga para a esquerda, em direção a The WindMills.
Corra na parede, pendure-se no anel para ganhar impulso e continue a corrida na parede, alternando entre os muros. Agarre-se ao pilar, salte e utilize Elika para ganhar impulso e cair sobre a viga.



Enfrente o inimigo, prenda-se no pilar, caminhe pelo teto agarrando-se nos anéis e gire nos mastros em seguida. No último mastro, salte e utilize Elika, corra verticalmente, apóie-se no anel e alcance a borda da plataforma.



THE WINDMILLS
Poder: Step of Ormazd

Deslize pela rampa e utilize o círculo vermelho, fique atento para agarrar-se aos anéis enquanto você salta pelos círculos e corre na parede. Corra e salte para alcançar a plataforma circular distante.
Você estará diante de duas manivelas: gire a manivela esquerda até os cubos no alto ficarem azuis, em seguida, gire a manivela direita

www.universoeditorial.com.br

de modo que a grade descubra os dois círculos vermelhos. Utilize os círculos para prosseguir. Gire







no mastro, corra verticalmente na parede e salte apoiando na parede oposta. Fique sobre a viga, espere a roda ficar alinhada verticalmente à plataforma de madeira, que o príncipe vai usar na corrida, e salte para a viga acima.

Você estará diante de mais um desafio de girar a manivela para descobrir os círculos vermelhos. Todavia, este exigirá um melhor conhecimento do sistema: a manivela esquerda gira os cubos no teto, enquanto a manivela da direita gira os círculos de acordo com as instruções nos cubos.

O cubo vermelho indica um giro de 180º, o azul indica um giro de 90º e o cubo vazio indica que não haverá giro. Você precisa alinhar os três discos e depois utilizar os três cubos azuis para descobrir todos os



círculos de salto de uma vez.

Após usar os círculos vermelhos de salto, corra na parede, apóie-se no anel e continue correndo. Na última plataforma, corra verticalmente na parede e apóie nos anéis. Enfrente o chefe na arena e vá para a terra fértil (fora da arena).



MARTYR'S TOWER
Poder: Wings of Ormazd

Simplesmente siga para o círculo amarelo e repita essa etapa algumas vezes. Você encontrará o chefe, porém cairá em uma armadilha. Agarre-se à saliência, siga para a direita e deslize com a garra na parede.



Essa área é bem complicada, pois possui pouca iluminação e quando você erra, Elika te leva para praticamente o início. Corra na parede sempre calculando o tempo para evitar as águas negras. Após saltar sobre as vigas você estará de frente para o muro: salte, utilize Elika e corra verticalmente na parede para agarrar-se à fissura.

Continue até voltar à superfície, então derrote o chefe. Escale pelas saliências na parede e gire nos



mastros. Você avistará o círculo amarelo, porém ainda é inacessível. Salte sobre a viga, corra verticalmente na parede pelo lado direito e depois corra na parede lateralmente. Puxe o anel e salte antes de cair. Agora note que é possível usar o círculo amarelo. Cure a terra fértil. Nesse momento, todas as terras férteis de Ruined Citadel estão curadas. Assim, o Portão Negro localizado próximo à fase The WindMills foi destrancado, permitindo assim que você tenha acesso a Hunter's Lair. Utilize os círculos vermelhos e amarelos para cruzar o percurso.



HUNTER'S LAIR
Poder: Nenhum

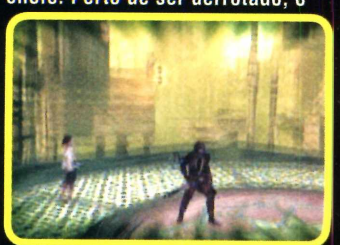
Esse é o combate definitivo contra o caçador. Vença-o duas vezes consecutivas, e em seguida, salte para deslizar pela rampa e então vença-o pela terceira vez.

Note que essa fase guarda 25 Light Seeds, todavia elas são automaticamente adicionadas ao seu inventário após a derrota do chefe.



MACHINERY GROUND
Poder: Step of Ormazd

Corra na parede e utilize o círculo vermelho. Repita até encontrar o chefe. Perto de ser derrotado, o



chefe corromperá o príncipe, dessa forma, a tela ficará escurecida. Agora há um longo caminho até a terra fértil – que também curará o príncipe. Suba na viga, corra verticalmente na parede, apóie-se no anel e pendure-se nas videiras. Você estará diante de uma engrenagem; espere que ela pare por alguns instantes e salte evitando contato com a água negra. Corra na parede, apóie-se nos anéis, salte pelas vigas e continue calculando o tempo para passar pelas engrenagens. Encontre a terra fértil no final.
Volte para o Temple e libere o terceiro poder de Elika: o Breath of Ormazd – círculo verde. Lembre-se que você precisa de 340 Light Seeds, e caso não tenha essa quantia, revisite as fases, ou mesmo passe as que estiverem disponíveis.





CONSTRUCTION YARD
Poder: Breath of Ormazd

Utilize o círculo verde duas vezes. Corra verticalmente na parede e apóie-se nos anéis. Você estará em uma área com quatro plataformas contendo manivelas. Salte na plataforma superior esquerda e faça com que a plataforma superior direita contenha a plataforma com a viga mais comprida. Em seguida, alcance essa plataforma, gire-a e caminhe sobre a viga para alcançar a plataforma com a terra fértil. Derrote o chefe.



RESERVOIR
Poder: Step of Ormazd

O começo da fase é marcado por um quadrado no piso. Corra na parede e utilize várias séries de saltos nos círculos vermelhos. Ao final, você chegará ao recinto da luta (onde também está a terra fértil). Esse combate mostra-se bastante demorado, visto que o chefe recupera a saúde com freqüência sempre que pode. Abuse dos combos e golpes para arremessá-lo para o alto.



HEAVEN'S STAIR
Poder: Breath of Ormazd

Utilize o círculo verde algumas vezes e desvie dos obstáculos enquanto se move. O confronto com o chefe é fácil se você sempre utilizar Elika para iniciar os combos, visto que o inimigo é vulnerável à mágica.



Ao chegar à grande sala, note que existem três círculos verdes: utilize cada um deles para alcançar e acionar os anéis. Se fizer corretamente, a seção com a manivela será liberada, permitindo que você gire e suba. Utilize o disco verde mais uma vez e enfrente o chefe perto da terra fértil. Dica: Após vencer o chefe, explore a fase correndo verticalmente na parede e puxando o anel para liberar a passagem.
Se você curou as quatro terras férteis de The Vale, poderá seguir para The Observatory e derrotar de vez o alquimista.



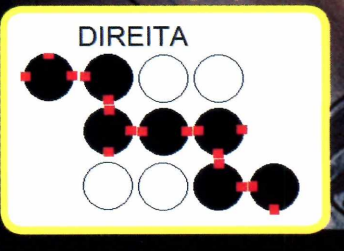
THE OBSERVATORY
Poder: Nenhum

Utilize os círculos verdes e vermelhos para chegar à arena do alquimista. Derrote-o parcialmente e então ele fugirá. Continue saltando pelos círculos, enfrente inimigos parciais e derrote-os de uma vez por todas na grande arena elevada.
Dica: Lembre-se de sempre iniciar combos com Elika.
Partiremos para a terceira área do jogo: Royal Palace.



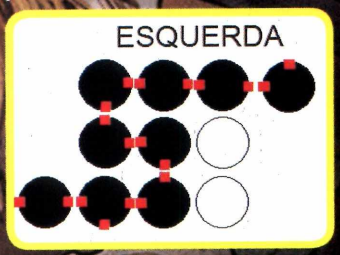
ROYAL GARDENS
Poder: Wings of Ormazd

Corra na parede e utilize o círculo amarelo. Você chegará a uma área com um grupo de poços à esquerda e outro à direita, o objetivo é conduzir a água negra da piscina até a piscina inferior próxima do círculo amarelo. Você deve usar as manivelas para girar as piscinas, note que as piscinas possuem aberturas por onde a água correrá.
Dica: Consulte a imagem para



www.universoeditorial.com.br

ver o posicionamento correto das piscinas.



O círculo amarelo ficará acessível, permitindo que você voe até a plataforma com a terra fértil. Tente curá-la, mas Elika ficará presa enquanto você luta contra o chefe. Você precisa acumular 540 Light Seeds para pegar o último poder de Elika. Verifique seu inventário, revisite algumas fases ou jogue outras ainda não visitadas para obter essa quantia.

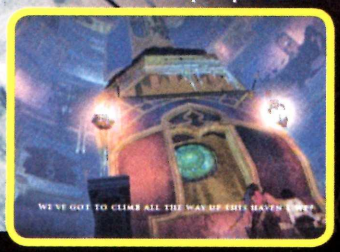
HAND OF ORMAZD
Poder de Elika

Faça o tutorial para aprender a utilizar o novo poder de Elika e enfrente mais uma vez o pai dela. Utilize a defesa quando ele ficar completamente negro e então contra-ataque com um arremesso para o alto.



ROYAL SPIRE
Poder: Hand of Ormazd

Salte para a plataforma no centro, a parede móvel esconde o círculo azul, então espere o momento certo e utilize-o correndo verticalmente na parede. Os passos até o topo são [illegible] exclusivamente com círculos [illegible], porém fique atento para recorrer à Elika sempre que sentir que vai cair. Existe mais uma plataforma móvel que também esconde um círculo azul. Gire a alavanca para içar a plataforma.
Enfrente o chefe mais uma vez e cure a terra fértil.



SPIRE OF DREAMS
Poder: Hand of Ormazd

Utilize os círculos azuis à esquerda e gire nos mastros; fique atento para realizar as corridas na parede e invocar Elika quando não conseguir alcançar o destino com um salto simples. Alcance a plataforma com a manivela, gire-a e alcance o nível acima. Repita o procedimento e encontre o chefe.



CORONATION HALL
Poder: Wings of Ormazd

Corra verticalmente na parede e use o círculo amarelo. Elika será aprisionada pelo chefe e você deve prosseguir sozinho. Ataque as ilusões e avance pelo caminho que vai sendo liberado. Logo Elika voltará e você precisa alcançar o topo da sala.



Após puxar o anel durante a corrida na parede, agarre-se ao pilar que se moveu e suba nele para alcançar a plataforma acima. Enfrente o chefe mais uma vez.



Dica: Quando você recebe um ataque, aparentemente não lhe causa danos, note que os controles de movimentação ficarão invertidos por alguns instantes.
O portão negro do Royal Palace deverá ser liberado. Passe por ele e utilize o círculo amarelo.

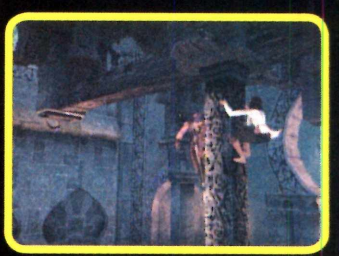
THE PALACE ROOMS
Poder: Nenhum

Utilize o círculo amarelo até encontrar o chefe. Acerte aleatoriamente as ilusões e repita o mesmo procedimento na segunda etapa. Porém há uma grande novidade na terceira e última etapa, a concubina cria ilusões de Elika e para se safar dessa, você deve saltar para a morte (para fora da plataforma). Com isso, Elika virá ao seu resgate e você poderá derrotar a concubina.



TOWER OF AHRIMAN
Poder: Hand of Ormazd

Escale o pilar no centro, fique do lado esquerdo, corra no teto para se pendurar no anel, subir e usar o círculo verde. A escalada nos muros externos é feita sempre buscando puxar o anel para ativar as plataformas e possibilitar que se agarre a elas.





Quando houver duas manivelas que giram duas plataformas em formas de círculo, puxe o anel e depois deixe ambas as plataformas como se indicassem as horas 12:15. Enfrente o guerreiro com o mesmo esquema de batalha. A única forma dele ser derrotado é pressioná-lo no precipício e empurrar o guerreiro com a ajuda de Elika.

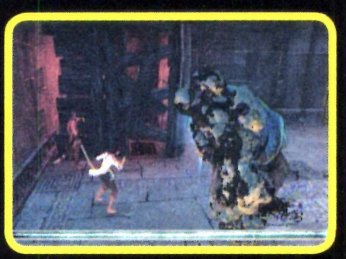
QUEEN'S TOWER
Poder: Breath of Ormazd

Utilize o círculo verde algumas vezes, salte e recorra à Elika para saltar a água negra. Do lado de fora, corra no muro e contorne apoiando-se no anel. Enfrente mais uma vez o guerreiro, espere uma das portas se abrir e então derrube-o da plataforma.

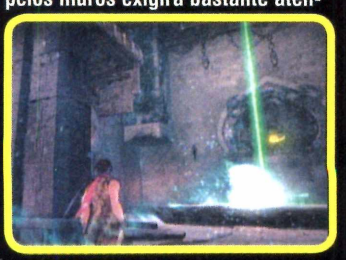


TOWER OF ORMAZD
Poder: Breath of Ormazd

Corra verticalmente na parede, apóie-se no anel e alcance o círculo verde. O guerreiro surgirá logo à frente. O esquema para derrotá-lo consiste em empurrar para que ele colida com três torres frágeis nos cantos.



Após derrotar o guerreiro, suba pela única torre intacta. A escala pelos muros exigirá bastante atenção e reflexos rápidos por parte do jogador.



Ao avistar a terra fértil, o guerreiro derrubará toda a plataforma. Então, resta realizar a descida e seguir para o novo local da terra fértil.

CITY OF LIGHT
Poder: Hand of Ormazd

Logo no início da fase, procure o círculo azul bem na porta da plataforma. Durante a animação, você avistará o guerreiro dentro de uma grande arena. Para chegar lá você vai encontrar alguns empecilhos, tais como tentáculos que surgem de dentro da parede enquanto você realiza as corridas.
Seu objetivo é empurrar o guerreiro para dentro da jaula e assim aprisioná-lo. O portão negro será destrancado, permitindo ir para a fase Warrior's Fortress.



WARRIOR'S FORTRESS
Poder: Nenhum

Confronto final com o guerreiro. Localize uma borda da plataforma que não contenha a água negra e empurre o guerreiro através da dela. A segunda parte do combate consiste apenas em resistir aos ataques enquanto a saúde do chefe é drenada devido às chamas. Carregue Elika em seus braços por alguns instantes e depois deixe a fase. Volte para o Temple, suba a escada e entre pela grande porta.



DARKNESS TO LIGHT

Enfrente o pai de Elika que possui vários ataques de outros chefes como a inversão de movimento. Não se preocupe quando a saúde dele regenerar, é apenas parcial. Após derrotá-lo, Elika precisa ativar mais três terras férteis. Corra na parede, agarre-se às videiras e apóie-se nos anéis. Porém, quando a água negra surgir como uma grande onda, procure uma espécie de círculo de luz que a impede de atingir o príncipe.

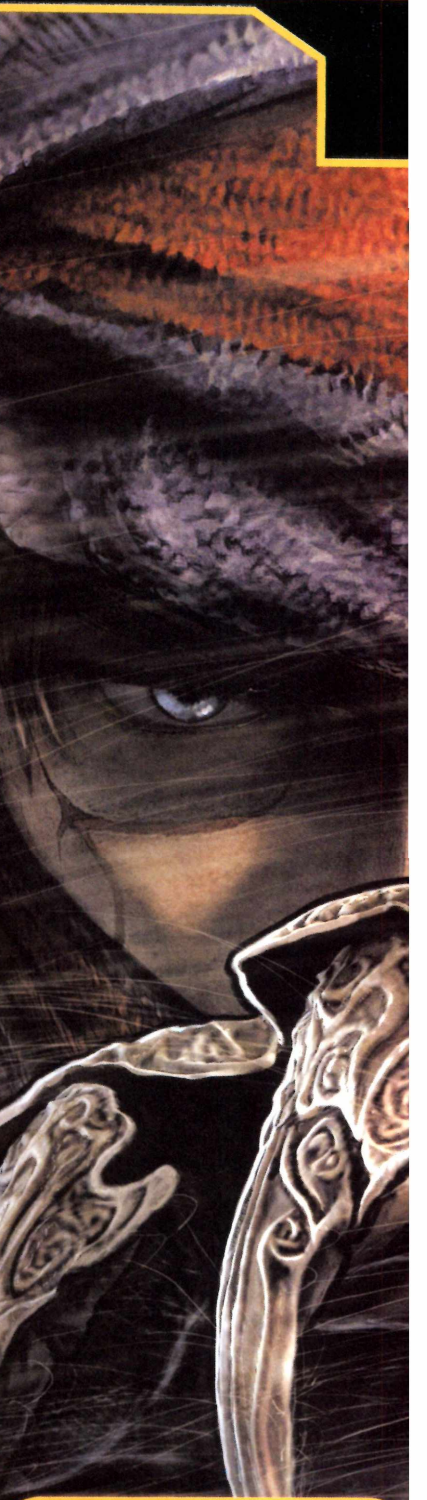


Leve Elika para fora do templo. Além do deserto, você notará quatro luzes distantes, cada uma delas aponta para uma árvore: corte-as. Em seguida, volte para o templo e corte a última árvore. Leve as Light Seeds para reviver Elika e curta os créditos. ●









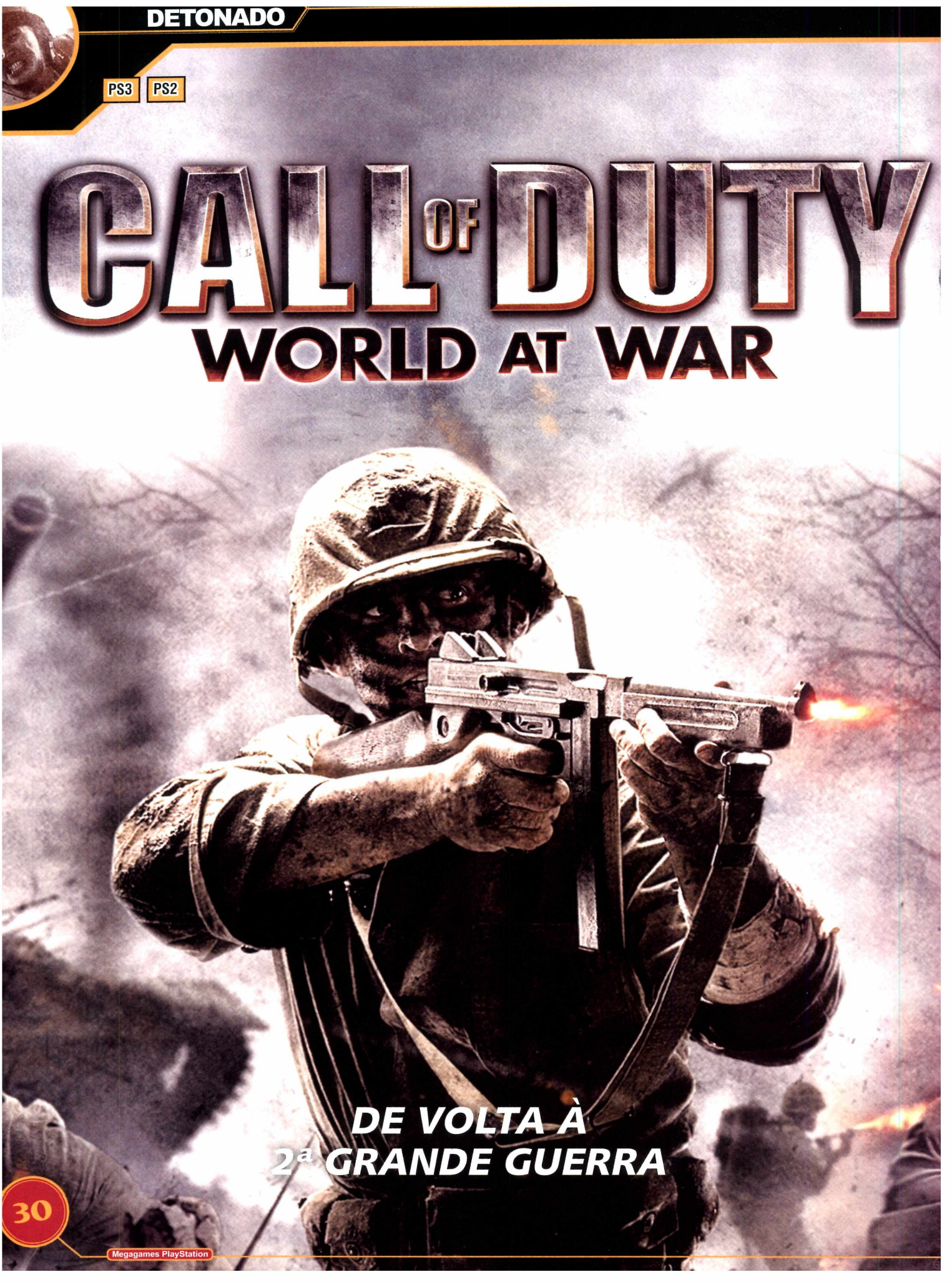
Comandos Básicos

Analógico esquerdo - Mover o príncipe
Analógico direito - Controlar a câmera
✖ - Saltar
■ - Atacar
● - Ataque para o alto
▲ - Elika
R1 e R2 - Bloquear, soltar-se, largar
L1 e L2 - Conversar
Select - Mapa

www.universoeditorial.com.br

PS3 PS2

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR



DE VOLTA À 2ª GRANDE GUERRA

Call of Duty: World at War, ou simplesmente COD5, traz batalhas épicas ocorridas durante a Segunda Guerra Mundial. A qualidade gráfica conseguiu superar seu antecessor, e a variedade de combates, seja em pântanos em plena chuva ou a bordo de aviões, o jogador consegue reviver e sentir o que de fato ocorreu em tais momentos de muita coragem.
Apesar de ser curto, o jogo reserva algumas situações que exigem estratégia e trabalho em equipe. Pensando nisso, preparamos esse detonado para guiá-lo até a queda do nazismo.

