

TRUQUES ESSENCIAIS PARA SAIR VITORIOSO EM **11 JOGOS**

megagames

PlayStation



ISSN 1806-1974

ANO 4 - Nº30

9,99
RS



A melhor experiência em games
com muito mais conteúdo

GOD OF WAR

Colossal, aniquilador e magnífico

O game que revela o poder
dos jogos da última geração

4 DETONADOS ARRASADORES

- * Resident Evil 5
- * FEAR 2: Project Origin
- * Killzone 2
- * Street Fighter IV (guia de golpes)

ESPECIAL

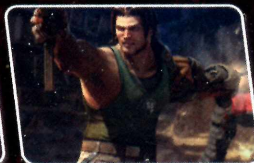
Liguem seus motores:
A história das corridas virtuais

**OS JOGOS QUE A
GALERA PRECISA
CONHECER!**

Batman: Arkham
Asylum



Bionic Commando

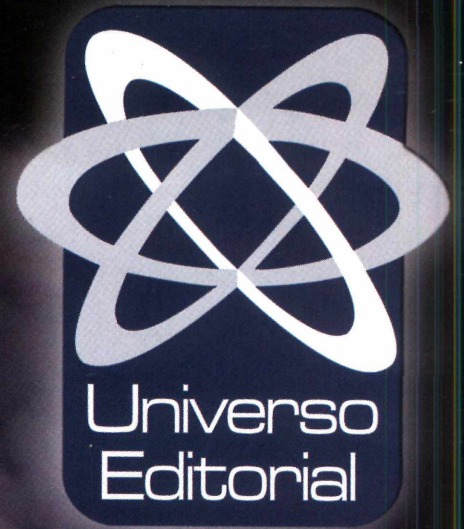


Red Faction: Guerrilla



The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena





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

Quero meu PS3!

E, minha gente! Estamos aqui novamente para mais um encontro e dessa vez com notícias e assuntos colossais, viscerais e estupendos. Não é exagero a forma como colocamos essas palavras neste momento. É a mais pura verdade. Cada vez mais estamos tendo a certeza que os jogos que surgem para o PS3 nos dão ainda mais vontade de ter o tão sonhado console. Os gamers estão indo atrás de seu sonho e comprando o tão requisitado console. Ainda mais agora quando vemos vídeos, como o do espetacular game God of War III, que em breve estará entre nós. Sem palavras para descrever o que este jogo irá trazer para os amantes dos jogos colossais.

Games como esse nos levam ao desespero na tentativa de possuir o console que, infelizmente, ainda está muito além das possibilidades financeiras da grande maioria dos gamers. Quando o terceiro game de Kratos for lançado, valerá muitíssimo a pena comprar o PS3 para desfrutar desta maravilha.

Saindo um pouco do foco de God of War III, esta edição traz 4 detonados só com jogos. O aguardado "Resident Evil 5", o frenético "Killzone 2", o assustador "FEAR 2: Project Origin" e um essencial guia de golpes para o mega "Street Fighter IV".

Confira também um especial histórico sobre velocidade com os games de corrida do presente e do passado. Além das sempre essenciais dicas para se dar melhor nos jogos e os sempre requisitados Reviews e Previews para conhecer mais a fundo as características dos jogos da atualidade.

Até a próxima
Os editores

Play Cartas	04
Play Gallery	05
World News.....	06
Jogando com humor	66

Preview

BATMAN: ARKHAM ASYLUM	10
O homem-morcego precisa dar um jeito em um asilo repleto de vilões	
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA	11
Vin Diesel é o astro da continuação que promete ser melhor que o primeiro	
PATAPON 2	11
Muito ritmo, música e bastante concentração	
FUEL	12
Diversos cenários e realismo extremo em corridas até o fim do mundo	
OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING	12
Prepare seu batalhão para novos combates cada vez mais realísticos	
BIONIC COMMANDO	13
Um homem biônico para muitas funções matadoras	
RED FACTION: GUERRILLA	13
Acabe com a ameaça opressora de Marte	

Esse promete

GOD OF WAR III	14
Não se trata de apenas mais um jogo. Este promete ser o mais potente e deslumbrante em todos os sentidos. Só nos resta aguardar!	

Especial

VELOCIDADE ALÉM DAS FRONTEIRAS! ..	16
Um histórico de arrasar. Dos carrinhos aos carrões, uma fantástica viagem aos jogos que fizeram e ainda fazem muitos marmanjos voltarem no tempo e delirar com a velocidade e adrenalina.	

Crossover

MUITO ALÉM DOS JOGOS	20
-----------------------------------	----

Detonados

RESIDENT EVIL 5	22
Suamos a camisa para mostrar todas as fases de um dos mais aguardados games da atualidade	
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN	30
A assustadora garotinha Alma nunca mais será a mesma após nossa presença	

KILLZONE 2	38
Entre tiroteios extremos, destruição constante e muita fumaça, conseguimos finalizar mais este portentoso jogo	

DETONADO ONLINE

WWW.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR	
STREET FIGHTER IV	48
Um guia sensacional para detonar com qualquer personagem	

Review

RESIDENT EVIL 5	52
Finalmente a série desembarca nos consoles da nova geração	
KILLZONE 2	53
Ação esufizante, jogabilidade frenética e muita propaganda	
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN	54
Pânico, terror e muitos sustos	
LOCOROCO 2	54
Parece infantil, mas serve para todas as idades	
STREET FIGHTER IV	55
A nova versão do grandioso clássico da Capcom	
50 CENT: BLOOD ON THE SAND	55
Tiroteios, pancadaria e ação extrema	
EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD	56
O herói de todos os títulos de games	
THE WHEELMAN	56
Vin Diesel em mais um game de muita ação, perseguição e tiros	
WATCHMEN: THE END IS NIGHT	57
Dos quadrinhos também para o mundo dos games	
TOM CLANCY'S HAWK	57
Combate aéreo até mesmo em céus brasileiros	
RESISTANCE: RETRIBUTION	58
Seu portátil irá esfumegar de tantos tiros	
WANTED: WEAPONS OF FATE	58
Faltou a presença da bela Angelina Jolie	
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 ...59	
Interpretações de atores reais são o ponto alto do game	
PHANTASY STAR PORTABLE	59
Clássico RPG não trás inovações para o portátil	

DICAS E CÓDIGOS

Derrote seus inimigos, ultrapasse os obstáculos e vença com maestria utilizando nossos truques e dicas para se dar bem nos games.....	60
---	----

Atenção a todos os leitores que necessitam de alguma ajuda ou querem apresentar suas ideias, reclamações, sugestões ou pedidos. Esta página é totalmente de vocês. Estamos aguardando seus contatos para a cada nova edição, deixar mais leitores satisfeitos e contentes com a revista.

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.