SEMPER FI

Assista a tortura do seu companheiro até que venham resgatá-lo. Você recebe uma pistola básica, porém basta examinar as caixas ao lado para conseguir um rifle. Acostume-se a sensibilidade da mira e comece a atirar quando encontrar algum local seguro como cobertura.



Assim que atingir a área mais aberta, jogue uma granada no aglomerado de inimigos. Tenha cuidado com o inimigo que surge em chamas pela porta, ele pode ainda causar danos mesmo nesse estado.



Durante a subida na colina, prepare-se para o ataque inimigo logo após avistar uma espécie de templo. O segundo esquadrão está encurralado pelos inimigos; procure acertar primeiro o inimigo na torre e os que estiverem com metralhadoras montadas.



Siga pelo rio e seja surpreendido pela emboscada. Esconda-se na casa parcialmente destruída e apenas fique atento para jogar de volta as granadas. Continue pela selva e pressione o botão de ação quando estiver atrás de um caminhão, assim seu personagem furará o barril de combustível e explodirá o acampamento inimigo.
Force sua entrada no bunker inimigo e plante um explosivo. Saia, vá em direção ao rio e escape nos barcos.



LITTLE RESISTANCE

Assim que chegar à praia, selecione o rádio, posicione o cursor na posição inimiga e lance o ataque aéreo. Durante a subida pela colina, lembre-se que você pode usar o ataque aéreo, desde que aguarde o tempo informado pelo operador de rádio. Dica: use o ataque aéreo em conglomerados de inimigos e nas metralhadoras montadas.



Você logo avistará o bunker inimigo, porém ataques aéreos não serão efetivos, é preciso forçar sua entrada em solo. Acabe com todos os japoneses, suba a escada de mão e use os ataques aéreos para explodir dois tanques de guerra. Reagrupe-se com seus soldados no nível inferior do bunker.



HARD LANDING

A fase começa no pântano, certifique-se de sempre ter munição no pente e, caso algum japonês suicida ataque a curta distância, utilize o ataque físico. Os bunkers inimigos estão logo a frente, fortemente protegidos e por isso você precisa manter-se junto à sua equipe.



Os bunkers possuem três metralhadoras frontais, porém você pode flanqueá-las pela esquerda e atirar facilmente nos tonéis explosivos no interior. Consiga o lança-chamas e mande todos pelas áreas.
Dica: Fique atento ao aquecimento da arma.



Siga para o aeroporto. Consiga uma bazuca para abater três tanques inimigos. Sua próxima tarefa é aca-



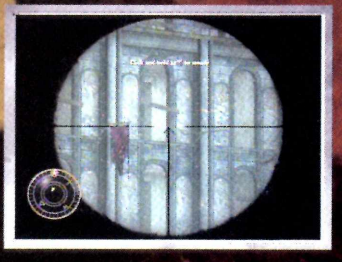
bar com os inimigos que controlam três baterias antiaéreas. Resista ao contra-ataque inimigo até que o apoio aéreo apareça.

VENDETTA

Nessa fase você joga a história em que se baseou o filme "Círculo de Fogo". Permaneça abaixado e acerte o tanque do lança-chamas do inimigo; em seguida, o restante dos soldados nas proximidades.
O sargento Reznov se esconderá atrás de um carro; acompanhe-o. Fique atento às instruções de Reznov: não ative no próximo grupo de inimigo, entre na casa à direita.

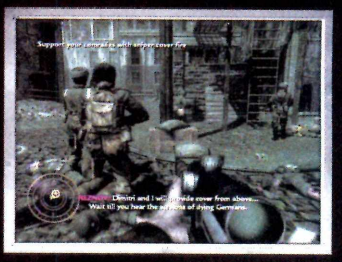


No piso superior da casa, observe a bússola no canto inferior esquerdo da tela para obter a direção do franco-atirador inimigo: atire enquanto ele estiver movendo de uma janela a outra.



Continue seguindo Reznov pela casa em chamas e salte pela janela no final. Acompanhe Reznov subindo a escada de mão; posicione-se na janela e acerte os inimigos com seu rifle. Suba mais um nível, acerte os inimigos no caminho e posicione-se para continuar dando apoio aos aliados.



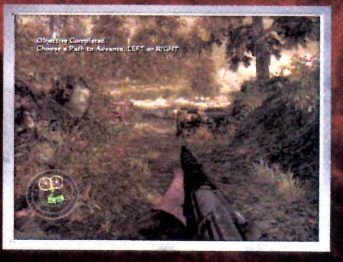


Na última etapa do apoio, acerte os inimigos nas metralhadoras e observe quando o general Amsel fugir passando por detrás do caminhão, em direção do veículo. A melhor maneira é atingi-lo antes que chegue ao caminhão; do contrário, será preciso acertar o motorista do carro e depois o general.

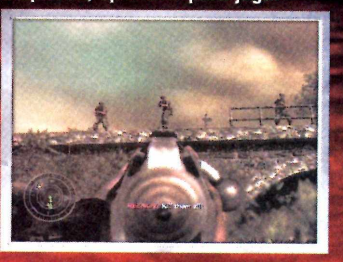


THEIR LAND, THEIR BLOOD

Avance com os soldados aliados pelo rio e então surgirá a opção de seguir pela esquerda ou pela direita. Em nosso detonado, seguiremos pela direita.



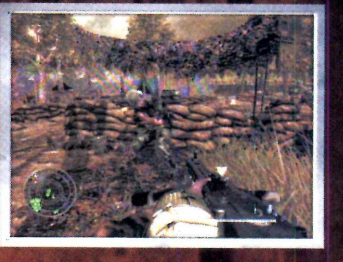
Prefira como arma um rifle, pois boa parte dos inimigos estará à media/longa distância. Entre nas trincheiras e contorne pela esquerda, aproveite para jogar



alguns coquetéis molotov no grupo de inimigos.
Pegue a bazuca na pilha de caixas de munição e acabe com três tanques (o quarto *está escondido* atrás da casa e o quinto no interior da casa de fazenda).
Dica: É preciso dois tiros de bazuca para explodir um tanque e você deve ser ágil no segundo tiro, pois já foi identificado pelo alvo.



Siga com o comboio aliado. Abandone a bazuca e pegue alguma metralhadora. Fique atento para jogar granadas ou coquetéis molotov antes que os caminhões descarreguem os inimigos.



BURN 'EM OUT

Você deve jogar a fase toda com o lança-chamas. Felizmente a maioria dos inimigos está a média distância; do contrário, você pode utilizar a granada de fumaça. Prossiga pelas trincheiras e acabe com os ninhos de morteiros espalhados pelo cenário (indicados pela estrela no mapa). Reagrupe-se no último ninho de morteiro.



RELENTLESS

Os tanques não podem avançar até que seu grupo acabe com as baterias antitanques. Tais locais

consistem em ninhos repletos de inimigos em um raio de 10 a 15 metros. A dica é utilizar as armas montadas nas proximidades e usá-las contra os inimigos.



Siga seu esquadrão para a nova área e então avance através do tanque com lança-chamas aliado. Abandone-o quando estiver próximo da entrada da caverna. Limpe a entrada e então avance sempre buscando abrigo atrás das caixas.



As armas de artilharia estão na última galeria da caverna. Basta eliminar todos os soldados inimigos no local para concluir a missão.



BLOOD & IRON

O jogador controla um tanque de guerra nessa missão, além do típico canhão, também está disponível um lança-chamas. Os primeiros minutos da missão são os mais difíceis, visto que você precisa aprender as minúcias de se controlar um tanque.

Não avance enquanto não destruir todos os inimigos da artilharia nas proximidades, pois assim os tanques aliados te acompanharão. Esteja ciente que, tanto seu canhão, quanto o canhão dos tanques inimigos alcançam longas distâncias. Assim, quando avistar um tanque do outro lado da colina, atire sem parar.



Siga em frente até avistar a torre de rádio, utilize o canhão a distância para derrubá-la e continue pela estrada. Reagrupe-se com os aliados e continue até chegar no alto da colina. A partir dessa posição, você pode abater vários tanques e torres antes de descer e enfrentá-los a média distancia. Apenas cruze o território e conclua a fase.





RING OF STEEL

Agrupe-se com os aliados logo a frente. Avance em direção à casa em ruínas, porém procure abrigo para conseguir se posicionar e atingir os inimigos bem posicionados. Entre na casa, suba a escada, consiga uma bazuca para destruir os inimigos mais bem protegidos e acabe com os demais apenas usando balas. Assim, os tanques aliados poderão avançar.



Continue matando os inimigos dentro dos cômodos e saia pela abertura no muro criada pelo tanque aliado. Você deve seguir para o sanatório, mas antes há muitos inimigos pelo caminho, principalmente ninhos de metralhadora.



Dentro do sanatório, a ordem é matar todos que encontrar pelo caminho. Assim que sair do sanatório, resta matar os inimigos que partem em retirada. Porém, tente ficar sempre atrás do tanque aliado para não se tornar um alvo fácil.



EVICTION

Avance pelo extenso corredor e aniquile todos os inimigos no interior do prédio. Normalmente há um aglomerado de inimigo que surge repentinamente, então investigue cada cômodo com muito cuidado. Ao sair do prédio, acompanhe os tanques aliados pelas ruas e acabe com a infantaria que não puder ser destruída pelos canhões.



Após a vitória parcial, atire em cada alemão ferido caído na rua. Uma chuva de mísseis cairá sobre a cidade, por isso, desça para o metrô. Quando encontrar uma metralhadora montada, contorne pelo escritório à esquerda e surpreenda o atirador pelas costas.

Passe pelo interior de um vagão, posicione-se atrás dos obstáculos e atire para manter afastados os inimigos enquanto a comporta é aberta.



BLACK CATS

O jogador deve controlar a artilharia de um avião durante o ataque dos japoneses. Curiosamente é preciso alternar constantemente entre as metralhadoras e canhões disponíveis no avião – e só você é o responsável.



Primeiro, acabe com os navios japoneses atirando até que explodam. Depois, resista ao ataque dos barcos menores. O avião tentará voltar para a base, porém ela estará sob forte ataque. Acerte os barcos e aviões inimigos e resgate os sobreviventes que estão perto do avião. Acabe com os kamikazes antes que atinjam as embarcações aliadas e conclua a fase.



BLOWTORCH & CORKSCREW

Acompanhe os soldados aliados até as proximidades da posição inimiga. Inicie o ataque com o lança-chamas e tenha atenção redobrada quanto às granadas, visto que o tempo de detonação foi bastante reduzido.

Uma metralhadora montada protege a entrada da caverna e para chegar lá é preciso jogar algumas granadas de fumaça para ocultar sua posição. Após passar pela cachoeira, explore as trincheiras e plante explosivo (e detone) em três bunkers. A sacola explosiva já se encontra em seu inventário desde o início da fase.



Reagrupe-se com o sargento e siga o tanque aliado até que ele seja destruído. Jogue algumas granadas de fumaça para evitar ser visto pela metralhadora montada inimiga, depois, contorne pela direita. Encontre o bunker e queime todos os inimigos que encontrar em cada piso, incluindo na área superior externa.



BREAKING POINT

Você começa a fase sem nenhuma munição, por isso, acompanhe os soldados aliados até as caixas de munição. Em seguida, proteja-se e prepare-se para o ataque inimigo. Avance pela trincheira e entre pela abertura no bunker. Abaixe e passe pelo estreito túnel, acabe com os



inimigos agrupados na próxima seção. Deixe o bunker.
Ataque a entrada do castelo e contorne-o pela direita. Consiga alguns morteiros e jogue (com as mãos) nos ninhos de morteiros inimigos – lembre-se de tomar uma boa distância antes.



Na área aberta durante o ataque dos japoneses, aguarde até que o apoio aéreo esteja preparado, então marque como alvo o prédio norte e depois o leste.



HEART OF THE REICH

Siga os soldados aliados pelas ruas, porém logo você terá resistência inimiga do outro lado do muro: jogue coquetéis molotov ou granadas e então corra para flanqueá-los.



Assim que passar pela biblioteca e alcançar área aberta, aproxime-se das quatro baterias antiaéreas



e plante explosivos (pressione o botão de ação exibido na tela). Siga em frente pela escadaria, sobreviva

à resistência inimiga e entre no palácio.

DOWNFALL

Acompanhe os soldados aliados até o início da escada onde acontece o confronto. Abaixe-se e siga para a extrema esquerda, acerte os inimigos e então você estará em posição de flanquear a resistência. Não avance antes de matar todos os inimigos no alto dos suportes.



Seu próximo desafio é combater os inimigos no alto da escada: jogue algumas granadas para facilitar seu avanço. Cruze o longo corredor até aparecer que você cumpriu o objetivo. Procure uma abertura na parede, suba a escada para chegar à sacada e flanqueie os inimigos (jogue coquetéis ou utilize sua arma principal). Os inimigos atacarão da sacada do outro lado, empunhe o rifle telescópico perto das caixas no canto e mate todos.

Desça pela mesma escada e acabe com os inimigos remanescentes. Prossiga pela porta assim que os aliados empurrarem. Após a próxima escada, acerte o inimigo que empunha uma bazuca e os demais que também estiverem no alto.



Avance pela abertura na parede esquerda e mate os inimigos com mais facilidade.

Após o bombardeio, pegue a bandeira russa caída alguns metros às suas costas e coloque no lugar da bandeira nazista para curtir o final do jogo. ●

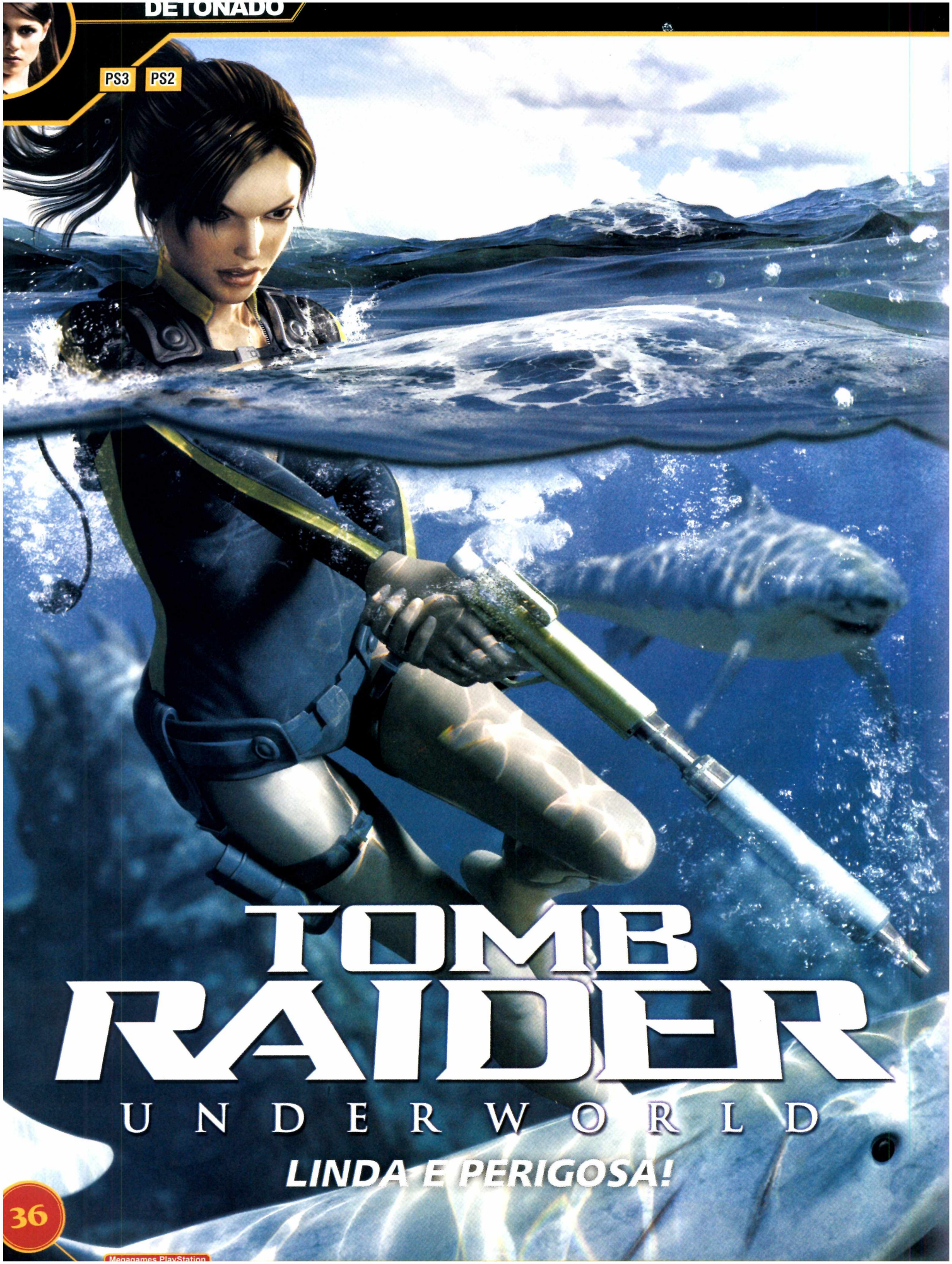




Comandos Básicos

Analógico Esquerdo - Mover personagem
Analógico Direito - Controlar câmera
✖ - Saltar
■ - Usa / Recarrega
● - Abaixa / Deita
▲ - Trocar de arma
R1 - Disparar arma de fogo
R2 - Arremessar granada primária
L1 - Mira
L2 - Arremessa granada especial
Analógico esquerdo - Corre / Prende respiração
Analógico direito - Ataque físico

PS3 PS2



TOMB RAIDER

UNDERWORLD

LINDA E PERIGOSA!

"Tomb Raider: Underworld" vem com tudo nessa nova franquia feita pela Crystal Dynamics que acertou em cheio. A linda e maravilhosa Lara Croft dessa vez terá que provar que o martelo do deus nórdico Thor existe e que tem o verdadeiro poder de destruir até mesmo nações inteiras em questão de segundos. A maior novidade do game é que agora você poderá decidir como abordar os inimigos graças aos novos golpes e as técnicas de luta. O realismo visual está impecável, você irá se deslumbrar com os cenários exóticos, sem contar que a ação do jogo está surpreendente. Vale a pena conferir!

PARTE 1

Veja a animação. Siga em frente passando pelos destroços em chamas, acione a alavanca para abrir a porta, passe por ela e depois passe por debaixo das pedras. Suba na rocha, exploda a porta e passe por ela. Agora vá se pendurando em cima e em baixo dos parapeitos fixados na parede a frente, no final dela, pule para plataforma segura. Empurre a grande caixa de madeira até a parede a frente, encoste-a nos escombros, suba na caixa, pendure-se no parapeito e, quando puder, salte para a próxima plataforma. Pule o buraco, passe pela porta, siga pelo corredor e logo à direita use a corda para se pendurar e atravessar para plataforma à frente. Feito isso, siga pelo corredor e à sua direita pendure-se e desça para plataforma abaixo. Veja uma animação.



PARTE 2

Pule no mar, mergulhe e vá nadando até o fundo. Procure por uma entrada de pedras, passe por ela, desvie das raias, siga em frente pela caverna até encontrar uma espécie de alavanca giratória. Pegue a alavanca, volte todo o caminho, saia da caverna e continue seguindo em frente até a próxima caverna. Lá, você verá três grandes círculos esculpidos na parede, um círculo em cima e os outros dois embaixo.
Enfie a alavanca no centro do círculo da esquerda, volte e colete outra alavanca que estará próxima do local, praticamente atrás de você. Agora coloque essa nova alavanca no centro do círculo da esquerda e depois acione-a para o círculo rodar duas vezes. Agora acione o círculo do centro duas vezes e depois o da esquerda uma vez para a porta se abrir. Passe por ela e siga em frente pela obscura caverna. Ao final você verá os tentáculos do que parece ser um gigantesco polvo, não se assuste, pois ele não te fará nada, pelo menos por enquanto. Sem medo, passe pelo buraco na parede e suba até a superfície. Veja a animação.













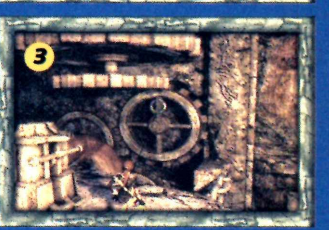
PARTE 3

Agora suba pelas pedras a sua esquerda, passe pela porta, siga em frente pelas passarelas, escale as pedras pendurando pelos parapeitos, pule no cano à frente, pegue impulso conforme for balançando, salte pendurando no parapeito e desça por ele até o chão. Siga para a direita e você verá duas pedras no chão, uma do lado da outra. Pegue essas duas pedras, uma de cada vez e coloque-as em cima do grande círculo desenhado no chão. Volte e acione a grande alavanca no centro do local.
À direita da alavanca haverá uma argola fincada na cabeça da estátua de dragão, jogue a corda e depois puxe-a para derrubar a estátua. Volte e agora acione novamente a alavanca para uma porta se abrir. Veja a animação.
Siga em frente, suba as escadas, escale as pedras, pule pelas plataformas e suba por mais escadas. Passe por debaixo da pedra, pule pelas plataformas, pendurando e andando pelos parapeitos até a animação.









PARTE 4

Siga para a direita e desça passando pelos parapeitos e obstáculos. Na parede a frente, jogue sua corda e derrube a pilastra. Agora suba pelas rochas até o topo, escorregue pela pedra e no momento oportuno pule e agarre o cano à frente. Fique de pé no cano, caminhe até a pontinha e depois pule e pendure-se no parapeito à sua direita. Suba na









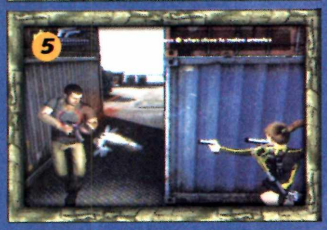
plataforma, acione a alavanca, siga em frente, pule na mão da gigantesca estátua e depois para plataforma circular. Siga reto, passe pela porta, e, ao lado da alavanca, jogue sua corda na parede circular, puxe-a e depois acione a alavanca.

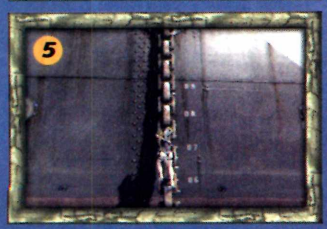
Feito isso, volte pelo mesmo caminho e quando estiver na plataforma circular, jogue a corda na parede à esquerda, pendure-se, escale a parede, pule para plataforma à frente e acione mais uma alavanca. Veja a animação. Jogue a sua corda na corrente quebrada para ela se romper de uma vez. Veja mais uma animação. Volte, jogue a sua corda na parede com uma argola dourada e desça fazendo rapel. Acione a alavanca e veja a animação. Siga em frente, subindo as escadas, escalando as paredes, passando pelos obstáculos até a porta que se abriu. Veja a animação.

PARTE 5

Siga para a direita, suba pelo cano, pule e passe pelo buraco da parede. Desça, pegue a pedra,









fique em cima da plataforma central e, quando a porta se abrir, arremesse a pedra lá para dentro. Pegue a outra pedra, faça o mesmo esquema e depois passe rapidamente pela porta antes que ela se feche. Feito isso, pegue novamente as duas pedras e coloque-as em cima da plataforma da direita. Agora suba na plataforma da esquerda, jogue a sua corda no portão a frente e depois puxe a corda para derrubar o portão. Passe por ele e siga em frente até a animação. Ligue a lanterna, volte, siga em frente, vire à direita, escale a grande pedra e entre no buraco. Continue seguindo em frente subindo pelas pilastras e passando pelos obstáculos.

Na plataforma com grandes buracos pule com o auxílio de sua corda, balance e depois salte para a plataforma à sua direita. Pendure-se no parapeito, desça para plataforma inferior, siga em frente passando pelos obstáculos e parapeitos até chegar em um local onde terá um pequeno rio. Vire à esquerda, passe pelo rio, suba pela pedra, siga em frente e agora salte em um novo rio. Mergulhe e passe pelo buraco que estará bem lá no fundo do rio. Siga reto nadando de peixinho, desviando das raias até a saida da caverna, e depois suba para superfície. Veja uma animação.

PARTE 6

Suba pela corrente da âncora, elimine todos os inimigos, escale os contêineres e entre nos compartimentos de dentro do navio. Vá seguindo em frente eliminando os inimigos até a animação. Agora











siga um pouco mais a frente para ver uma outra animação. Prepare-se, pois o navio está afundando em chamas. Saia correndo passando pelos escombros, escalando as paredes e desviando das explosões até escapar do navio. Ao final veja, a animação.

PARTE 7

Pule no mar, siga em frente nadando até uma plataforma, suba nela e escale as grandes rochas até o topo passando pelos obstáculos. Siga em frente e vá pulando agora pelas grandes torres até chegar do outro lado. Siga em frente, elimine os tigres, escalando as torres e plataformas a seguir. Veja a animação. Volte, vire para a esquerda, siga em









frente, abaixe-se para passar por debaixo da pedra, pendure-se no parapeito e vá descendo se pendurado até o chão. Pegue o bastão no chão, enterre na pilastra à frente, suba no bastão, pule para torre a frente se agarrado ao parapeito, pule para a outra torre da direita, e depois escale a parede. Suba no topo das torres e vá saltando até a plataforma. Siga em frente subindo as escadas, passando pelos obstáculos até chegar em uma plataforma com uma argola de ouro na parede. Jogue sua corda e



puxe-a para retirar a argola da parede. Feito isso, desça para o nível inferior, escale a parede a frente pelas pedras, suba as escadas e acione a alavanca.
A plataforma cairá com você em cima dela, fique atento; no momento oportuno arremesse a sua corda para se pendurar. Desça pela corda até o chão e vá eliminando todos os lagartos gigantes que aparecerem na sua frente. Siga para a passagem à direita, elimine mais um lagarto, desça as escadas e vire à direita. Desça por mais escadas, jogue sua corda na argola da parede a frente e desça pelo buraco para o nível inferior. Siga em frente pelo grande corredor para ver uma animação.







PARTE 8

Suba pelos parapeitos da parede à esquerda até o topo, salte para o parapeito da parede a sua frente e vá andando pendurado até o parapeito da esquerda. Agora fique de pé em cima dele e depois salte para a outra viga de madeira que estará a sua frente. Continue fazendo o mesmo esquema, saltando de uma viga para outra até passar por cima do portão de grades. Desça, suba as escadas e veja uma animação. Elimine os morcegos, desça pela plataforma à direita, salte e agarre-se nas pedras. Escale a parede e lá de cima elimine os lagartos que estarão no nível inferior. Siga em frente

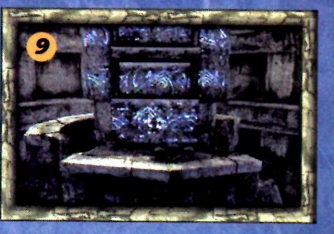


e vá escalando as paredes até o topo de uma pequena plataforma. Feito isso, salte para a plataforma à sua direita, acione o mecanismo do círculo e veja uma pequena animação. Jogue a sua corda nesse círculo, desça para o nível inferior, siga em frente vasculhando a fase até encontrar um outro círculo que estará do outro lado. Acione-o e volte para o primeiro círculo que você acionou, desça para o nível inferior e passe pelo portão que se abriu. Siga em frente pelo corredor, vire à direita, atravesse o buraco usando sua corda, vire à esquerda, pendure-se no ferro da parede à esquerda e depois pule para plataforma a sua frente. Agora volte e vá pelos canos. Na plataforma, use a corda para atravessar para o nível inferior. Vire à esquerda, suba as escadas, elimine o tigre, suba escalando e descendo pelas plataformas e paredes. Acione a alavanca à sua direita e a sua frente entre na plataforma móvel para ver a animação.

PARTE 9

Saia da plataforma e suba as escadas até chegar na mão da estátua que desceu. Encaixe o pedaço de ouro que você coletou no círculo dourado em cima dos dedos da estátua. Volte, desça as escadas, pule na segunda plataforma móvel e veja uma pequena animação. Desça fazendo rapel para onde o raio de luz termina, jogue sua corda na parede da esquerda e agora suba escalando pela corda. Siga em frente, puxe a gaiola que estará no canto da tela até para perto da plataforma móvel. Suba nela, salte para plataforma, siga em frente e escale a segunda pilastra à esquerda. Agora terão três ferros, vá pulando até chegar no terceiro ferro. Espere a estátua abaixar o outro braço, desça para o nível inferior e empurre a jaula de animais debaixo da plataforma móvel. Vá para a mão da estátua que se abaixou, encaixe a pedra no círculo, desça para plataforma inferior, tire a jaula debaixo da plataforma móvel para ver uma pequena animação. Agora desça para plataforma inferior fazendo rapel. Você terá que deixar as duas estátuas pequenas de frente para a grande estátua de ponta cabeça. Feito isso, os raios de luz refletirão nos leques de prata das estátuas e se abrirá uma passagem embaixo da grande estátua de ponta cabeça. Siga em frente, passe pela passagem que se abriu e ao final jogue a sua corda e derrube a estátua que estará na sua frente. Desça pelo buraco no chão se pendurando pelos parapeitos e ao final use a corda para pular para plataforma à frente. Veja a animação.











PARTE 10

Arraste a pedra com luzes azuis brilhantes para a esquerda, passe pela passagem que se abriu, siga em frente até a pequena árvore para ver uma animação. Siga em frente, desça para plataforma inferior pendurando nos parapeitos, rode a grande torre com as pedras iluminadas para a direita e suba novamente até o topo, onde fica a árvore. Siga em frente pela passarela até o meio dela, pendure-se no parapeito do lado direito da ponte, ande pela parede fazendo rapel e quando puder pule para plataforma à direita. Empurre a pedra para frente até o fim, pendure-se na corda e passe andando pela parede para a plataforma do lado esquerdo. Siga em frente e no final, rode a grande torre para a direita para ver uma pequena animação. Escale a torre até o topo e passe pela ponte até a animação. Jogue sua corda para passar para plataforma logo em frente, escale a parede da esquerda, pule no ferro, espere ele abaixar, desça na água, mergulhe e passe pela passagem que se abriu. Siga em frente nadando pela caverna obscura, acione a alavanca na parede para a porta se abrir, passe por ela e continue seguindo em frente até sair da caverna. Agora vá nadando até o seu barco para ver uma animação.

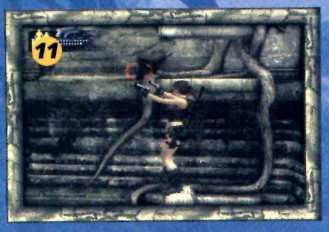






PARTE 11

Siga em frente, escale o tronco, pule para plataforma a frente, vire à esquerda, elimine os morcegos e depois desça para plataforma *inferior*. Agora suba pelas vigas de madeira, salte para plataforma a frente, passe pelos ferros e siga em frente pelo corredor. Desça as escadas, pegue a pedra no chão, siga em frente, fique em cima da plataforma e quando o portão se abrir jogue a pedra lá para dentro. Volte e vá para o lado esquerdo do corredor, pegue a outra pedra e faça o mesmo esquema. Passe pelo portão, pegue a pedra e a coloque na plataforma ao centro, na frente da estátua. Pegue outra pedra e repita a mesma ação. Feito isso, siga em frente pelo corredor à sua direita, vá para trás da pequena torre, acione três vezes a alavanca da direita, acione quatro vezes a alavanca da esquerda e depois acione duas vezes a alavanca na frente da estátua. Veja a animação. Feito isso, gire a alavanca circular no centro da tela, siga pelo corredor à direita,









suba as escadas, jogue a corda e passe pela porta que se abriu. Siga em frente pelo corredor subindo as escadas para ver uma animação.

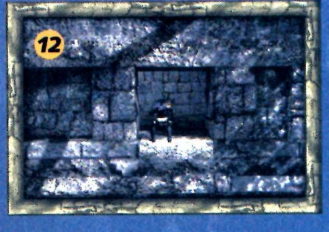
Prepare-se, pois você terá que eliminar esqueletos de monstros perigosos. Para eliminá-los é simples, fique pulando e atirando sem parar nessas aberrações até mandá-las para o espaço. Feito isso, empurre a torre circular para atrás da mesa velha de madeira, suba nela, escale as pilastras indo para a direita, pule na plataforma e veja uma animação. Siga em frente pelo túnel e no final, acione a alavanca para a porta se abrir. Passe por ela e veja a animação.

PARTE 12

Volte, siga pelo corredor em chamas, suba as escadas e acione a alavanca para abrir mais uma porta. Passe por ela, continue seguindo em frente pelas ruínas em chamas, jogue a sua corda na porta e puxe-a para derrubá-la. Passe por ela, siga em frente, escale as paredes, empurre a caixa de madeira para perto dos escombros em chamas, suba na caixa e depois pendure-se no parapeito e vá andando até a próxima plataforma. Passe pela porta a frente, siga reto pelo corredor, vire a direita e no buraco pule jogando a sua corda para passar para o outro lado. Siga pelo corredor, vire à direita e pule sem medo para plataforma inferior. Veja a animação. Suba pelos parapeitos escalando a parede a sua direita, agora pule no cano a frente e depois fique de pé na viga de madeira em cima da parede de vidro. Salte sem medo para plataforma inferior e veja a animação.







PARTE 13

Pegue a moto e siga em frente acelerando com tudo até a animação. Escale a grande parede em ruínas, pendure-se nos parapeitos e passe pela abertura na parede que estará localizada do lado direito. Jogue a sua corda e puxe a parede para que a porta inferior de dentro do buraco à direita se abra. Desça rapidamente pela corda, balance para o lado direito, pule para plataforma e passe pela porta antes que ela se feche. Siga em frente, colete o item na mureta, vire para a esquerda e suba pulando de parede em parede até o topo. Desça para plataforma inferior, elimine as panteras ferozes, pegue a moto e siga pelo caminho à frente. Vá acelerando, desviando das paredes em ruínas, e passando pelos obstáculos até encontrar um portão que vai se abrir quando você chegar. Passe por ele e siga em frente até a animação. Haverão três quadrados pretos dentro de um círculo giratório, para acionar o sistema você terá que deixar esses quatro quadrados alinhados na mesma direção, (um em cima do outro). Coloque o item que você coletou a pouco no compartimento em cima da alavanca giratória. Rode a alavanca central 360º para a direita até ela travar e arraste para a esquerda o outro compartimento que estará atrás da alavanca central. Volte para a alavanca giratória central e gire 360º agora para a esquerda. Feito isso, vá para o compartimento de trás e o gire até o meio para ver a animação. Volte pelo portão que você entrou, elimine as panteras, pegue a moto, siga em frente, vire à direita e continue seguindo pela trilha desviando dos obstáculos até a barreira.

Desça da moto, pule a mureta e siga pela trilha eliminando as panteras e os inimigos que aparecerem na sua frente. Colete o bastão, suba as escadas, enterre







o bastão na pilastra do meio, suba no bastão e escale as pilastras e paredes até o topo. Prenda sua corda na argola dourada no chão e desça fazendo rapel. Siga para a direita, escale as paredes e jogue a sua corda na pedra a frente para derrubá-la para plataforma inferior. Elimine os morcegos que surgirão sedentos por sangue, desça pelo grande buraco se pendurando nas vigas de madeira e se segurando nas pequenas pedras grudadas na parede. Feito isso, escale a pilastra à frente até o topo, fique de pé e salte para a esquerda. Colete a caveira em cima da mesa, pule na pilastra à direita, vá para a esquerda escalando as paredes, pendure-se na pilastra quebrada e escale a parede até o topo. Vire à direita, siga em frente e passe pelo vão na parede.

Lá fora, elimine os inimigos e siga em frente até encontrar a sua moto. Pegue a moto, siga em frente, vire à esquerda e vá seguindo até aparecer uma pantera preta. Desça da moto, elimine a pantera, siga em frente, vire à direita, suba as escadinhas, elimine os inimigos e empurre a pedra até a parede com um buraco no centro. Volte, pegue o bastão no chão, suba na pedra e enterre o bastão no buraco. Desça, arraste a pedra um pouco para trás, suba nela e pendure-se agora no bastão para ele descer por completo. Feito isso, vire para a direita e siga em frente até a grande roda de pedras no chão. Coloque a caveira no local indicado para que uma plataforma levante do chão. Essa parte você já sabe, portanto, faça o mesmo esquema alinhando as pedras pretas na frente da alavanca circular para ver a animação. Volte, pegue a moto e siga em frente acelerando a todo vapor pela trilha até a animação.

PARTE 14

Pegue a moto novamente e siga em frente passando pelos obstáculos até o grande buraco. Pare, desça da moto, suba pelos canos que estarão enterrados na parede à esquerda e depois pendure-se no parapeito à frente. Espere ele descer e veja uma rápida animação. Uma rampa levantou do chão, rapidamente elimine a tarântula gigante que aparecerá pelas suas costas, pegue a sua moto e salte pela rampa para próxima plataforma. Feito isso, siga de moto pelos corredores até a animação. Elimine as aranhas, colete dois bastões que estarão espalhados pela tela e depois encaixe-os nas mãos das duas estátuas. Agora gire 360º para a direita todas as estátuas que estiverem com o bastão apoiado no colo. Volte, pegue a moto e coloque-a em cima da plataforma da direita.

Desça da moto, siga em frente e suba as escadas ao lado da estátua com o bastão levantado. Siga até o final do corredor e colete o item em cima da mesa. Após isso, você notará que as paredes estarão se mexendo, para passar por elas faça o seguinte esquema: jogue a sua corda e puxe a pedra que estará no centro das paredes em movimento para perto de você. Suba na pedra, pule em cima das paredes em movimento e vá andando sobre elas com cuidado. Quando você chegar no final, desça para plataforma inferior e saia correndo que nem um louco para passar para o outro lado. Siga em frente, coloque o item que você coletou na grande mesa circular no centro da tela e veja uma pequena animação. Volte e empurre a estátua que destravou para a grande mesa circular. Escale com a corda a parede a sua direita, pule para a plataforma à esquerda, desça escorregando pela rampa e no momento oportuno pule para plataforma a sua frente.