AVATAR

Fala, pessoal da Editora, tudo em ordem por aí? Eu gostaria de saber se o detonado do jogo "Avatar – The Last Airbender: Into the Inferno" já foi publicado. Me digam onde posso encontrá-lo com a resolução das fases para PlayStation 2. Aguardo um breve retorno. Um abraço a todos.
Danilo Ferreira Lacerda
Por e-mail

Oi, Danilo, tudo em ordem por aqui. Infelizmente não publicamos o detonado deste game, mas temos algumas dicas na edição de número 22 da revista. Talvez elas sejam úteis a você. Até a próxima e continue conversando conosco para sabermos seus gostos e dificuldades.

GRAN TURISMO 4

Oi, turma da redação da revista Megagames PlayStation. Meu nome é Raphael e gostaria de fazer um pedido a vocês. Estou em busca de dicas e códigos para o jogo "Gran Turismo 4". Espero que possam me ajudar com essa trapaga. Até a próxima.
Raphael Alves Rodrigues
Por e-mail

Fala, Raphael, tudo em ordem? Separamos algumas dicas para você se sair melhor no jogo. Espero que tenha uma melhor performance agora. Um abraço.

• Controles Escondidos

Existe um bom número de controles escondidos que farão a navegação do jogo ainda mais fácil. Na tela principal de modalidade do Gran Turismo, pressione L1 para pular os cursos para Home, e pressione R1 para pular os cursos para o país do fabricante do seu veículo. Quando olhar na sua garagem em Home, pressione Start para trazer a tela de ajuste do veículo.

• Obtenha créditos facilmente

Para obter 260,000 créditos, pegue seus melhores carros e entre no Rally d'Capri fácil no salão Special Conditions. Uma vez vendidos, então você terá mais de 260,000 créditos. Você poderá repetir isso várias vezes ou assim que precisar habilitar qualquer coisa.

• Cavalo Vapor (Horse Power)

Quando você comprar ou receber um novo carro, antes de dirigi-lo mude o óleo. Isso aumenta ainda mais o HP do carro.



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

DÚVIDA DE BOTÕES

Olá a todos da revista PlayStation. Estou com uma dúvida no controle do videogame. Onde encontro os botões R3 e L3 no PlayStation 2? Preciso saber isso para realizar alguns truques em alguns jogos. Espero que possam me ajudar! Até logo.

Paulo Gomes

Por e-mail

Caro Paulo, realmente muitas pessoas ouvem falar sobre esses botões e na hora de usá-los não acham. Na verdade, esses botões são os controles analógicos do seu joystick. Os dois direcionais maiores que ficam logo abaixo do Start e do Select. O L3 é o da esquerda e o R3 é o da direita. Agora é com você! Boa sorte em seus truques.



VELOCIDADE EXTREMA!

Olá, galera da revista Megagames PlayStation. Primeiro, gostaria de dar meus parabéns pela revista que vocês publicam. Ela é nota 10. Agora quanto ao pedido, gostaria que vocês colocassem em alguma revista o detonado ou o guia do game "Need for Speed Undercover". Um grande abraço a todos e continuem assim. Tchau!

Pedro de Aguiar Goto

Por e-mail

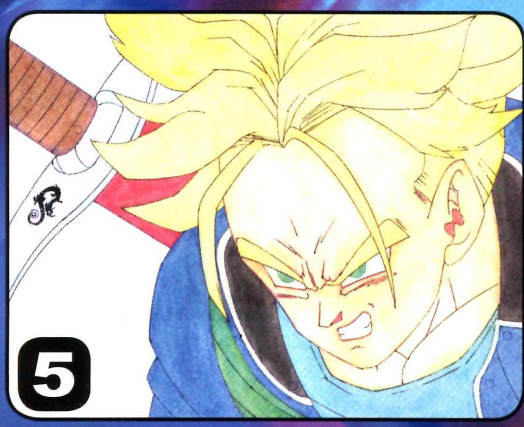
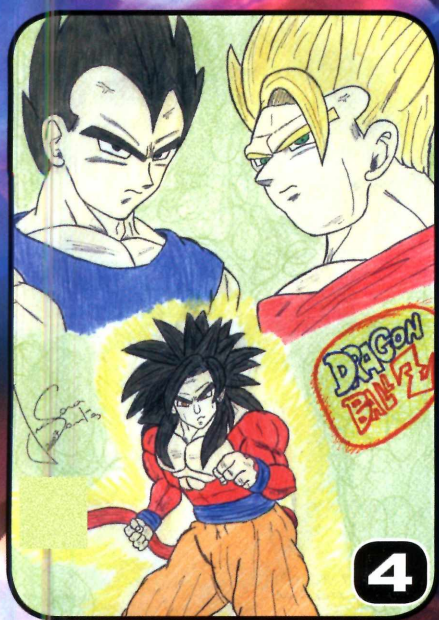
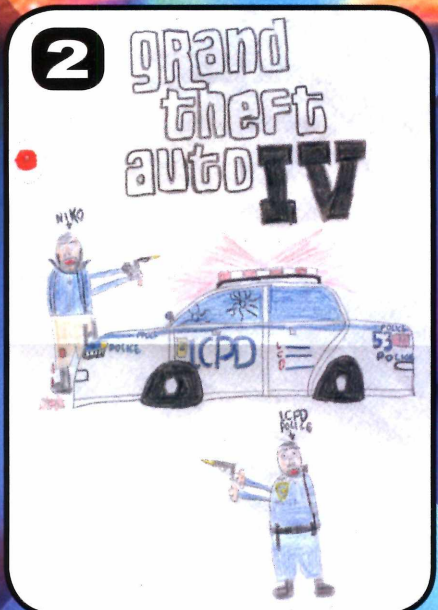
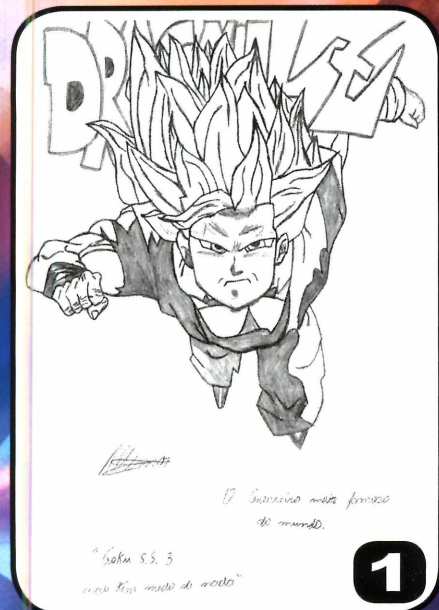
Olá, Pedro, muito obrigado por seu e-mail. O seu pedido realmente é bem interessante. Os jogos da série Need for Speed são estupendos e muito dinâmicos. Vamos colocar sua sugestão em nossa lista de prioridades. Até mais e boas corridas.



Galeria de Arte

Transformando os traços em arte

Paul Cézanne - Auto-retrato
1876 - 1884
55 x 50 cm - Óleo sobre tela - 1876 - 1884



6. Uma brilhante ilustração de uma garota com madeixas roxas criada por **Erika Domingues**, de Indaiatuba - SP.

1. O voador Goku como Super Sayajin 3 de Dragon Ball Z parte para mais um combate. Criado por **Altemar da Silva Arruda**, de Puxinanã - PB.

2. Os bandidos de GTA IV que se cuidem, pois os policiais criados por **Guilherme Heinen Corrêa**, de Porto Alegre - RS estão na sua cola.

3. **Igor Rocha de Moraes**, de Nilópolis - RJ criou o personagem Rock Lee de Naruto, totalmente em transe.

4. Goku como Super Sayajin 4, Gogeta e Vegeta de Dragon Ball Z, criados por **Jucimara A. dos Santos**, de Cândido Abreu - PR.

5. A ira está nos olhos de Trunks de Dragon Ball Z, ilustração feita por **Luis Fernandes de Souza Filho**, de Caucaia - CE.

Fique por dentro de tudo que está rolando. As novidades mais quentes do mundo do entretenimento ao alcance de suas mãos!

NINTENDO DSI COM CARTUCHOS RESTRITOS

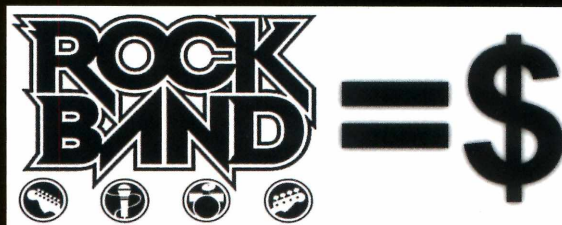
O responsável pelo projeto do novo portátil da Nintendo, o DSi, afirmou em recente entrevista que o aparelho terá cartuchos exclusivos, ou seja, que servirão apenas nele e não nas versões anteriores. O motivo dessa incompatibilidade é pelo fato do DSi ter funcionalidades que os DS anteriores não tem, como a câmera. Existe um outro cartucho chamado "DSi Enhanced Cards" que podem funcionar nos DS anteriores, mas que quando jogados no DSi oferecerão mais recursos. Nos EUA, o novo portátil custa US\$ 170.



JOGO MILIONÁRIO

A MTV Games e a Harmonix anunciaram que sua franquia Rock Band já ultrapassou a incrível marca de mais de 1 bilhão de dólares em vendas, só nos EUA, nos últimos 15 meses, tornando-se o jogo de videogame mais vendido de 2008.

E os números de Rock Band não param por aí. O game já soma a participação de 269 artistas e grupos musicais, 614 músicas nos discos e na Rock Band Music Store e para fechar, mais de 40 milhões de músicas vendidas por download.



Dragon Ball: Evolution é fracasso no Japão

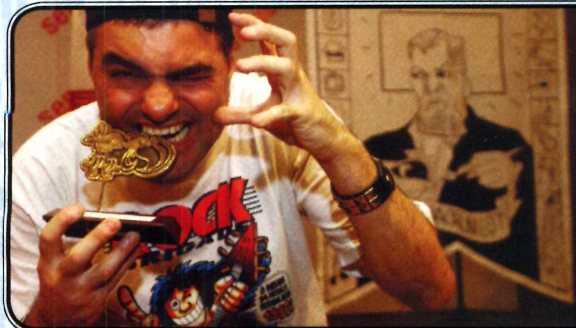
Uma notícia que realmente espanta, é a de que o game Dragon Ball: Evolution, para PSP, não agradou em nada os japoneses! Jogo baseado no filme homônimo, vendeu apenas 1.200 cópias no dia do lançamento e mais insignificantes 600 cópias na primeira semana. Isso não é incrível?

A ÚLTIMA ERA DO VIDEOGAME

Analistas da indústria dos games são sempre polêmicos e intrigantes em suas declarações, e mais uma delas está dando o que falar.

Michael Pachter, um dos grandes analistas, acredita que estamos vivendo o que seria a última geração dos consoles, cujo o maior vilão para essa descontinuidade seriam os altos preços. Pachter afirma que a Nintendo ainda atualizará o Wii, mas ficará por isso mesmo. Além do mais, Microsoft e Sony terão problemas em lançar novos consoles. Ainda de acordo com o analista, as produtoras e as distribuidoras de jogos não vão se interessar em prestar suporte a plataformas como PlayStation 4 ou Xbox 720, por conta dos altos custos de produção. Isso faria então com que as plataformas atuais tivessem uma sobrevivência muito maior do que a esperada, já que se imagina que uma nova geração apareça por volta de 2015.

Sendo assim, o que acontecerá? Jogaremos PS3 ou Wii para sempre? Só o tempo dirá...



PRÊMIO ANGELO AGOSTINI

O cartunista da Revista Megagames PlayStation Marcio Baraldi ganhou o troféu Angelo Agostini como "melhor cartunista de 2008". Criado pela AQC (Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo) há 25 anos, o Angelo Agostini é o mais antigo e tradicional prêmio para quadrinistas do Brasil, tendo contemplado grandes nomes dos quadrinhos brasileiros, como Maurício de Souza, Ziraldo, Eugênio Colonnese, Rodolfo Zalla entre outros. Esse foi o nono prêmio consecutivo que Baraldi fatura. Parabéns, Baraldi, continue detonando!

O FUTURO DOS GAMES ESTÁ PRÓXIMO! OU NÃO...

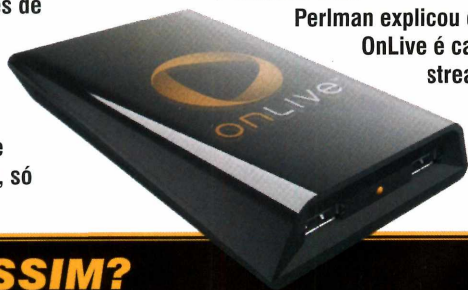


Logo na abertura da GDC 09 (Game Developers Conference 09), entre um anúncio e outro, uma notícia mereceu destaque: o anúncio oficial do lançamento de um serviço de distribuição digital de games "on demand" batizado de OnLive. Bom, até aí, o que tem de mais? De acordo com a apresentação, os jogos vão rodar através de um servidor externo, e o jogador poderá curtir o game no monitor do PC ou até na TV; uma espécie de stream em tempo real, só que com games.



Como já dissemos, os proprietários de computadores não vão precisar se preocupar com limitação de hardware, já no caso da televisão, um pequeno aparelho chamado "microconsole" fará o trabalho de receber o jogo. Além do microconsole você ainda poderá contar com joystick sem fio e headset VoIP.

Perlman explicou que a tecnologia OnLive é capaz de realizar o stream (transmissão em tempo real) de jogos com uma qualidade inimaginável



até agora, e que não ficará presa a capacidade da máquina do usuário, já que uma série de compressões patenteadas pela empresa, darão conta do recado.