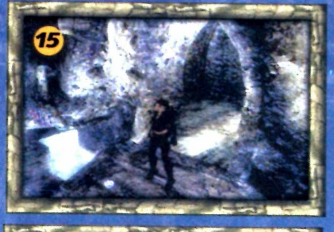


Siga em frente pelos corredores e colete o item que estará em cima da mesa. Volte, elimine as aranhas e coloque o item coletado na mesa circular. Empurre a estátua que destravou para o centro. Siga em frente, escale as paredes até o topo indo sempre pelo caminho da direita, pule na pilastra à frente e depois vá para direita saltando de pilastra em pilastra até chegar na plataforma com uma passagem. Passe por ela, siga pelo corredor, passe desviando com cuidado das armadilhas e ao final colete o terceiro item em cima da mesa. Volte escalando pela parede da direita, pule as armadilhas, siga em frente, coloque o terceiro item na mesa circular e depois empurre para o centro a estátua destravada. A quarta passagem estará bem lá no alto da tela. Siga em frente, escale as paredes vasculhado o local até achar a quarta passagem. Passe pelas tochas de fogo pendurando pelos ferros enterrados na parede.

Ao final do corredor colete o último item. Volte, coloque o item na mesa central e empurre a estátua destravada. Agora suba em cima da plataforma da esquerda ao lado da sua moto para acionar o sistema. Veja a animação. Pegue a sua moto, desça pela passagem que se abriu e vá seguindo pelo corredor até uma barreira de pedras que estará bloqueando a passagem. Desça da moto, colete o item no chão, passe pelo buraco na parede e siga em frente para ver uma animação. Siga reto, desça as escadas e veja mais uma animação. Siga em frente eliminando os monstros, pendure-se no ferro ao lado da estátua com a cabeça de dragão e veja a animação.

PARTE 15

Volte para plataforma e siga até a escadaria do outro lado. Chegando lá, desça pelos parapeitos, fique de pé nas vigas de madeiras e vá saltando de uma para outra até chegar na plataforma inferior. Elimine os monstros e siga em frente passando pelos obstáculos até chegar do outro lado onde estará uma outra estátua com a cabeça de dragão. Faça o mesmo esquema, pule no ferro enterrado do lado da estátua e veja a animação. Desça para plataforma inferior, elimine uma renca de monstros, jogue a corda na pequena torre no







centro da plataforma e gire-a para direita. Veja a animação.
Suba pelas plataformas e entre na gigantesca estátua de Odin. Veja a animação.
Saia de dentro da estátua, pule para plataforma a frente, jogue sua corda na argola na boca da estátua de dragão e atravesse para próxima plataforma. Elimine mais inimigos, siga em frente, escale a parede e pendure-se nos parapeitos, pule para plataforma inferior e suba no martelo da estátua de Odin. Agora jogue a sua corda na argola dourada pendurada na boca da estátua com a cabeça de dragão, suba pela corda até o topo, pule para plataforma, siga em frente e volte para onde você deixou a sua moto. Pegue-a e siga em frente até a barreira de pedras. Desça da moto e empurre a pedra brilhante para abrir passagem. Suba na moto novamente e siga em frente até o grande buraco. Desça da moto, suba nos ferros enterrados na parede à esquerda e depois pule se pendurando no parapeito à frente para a plataforma descer. Suba na moto, passe pela rampa e siga em frente pelos corredores até a alavanca que estava travada. Coloque o item que você coletou para destravar a alavanca. Agora puxe a alavanca, suba na moto e passe pela porta que se abriu. Veja a animação.

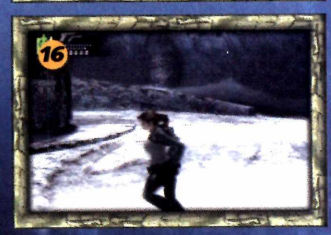
PARTE 16

Essa fase não tem segredo. Com a moto, vá descendo pelos corredores, desviando dos buracos e quando tiver barreiras, desça da moto e empurre-as para liberar a passagem, faça isso até a animação. Elimine os inimigos, pegue as pedras espalhadas pelo chão e vá encaixando nos buracos na torre circular. Veja a animação. Feito isso, gire a torre circular 380º para a esquerda. Veja a animação. Escale a torre até o segundo andar e gire-a agora 380º para a direita. Veja a animação.









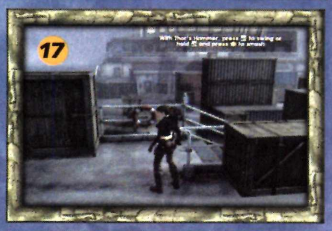
Suba até o terceiro andar e gire a torre novamente 380º para a esquerda. Agora suba para o último andar e gire a torre 380º para a esquerda. Veja a animação. Desça da torre e siga para porta com luzes. Acione o portal para que ele se abra, volte, pegue a sua moto e passe por ele. Siga em frente em alta velocidade detonando os inimigos até a barreira. Desça da moto, escale a parede, passe para a próxima plataforma, elimine o monstro e siga em frente pela ponte até a animação. Fique esperto, pois a sua plataforma cairá, no momento oportuno pule para plataforma à frente. Agora vá escalando as paredes, passando por todos os obstáculos até chegar em uma parte onde você verá uma espécie de mecanismo com grandes pedras subindo e descendo. Suba pela pedra da direita, pule para trás e pendure-se no ferro, suba na corrente acima e vá andando até a plataforma. Siga pelo corredor, passe pela armadilha giratória no chão pulando de ferro em ferro e no final do corredor pendure-se na grande pedra em movimento em forma de martelo até que ela leve para o outro lado. Logo após, concentre-se e pule, pendurando no parapeito da parede à frente. Siga para direita escalando a parede, pule na plataforma à frente, desça, siga pelo corredor, pendure-se no ferro e pule por cima da armadilha giratória no chão. Feito isso, passe agachado pela armadilha à frente e na sequência, pule por cima da outra armadilha. Pendure-se na corrente e atravesse até o meio da tela. Agora pendure-se nos ferros abaixo e vá seguindo saltando de ferro em ferro até pular na pedra em movimento. Espere a pedra descer até o chão, elimine as aranhas gigantes, puxe a pedra para destravar a grande roda e volte todo o caminho fazendo o mesmo esquema. Desça fazendo rapel, pule e pendure-se no parapeito da parede à direita, siga em frente, pule na pequena plataforma abaixo e colete o item. Feito isso, pule na ponte, siga pelo corredor, elimine as aranhas, pule na pedra quebrada a frente, escorre por ela e pendure-se na viga de madeira à frente.
Ande pelos parapeitos, passe pelas plataformas, escale as paredes, siga pelo corredor à frente, jogue sua corda no local indicado, suba por ela, dê um impulso e salte segurando no parapeito da parede à esquerda. Atravesse o túnel escuro e ao final pendure-se no parapeito abaixo. Pule para o parapeito a sua esquerda e depois para plataforma da frente, colete o item e volte todo o caminho até a sala com as duas pedras em movimento. Veja a animação. Elimine o monstro gigante, suba na pedra em movimento e faça novamente o mesmo percurso até a animação.

PARTE 17

Siga em frente, elimine os inimigos com o martelo de Odin, suba









pelos contêineres e entre dentro do navio. Continue seguindo em frente eliminando os inimigos até a animação.

PARTE 18

No fundo do mar você verá cinco estátuas gigantes, duas delas do lado esquerdo e as outras três do lado direito. Mergulhe e vá nadando até a primeira estátua do lado esquerdo, entre no compartimento atrás da cabeça dela e acione a alavanca. Saia, elimine o tubarão, siga nadando para a direita, e do lado da última estátua do lado direito, pegue as porcas gigantes no chão e a coloque na engrenagem. Depois vá até a terceira estátua do lado direito e acione o mecanismo atrás da cabeça dela. Feito isso, você verá duas entradas no templo de Odin, entre dentro delas e colete os itens. Agora por fora do templo de Odin coloque os itens nas duas pedras para que uma luz vermelha se acenda no chão. Vá para o outro lado do templo e coloque mais dois itens em mais duas pedras. No centro do templo, puxe a alavanca que estará enterrada em uma pedra. Nade até a segunda estátua do lado esquerdo, acione a alavanca atrás da cabeça dela, siga rapidamente para a pedra no centro do templo e acione a alavanca novamente. Veja a animação. Entre na passagem que se abriu e siga em frente nadando pelos corredores em ruínas até a saída. Veja a animação.







PARTE 19

Siga em frente pulando os obstáculos e elimine os inimigos até a animação. Agora continue seguindo em frente pelos corredores eliminando uma porrada de inimigos até uma outra animação. Volte pelos corredores escuros e veja mais uma animação. Desça para plataforma inferior pendurando e escalando os parapeitos até a parede com a luz azul. Empurre-a para dentro e veja a animação. Vá para esquerda e empurre para dentro a outra parede de luz azul. Siga para direita, escale as paredes até o topo, vá para direita e quebre a pedra azul para desativar o sistema. Veja a animação. Suba pelas plataformas em movimento até a mais alta, pule na parede e vá escalando-a até o topo. Lá em cima, empurre mais uma parede agora de cor vermelha. Siga para a esquerda, jogue a sua corda, suba balançado e pule para o lado direito. Suba pelas plataformas e mais a frente salte para as plataformas em movimento. Siga para onde foi indicada a animação. Quebre a pedra azul e veja a animação. Siga para a direita, desça plataforma abaixo, pule nas plataformas em movimento, escale a torre até o topo e depois desça deslizando pela grande rampa de luz azul. Quebre a última pedra azul e veja a animação final.







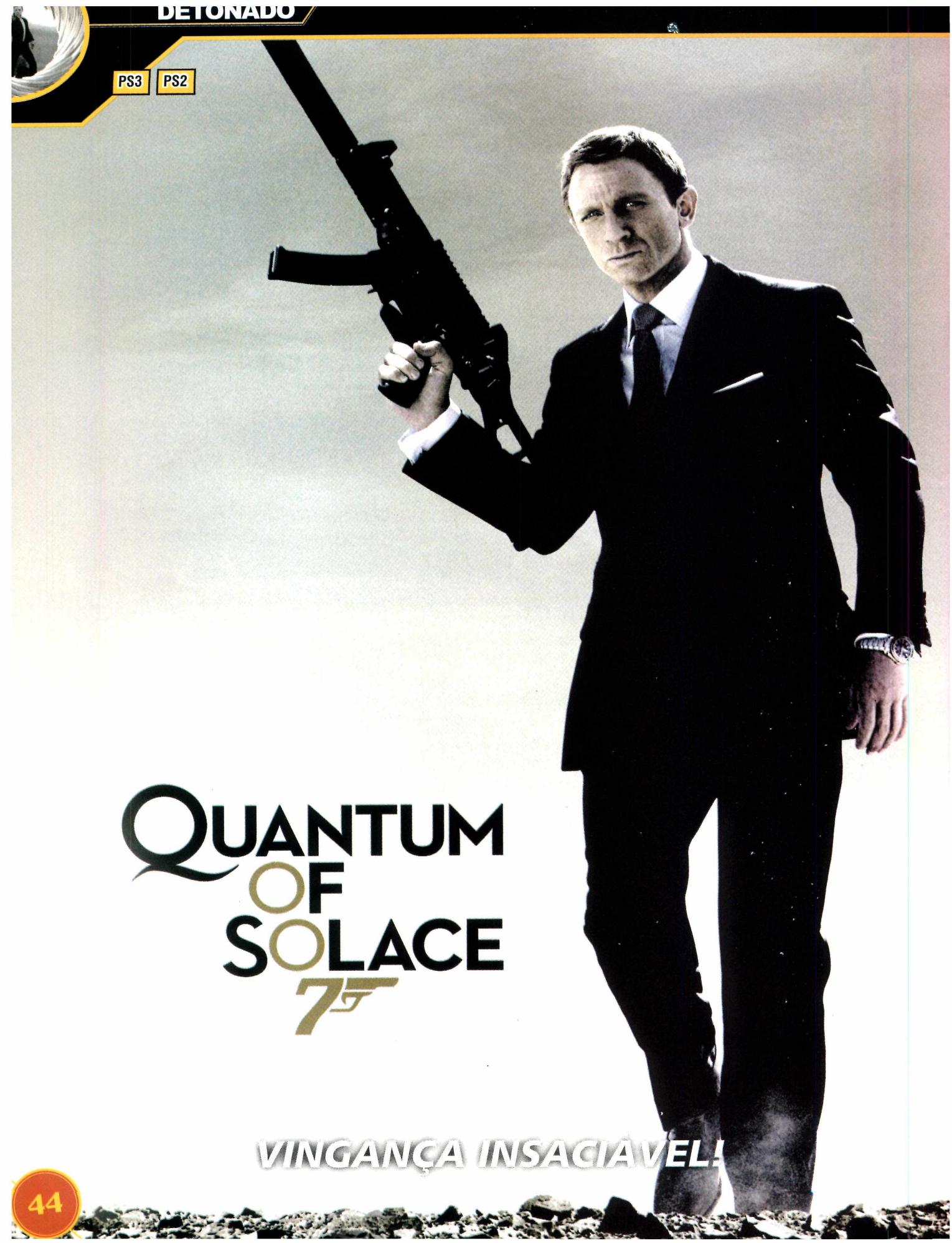




Comandos Básicos

- ■ - Chicote
- ▲ - Interagir e alvos especiais
- ● - Rolar
- ✖ - Pulo
- L1 - Trava mira no inimigo
- L2 - Centraliza câmera / HUD
- R1 - Atirar
- R2 - Joga granada
- R3 - Mira manual
- Analógico esquerdo - Movimentação do jogador
- Analógico direito - Câmera 360º
- ↑ - Health Pack
- ↓ - Troca de armas
- → - Binóculos
- ← - Lanterna

PS3 PS2



VINGANÇA INSACIÁVEL!

O eterno espião 007 volta em grande estilo agora na pele do ator Daniel Craig. Tiroteios frenéticos, cenários de tirar o fôlego, mapas como no GTA e grandes lutas recheiam esse grande game de muita ação. 007: Quantum of Solace tem muito da mecânica usada no game "Call of Duty 4", só deixa a desejar mesmo nos aspectos mais viciantes de "Call of Duty 4", o multiplayer online, de resto ele é ótimo.

A história se passa depois dos eventos do longa-metragem anterior, "Cassino Royale". James Bond agora partirá com uma insaciável sede de vingança tentando destruir uma grande conspiração comandada por uma organização criminosa internacional chamada Quantum que se infiltrou em todas as sedes, implantando agentes duplos. Com a implantação dos agentes duplos, qualquer informação secreta estará em risco e você não poderá confiar em ninguém.



MISSÃO 1

Veja a animação. Siga em frente, desça as escadas e siga as instruções que vão aparecer na tela. Faça-as corretamente e depois siga até o portão de ferro. Lá, pressione ✖ para abri-lo. Feito isso, note que um radar aparecerá no canto inferior direito da tela. Pronto, agora é só se orientar pelo radar.

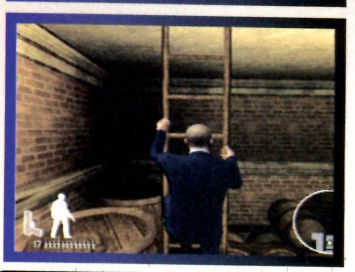
O ponto verde indica o seu destino e a setinha branca representa o seu personagem. Siga um pouco mais a frente para ver uma pequena animação que lhe mostrará o caminho. Pule o portãozinho, desça dois lances de escadas e escale a parede subindo pelo cano. Agora na parte de cima pendure-se no parapeito de uma outra parede a sua frente e siga até a sacada ao lado. Pule janela adentro pressionando ▲, pendure-se no cano acima que estará preso no telhado, atravessando com cuidado até a outra sacada de madeira. Desça a escada, vire à esquerda, entre na porta, suba mais dois lances de escada, pule o portão e agora vá para o ponto verde sinalizado no radar. Chegando no ponto verde, você verá um segurança fazendo ronda. Abra o portão e, bem lentamente, vá agachado para perto do segurança.

Quando estiver bem perto dele, espere aparecer a instrução na tela e depois pressione ▲ para socá-lo. Feito isso, siga as novas instruções que aparecerão na tela. Com cautela, ande agachado atrás dos arbustos sem que o outro segurança note a sua presença. Encostado no arbusto, mire sua pistola na cabeça do infeliz e depois mande chumbo grosso. Abra o portão, ouça a mensagem pelo rádio e depois siga o ponto verde no radar. Com o direcional convencional, troque sua pistola pela metralhadora e prepare-se, pois uma penca de assassinos armados até os dentes estarão lhe esperando dentro da grande casa de vidro. Essa parte não tem segredo, abra a porta e elimine todo mundo.

Uma dica, esconda-se atrás das muretas para não ser atingido, e no momento oportuno, atire nos alvos sem dó. Atravesse a grande casa, abra a porta, corra pelos corredores, passe por dois portões e, no segundo portão, atire no cadeado para poder prosseguir. Elimine os inimigos, destrua a câmera de segurança na parede e depois siga até o ponto verde no radar. Dentro da mansão, elimine os seguranças, suba todos os lances de escadas até o topo, entre na sala, vá até o cofre e com o direcional convencional hackeie o cofre seguindo as setas verdes, e não as vermelhas. Feito isso, saia da sala, desça todas as escadas, elimine os inimigos e saia pela porta para completar a missão. Veja a animação.







MISSÃO 2

Essa missão não tem segredo, porém ela é um pouco difícil. Você deverá capturar Mitchell com vida. Para apanhá-lo, faça o seguinte: saia correndo que nem um louco pelos túneis atrás dele, orientando-se pelo radar. Siga o ponto verde, eliminando os inimigos até conseguir apanhar esse fujão. Uma dica, em hipótese alguma pare de correr, pois se fizer isso e o seu alvo se distanciar um pouco de você, a missão se dará como falida. No final da perseguição, veja uma breve animação. Agora continue fazendo o mesmo esquema de antes, perseguindo-o a todo custo. Abra o portão de ferro e, na cidade, atire nos pneus do carro que cruzará o seu caminho. Feito isso, continue a perseguição até uma outra animação. Prepare-se, pois você vai trocar tiros com Mitchell.

Mitchell - Parte 1

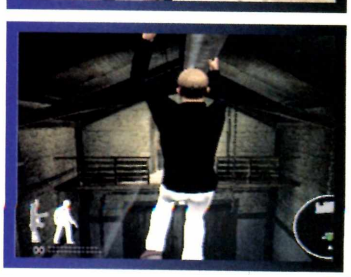
Você agora enfrentará Mitchell em uma troca de tiros. Preste muita atenção, para derrotá-lo. Faça o seguinte: pela fase terão pontos estratégicos, como dois andaimes e uma madeira amarrada por cordas. Atraia Mitchell para debaixo desses pontos correndo atrás dele. Quando ele estiver debaixo de um deles, mire e atire onde estiver brilhando. Faça isso três vezes para ver uma animação.

Mitchell - Parte 2

Prepare-se, porque agora o bicho vai pegar! Você enfrentará Mitchell na porrada. Para derrotá-lo faça o seguinte, siga as instruções que aparecerão rapidamente na tela, que na verdade são comandos para que você possa se esquivar dos golpes do inimigo, ou também, para sentar a mão na orelha dele. Portanto, fique atento e seja preciso na hora de seguir os comandos, pois um erro pode ser fatal.







MISSÃO 3

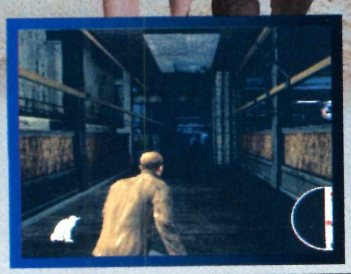


Dica: Essa missão não tem segredo, porém é um pouco complicada, você terá que passar despercebido por todos os guardas e, em alguns momentos, terá que eliminá-los na surdina. Se os guardas o verem, a missão não terá sucesso. Portanto, tome muito cuidado, vá sempre abaixado andando bem devagar e siga sempre o ponto verde sinalizado no radar.

Veja a animação. Siga em frente e veja mais uma animação. Agora entre abaixado no galpão e não deixe que a secretária o veja, abra a porta e assista mais uma animação. Nessa parte, espere os guardas trocarem de posição, depois passe pelo corredor abaixado pressionando L1 e suba as escadas. Agora fazendo o mesmo esquema de antes, passe agachado pelas janelas sem deixar que os guardas te vejam, e na última janela, pule para dentro dela pressionando ▲.

Na porta a seguir há dois guardas, com muita cautela, abra a porta e bem devagar entre na sala. Vá caminhando com cuidado e, no momento oportuno, estrangule um dos inimigos, atire rapidamente em outro ou, se preferir, atire no extintor da parede a frente. Feito isso, abra a porta e veja uma pequena animação que mostrará o que você deverá fazer. Destrua a câmera de vigilância, espere o guarda subir as escadas para averiguar o controle da câmera na parede e quando ele estiver de costas para você, vá até ele bem devagarzinho e no momento certo pressione ▲ para eliminá-lo. Feito isso desça as escadas com cuidado, mate mais um inimigo e passe pela porta.

No mesmo esquema, passe na surdina por dois guardas, suba pelo cano e veja uma animação. Elimine os inimigos, siga em frente e entre na cabine dos barcos para ver mais uma animação. Agora para completar essa missão, é só seguir o ponto verde no radar eliminando todos os inimigos que aparecerem na sua frente.









MISSÃO 4





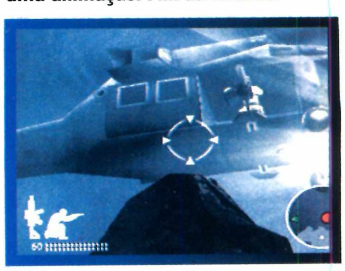


No mesmo estilo da missão anterior, você terá que passar despercebido por alguns guardas e em alguns momentos terá que eliminá-los na surdina sem levantar suspeitas. Essa missão é simples, porém um pouco chata.

Aproxime-se devagar do inimigo para eliminá-lo. Feito isso, siga um pouco mais a sua frente e agache-se na mureta, à sua direita haverá uma caixa pendurada, atire nela para atrair os dois guardas. Com cautela, aproveite para prosseguir e, ao final da tela, passe pela porta. Suba as escadas e por trás elimine mais um inimigo, siga em frente, suba as escadas e esconda-se atrás de uma grande pedra azul. Espere o guarda ir desligar a máquina que está fazendo barulho, quando ele se virar para andar, vá atrás dele e elimine-o. Feito isso, ligue a máquina para atrair o próximo guarda que está a poucos metros do local, espere ele ir até a máquina para desligá-la e, quando puder, mate-o também.

Agora volte para onde você iniciou essa missão e suba as escadas a sua esquerda. Haverá duas câmeras de vigilância, destrua uma por vez e tome cuidado, pois isso despertará a atenção de um guarda. Volte, desça as escadas e esconda-se atrás da pedra azul, espere o guarda vasculhar o local e depois voltar para o seu posto. Quando o guarda parar de andar, vá por trás dele abaixado e no momento oportuno aperte ▲ para eliminá-lo. A sua frente você verá um carrinho com uma espécie de farol em cima, vá até lá e acenda a luz dele, isso vai chamar atenção de um outro guarda. Esconda-se atrás das duas caixas de madeira empilhadas ao seu lado.

Pronto, agora faça o mesmo esquema, espere o guardinha desligar a luz e quando ele se virar e começar a andar, vá atrás dele na surdina e bote-o para dormir. Feito isso, suba as escadas a sua esquerda, siga pelo corredor e ao final suba até o topo por duas escadas de mão presas na parede. Lá em cima abaixe-se, enforque o guarda por trás e pegue a sniper no chão. Siga pelo corredor e, ao final da parede que estará paralela a você, pare. Você avistará algumas latas empilhadas no final da tela, atire nelas para chamar atenção do guarda. Quando ele aparecer elimine-o na surdina. Entre na cabina à sua esquerda, acione o computador e veja a animação. Prepare-se, muitos snipers aparecerão para te silenciar. Arme-se com a sua arma sniper, destrua todos os inimigos e depois siga o ponto verde no radar para ver uma animação. Fim da missão.



MISSÃO 5

Na caverna, siga o ponto verde no radar até uma animação. Um helicóptero aparecerá. Esconda-se atrás das rochas, elimine os inimigos no solo e depois mate o que está dentro do helicóptero atirando

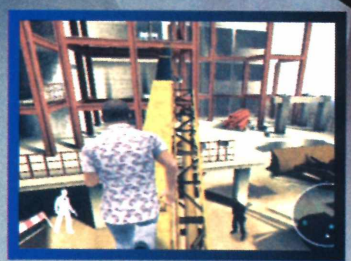


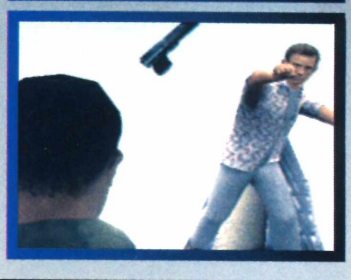


rajadas de metralhadora em você. Feito isso, o helicóptero irá embora, continue se orientando pelo radar e seguindo caverna adentro eliminando mais inimigos até a animação. Você enfrentará mais uma vez o terrível helicóptero. Prepare-se porque a coisa aqui começa ficar um pouco mais complicada. Agora em vez de um, você terá que eliminar dois inimigos de dentro do helicóptero. Acabe com o primeiro, veja uma pequena animação e depois destrua o segundo.

Uma dica, use as rochas para se esquivar das rajadas de metralhadoras e, no momento certo, atire sem dó. Feito isso, o helicóptero fugirá de você mais uma vez. Siga o ponto verde no radar eliminando os inimigos até chegar em um local onde a passagem estará coberta de rochas, vá para a direita e, na velha casa de madeira, colete o explosivo, volte e detone a parede de rochas para liberar a passagem. Agora siga o ponto verde no radar, eliminando os inimigos até a animação. Com a arma sniper, mate todos os bandidos que estão tentando acabar com sua amiga. Veja a animação.

O helicóptero retornou mais potente do que nunca e agora ele não está para brincadeira. Você terá que eliminar agora três soldados que estarão dentro do helicóptero, ou seja, dois atiradores e o piloto. Portanto, fique atento e tenha paciência, esquive-se dos contra-ataques inimigos e no momento oportuno mire e atire para matar. Feito isso, veja animação. Fim da missão.





MISSÃO 6

Essa missão não tem segredo, você terá que perseguir um bandido fujão. Para apanhá-lo é só seguir o ponto verde no radar e em hipótese alguma ficar para trás, pois se isso acontecer a missão se dará por encerrada. Tome cuidado, pois muitos obstáculos e inimigos de dentro dos barracos aparecerão na sua frente. Uma dica, não perca tempo atirando nos outros inimigos que estiverem atirado em você, tente driblá-los e continue no gás, correndo que nem um louco atrás do malandro fujão. Ao final, veja uma animação.

Continue no mesmo esquema de antes, ou seja, correndo que nem louco atrás do inimigo. Mas fique atento, os comandos vão aparecer comandos na tela para você apertar, concentre-se para não errar, um pequeno erro pode ser fatal. Após isso veja a animação e fim da missão.

















Comandos Básicos

- ■ - Agachar
- ● - Cambalhota no chão
- ✖ - Pendurar em parapeitos e canos
- ▲ - Pular e agarrar os inimigos por trás
- L1 - Esconder atrás de paredes, muros etc.
- L2 - Muda a direção do seu ângulo de visão
- R1 - Atirar
- R3 - Mira manual
- Analógico esquerdo - Movimentação do jogador
- Analógico direito - Câmera 360º
- Start - Pausa o jogo e mostra as missões
- Direcional convencional - Troca de armas

MISSÃO 7







Siga o ponto verde no radar. Hackeie a porta para que ela se abra, passe por ela e elimine o segurança a frente na surdina. Passe pelo corredor sem ser visto, hackeie mais uma porta, passe por ela, suba as escadas e dê um tiro no cadeado para a porta se abrir, passe por ela. Agora bem devagarzinho vá até o segurança e domine-o por trás. Depois disso, elimine todos os inimigos na bala. Na parede ao lado da casinha haverá uma pequena caixa para você digitar códigos, hackeie-a e depois, entre na casinha para coletar uma chave em cima do computador. Saia da sala, vire à direita e no final, escale o cano grudado na parede ao lado dos portões de cerca de ferro.

No telhado, vá eliminando os inimigos e seguindo o ponto verde no radar para ver a animação. Abra a porta, elimine o inimigo, desça por mais duas escadas, elimine mais dois inimigos e entre na porta verde. Elimine mais inimigos e siga o ponto verde no radar até a animação. Agora acabe com três inimigos armados até os dentes, desça as escadas e entre na porta com uma pequena placa de luz verde em cima dela. Desça agora por vários lances de escadas e vá eliminando todos os bandidos que aparecerem na sua frente, ao final entre na porta. De cara, elimine um segurança que vai estar te esperando, siga em frente e ao final do corredor, abra a porta pressionando ✖. Siga o ponto verde no radar e vá abrindo as portas e eliminando os inimigos que aparecerão pelos corredores para lhe infernizar.

No final dos corredores, quebre o vidro da grande sala, pule para dentro, elimine os inimigos e acione o computador. Veja uma animação. Fique esperto, pois vários seguranças armados até os dentes aparecerão para tentar te eliminar. Acabe com todos eles, saia da sala e entre no elevador. Siga o ponto verde sinalizado no radar. Um grande combate vai se iniciar e você enfrentará Dimitrios. Para eliminá-lo, faça o seguinte esquema:

Primeira parte

Atire em todos os cabos de aço que estão segurando a pequena aeronave. Feito isso, veja a animação.

Segunda parte

Para eliminar Dimitrios é simples, descarregue toda a sua munição em cima dele, isso fará com que ele caia no chão sem forças, quando isso acontecer, chegue bem perto do inimigo e pressione ▲. Pronto agora se prepare, pois você vai travar uma luta, corpo a corpo com ele. Para derrotá-lo de uma vez é só prestar a atenção nos comandos que vão aparecer na tela, fazendo isso você passará para próxima missão. Veja uma animação.





MISSÃO 8

Siga o ponto verde sinalizado no mapa. Elimine os inimigos, siga pelos corredores, saia na sacada, se pendure no parapeito da janela e vá se movimentando até chegar em uma plataforma segura. Desça e entre na mansão novamente. Elimine mais inimigos, siga em frente, passe pela porta, siga pelos corredores, elimine mais e mais inimigos e na sequência colete um cartão de acesso com um dos seguranças. Use o cartão na porta para liberar o acesso e passe por ela. Dentro da sala, empurre o carrinho de roupas, vá até ele e pressione o botão indicado na tela. Veja uma animação.

Passe pela porta, e na grande sala com piscina, elimine todo mundo. Veja uma pequena animação, saia pela porta que se abriu, pule o obstáculo no corredor, entre na porta e na grande sacada elimine mais um penca de assassinos sangrentos. Agora vá pulando as muretas das sacadas, passe pela porta e dentro da sala entre na porta à direita e elimine mais dois inimigos. Volte e entre na porta central da sala.

No corredor, elimine de cara dois inimigos e mais a frente uma penca de inimigos. Pule as duas mesas, vire à direita, passe pela porta, vire à esquerda e veja uma animação. Prepare-se, pois você lutará com um segurança enlouquecido com uma espada na mão. Para eliminá-lo, é só seguir a sequência de botões que aparecerá na tela. Veja uma animação. Fim da missão.









MISSÃO 9

Veja a animação. Elimine os inimigos no cais, entre no barco, vire à esquerda, elimine dois inimigos e siga em frente pelos corredores eliminando mais inimigos. Hackeie a porta, passe por ela e lá fora veja uma pequena animação. Siga em frente, elimine os bandidos, entre na porta marrom com escotilha e veja uma pequena animação. Siga em frente, vire à direita, depois à esquerda, entre na cabine e acione a alavanca.

Mate os inimigos, desça pela plataforma que se abriu, vire à direita, passe pelas portas, vá até o final da tela, quebre o cadeado e depois rode a alavanca giratória. Volte, na sala a seguir você verá duas alavancas giratórias, para ativá-las, faça a seguinte sequência, deixe as setas do relógio maior exatamente em cima da faixa verde, e o relógio menor na mesma posição, mas em sentidos opostos. Exemplo: Relógio maior, seta para esquerda em cima da listra verde. Relógio menor, seta na mesma posição da outra, na mesma altura, porém apontada para a direita. Feito isso, o vapor quente que barrava a porta parará, então sem demora passe pela porta. Siga o ponto verde no radar e, pelos corredores, vá eliminado todos inimigos até a animação. Após a animação siga em frente pelos corredores até uma próxima animação. Elimine os inimigos e atire nas direções hidráulicas que estiverem saindo fumaça para poder prosseguir. Siga o ponto verde no radar eliminando mais inimigos.



Na plataforma superior você terá que eliminar Kratt. Para completar essa missão, atire em todas as direções hidráulicas que estiverem saindo fumaça, ou melhor, brilhando. Feito isso, veja outra animação.







MISSÃO 10

Entre correndo para dentro da garagem antes que ela se feche, estando lá, elimine os inimigos, siga em frente, vire à esquerda, atire na escotilha do cano para apagar o fogo. Siga em frente, pule os escombros, suba as escadas, passe pela porta, suba pelas passarelas eliminando os inimigos e lá em cima acabe com mais dois inimigos e depois suba no cano para atravessar o buraco. Entre na porta à esquerda, desça pelas passarelas eliminando os inimigos, siga em frente e suba por uma outra passarela mais a frente eliminando mais inimigos, ao final entre na porta à esquerda. No quarto, elimine um soldado, saia pela janela que dá acesso a sacada, pule a grade, entre em um outro quarto e elimine mais um soldado. Saia, mate mais dois soldados, siga em frente, passe pela porta e na porta a seguir hackeie. Entre nela e veja uma animação. Mantenha os olhos bem abertos, porque agora você enfrentará Elvis. Para eliminá-lo, faça o seguinte esquema:

Primeira parte

Fique atrás dos sofás se esquivando dos tiros e quando puder descarregue suas balas no palhaço. Faça isso três vezes para que Elvis tenha o seu fim.

Segunda parte

Você terá que enfrentar o chefe do Elvis, e ele está enfurecido por causa da morte do seu fiel escudeiro. Para eliminá-lo, atire nas armações de ferro que seguram o telhado, atire em todas as placas que o chefinho da máfia vai cair e se esborrachar no chão.

Terceira parte

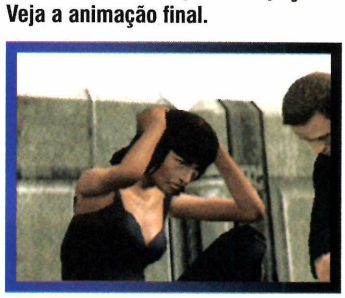
Agora ele vai te encarar em um tiroteio. Para destruí-lo de uma vez, esconda-se atrás das pilastras e quando puder mande chumbo nele. Depois de finalizá-lo, veja a animação. Agora você terá que encontrar Camille. Saia da sala e siga o ponto verde no radar, mais tome cuidado, pois o lugar estará em chamas, portanto, vá devagar eliminando os inimigos e fique atento com as explosões. Ao final, veja uma animação.

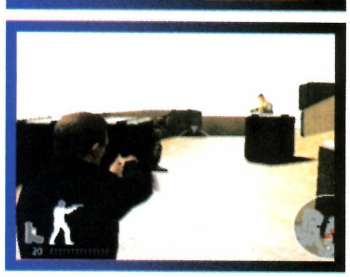
Agora você terá que chegar ao topo da passarela antes que o chefão da máfia decole com o seu helicóptero. Para finalizar o jogo, faça o seguinte esquema:

Saia correndo em velocidade máxima atirando em todo mundo, não perca tempo em ficar mirando nos outros inimigos que tentarão te impedir, concentre-se apenas em chegar no topo da passarela.

Chegando lá, você verá o chefão correndo na sua frente e tudo ficará em câmera lenta. Mire no chefão e descarregue toda a sua munição nele. Mas, se você errar alguns tiros a missão falha, pois o chefão pega o helicóptero e vai embora. Portanto, para completar essa missão e detonar o game, acerte todos os tiros e mande-o para o espaço. Veja a animação final.



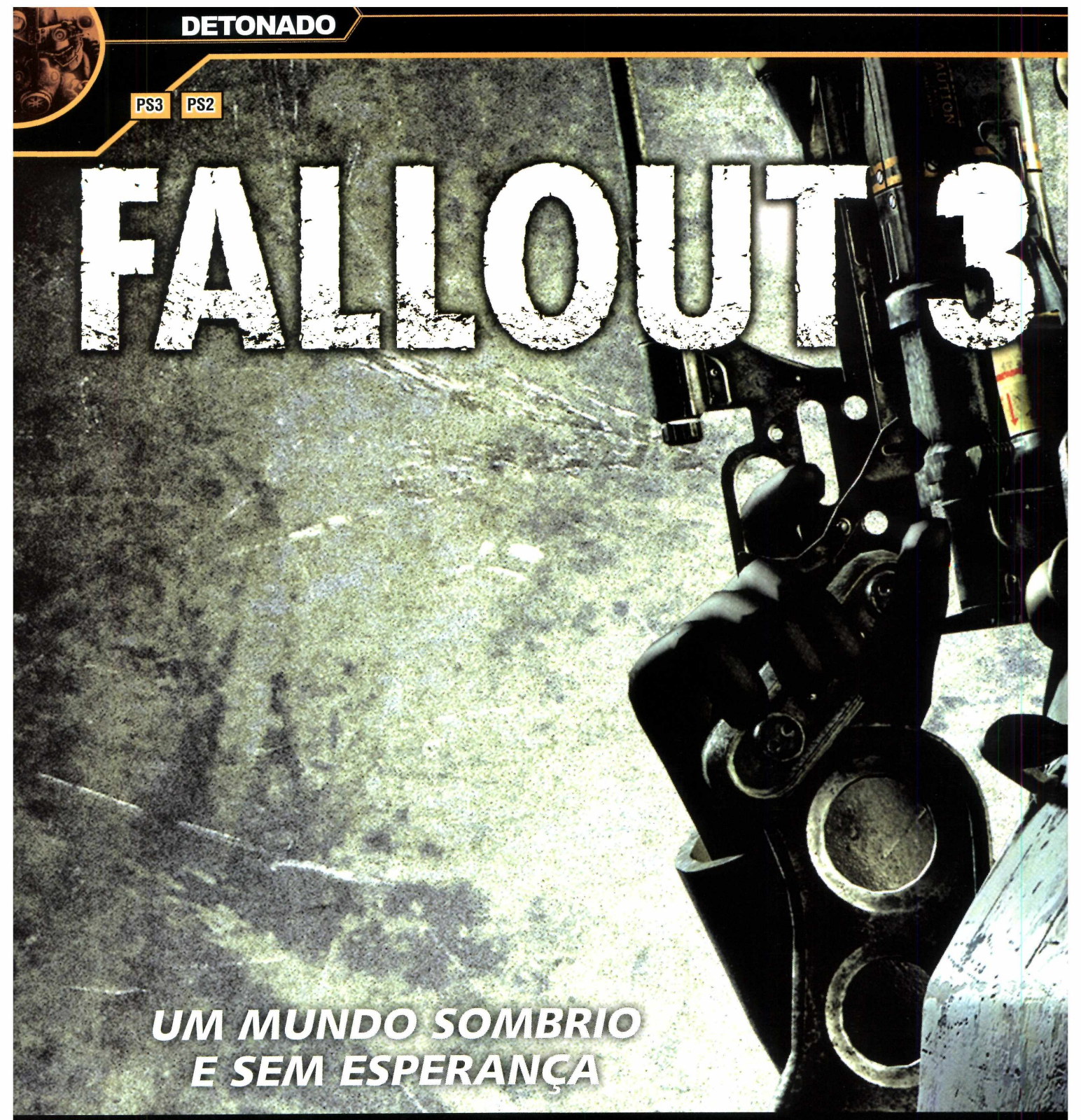






PS3 PS2

FALLOUT 3



UM MUNDO SOMBRIO E SEM ESPERANÇA

Fallout 3 é um RPG com toques de ação e muitos tiros criado pela Bethesda Softworks, conhecida no mundo dos games pelo jogo The Elder Scrolls IV: Oblivion. O enredo se passa em um mundo no qual uma catástrofe nuclear, decorrente da Guerra Fria entre EUA e U.R.S.S. devastou tudo! Muitas pessoas ainda sobreviveram às catástrofes decorrentes da guerra, esses acabaram por ir morar nos subterrâneos, em abrigos nucleares que se fecharam e só reabririam um dia. É nesse cenário caótico em que você vai se aventurar desde seu nascimento até a vida adulta cercada de locais perigosos cheios de humanos que tentam se abrigar das criaturas mutantes que tentam a todo custo acabar com quem passar pela sua frente. O jogo tem um "quê" de violência considerável, então prepare-se para ver corpos dilacerados e muito sangue.