ISSO VAI DAR "LAG"

Um jogo que é transmitido pela internet deve ter uma alta taxa de lentidão, o famoso lag, não é mesmo? Não de acordo com os desenvolvedores Perlman e McGarvey. De acordo com eles, um dos maiores benefícios dessa novidade é a total falta do atraso de comunicação, mas é claro que isso tem uma condição. Os usuários tem que ter conexões que condizem com o que o sistema pede. Para se ter uma ideia, será necessário que sua conexão tenha 1,5 Mbps para rodar games em definição normal e até 5 Mbps para games em alta definição.

EVOLUINDO

Além de você não ter que se preocupar se seu computador tem capacidade ou não para rodar os games via OnLive, outra inovação desse sistema é a atualização constante. Sempre que alguma melhoria tecnológica substancialmente importante surgir, os upgrades necessários não serão feitos pelo usuário e sim pelos servidores do OnLive. Isso é garantia de alta tecnologia sempre! Ainda é muito cedo para ter certeza que todas as promessas do OnLive são verdadeiras, mas as demonstrações dadas durante a GDC 09 deixaram muita gente de boca aberta. Esse é um novo modelo de negócios e de tecnologias que prometem mudar de forma radical o caminho a ser seguido pelos próximos consoles.

COMO ASSIM?

Se você ainda não pegou a ideia, basta saber que os jogos rodarão na sua TV, instantaneamente, sem a necessidade de instalar absolutamente nada e nem se preocupar se seu PC tem ou não capacidade de rodar o jogo. Os criadores do OnLive (Steve Perlman, fundador da WebTV e o ex-diretor da Eidos, Mike McGarvey) pretendem revolucionar o mundo dos jogos ameaçando diretamente gigantes como Microsoft, Sony e Nintendo. Isso tudo sem contar que já estão confirmados acordos de distribuição de jogos de empresas como Atari, Take-Two, Electronic Arts, Ubisoft, Warner Bros., Epic, Codemasters entre outras.



DIVERSÃO E ENTRETENIMENTO SEM LIMITES

Se você adora uma novidade tecnológica, simplicidade e muito entretenimento, a Dynacom tem a resposta. Com um design arrojado e moderno o MP6 Pocket Movie é bem compacto e conta com um slot para cartão de memória que suporta cartões Mini-SD de até 2GB.

O player é muito mais que um tocador de MP3. Com o MP6 Pocket Movie você pode emular jogos baixados da Internet para sua memória (interna ou cartão) roda jogos do Nintendo 8 bits via cabo USB, além de permitir jogar no próprio aparelho ou na TV através da saída de áudio e vídeo. Reproduza músicas, vídeos e fotos, também possui gravador de voz, calculadora, visualizador e editor de textos, rádio FM, filmadora e máquina fotográfica de 2.0 megapixels, com zoom e um visor LCD colorido de 2,4" com 65.000 cores distintas.

Com um alto-falante de 0,5" embutido ele se transforma no produto ideal para a visualização de vídeos, filmes, clipes e imagens. Ele já vem com uma bateria recarregável interna, com autonomia de uma hora e meia para vídeos e três horas para músicas, CD de instalação, carregador de bateria, cabo USB, cabo de saída de áudio e vídeo e fone de ouvido.

Fabricante: Dynacom

Preço sugerido:
(2 GB) – R\$ 319,00

Onde encontrar:
www.dynacom.com.br



DIGITANDO COM LIBERDADE

Atualmente os teclados estão sendo utilizados cada vez mais para novas utilidades. Devido à compatibilidade entre as TVs LCD e os notebooks, muitos usuários preferem conectar os aparelhos e visualizar as páginas da web e os outros arquivos do computador, diretamente na tela grande da sala, por exemplo. Com o uso do prático teclado Wireless da Multilaser você ganha mais conforto aos seus acessos.

Com ele, você dispensa o uso do mouse, pois ele já vem com touch pad e ainda conta com uma série de teclas de atalho (18 no total), para facilitar e agilizar o controle das várias funções do computador e da TV LCD. Como acesso rápido as páginas da Internet, e-mails, controle do volume e muitas outras funções multimídia.



O teclado conta com uma frequência de 2.4 GHz, com um alcance de até 10 metros do receptor USB, tem baixo consumo de energia e é alimentado por duas pilhas AAA. Fácil de transportar, o teclado pesa 540g.

Fabricante: Multilaser

Preço sugerido: R\$ 269,00

Onde encontrar: www.multilaser.com.br

AFIANDO OS OUVIDOS!

Alta qualidade de som e muita praticidade são os principais diferenciais do Headphone DJ, da Multilaser. Um fone de ouvido que irá colocá-lo ligado com uma alta performance de som para seus ouvidos. O fone amplia a qualidade de reprodução sonora das músicas, filmes e gravações em geral.

O Headphone DJ conta com um design moderno e um som bem cristalino. O fone oferece reforço dos sons grave, controle no cabo e um adaptador de plug de 6,3 mm. Um outro diferencial muito interessante é a presilha de lapela e uma haste dobrável para facilitar o transporte do fone.

Portanto, se você gosta de ouvir os sons de uma forma nítida e com potência o Headphone DJ irá lhe proporcionar isso e muito mais.

Fabricante: Multilaser

Preço sugerido:
R\$ 54,50

Onde encontrar:
www.multilaser.com.br



TV DIGITAL NA TELA DE SEU COMPUTADOR!

A AOC conta com um periférico muito interessante para os dias atuais. O Connect TV é um receptor de sinal digital que cabe no bolso e pode ser levado em qualquer lugar. Para usufruir dos canais com sinal digital, basta a instalação do software, conectar o produto na porta USB de seu desktop ou notebook para que o aparelho permita que o usuário acesse os canais de TV aberta com sinal digital móvel, direto em seu computador.

Com ele, você pode pausar a transmissão ao vivo para assisti-la depois,

e a gravação da programação de TV diretamente no HD do computador. O aparelho tem uma mini antena retrátil para uma melhor recepção do sinal e uma sintonia automática dos canais. Parecido com um pen drive, ele pode ser carregado para o trabalho ou qualquer lugar ou ocasião. A sua resolução da imagem depende do monitor e da placa de vídeo do equipamento e do canal digital móvel, limitada a 320 x 180.

Fabricante: AOC

Preço sugerido: R\$ 159,00

Onde encontrar: www.aoc.com.br



SMARTPHONE COM GPS, WI-FI E MUITO MAIS!

Você é fã de tecnologia? Gosta de uma novidade cheia de segredos e utilidades? Então temos a resposta para todas essas questões. Estamos nos referindo ao smartphone BlackBerry Curve 8900, o mais fino e leve dos modelos com teclado QWERTY (layout de teclados mais utilizado em computadores).

Com uma enorme variedade de recursos o BlackBerry Curve 8900 apresenta um design compacto e muito elegante. Conta com um GPS integrado com suporte e aplicações e serviços de localização. Também tem Wi-Fi interno que amplia a cobertura wireless de e-mail e permite fácil acesso a sites de redes sociais.