A ambientação do game também chama a atenção pela beleza e complexidade. Tudo tem um ar meio "anos 40". A trilha sonora dá nó final com músicas bem retrô. Tecnicamente falando, Fallout não decepciona em praticamente nada. A engine é a mesma de Oblivion, então espera ver efeitos de luz impressionantes e detalhes de física perfeitos, tudo isso bem embrulhado em efeitos sonoros de tirar o chapéu!

Agora confira conosco um detonado que vai te levar ao final da trama de Fallout 3.

Boa diversão!



BABY STEPS

O jogo tem um belo capítulo introdutório em que você personaliza seu personagem. Vá em frente, dê ao seu personagem um nome legal. Quando você conseguir se mexer, vá na direção de seu pai, que fará truques e brincadeiras.
Caminhe um pouco e observe bem o cenário. Você terá chances de perceber alguns diálogos e até de trabalhar seus "status" de uma forma melhor. Mas no momento, aproveite a vida que acabou de chegar!

Nota: Dizem que quando somos bebês sabemos distinguir nossos pais pela voz. Os produtores do game deram um toque bem interessante nesse quesito. A sensação de que você conhece a voz do seu pai é muito grande, até que descobre que o dublador é o ator Liam Neeson (Star Wars I, A Lista de Schindler e Batman Begins).

GROWING UP FAST

Se isso não for crescer rápido, então não sabemos o que é! Avançamos rapidamente para o seu aniversário de 10 anos.

O aparelho "Pip-Boy 3000" é agora dado a você – essa é uma ferramenta mais do que útil que será usada durante sua jornada. Esse dispositivo é basicamente o seu menu "in-game". Com L1/R1 você pode acessar os menus de pontos ou status, por exemplo. *Amata vai lhe dar o presente, não* importa como você responda, apenas tente agir como se tivesse

www.universoeditorial.com.br

gostado. Use a recentemente obtida "Grognak, o Bárbaro" a partir do seu inventário para aumentar um ponto de "Competência" (a não ser que queira conservár-la para depois obter um aumento de dois pontos – veja mais adiante). Você pode agarrar um chapéu de festa da mesa, mas não é muito útil. Em seguida, você receberá a visita a velha senhora Palmer, que lhe dará um Pão Doce. Pouco depois de falar com ela, o robô vai tentar cortar o bolo de uma forma muito precisa e falha miseravelmente. Butch, uma das crianças vai começar a queixar-se sobre isso, assim vá conversar com ele. O diálogo pode levar a uma briga com Butch, o que acaba por ser uma boa lição da sua infância.

Sinta-se a vontade de conversar com os outros personagens que estão pela sala, inclusive Stanley que vai lhe dar um Boné de Baseball, e começará a conversar com seu pai. Quando você deixar a sala, conhecerá Beatrice após o qual você poderá finalmente continuar seu caminho escadas abaixo para ver a sua surpresa.

Você também terá a chance de ouvir secretamente uma conversa com um guarda.

É possível roubar 2 Stimpaks do guarda, mas não se preocupe, você não perderá pontos de Karma por fazê-lo. Agache com o botão L3 por trás do guarda e pegue os Stimpaks! Desça até a Sala do Reator e converse com Jonas e seu pai. A sua surpresa é uma Espingarda (BB Gun) e 50 de munição (BB Ammo x50). Teste a arma em três alvos – você poderá usar o L1 para mirar melhor – na sequência acabe com a Radroach (uma barata grande e radioativa).

FUTURE IMPERFECT

Seis anos depois, chega a hora de fazer o teste "G.O.A.T" (Generalized Occupational Aptitude Test), o teste que vai definir a sua função no VAULT, uma espécie de abrigo nuclear, o local no qual você mora. Explore a sala e pegue a Medicine Doll que aumentará sua Perícia Médica em 10 pontos. Na próxima sala pegue mais um Stimpak e explore o conteúdo do computador para conseguir algumas informações. Continue até encontrar Butch e sua gangue ameaçando Amata. Dependendo da forma com que você agir, seu Karma será positivo ou negativo.



Fale com Amata sobre o peso de se obter um carma negativo.

O teste G.O.A.T. É uma outra forma de customizar seu personagem, dessa vez suas habilidades. Se é a sua primeira vez jogando, você pode querer fazer o teste e escolher a sua melhor forma de jogar. Se é a segunda ou mais, você pode falar diretamente com seu professor e escolher suas próprias habilidades. Você também poderá responder o teste de qualquer forma, já que no final você terá a chance de "resetar" os pontos e distribui-los da forma que você achar melhor. Quando estiver pronto, saia da sala de aula.

ESCAPE!

De repente você acorda com Amata gritando e te chamando. Ela diz que seu pai saiu do VAULT sem aparente motivo e alguns guardas estão vindo capturá-lo. Ela lhe dá uma pistola 10MM (10MM Pistol). Cheque as gavetas do seu quarto e pegue alguns itens que estão com você desde a infância. Pegue seu taco de baseball (Baseball Bat). Pegue também, pendurado junto à porta, um Med-X e 10 Stimpaks. Tome cuidado, pois no mesmo momento da sua fuga, está acontecendo uma infestação de Radroaches.

Fora da sala, um dos guardas vai atacar você, mas ele é atacado por Radroaches. Deixe-o se virar com ela e salve os sobreviventes. Equipe-se com a pistola. Vasculhe os pertences do guarda morto e vista suas roupas para melhorar sua defesa. Corra através das salas até se encontrar com Butch. Aqui você terá algumas opções. Ele pedirá que você o ajude com sua mãe e algumas Radroaches, suas opções são:



1. Ajudá-lo e ganhar de recompensa uma jaqueta (Tunnel Snake Outfit).
2. Dizer para ele agir por conta própria.
3. Deixá-lo para trás falando sozinho.

A sugestão é para que você ajude Butch, mas seja *rápido*. Vá até o quarto da mãe de Butch e mate todas as Radroaches. Pegue duas garrafas de vodka que estão no chão e saia do quarto. Note que, se você decidir agir de maneira ruim, você poderá simplesmente matar Butch e pegar suas coisas, uma Switchblade e duas Waters (restaura 20 de HP). Se você não matar Butch, mais tarde, ele poderá aparecer novamente no seu caminho como um bom seguidor.

Confira o banheiro na frente do quarto da mãe de Butch e restaure sua energia em 30 HP.

Desça o corredor e cheque o quarto à sua direita, mas apenas se você estiver interessado em ganhar alguns pontos de experiência matando Radroaches, pois não existe nada de valor no local.

Continue pelas salas seguintes até cair por cima do Oficial Gomez que está lutando com algumas "baratonas". Ele está do seu lado, então ajude-o. Entre na sala de onde o robô Andy saiu, e procure bem no meio da sala por dois Stimpaks. Saia e siga pelo corredor até a porta que leva ao Atrium.

Aqui você verá um homem sendo baleado por dois agentes. Mate-os se for necessário, mas tenha cuidado no processo. Ambos tem pistolas 10MM e munições. Se matá-los, pegue seus equipamentos e venda-os assim que possível. Continue seu caminho até as escadas e acabe com mais algumas Radroaches. Talvez você tenha que lidar com o Chefe da Segurança Hannon. Uma vez lá você poderá recolher próximo a uma caixa de ferramentas itens como "Conductor", "Paint Gun" e "Sensor Module", os típicos itens que você poderá vender para levantar algum dinheiro.

Faça seu caminho através do quarto e você encontrará Amata sendo interrogada pelo supervisor e um guarda. Se você não tomar a arma de Amata, ela vai usá-la contra os guardas. Entre na sala, mate o guarda e fale com o supervisor. Ameace-o dizendo que você quer a chave. Ele lhe dará uma senha e a chave (Overseer's Office Key). Verifique o armário para encontrar um Stimpack e as gavetas na mesa da esquer-

da para encontrar munição (10 Shotgun Shells), algumas notas de dinheiro pré-guerra (Pre-War Money) e sete dardos. A mesa da direita contém três Pre-War Money e o armário de armas à direita contém munição para a pistola (10mm Rounds x31) e mais alguma proteção.
Continue e siga até a próxima sala à sua direita. Beba a água da fonte para recuperar sua energia sem nenhuma penalidade pela radiação (como você perceberá mais adiante no jogo). Cheque a mesa e pegue três Pre-War Money, seis dardos, e procure por Jonas para pegar os itens "Note from Dad", Stimpack e "VAULT Lab Uniform". A mesa mais próxima contém dois Pre-War Money.
Continue até o quarto a esquerda e fale com Amata. Vá para o próximo quarto ao norte, procure por uma cômoda e encontre nela a "Overseer's Office Key", isso se você já tiver adquirido. Aproveite para pegar na cômoda alguma munição (10MM Rounds x12).
A sala à oeste de onde está Amata tem Bobby Pins x5 em cima da penteadeira. Vá na direção sul e abra a porta com a chave que você conseguiu.
Procure nos armários para encontrar uma boa quantidade de munição (10MM Rounds x120), três Stimpacks, dois "Mentats" e a senha do terminal do superintendente, caso você já não tenha pego com ele antes. Use o computador para abrir o acesso ao túnel.
Faça seu caminho até a entrada do VAULT. Depois de abrir a porta com o interruptor, fale com Amata. Eles vão persegui-lo, perca-os e entre na mesma porta por onde eles vieram. A sala ao norte tem uma caixa de ferramentas com um Sensor Module e outra caixa de ferramentas com um "Pait Gun" e outro "Sensor Module". Ali você também poderá pegar em cima da mesa "Bobby Pins x6".
Ainda será possível voltar a área anterior (pelo oeste), mas a única coisa que você vai encontrar são um bando de Radroaches. Fora a experiência ganha matando as baratas, isso é tudo. Saia da VAULT e você estará no mapa do mundo.
Irá ser dada uma última chance de modificar quaisquer alterações ao seu personagem. Escolha bem.

Nota: Fica aqui a sugestão de que você não apague o último save game antes da próxima fase, principalmente se você conseguiu chegar até aqui de uma forma "perfeita". A idéia de não se livrar desse último save game, é a de que ainda será possível criar um outro personagem sem ter que passar por toda a fase introdutória novamente.



FOLLOWING IN HIS FOOTSTEPS

Cronologia das buscas (missões):
1. Vá para Megaton.
2. Fale com Moriarty; desafie-o para conseguir informações ou invada o PC dele para conseguir a senha; pague 100 caps; negocie com Silver, o viciado.
3. Atravesse a Farragut West Metro Station.
4. Junte-se com a Brotherhood of Steel.
5. Fale com "Three Dog".

Nota: As chances são grandes de você ter subido um nível com os 200 de experiência por ter terminado a fase. O conselho é para que você aumente seu Lockpick para 45 (combinado o Vault Utility Jumpsuit [+5 Lockpick] você poderá arrombar muitas fechaduras). Os pontos restantes coloque em Science.
Ao mesmo tempo, treine para conseguir força (STR). Quando você atingir o nível 3, aumente sua habilidade Science para 45 e use os pontos restantes em discurso (Speech).
Agora você está no mundo de verdade e sua próxima tarefa é chegar à cidade chamada Megaton. Pegue seu Pip-Boy 3000, olhe o mapa e dirija-se para a cidade. Na entrada, fale como o porteiro-robô e avance.

1. Megaton

Conheça Lucas Simms, o xerife da cidade. Você poderá escolher fazer a "missão alternativa" (The Power of the Atom) por concordar em desarmar a bomba para ele.
Ele vai enviar-lhe até a Colin Moriarty's Saloon.
Se você quiser se livrar de "peso" é só ir até a loja mais próxima e vender tudo o que não lhe serve mais.
Mas fique ciente que lojistas também têm um quantidade limitada de dinheiro com eles. Você pode comprar alguns Stimpaks para cobrir a sua despesa, no entanto.
Explore a cidade e verifique seu mapa para encontrar o local marcado, o saloon. Entre no saloon pela porta da frente e fale com uma mulher à sua direita chamada Lucy West. Através dela você poderá iniciar outra missão alternativa chamada "Blood Ties".
É possível até que em um primeiro momento ela não esteja no saloon, mas é só vasculhar a cidade para encontrá-la. Salve seu jogo e fale com o "Ghoul". Seja educado e ele poderá lhe dar informações sobre seu pai. As chances disso acontecer não são tão altas, mas você poderá recarregar seu jogo e tentar novamente. Ele lhe dará 20 pontos de experiência, além de conseguir informações de Moriarty.



2. Fale com Moriarty

Vire para trás para encontrar Moriarty. Novamente você terá algumas opções durante a conversa. Sugerimos que você:
- Pergunte sobre seu pai.
- Diga-lhe que está mentindo.
- Meu pai me disse que eu nasci no VAULT.
- Desafio: "Eu estava brincando."

Se o desafio falhar, você pode recarregar o seu "save game". Claro, você também pode fazer a missão que ele lhe pedir, que é a respeito de um drogado conhecido como "Silver".
Se você preferir fazer a missão, vá para o mapa, localize Silver e vá atrás dele para receber 300 "caps". Você pode roubar a casa de Silver, mas lembre-se que isso fará você perder Karma. Decidindo pelo roubo você poderá pegar: um psycho, jato (Jet), embalagem de cigarros (carton of cigarettes); da caixa de itens médicos um Bloodpack e dois Stimpaks e do armário três Bobby Pin.
Como você pode ver, não é de todo mal se você for pego, já que Silver pegará apenas o que foi roubado. No entanto, você também poderá matá-lo, mas claro que isso vai lhe render um Karma ruim.
Faça uma viagem rápida de volta para Megaton apenas selecionando-a em seu mapa e pague Moriarty. Você pode pagar 100 "caps" e conseguir a informação, ou hackear o computador e pegar a senha diretamente lá, mas isso também fará você perder Karma.

CONTINUA NO SITE
WWW.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR



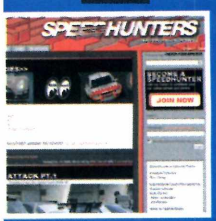


Pronto para pisar fundo?

Mais um game da série NFS chegou para trazer mais adrenalina aos pilotos virtuais



NEED FOR SPEED UNDERCOVER



VIDA REAL!

Antes de Need for Speed Undercover ser oficialmente apresentado ao público, John Doyle, produtor da EA Black Box, colocou na rede um projeto muito interessante chamado Speedhunters.com. Esse site mostra aos fãs de velocidade uma visão geral dos acontecimentos do mundo automobilístico, mantendo o foco em eventos característicos de NFS. Um site para todos que, não só curtem o game, mas que também gostam de velocidade e carros.

No primeiro contato com o game você pensará que se trata de NFS Most Wanted 2. Em relação a jogabilidade, muitos itens são realmente bem parecidos. Nos jogos anteriores – basicamente – sua vida de piloto de rua resumia-se a encontrar desafiantes, agora você realizará missões, muitas delas com cenas "in game", ou seja, você assistirá um vídeo apresentando os fatos, de repente, em poucos movimentos de câmera, você já terá o controle do carro e dará continuação a ação que foi previamente iniciada pelo vídeo.

UM PUNHADO DO "DE SEMPRE" COM UMA PITADA DE "NOVIDADES"

A primeira novidade é o modo Highway Battle. Aqui você pilotará em uma auto-estrada na tentativa de vencer um "chefão" da pista. Quem liderar a corrida por uma certa distância ou tempo, se torna o rei! Você poderá usar o tráfego para atacar ou se defender do seu oponente. Em relação a velocidade e a sonoridade o game não decepciona. As novidades aqui ficam por conta do motor de física aperfeiçoado (Hogging Physics Engine) que, em altas velocidades, dá ao piloto a impressão de estar voando sobre as pistas da cidade. O som dos carros também está ótimo, dando o toque de realidade definitivo aos veículos de Undercover.

CENÁRIOS EM ALTA

Os cenários são divididos em quatro regiões. Sunset Hills, um bairro cheio de caminhos tortuosos. A ilha de Palm Harbor. Port Crescent, uma espécie de área industrial e Gold Coast Mountains, repleto de grandes canyons. Resumindo, o mapa desse novo game é basicamente uma mistura de Underground, Most Wanted e Carbon. Mas não pense que por isso os mapas serão literalmente iguais, graficamente falando, logo no início, é surpreendente ver o céu e toda a paisagem com uma espécie de coloração alaranjada, típica de uma bela manhã de sol.


Você vai pilotar esse carrão!

TRILHA SONORA

Produtores de Hollywood participaram na criação das trilhas sonoras do game como é o caso de Paul Haslinger que compôs trilhas sonoras de filmes como Minority Report e Underworld. A música está organizada para permitir um clima envolvente em cada situação. Claro que diversas músicas de bandas conhecidas estão presentes, como é o caso de Nine Inch Nails e Prodigy.
É notável também a melhora no rádio da polícia. Você ouvirá os policiais trocando informações a seu respeito enquanto rola a perseguição. Outro detalhe muito interessante é a possibilidade de distinguir entre a voz de um típico policial ou um experiente agente do FBI.

CONCLUSÃO

Apesar de só ter tido praticamente 16 meses de produção, a equipe de NFS mudou alguns elementos, acrescentou outros e manteve momentos clássicos. As grandes perseguições inspiradas em filmes como "Carga Explosiva" e a presença da modelo Maggie Q dão o tom certo e merecido. De uma forma geral, Need for Speed: Undercover tem tudo para agradar muitos.

Fabricante	Black Box
Distribuidora	Electronic Arts
Gênero	Corrida

+14 Violência, referências a álcool e tabaco

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
7.0	6.5	6.5	6.5







MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Dois mundos colidem!

No final dos anos 80 os jogos de luta começaram a surgir dando o sinal do que seria a nova tendência. Veio a década de 90 e o fato se confirmou. Os games de luta eram a coqueluche entre os garotos afoitos por pancadaria virtual! Muitos *jogos se destacaram* e se tornaram lendas como Street Fighter II ou a grande série The King of Fighters. Um ícone desse universo é Mortal Kombat que inovou já em sua primeira aparição apresentando personagens com um visual quase real e com finalizações especiais das lutas chamadas Fatalities que eram bastante violentas.

Anos se passaram e a moda dos jogos de luta esfriou, mas eles nunca saíram completamente de cena. Eis que veio o anúncio de mais um jogo só que com um toque curioso: era mais um game da série Mortal Kombat só que com a participação dos heróis da DC Comics!

NADA DE FATALITIES

Além do tradicionalíssimo modo Arcade, no qual o jogador escolhe um personagem e vai até o final, "MK vs. DC" tem um modo história que justifica o fato dos dois universos distintos se encontrarem e o porquê das lutas. Nesse caso o jogador escolhe apenas o lado do conflito, assim os personagens vão se revezando até o final, com um lutador protagonizando cada estágio do game.

É uma idéia bem-vinda já que os conceitos para esse tipo de jogo já foram usados a exaustão. A parte ruim é que os fatalities foram amenizados deixando de ser extremamente sangrentos. Na parte dos heróis, tais golpes nem existem, já que a produtora não queria ver os heróis arrancando cabeças e membros dos outros. Assim eles executam golpes finalizadores chamados Brutalities que consistem em uma bela seção de pancadas, mas sem mortes.

PANCADARIA PARA TODOS OS GOSTOS

Foram criadas duas situações de luta que são muito interessantes, o Free Fall e o Klose Kombat. No primeiro caso você pode lançar seu adversário para fora da área de luta. No cenário de Gotham City, por exemplo, você atira o lutador do alto de um prédio, pulando logo atrás dele e desferindo golpes no infeliz até atingir o chão, causando-lhe muito dano. O Klose Kombat foi uma forma de modificar um pouco os velhos "agarrões". Aqui você puxa o adversário para perto e desfere uma sucessão de golpes.

Para dar mais tempero, está de volta o tradicional Test Your Might, velho conhecido da série MK, só que aqui você segura seu oponente e corre atravessando paredes usando o pobre coitado como aríete. E por fim o Rage Power, um medidor que aumenta durante a luta e, quando usado, lhe confere invencibilidade temporária.

UM GAME QUE MERECE RESPEITO

Mortal Kombat vs. DC Universe mostra que veio apresentando soluções muito interessantes para um jogo de luta. E defeitos a parte, (afinal nenhum jogo é perfeito) esse novo capítulo da saga MK unido a mitologia tão conhecida dos personagens DC Comics, chegou em boa hora, mostrando que o estilo sacramentado nos anos 90 está mais vivo do que nunca e ainda é capaz de ser agradável como nos velhos tempos.

Fabricante	Midway Games
Distribuidora	Midway Games
Gênero	Luta
	+14 (Sangue, Temas Sugestivos e Violência)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	8.0	8.5	8.0



Dar uma surra no Superman não tem preço!

LUTADORES!

Veja a lista completa dos lutadores de Mortal Kombat vs. DC Universe:

Mortal Kombat	DC Universe
Scorpion	Coringa (The Joker)
Sub-Zero	Mulher Gato (Catwoman)
Sonya	The Flash
Shang Tsung	Superman
Kitana	Batman
Jax	Mulher Maravilha (Wonder Woman)
Liu Kang	Deathstroke
Raiden	Lex Luthor
Kano	Capitão Marvel (Shazam)
Baraka	Lanterna Verde (Green Lantern)
Shao Kahn	Darkseid

PS2 PS3 PSP

É gol de placa!

FIFA SOCCER 09

Mais capricho nessa nova temporada

Tão certo quanto o especial de fim de ano do Roberto Carlos, é saber que todos os anos uma nova edição de FIFA Soccer será lançada pela Electronic Arts. A série que já alcançou 15 longos anos é o principal nome que ajudou a levantar o selo EA Sports e dessa vez ele finalmente parece ter aproveitado todo o potencial das plataformas da nova geração.

De acordo com anúncio da EA, FIFA Soccer 09 tem mais de 250 modificações em relação ao game anterior. Mas é perceptível (já que não tivemos paciência de contar) que existem delicadas diferenças não só com a versão anterior, como também com seus irmãos mais velhos que sempre apresentaram algum tipo de bug, falhas de animação e afins. Isso além de contar com a pesada concorrência da consagrada série Pro Evolution Soccer (PES), mais conhecida como Winning Eleven.





MELHORIAS

Gráficos mais definidos, movimentação realista e modelagem que deixa o game mais agradável de ver e jogar. FIFA sempre foi sinônimo de futebol sem compromisso no videogame, mas a EA quer levar o game a um novo patamar e a edição 2009 já começa a mostrar isso. Claro que tudo isso se deve ao fato da EA ter encarado o fato de que PES é uma ameaça clara a sua série e é necessário investir pesado em melhorias.

O lado bom de tudo isso é que FIFA 09 vem com um conteúdo imenso que garante diversão por meses! O destaque fica para o Manager Mode, no qual você gerencia um clube inteiro. Para quem curte o game online, o modo Be a Pro é bem interessante. Nele você se vê no papel de um único jogador em meio a todos os outros no campo.



O craque Ronaldinho está na capa dessa edição

Fabricante	EA Canada	Livre
Distribuidora	Electronic Arts	
Gênero	Esportes/Futebol	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
7.5	8.0	8.0	8.0

futebol de primeira!

PS2 PS3 PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Menos do que se esperava, mas é campeão!



Já é de praxe que a série Pro Evolution Soccer (PES) sempre agradou os fãs do estilo, principalmente na era PlayStation 2. Já na nova geração, nota-se uma sensível queda em relação aos games anteriores. O que se percebe é que PES, de certa forma, está utilizando a velha premissa do futebol que diz: "Em time que está ganhando não se mexe". Justamente por isso temos a impressão que o game parou no tempo e evoluiu de forma insignificante em relação a FIFA 09. Apesar disso – e dos gráficos e mecânica um tanto atrasados para a nova geração – PES ainda é o rei do campo da bola virtual!

PARA AMADORES E PROFISSIONAIS

As "novidades" dessa edição ficam por conta da melhoria do controle dos jogadores. Fica fácil para os jogadores ocasionais curtirem uma partida, já que eles usam basicamente as funções principais – passe curto e longo (cruzamento), chute a gol e enfiada de bola, não esquecendo do R1 que faz o jogador correr – e ainda para os experientes que adoram os preciosismos e o show de bola propriamente ditos.





Fabricante	Konami	Livre
Distribuidora	Konami	
Gênero	Esportes/Futebol	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	7.5	8.0	8.0



Brasil e Argentina é sempre clássico

LICENCIAMENTOS

Outro detalhe em que PES está melhor é no quesito licenças. Agora o game tem a Liga dos Campeões da UEFA. Além disso, esse campeonato usa os mesmos recursos de transmissão da TV européia e as mesmas regras do evento real.

A falta aqui fica por conta de nem todos os times participantes contarem com as licenças oficiais. O editor de times continua presente e cheio de recursos, perfeito para quem quer ver o seu time do coração nos campos virtuais. Pro Evolution Soccer 2009 está um pouco longe de ser perfeito, mas ainda agrada os fãs de futebol e os boleiros de fim de semana!

Um clássico de gerações ■ ○ PS3 ○

PRINCE OF PERSIA

O retorno do Príncipe

Criado em 1989 por Jordan Mechner, Prince of Persia foi visto com espanto já que se tratava de um estilo de jogo inovador, mas mesmo assim fez um enorme sucesso gerando diversas continuações. Agora o guerreiro sem nome volta em uma aventura digna dos velhos tempos. Nesse game, o Príncipe perde seu animal de carga com as suas riquezas. Tentando recuperá-lo, encontra Elika, uma princesa que tenta manter um ser maligno chamado Ahriman preso em um templo mágico.

O Príncipe decide seguir Elika em sua jornada e descobre que a criatura está quase solta, assim os dois precisam purificar o templo para que a criatura não escape e corrompa o mundo.

Fabricante	UbiSoft	+14 (Violência e Sangue)
Distribuidora	UbiSoft	
Gênero	Ação	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	8.5	9.0	9.0

UMA PARCERIA IMORTAL

O papel de Elika é de suma importância na trama, isso sem falar que ela ajuda o Príncipe em diversos momentos, como lutas, por exemplo. Outra mãozinha bem-vinda de Elika é o fato de não deixar o protagonista morrer. Se você der um salto mal calculado, Elika certamente dará um jeito de fazer com que, no fim, dê tudo certo. A princípio pode parecer um recurso absurdo, afinal a morte é inevitável até mesmo para personagens de videogame, mas isso adiciona uma dinâmica especial ao jogo, ainda mais na nova abordagem na qual você tem total liberdade de explorar os cenários da forma que lhe convir.

PARA TODOS OS JOGADORES

A mecânica do game é muito boa, tanto para os veteranos da série até para quem vai jogar pela primeira vez. Os controles são fáceis e intuitivos. Graficamente o game se destaca pelo visual cell-shading que dá um ar de desenho animado. Para todos os gostos e todas as idades, a volta do Príncipe se dá em um grande e merecido momento!





O Príncipe encontrou uma parceira a altura

O dia e a noite ■ ○ PS2 ○ PS3 ○

SONIC UNLEASHED

De volta às origens, mas nem tanto...

que parecia ser a esperança, acabou por se tornar a frustração.

Sonic Unleashed dava sinais de que seria a mais empolgante aventura de Sonic em anos, no entanto, a versão final do jogo com um enredo no qual Sonic muda de forma, comprometeu sensivelmente essa nova aventura.

Na trama, Dr. Eggman (quem mais?) captura Sonic e usa um raio poderoso para seqüestrar o poder das emeralds. Com a energia das pedras, Eggman liberta uma criatura chamada Dark Gaia que vivia no centro do planeta. As conseqüências disso são devastadoras fazendo com que os continentes se partam em pedaços e as emeralds percam de vez o poder. Um outro efeito colateral foi em Sonic. O raio destruidor também fez com que Sonic ganhasse a característica de se transformar em um "werehog" – uma mistura de werewolf (lobisomem) com hedgehog (ouriço).

DIA E NOITE

Como todo bom lobisomem que se preza, Sonic também adquire sua forma monstruosa durante a noite, ou em ambientes escuros. E é justamente aí que está o problema. Em cada uma das suas formas, Sonic tem movimentos distintos. Quando de dia, ele é o ouriço que todos nós conhecemos e adoramos. Rápido, ágil e serelepe! Já durante a noite...

Na sua forma lupina, Sonic troca a velocidade pela força, a questão é que o jogo é rápido em muitas fases e quando somos obrigados a jogar com o werehog a coisa fica monótona e lenta.

A jogabilidade varia entre o 2D clássico – que até lembra o Mega-Drive – e o 3D. Os cenários são um show a parte.

Montanhas, geleiras, templos, selvas, cidades... Enfim, Sonic Unleashed tinha potencial para ser épico, mas infelizmente bateu no travessã



Durante o dia uma forma, a noite outra





Fabricante	Sonic Team	Livre
Distribuidora	SEGA	
Gênero	Ação	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	8.0	8.0	8.0



• PS3 • Inovação é a palavra

MIRROR'S EDGE

É o fim da liberdade de expressão

É raro ver alguma inovação no mundo dos games. Quando algo novo surge, é como se víssemos uma luz no fim do túnel. Foi assim com Mirror's Edge.
O enredo nos apresenta uma utopia negativa em que a liberdade de expressão foi totalmente podada.
Você estará na pele de Faith, uma garota que usa o Parkour para entregar mensagens já que o mundo onde a protagonista vive é controlado por um governo autoritário e hostil que monitora todas as comunicações filtrando o que pode ou não ser transmitido. Assim a resistência precisa dos serviços de mensageiros como Faith.





Para quem não sabe, o Parkour consiste em deslocar-se através de ambientes urbanos realizando pulos e manobras quase ignorando a existência de obstáculos como muros ou grades.

DINÂMICA E VELOZ!

Suas missões dependem da velocidade. Você deverá fugir de agentes do governo e até desviar de tiros. Mas além das fugas, Faith também terá que usar sua arte marcial para lutar em algumas situações. Vez ou outra ela também terá acesso a armas de fogo, mas esqueça do tiros e mais tiros, já que esse não é o foco principal do game.
Para quem busca algo novo e não vê a hora de sair da mesmice, Mirror's Edge é a escolha mais que perfeita!

Fabricante	Digital Illusions	+14 (Violência)
Distribuidora	Electronic Arts	
Gênero	Aventura/Ação	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	8.0	8.0	8.0

Bond, James Bond! • PS3 • PS2 •

007: QUANTUM OF SOLACE

O agente secreto mais famoso do mundo está de volta

O game é inspirado no 22º filme do espião mais consagrado de todos os tempos, James Bond. Criado pelo escritor inglês Ian Fleming em 1953, Bond já passou por muitos apuros, mas continua impecável em suas aventuras repletas de ação e belas mulheres!
Na pele de James Bond você vai realizar missões em terras como Miami, Montenegro, Madagascar, Bolívia, Londres e Siena. Baseado no filme de mesmo nome, diversas cenas em comum estão presentes como a perseguição em cima de arranha-céus entre Bond e Mollaka. Você vai atirar, socar, estrangular e acabar com a raça de muitos bandidos.



FÓRMULA CERTEIRA

Graficamente o game é respeitável. Igualmente é sua trilha sonora que se encaixa bem nas situações de ação. Com foco no tiro em primeira pessoa, Quantum of Solace segue a fórmula perfeita dos games anteriores, mas sempre com uma novidade. A engine é a mesma de Call of Duty 4, permitindo fluidez e momentos memoráveis.

Fabricante	Treyarch	+14 (Violência, Sangue e Linguagem forte)
Distribuidora	Activision	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	7.5	8.0	8.0

CURIOSIDADE

O agente carrega a designação "007", mas você sabe o que isso significa?
Depois de servir a Marinha Real durante a Segunda Guerra Mundial, Bond se alistou no serviço de inteligência britânico MI6. Suas primeiras missões consistiam em matar. Por ser um exímio atirador, recebeu a designação "00" que é a permissão para matar em serviço. Como ele era o sétimo agente com esse título, se tornou o 007!

Qualidade indiscutível ■ ○ PS3 ○

RESISTANCE 2

O vírus Chimera se alastrou e aparentemente não há esperanças de derrotá-lo

O primeiro episódio do game chamado Resistance: Fall of Man fez grande fama no PlayStation devido ao seu alto nível técnico, sendo assim era mais do que esperado que uma continuação viria e estaria a altura do antecessor.
Eis que foi comprovado, Resistance 2 é incrível e certamente vai garantir muita diversão aos jogadores.
Você estará na pele do soldado Nathan Hale, um dos homens chave da resistência que tem o fardo de, quem sabe, estar lutando em uma guerra perdida.
A trama se passa durante os anos 1950. A Segunda Guerra Mundial não aconteceu, pois não existiu o nazismo. Em contrapartida, uma raça alien chamada Chimeras invadiu o planeta espalhando um vírus que faz com que os humanos infectados tornem-se Chimeras ao longo dos dias.

GIGANTE PELA PRÓPRIA NATUREZA!

Resistance 2 é brutal em todos os sentidos. Você verá muito sangue e vísceras de alienígenas que definham com uma realidade impressionante tornando os combates em verdadeiros épicos grandiosos! E por falar em coisas grandes, prepare-se para combater seres como o Goliath e o Overseer. Esses monstros tem centenas de metros de altura, fazendo com que prédios fiquem relativamente pequenos perto deles. Claro que não será fácil destruí-los, mas você sempre poderá contar com ajuda.
Outro item "monstruoso" é o capricho técnico que o pessoal da Insomniac teve com o game. Existem diversas animações bem realizadas, efeitos, movimentação das criaturas e personagens. É indiscutível que a experiência que o jogador terá ao por as mãos em Resistance 2 será de primeira!

Fabricante	Insomniac Games
Distribuidora	Sony
Gênero	Tiro em 1ª Pessoa
+18	(Violência intensa, Sangue, Mutilações e Linguagem forte)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	9.5	9.0	9.0





Avante, homens! ■ ○ PS3 ○ PSP ○

TOM CLANCY'S END WAR

Dê ordens em voz alta

Sempre que você ouve falar de um game baseado nas obras do escritor Tom Clancy, logo vem a imagem de jogos de ação tática e espionagem, certo? Só que dessa vez é bem diferente. A Ubisoft diversificou e, em uma aposta ambiciosa, lançou um game de estratégia em tempo real para consoles, levando em conta a falta de um mouse e teclado.
A obra é Tom Clancy's End War que, além de um estilo novo para o tema, é possível para o jogador dar ordens para seus soldados em voz alta!

3ª GUERRA MUNDIAL

Apesar de ser um game baseado nas obras de Clancy, o enredo fica um pouco a desejar, mesmo fazendo menção a outros games, como Splinter Cell e Ghost Recon. Tudo começa com um acordo entre EUA e União Européia para acabar com a ameaça das armas nucleares, deixando de fora a Rússia. Quando uma guerra entre Irã e Arábia Saudita destrói totalmente suas reservas de petróleo, ironicamente a Rússia volta a ser potência justamente por só ela ter capacidade de vender o combustível ao mundo. Com a Rússia novamente forte, a aliança entre Europa e EUA acaba. Os EUA resolve investir pesado em armamentos espaciais e apontá-los para quem é inimigo. É quando um grupo terrorista ataca uma base de lançamento norte-americana e o estopim para a Terceira Guerra Mundial é aceso.





GRITE COM O VIDEOGAME!

Jogar End War é relativamente fácil, só requer um pouco de prática. Você utiliza o microfone do game e literalmente dá comandos específicos e definidos. Com o joystick você também poderá dar as mesmas ordens, mas o uso do microfone e do controle agilizam as coisas e torna o game mais dinâmico. O lado ruim é que as ordens são em inglês, mas de uma forma geral o game reconhece bem a fala, mesmo que o seu inglês não seja dos melhores!

Fabricante	Ubisoft Shanghai
Distribuidora	Ubisoft
Gênero	Estratégia em tempo real
+18	(Sangue, Violência e Linguagem forte)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
7.5	8.0	7.5	7.5

www.universoeditorial.com.br





○ PS3 ○

O futuro em suas mãos

FALLOUT 3

Depois de dez anos, Fallout volta em uma superestréia para a nova geração de consoles

No ano de 2277, os seres humanos vivem confinados em pequenas vilas em meio a uma Terra devastada por guerras nucleares. Dentro desse cenário apocalíptico você emergirá no universo de Fallout 3, o game começa com você nascendo em uma dessas vilas seguras e terá de crescer e fazer seu personagem se desenvolver de acordo com suas escolhas no game. Liberdade! Essa é a palavra que melhor ilustra o terceiro game da série. Você terá total domínio sobre suas ações, controlará desde as falas até os atributos de seu personagem. A missão central é descobrir o paradeiro de seu pai, mas você é quem escolhe como alcançá-la, se conseguir.

Os gráficos e os sons estão excelentes e fazem com que você se sinta inserido dentro de cada momento do game. O único grande desfalque fica por conta da inteligência artificial, mostrando inimigos pouco inteligentes e fáceis de serem derrotados.

JOGABILIDADE E UMA BOA HISTÓRIA, A FÓRMULA PARA O SUCESSO

Fallout é um game de RPG, mas seu sistema de ação em primeira e terceira pessoa tornam a jogabilidade muito mais interessante. Você terá um vasto arsenal à disposição, e poderá usar ataques especiais que lhe permitem mirar no ponto fatal do inimigo. Fãs da série e novos jogadores estão convocados a mergulhar de cabeça em Fallout 3.

Fabricante	Bethesda Game Studios
Distribuidora	Bethesda Softworks
Gênero	RPG
	+18 (Sangue, Linguagem Forte e Violência)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	9.0	8.0	8.5

Games, mulheres e Guitar Hero!

○ PS2 ○ PS3 ○

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Prepare-se para cair na estrada da música e brilhar nos palcos

Entrando na briga contra seu maior concorrente, Rock Band, Guitar Hero World Tour traz a possibilidade do jogador tocar bateria, cantar ou juntar os amigos e experimentar a sensação de tocar em uma banda completa no qual o sucesso depende do desempenho de cada um.

O playlist tem mais de 80 músicas e foi composto para agradar os fãs de todos os gêneros musicais, não importa se você é um metaleiro cabeludo ou um apreciador de músicas populares dos anos 90, as músicas de GHWT certamente lhe agradarão.

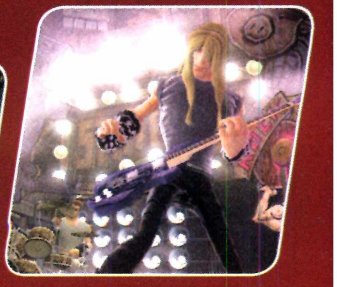
Entre as novidades do game está a bateria, que é diferente da bateria de Rock Band, e vem com mais peças. A guitarra também foi aprimorada e agora vem com uma barra sensível ao toque onde os jogadores poderão deslizar os dedos e simular slides. O jogo conta ainda com a possibilidade de criação de personagens e um estúdio onde você poderá compor suas próprias músicas.

Os gráficos estão impecáveis e o lançamento está recheado de participações especiais como Ozzy Osbourne, Sting, Haley Williams (Paramore) e Jimi Hendrix.

NOVAS FUNÇÕES = MAIS COMANDOS

O quarto game de uma das franquias de maior sucesso da atualidade apresenta diversas novidades mas a jogabilidade do game acabou sendo prejudicada com isso. O estúdio de criação, por exemplo, funciona de forma complexa e levará horas para os jogadores se habituarem aos comandos. Outra dificuldade é a barra de slides da guitarra e alguns comandos da bateria que ocasionalmente apresentam falhas. Apesar disso, GHWT é um dos melhores lançamentos da época, indispensável a qualquer apreciador de uma boa música!