O aparelho vem com uma grande lista de características, incluindo um media player poderoso e uma câmera de 3.2 megapixel com estabilizador de imagem, zoom digital, flash e gravação de vídeo (requer a utilização de um cartão de memória micro SD/SDHC). Também conta com um slot para cartão de memória micro SD/SDHC com suporte para até 16 GB. Oferece amplo espaço de armazenamento para músicas, vídeos e fotos.

Fabricante: RIM

Preço sugerido: TIM – R\$ 999,00 (Plano TIM Brasil 120) + serviço BlackBerry ilimitado R\$ 69,00 - Claro e Vivo não forneceram seus preços

Onde encontrar: <http://br.blackberry.com>



AGITANDO O AMBIENTE

Como é bom a liberdade, não é mesmo? Poder sentir-se livre sem nenhum obstáculo pelo caminho. Atualmente os produtos tecnológicos estão cada vez mais se libertando dos fios e suas amarras. Não é diferente quando falamos de um fone de ouvido, para você curtir suas músicas podendo sair dançando pela sala.

O Calypso, fone sem fio da Mobimax, é compatível com todos os aparelhos que possuem conexão bluetooth, como celulares, PDA, PC ou outras fontes de música. O fone também pode ser conectado ainda em paralelo com outros dois aparelhos de telefonia móvel. Quando há entrada de uma chamada, o aparelho automaticamente desliga a música e retorna em seguida. O aparelho tem um alcance de até 10 metros. Sua bateria dura 12 horas em uso e conta com uma frequência que varia de 2,402 a 2,480 Ghz.

Fabricante: Mobimax

Preço sugerido: R\$ 249,00

Onde encontrar:

www.mobimax.com.br

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Batman é sinônimo de sucesso também nos videogames?

As histórias em quadrinhos sempre foram uma ótima fonte para o desenvolvimento de jogos eletrônicos desde que os videogames existem. Geralmente os personagens que mais aparecem nos games pertencem as duas maiores editoras do gênero, DC Comics e Marvel. Por outro lado, nem sempre um jogo com os famosos heróis como protagonistas funciona com os fãs. Isso se deve geralmente a falta de investimento ou mesmo a pressa em lançar algo. Sendo assim, a responsabilidade de ser um grande jogo fica para o próximo lançamento, sendo agora a vez do Cavaleiro das Trevas segurar esse peso!

A esperança de um grande game recai sobre Batman: Arkham Asylum, que coloca o homem-morcego em uma difícil missão de controlar os pacientes do asilo onde se encontram os seus piores inimigos.

O PESO DA CAPA

O enredo do game usa elementos de praticamente todas as histórias do Batman, inclusive ele está sendo escrito por Paul Dini, roteirista de diversas histórias do "morcegão". A trama gira em torno do terrível Asilo Arkham, onde os internos, todos inimigos do Batman, tomaram conta do lugar. Agora cabe ao homem-morcego ir até o local e por ordem na casa. É claro que a rebelião tem como mentor a mente mais perversa de Gotham, o Coringa. Além dele, estão cotados outros nomes como Hera Venenosa, Pinguim, Espantalho, Charada, entre outros. Especula-se que o game seja repleto de ação do começo ao fim. Também não é pra menos!

RUMORES E PROMESSAS

O que se vem falando a respeito de Batman: Arkham Asylum, é que a jogabilidade será umas das melhores já vistas no gênero.

O jogador terá à sua disposição uma gama de possibilidades em relação a movimentação do protagonista, ou seja, Batman terá alguns ingredientes de jogos de furtividade como Metal Gear. Será possível a ele se movimentar furtivamente ou até esgueirar-se pelo escuro. Dizem também que talvez Batman ganhe "experiência" ao longo da trama, podendo melhorar ainda mais suas habilidades, mas nada foi confirmado. Puzzles também estariam inseridos na trama, o que evocaria o lado detetive do morcego fazendo com que o jogador seja inserido de forma profunda na trama.

VAMOS AOS FATOS

Uma imagem vale mais que mil palavras, não é mesmo? De acordo com essa premissa, já podemos chegar a algumas conclusões a respeito de como será efetivamente Batman: Arkham Asylum.

Entre os objetos que tradicionalmente o Batman usa, está uma espécie de óculos de raio-X que permite ver o que se passa em outros ambientes. Itens mais padronizados, como o clássico "batranguê", também estão no cinto de utilidades do morcego.

O que também podemos dizer é que toda a trama vai

se passar basicamente dentro do sanatório, limitando talvez as possibilidades.

Os combates terão ingredientes regados a simplicidade, sem muito preciosismo como combos exagerados, por exemplo. A ideia é focar no estilo de luta clássico de Batman que é basicamente soco e chute, sem coisas como

malabarismos e saltos cheios de acrobacias.

Agora só resta esperar e torcer para a produtora do game entregue aos fãs do morcego um game digno e que tire a má fama dos jogos com personagens de quadrinhos. 🦇

Fabricante Rocksteady Studios
Distribuidora Eidos Interactive
Gênero Ação
Lançamento 09/06/2009

POSITIVO

Muita ação em ambientes bem construídos e inimigos famosos.

NEGATIVO

Ainda falta informação, não sendo possível chegar a nenhuma informação concreta.



Ninguém escapa do Batman



Diversão sem limites! ■ o PSP o

PATAPON 2

O ritmo do game é ditado pela música

Já é de praxe que os ritmos musicais invadiram de vez o mundo dos games. Muitos títulos utilizam a música não só como forma de harmonizar o jogo, mas como ingrediente principal. Isso já foi visto em games como Donkey Konga, para GameCube, em que se jogava batendo em um par de bongôs; o clássico dos arcades Dance Dance Revolution, no qual o jogador tem que dançar seguindo exatamente

os passos, e os mais recentes, Guitar Hero e Rock Band. Em 2008 o PSP recebeu um título muito interessante que logo atraiu atenção dos jogadores. O game de nome Patapon usava e abusava da música, atraindo a atenção de gamers curiosos e ávidos por novidades. Em pouco tempo os pequenos guerreiros Patapon conquistaram uma legião de fãs.



MUITAS CORES E DIVERSÃO

O enredo do game gira em torno da tribo Patapon que tem de enfrentar diversos desafios pelo mundo. Se você não teve a chance de jogar o primeiro episódio, não se preocupe, o game tem diversas fases que servem como tutoriais. Basicamente você usará o ritmo musical para criar combos que vão gerar os ataques dos Patapons a seus inimigos. É importante que você tenha concentração, pois errar pode significar a derrota da tribo. Graficamente o game dá um show. Seu visual colorido, de certa forma, lembra um sucesso



de Wii chamado World of Goo. Agora só nos resta esperar por Patapon 2 que será tão interessante quanto seu primeiro capítulo, e não é pra menos!

Fabricante	Pyramid
Distribuidora	Sony
Gênero	Ação/Musical
Lançamento	05/05/2009
POSITIVO	Cores, ritmos e todos os ingredientes estarão de volta
NEGATIVO	Nada muito absurdo

Mais uma de Vin Diesel ■ o PS3 o

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

O que era bom ficou ainda melhor!

game The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena é uma espécie de remake melhorado e ampliado de Escape from Butcher Bay, um grande jogo de tiro que foi baseado no longa "Eclipse Mortal". No início todos achavam que esse game seria decepcionante, mas acabou se mostrando como um dos melhores do ano, graças a sua fórmula interessante e moderna. Dessa vez toda a parte técnica foi melhorada, como gráficos e sons. Além do jogo original, o game inclui a "expansão" Assault on Dark Athena, que começa exatamente de onde Escape from Butcher Bay parou.

Um outro detalhe bem interessante foi a inserção de jogos multiplayer, o que garante uma vida útil ainda maior para o game, que por si só já terá cerca de 20 horas de duração.

POR DENTRO DA DARK ATHENA

Na pele de Riddick – estrelado no cinema pelo ator Vin Diesel – você terá que enfrentar diversos desafios dentro da nave Dark Athena, que é comandada a punho de ferro pelo comandante Revas. A tripulação da nave foi criada por Revas, misturando humanos e componentes mecânicos, criando assim um exército de ciborgues.

Você terá que usar suas habilidades tanto de luta quanto de furtividade para sobreviver nesse perigoso ambiente, repleto de túneis escuros e corredores com guardas, além de outras criaturas não muito amistosas. Mas não se preocupe, pois Riddick conta com uma varie-

dade considerável de movimentos e artifícios que vão ajudá-lo e muito durante sua aventura. Entre elas está sua habilidade nata de enxergar no escuro, que será muito útil em diversos momentos.



Fabricante	Starbreeze
Distribuidora	Atari
Gênero	Tiro em Primeira Pessoa
Lançamento	07/04/2009
POSITIVO	Visual melhorado
NEGATIVO	Adição de um modo multiplayer que não oferece nenhuma novidade



OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Depois do enorme sucesso do primeiro game, a esperada sequência está surgindo

Operation Flashpoint, quando lançado em 2001, de cara fez muito sucesso, muito disso graças aos toques realistas dados com maestria pelos produtores. Como todo game de sucesso, logo vieram as expansões: Red Hammer e Resistance.

Agora, a sequência do game já está sendo produzida a todo vapor, levará você para uma guerra um tanto interessante: EUA contra China. O palco da batalha é uma ilha fictícia no Pacífico.

O HORROR DA GUERRA AO SEU ALCANCE

A produção de Dragon Rising promete fazer desse game um dos mais realistas no gênero guerra já visto até agora. Um exemplo disso é o fato de que apenas um tiro pode ser fatal se não for tratado no devido tempo. Um tiro na perna pode fazer você mancar através do campo aumentando a chance de ser atingido. A comunidade de jogadores ficou preocupada com essa

informação, já que supostamente a dificuldade do game seria consideravelmente grande, mas a Codemasters já afirmou que isso não é motivo de preocupação e que os jogadores terão muito a ganhar com isso.

Outro aspecto que impressiona no realismo são os detalhes gráficos nos cenários do game. Será possível ver a grama se mover com um alto nível de realidade quando um helicóptero levanta voo, ou mesmo reconhecer os jogadores por conta de detalhes em seus uniformes.

Fabricante	Codemasters
Distribuidora	Codemasters
Gênero	Tiro em primeira pessoa
Lançamento	26/05/2009

POSITIVO

O estilo realista do game promete ser um dos pontos altos

NEGATIVO

Muito tempo de produção



Praticamente um épico

PS3

FUEL

O jogo de corrida da Codemasters que promete revolucionar o gênero

Fuel é o mais novo game de corrida que está em fase final de desenvolvimento e será distribuído pela famosa Codemasters. Mas não pense que se trata de apenas mais um game de corrida, Fuel será "o" game de corrida.

Para começar, que tal pilotar seu bólido por cerca de 14 mil quilômetros quadrados? Isso mesmo, essa será a extensão do mundo virtual de Fuel, no qual você terá acesso livre a praticamente toda essa metragem. Depois de completo, o mapa de Fuel será o detentor de recorde de maior mapa já visto na histórias dos jogos de corrida. Além desse tamanho "titânico", Fuel proporcionará muitas surpresas e desafios aos pilotos virtuais.

PILOTANDO NO FIM DO MUNDO

Você terá uma variedade incrível de cenários. Eles vão de montanhas a desertos, tudo isso regado a manifestações devastadoras da natureza, como tempestades de raios, furacões, tsunamis, terremotos... O mais interessante é que tudo acontece em tempo real, ou seja, um furacão destruidor pode aparecer no meio da pista a qualquer momento.

Você estará no papel de um piloto que vive em um futuro onde o aquecimento global e a falta do petróleo causaram uma crise planetária sem precedentes. A humanidade quase desapareceu, alguns dos que restaram decidiram se tornar pilotos que adoram encarar a morte!

GIGANTE PELA PRÓPRIA NATUREZA!

De acordo com a produtora, não haverá limites para os jogadores. As corridas são baseadas em largar e ganhar, não importando o caminho que se faça.

Ainda de acordo com a produção, o tempo necessário para você



atravessar o mapa de Fuel de uma ponta a outra, será de aproximadamente duas horas e meia, lembre-se, isso em tempo real!



Fabricante	Asobo Studio
Distribuidora	Codemasters
Gênero	Aventura
Lançamento	12/05/2009

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

A volta do guerreiro PS3

BIONIC COMMANDO

Um clássico dos velhos tempos renasce em uma continuação de abalar as estruturas!

Ultimamente, as franquias que fizeram muito sucesso nos cinemas estão tendo seus remakes. Sexta-feira 13 é um dos exemplos desse setor, e é claro que no mundo dos games isso não seria diferente. Um dos grandes clássicos do passado que voltará totalmente adaptado a nova geração de consoles será Bionic Commando: Rearmed, que abalou na geração NES de 8 bits.

No entanto, não é só isso. Bionic Commando para PS3 será um game totalmente novo, feito como continuação direta do game clássico.

O HOMEM BIÔNICO

Você estará no papel do herói Nathan Spencer, um homem que tem um poderoso braço biônico e vive em uma cidade completamente devastada por ataques nucleares. O braço de Nathan serve para mais coisas do que bater em seus inimigos, com ele você poderá se pendurar na maioria das estruturas e até mesmo lançar coisas, como veículos, por exemplo. Além disso, você ainda terá a chance de encontrar algumas melhorias pelo mapa que poderão ser acopladas ao braço.

A jogabilidade não é complicada, mas vai ser preciso um certo tempo para se acostumar. Para se ter uma ideia, em determinados inimigos,

você terá que fazer diversas análises de como acabar com ele. Precisão na hora de mirar, localizar pontos exatos para atingi-lo, arma a ser utilizada, tática para a luta... Tudo isso parece complicado demais, não é? Mas não se preocupe, apesar de muitas opções, a jogabilidade acaba se tornando intuitiva ao longo do game.