Fabricante	Neversoft Ent.
Distribuidora	Activision
Gênero	Musical
	+14 (Linguagem Forte e Temas Sugestivos)

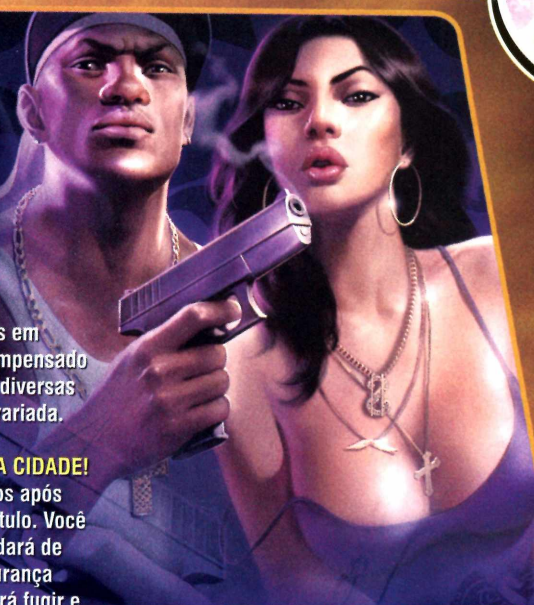
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	10	8.5	9.0

Uma dose de vandalismo ■ ○ PS3 ○

SAINTS ROW 2

Ação e diversão no game que imita GTA em quase tudo

Não há como falar de Saints Row 2 sem mencionar seu maior concorrente: GTA IV. Isso porque a própria distribuidora usou dessa fama do game para promover o recente título lançando vídeos de comparação onde mostrava as vantagens de Saints Row 2, até chegou a dizer que GTA "é jogo para menininhas". Deixando as disputas de lado, Saints Row é um ótimo lançamento! Excelente jogabilidade, roteiro divertido e uma boa quantidade de ação e adrenalina que deixa qualquer jogador com água na boca.
Um dos principais desfalques fica por conta do gráficos que não são tão bons como em GTA e ainda apresentam bugs em certos momentos, mas isso é compensado pelas músicas do game que traz diversas rádios e uma trilha sonora bem variada.



Saints Row 2 é um jogo que não passa desapercebido e vale a pena ser conferido de perto!

Fabricante	Volition Inc.
Distribuidora	THQ
Gênero	Ação
+18	(Violência, Sangue, Crimes, Linguagem Forte)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.5	9.5	9.0	9.0

OBJETIVO SIMPLES: DOMINAR A CIDADE!

A história do game começa 5 anos após os acontecimentos do primeiro título. Você montará seu personagem e acordará de um coma em uma prisão de segurança máxima. Sua primeira missão será fugir e voltar para a cidade de Stilwater onde seu objetivo é recuperar o controle da cidade. Para alcançar seu objetivo vale tudo, matar, roubar e fazer chantagens com os adversários! Há ainda diversas missões paralelas e incrementam as habilidades de seu personagem.





Terror manjado! ■ ○ PS3 ○

SILENT HILL: HOMECOMING

Monstros assustadores mas pouco suspense no novo game da série

A estréia de mais um episódio da franquia deixa bem claro como uma mudança na equipe de produção pode resultar em diferenças drásticas na produção de um game. Anteriormente produzido pelos japoneses da Konami, o novo Silent Hill: Homecoming passou para as mãos dos norte-americanos da Double Helix.
A começar pelo roteiro e elenco, não espere uma grande trama imprevisível com personagens profundos, o que acabou comprometendo também o clima de suspense e terror durante todo o game.
Os gráficos estão bons, mas vê-se claramente que faltou explorar mais a potência dos consoles da nova geração, o design e as texturas dos personagens humanos não impressionam em nada. Quando falamos dos monstros e bestas do game a história muda, o novo Silent Hill traz monstros bem desenhados e assustadores. O som segue a tendência dos outros capítulos da série, o destaque fica por conta das músicas que complementam cada momento do game.





CORRENDO PARA MATAR

A melhor mudança que Silent Hill: Homecoming trouxe ficou por conta da jogabilidade. Alex Shepard, protagonista do game, tem movimentos precisos e de fácil controle. Nesse novo episódio você correrá mais para matar do que para fugir, outra grande diferença com relação aos seus antecessores. Homecoming é diversão garantida, mas certamente frustrará um pouco os fãs da franquia.

Fabricante	The Collective
Distribuidora	Konami
Gênero	Terror/Ação
+18	(Violência, Sangue, Terror e Mutilações)

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
6.5	8.0	8.5	7.0





PS3 ■ Realismo mas pouca ação!

FAR CRY 2

Segundo game da franquia traz inovações surpreendentes em ambientação e jogabilidade

Após os ajustes iniciais de escolha de personagem você será imediatamente transportado para a África em meio a cenários paradisíacos e extremamente realistas, infelizmente isso não são férias e sua missão é penetrar no meio de uma guerra civil entre facções inimigas e caçar um vendedor de armas que instiga a guerra. Esse é o cenário em Far Cry 2, segundo game da franquia que traz inovações gráficas de tirar o fôlego e missões que irão envolver muita estratégia e perícia dos gamers.

O jogo se desenrola em tempo real, você verá o dia nascer e o cair da noite e nem notará que o tempo está passando de verdade fora da tela. Isso porque o game envolve: coloca o jogador em situações de risco onde os inimigos que o cercam só poderão ser notados com muita atenção, traz cenários que se comportam de diferentes maneiras em cada momento do jogo com chuvas, ventos, efeitos de iluminação do sol, movimentos e texturas da água, em suma, os gráficos e sons estão impressionantes. O jogador "sentirá" tudo isso no game, mas terá de ser paciente também, pois Far Cry 2 exige que longos caminhos sejam percorridos em cada missão, prejudicando a noção de continuidade e os momentos de ação do jogo.

TEM CERTEZA QUE É FAR CRY?

Originalmente lançado pela Eletronic Arts, o segundo game da franquia vem agora assinado pela Ubisoft, isso explica a grande diferença entre os dois títulos. O enredo foge totalmente do primeiro game e explora muito mais as inovações gráficas. Apesar de Far Cry 2 não parecer "Far Cry 2", é um jogo que vale, e muito, a pena ser jogado, sendo parada obrigatória para apreciadores de shooters.



Fabricante	Ubisoft	+18 (Sangue, linguagem forte e violência)
Distribuidora	Ubisoft	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.5	9.0	9.0	9.0

Quero ser Ninja! ■ PS3

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

Lutas rápidas e muita diversão!

Lançado exclusivamente para o PlayStation 3, Ultimate Ninja Storm não traz nenhuma novidade para aqueles que já conhecem bem a história da série Naruto, o grande ponto forte dessa estréia fica por conta das inovações nas batalhas e as divertidas missões do jogo. É a primeira vez que um game de Naruto apresenta batalhas totalmente em 3D com movimentação livre por todo o cenário.

O game traz dois modos de jogo, o Ultimate Mission Mode e o Free Battle Mode. No primeiro e principal modo você controlará o protagonista da série, Naruto Uzumaki, em missões que levarão a seu principal desejo: o de se tornar o líder Hokage da vila de Hidden Leaf. A vila é o ponto de partida para cada uma das missões, isso incluindo: minigames, batalhas e lutas contra chefes. O segundo modo concentra-se no grande destaque do game: as lutas. Você escolherá seu lutador, o adversário, o cenário e pronto, prepare-se para pancadaria que vai correr solta!



MAIS QUE UM GAME DE NARUTO...

...Ultimate Ninja Storm é "o" game da série! Acompanha o sucesso de Ultimate Ninja 3 lançado recentemente para PS2 e vai além, trazendo inovações em gráficos e jogabilidade. Ideal tanto para aqueles que nunca jogaram e não estão habituados com as personagens e história do game quanto para os fãs da série que não perdem um título.





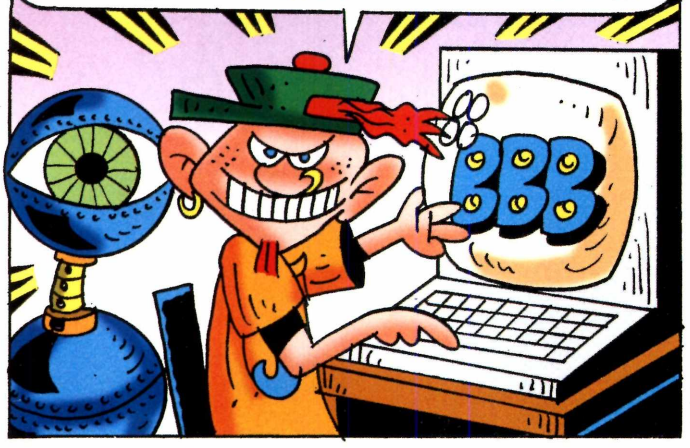
Fabricante	Namco Bandai Games	+14 (Violência)
Distribuidora	CyberConnect2	
Gênero	Ação/Luta	

GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	7.5	8.0	8.0

JOE STICK em BBB - BIG BESTEIRA BRAZIL

POR MARCIO

E AÊ, SEUS VACILÕES?! HOJE VAMOS VER COMO SERIA SE O PROGRAMA MAIS RIDÍCULO DA TV BRASILEIRA VIRASSE UM GAME! SERIA MAIS OU MENOS ASSIM...



1- VOCÊ TEM QUE CONTROLAR SUA LIBIDO COM TANTAS GOSTOSAS DE BIQUINI AO SEU REDOR. SE SE MELAR TODO PERDE PONTOS!..



2- VOCÊ TEM QUE AGUENTAR UM MONTE DE PLAYBOYS FALANDO AS COISAS MAIS INTRAGÁVEIS E CRETINAS DO MUNDO. SE DESMAIAR PERDE PONTOS!..



3- VOCÊ TEM QUE DESVIAR DOS PUXÕES DE TAPETES E CONCHAVOS QUE ROLAM O TEMPO INTEIRO.



4- VOCÊ TEM QUE FICAR COM UM SORRISO AMARELO O TEMPO TODO, FINGINDO QUE É AMIGO DAQUELE MONTE DE GENTE PODRE E FALSA.



NO FINAL, VOCÊ TEM QUE EXPLODIR AQUELA CASA ESCROTA E MANDAR TODOS ESSES RIDÍCULOS PROS ARES! PENSANDO BEM, ATÉ QUE ESSE JOGO É DIVERTIDO!





Se você está com muitas dúvidas nos jogos e não consegue uma escapatória para avançar de fase, então aproveite nossa lista de truques para chegar ao tão sonhado final do game e dar um chega pra lá na fatídica frase "Game Over!"
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

Prince of Persia (PS3) 65
Mortal Kombat vs DC Universe (PS3) 65
Mirror´s Edge (PS3) 65
Tom Clancy´s End War (PS3 – PSP) 65
SOCOM: Confrontation (PS3) 66
Need for Speed Undercover (PS3 – PS2 – PSP) 66
Valkyria Chronicles (PS3) 66
NHL 09 (PS3 – PS2) 66
Tomb Raider Underworld (PS3 – PS2) 66

DICAS E CÓDIGOS ONLINE

- Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress ..... (PSP)
- Resistance 2 ..... (PS3)
- FarCry 2 ..... (PS3)
- Fallout 3 ..... (PS3)
- Call of Duty: World at War ..... (PS3)
- Guitar Hero World Tour ..... (PS2 – PS3)

PRINCE OF PERSIA

Princesa Jade Shauni
Complete o game no story mode para conseguir as roupas de Jade, a principal protagonista de "Beyond Good and Evil" (Além do Bem e do Mal).

Príncipe e Princesa Clássicos
No menu de extras do game, entre com o seguinte código na opção skin managers menu: 525858542

Príncipe Altair Ibn La-Ahad
Registre sua cópia de Prince of Persia através do menu de extras (use seu profile em ubi.com). Para abrir esta roupa, você terá de acessar o "skins chooser uitility" no game e salvar a roupa em seu save file.

Visão do Titanic
No Machinery Grounds'feRtiLe, que fica na aeronave gigante, leve o príncipe e a princesa até a proa do navio para registrar essa tarefa.

Visão dos Assassinos
Vasculhando ao redor de Martyr's Town, você verá uma escada que leva até a área dos feRtiLe grounds. Na metade do caminho dessas escadas há um suspeito olhando para algo. Coloque o príncipe e a princesa no lugar onde ele está olhando para registrar essa tarefa.

Maior e menor pontuação
Para conseguir a maior pontuação no game, vença o Alchemist no Observatório. A menor pontuação pode ser obtida perto da árvore no meio do deserto. Há um pequeno esconderijo abaixo das raízes da árvore, próximo ao precipício. Permaneça dentro desse lugar até registrar a tarefa.

Espere um minuto
Você só conseguirá esse troféu depois de derrotar Ahriman, mas antes dos créditos finais do game. Após derrotá-lo simplesmente deixe o controle inativo por um minuto. Para essa tarefa, você não poderá abrir o save game do Templo.



MORTAL COMBAT vs. DC UNIVERSE



Shao Kahn
Para abrir o personagem, complete o Mortal Kombat Story Arc.

Darkseid
Para abrir o personagem, complete o DC Story Arc.





MIRROR'S EDGE

Modo Speed Run
Para abrir esse modo de jogo complete o the story mode do game.

Gestos e falas secretas
SWEET GOODBYE: Quando se aproximar de um inimigo pule-o, vire-se rapidamente e aperte o botão de ataque. Faith fará ao inimigo um gesto rude (britânico, não americano).

HEY, ITS'A ME!: Você conseguirá expressar a clássica fala de Mario Brothers pulando em cima de algum inimigo. Assim que os pés de Faith tocarem o inimigo, aperte o botão de ataque.



TOM CLANCY'S END WAR



Upgrade de batalhões
Insira os passwords listados no menu de cheats do game para conseguir a versão atualizada dos batalhões:
EUCA20 – European Federation
JSFA35 – Joint Strike Force
SPZT17 – Spetznaz
SPZT39 – Russian Guard Brigade

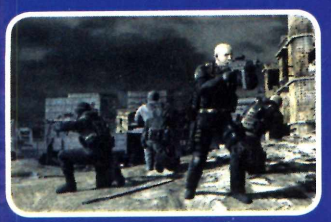


SOCOM: CONFRONTATION

Armas específicas de cada país

Escolha o país abaixo como seu clã e a respectiva arma será aberta:

França – FAMAS G2 Assault Rifle
Alemanha – GMP Submachine Gun
Espanha – Ameli Machine Gun
Reino Unido – IW-80 A2 Assault Rifle
Estados Unidos – SCFR-LW Assault Rifle

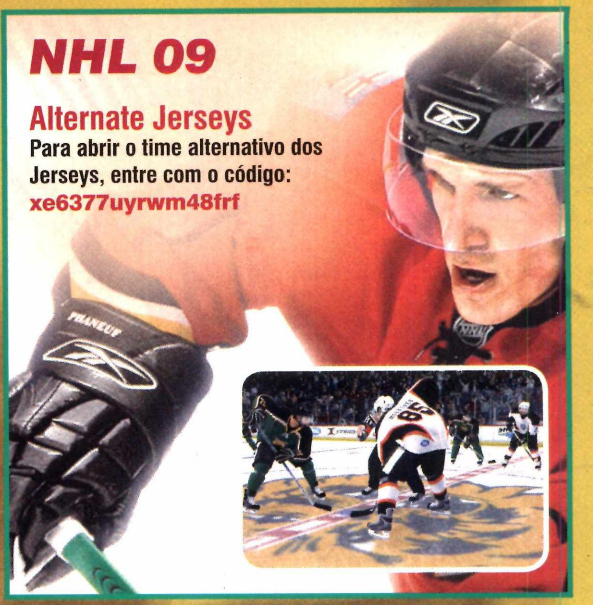




NHL 09

Alternate Jerseys

Para abrir o time alternativo dos Jerseys, entre com o código:
xe6377uyrwm48frf

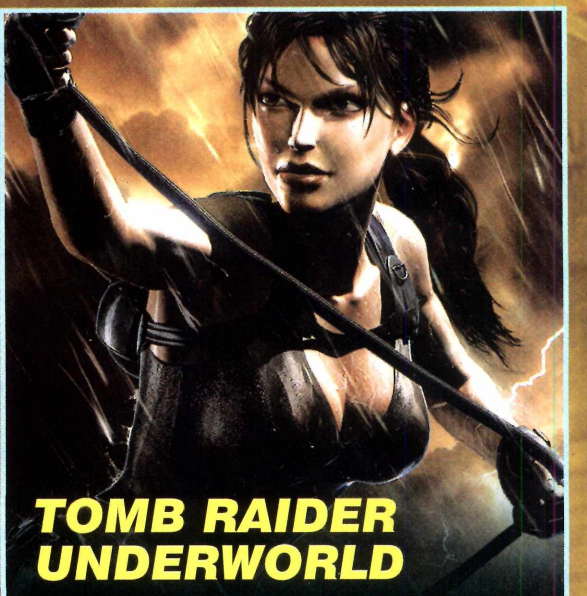




NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Insira os códigos listados abaixo no menu de cheats no game para abrir carros e dinheiro:

%%$3/" - $10,000 no jogo
0;5M2; - Lexus IS F
-KJ3=E - Lotus Elise
?P:COL - Nissan 240SX
!2ODBJ: - Volkswagen R32
S1D3K1CK - $15,000 jogo
citwoxq53f - Chevrolet Camaro Concept
qlcukc4bqm - Dodge Charger (1969)
i3kxodepfc - Ford Mustang GT
2 - Mitsubishi Lancer Evolution
d5dviyrlgn - Pontiac GTO (1965)
>8P:I; - Porsche 911 Turbo
NeedForSpeedShelbyTerlingua - Shelby Terlingua



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Modo Treasure Hunt

Para abrir esse modo termine o jogo uma vez em qualquer dificuldade.

Handstand e Flip Mantle

Para realizar esses movimentos mantenha o botão ✖ pressionado enquanto Lara se agarra a uma saliência para realizar um desses *dois movimentos*.

Preso em alguma rocha ou no ar?

Ocasionalmente Lara pode cair em uma situação onde apenas pular não a libertará. Tente segurar o botão de "crouch" para libertá-la.





VALKYRIA CHRONICLES

Personagens

Abaixo, fizemos uma lista dos personagens que podem ser abertos durante o game e como obtê-los:

Audrey – Ganhe 10 medalhas
Emile – Deixe Oscar morrer na batalha após liberar seu verdadeiro potencial
Knute – Entre na Command Room com um milhão de DCT
Musaad – Termine o jogo completo uma vez

Lynn

Para conseguir que Lynn faça parte de sua equipe, tenha Karl (engenheiro) com você enquanto estiver realizando a missão. Se você conseguir abrir todo seu potencial durante a batalha Lynn estará disponível para suas missões futuras.



JOGANDO COM ESTILO!
muito realismo e ação extrema!







2 DVDs em uma única edição

Universo Editorial

ECONOMIC LINE

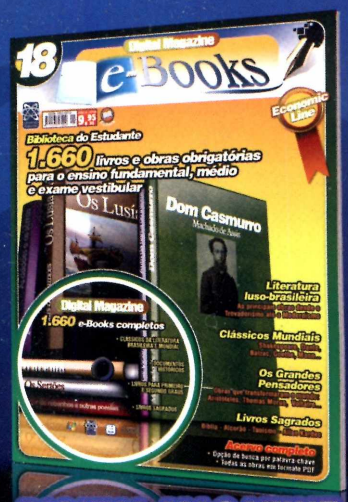
CD e guia por apenas R$ 9,95



GAMES COMPLETOS



PROGRAMAS COMPLETOS



DIGITAL MAGAZINE



CLONE GAMES MAGAZINE



KIDS GAMES

Universo Editorial

CULTURA E ECONOMIA EM EXPANSÃO

Economic Line

A NOVA LINHA DE REVISTAS DA EDITORA!

MUITOS JOGOS, PROGRAMAS, CULTURA E DIVERSÃO

CONTEÚDO REVIGORADO E ATUALIZADO

Universo Editorial

www.universoeditorial.com.br