Fabricante	GRIN
Distribuidora	Capcom
Gênero	Ação
Lançamento	19/05/2009

POSITIVO

Game bem construído que promete deixar os gamers muito satisfeito

NEGATIVO

Há meses não há uma notícia concreta sobre data de lançamento

Guerra espacial PS3

RED FACTION: GUERRILLA

Os conflitos em Marte estão apenas começando nessa sequência de tirar o fôlego

Red Faction se mostrou muito atraente logo no seu lançamento, arrebatando muitos fãs. Logo surgiu a dúvida se uma sequência conseguiria alcançar o mesmo sucesso. Até agora, com as informações liberadas pela Volition, tudo indica que Guerrilla será tão arrebatador – e ainda mais dinâmico – quanto o primeiro Red Faction. Quer saber como? Então destrua as construções que aparecerem a sua frente, por exemplo. Você verá uma demolição com toques de realidade que impressionam, e esse é apenas um exemplo do que vem por aí.

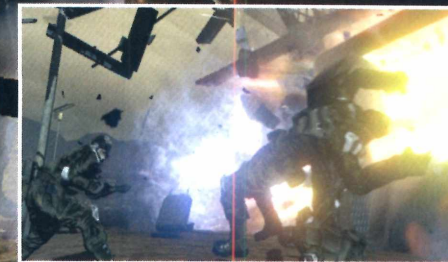
O OUTRO LADO DA MOEDA

Você será Alec Mason, que acabou de sair da Terra em direção a Marte para tentar encontrar seu irmão Dan, que prometeu um emprego nas

minas do planeta vermelho. Quando os dois se encontram, Alec logo descobre o verdadeiro “trabalho” de seu irmão: o de fazer parte de uma espécie de milícia conhecida como Red Faction. O objetivo do grupo é lutar contra as forças opressoras que controlam Marte. O irônico dessa história é que a força opressora que controla o planeta é justamente a EDF (Earth Defense Force), os heróis do primeiro jogo! O poder corrompeu a EDF fazendo os mocinhos tornarem-se vilões.

DESTRUIR E CONQUISTAR!

Depois de entrar para a Red Faction, suas missões consistirão em demolir coisas. Alec será convocado para pôr abaixo importantes estruturas da EDF, diminuindo seu poder em Marte. E isso poderá ser feito de muitas formas diferentes e divertidas. Espera-se um motor de física poderoso entre outros ajustes para certos bugs que se percebe em vídeos demonstrativos.



Fabricante	Volition Inc.
Distribuidora	THQ
Gênero	Tiro em 3ª pessoa
Lançamento	02/06/2009

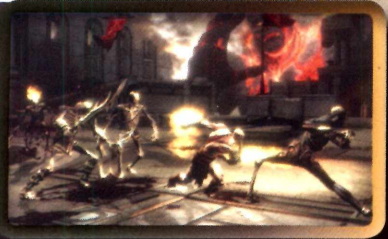
POSITIVO

A possibilidade de destruir praticamente qualquer construção

NEGATIVO

Alguns bugs são muito claros nos vídeos de demonstração

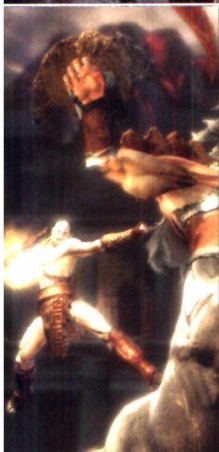




GOD OF WAR III

Épica e visceral: assim será a estreia de Kratos no PS3

O silêncio na floresta é cortado com os passos de um guerreiro em velocidade e fúria, seu caminho percorrido é um rastro de sangue e pedaços de corpos mutilados. Uma orla de inimigos vem em sua direção e na mesma velocidade em que chegam eles partem, como pedaços inanimados de carne voando pelo ar. Na frente desse massacre está o general espartano Kratos, sua sede por sangue e vingança o impulsiona a destroçar qualquer um que se coloque em seu caminho: esqueletos, ciclopes, serpentes gigantes e até deuses. A floresta começa a se inclinar enquanto a câmera se afasta e revela que todo aquele cenário nada mais é do que as costas de um imenso Titã que escala lentamente o glorioso Monte Olimpo, reduto sagrado dos Deuses, o destino do guerreiro, o destino da história em God of War III.





WAR

Após um longo tempo de espera finalmente Kratos dará as caras no PS3. Nós da revista PlayStation tivemos a oportunidade de conferir de perto algumas das novidades desse próximo lançamento da franquia, que ainda não tem previsão de lançamento, mas já começa a deixar a todos com água na boca (ou seria melhor dizer sangue na boca?).

Nova plataforma, novos elementos

Quatro novos elementos são explorados em God of War III com a finalidade de aperfeiçoar a jogabilidade do game, elementos esses que certamente serão destaques nesse novo episódio.

A começar pelo modo de jogo "Titan", onde os níveis se passam no corpo de Titãs e, assim como em Shadow of Colossos, nosso guerreiro enfrentará mudanças drásticas de direção dependendo do movimento do gigante. Imagine que de um segundo para outro o chão irá virar um penhasco e você estará caindo! Será mais ou menos assim, isso trará uma interação muito mais dinâmica do personagem com o cenário.

Outra novidade é a possibilidade de "montar" nos inimigos.

Vale a expectativa!

A última aparição do lendário general Kratos foi no episódio para PSP God of War: Chains of Olympus. Na época o game foi tão elogiado, que diversos reviews e análises chegaram a dizer que valeria a pena comprar um PSP apenas para jogar o título. Com uma série de boas qualificações em todos os antecedentes, o terceiro episódio da série não poderia deixar de ser tão esperado. Ainda não podemos dizer que God of War III é tão bom que valha comprar um PS3 apenas para jogá-lo, mas desde já podemos classificá-lo como "indispensável".

Kratos poderá subir em ciclopes e usá-los para destruir exércitos inteiros, se pendurar em pássaros e acessar lugares antes inalcançáveis, ou mesmo mergulhar como uma bomba contra os inimigos. Cada montaria trará novas possibilidades de movimentos e utilização no game. Infelizmente o tempo de vida e utilização dessas montarias é bem pequeno, pois para fazer com que eles obedeçam, o careca usa alguns métodos de tortura nada carinhosos.

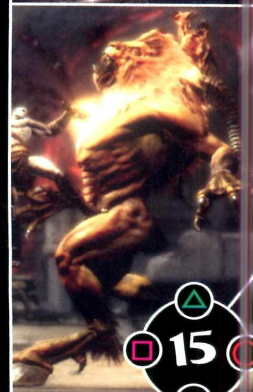
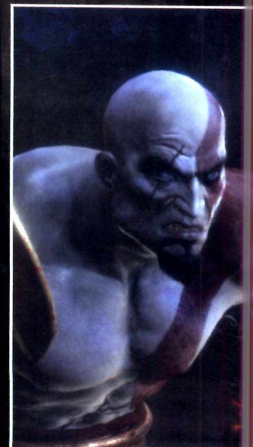
O manejo das armas também ganha novas características, agora o espartano poderá trocar as armas durante os combos, o que abre um leque ainda maior de possibilidades de golpes, além de novos modelos de armas que são incorporados durante todo o trajeto.

Com todos esses elementos, os movimentos de Kratos precisariam ser aprimorados, e por fim, a quarta novidade em jogabilidade são as novas ações que o personagem poderá executar. O sistema de batalha foi incrementado e repensado, tendo em vista que agora você terá exércitos inteiros para derrubar e ataques de diferentes inimigos ao mesmo tempo para esquivar.

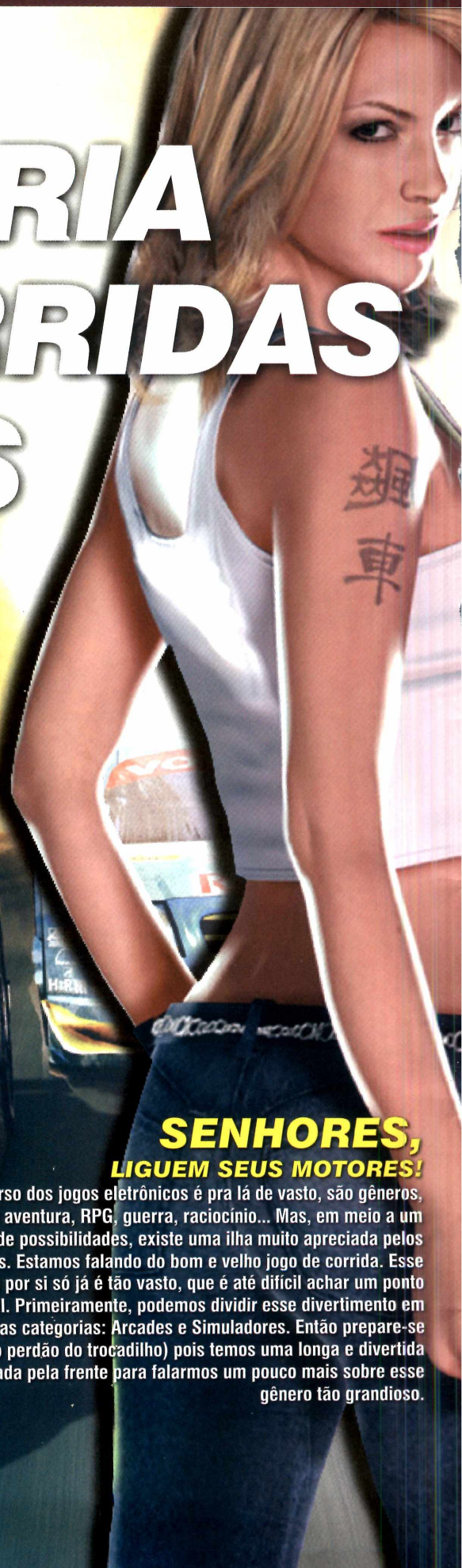
A aparência de um Deus

Ao falar de God of War na plataforma PS3 estamos também falando da inovação e evolução gráfica da franquia. Cenários que exaltam toda a beleza mitológica da trama, riqueza de detalhes nos personagens e câmeras que se movem cinematograficamente durante todo o tempo. Esses elementos visuais mesclados a uma trilha sonora que acentua cada momento com orquestras e vocais grandiosos trazem para God of War III a ambientação perfeita.

Ao levarmos em conta todas as características da apresentação do game: Jogabilidade aprimorada, uma trama envolvente, gráficos e sonoridade impecáveis podemos concluir que God of War III, mais do que merecidamente faz jus ao nome desta sessão e vai além, promete ser um jogo para marcar época.



A HISTÓRIA DAS CORRIDAS VIRTUAIS

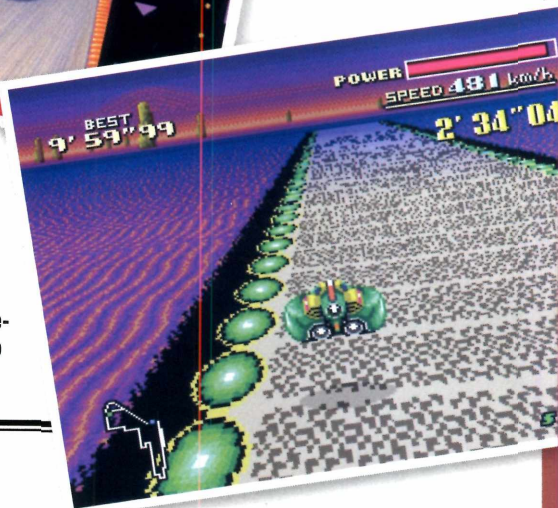


SENHORES, LIGUEM SEUS MOTORES!

O universo dos jogos eletrônicos é pra lá de vasto, são gêneros, como aventura, RPG, guerra, raciocínio... Mas, em meio a um mar de possibilidades, existe uma ilha muito apreciada pelos gamers. Estamos falando do bom e velho jogo de corrida. Esse gênero por si só já é tão vasto, que é até difícil achar um ponto inicial. Primeiramente, podemos dividir esse divertimento em duas categorias: Arcades e Simuladores. Então prepare-se (com o perdão do trocadilho) pois temos uma longa e divertida estrada pela frente para falarmos um pouco mais sobre esse gênero tão grandioso.

E NA PRIMEIRA FILA...

Bom, uma coisa é certa, o primeiro ponto a ser levado em consideração é o fato de que nem sempre houve tanta qualidade nos jogos de corrida como estamos habituados a ver atualmente. O primeiro ponto a mencionar é que, nos primórdios do videogame, os gráficos não eram tão incríveis e vivos e a jogabilidade tão ágil e gostosa (como o saudoso F-Zero ou Top Gear do SuperNES ou até F-1 Granprix dos velhos arcades); com toda a tecnologia disponível hoje, os games de corrida são capazes de surpreender até mesmo os jogadores que não gostam ou não se interessam por esse gênero. Com certeza a base para todas essas belezas tecnológicas foram os grandes games do passado, servindo como um pilar de inspiração para os designers e produtores do nosso século. E a coisa chegou a tal ponto, que um moderno game de corrida é capaz de proporcionar a emoção de cada curva ou o frenesi da ultrapassagem. Chegou-se ao ponto em que técnica, sabedoria e um certo conhecimento também são essenciais na hora de preparar o seu "possante" virtual; um breve treinamento antes de cada disputa e, é claro, uma boa colocação entre os demais competidores. Todos esses detalhes unidos a outros fatores pessoais fazem dos jogos de corrida não só mais um entretenimento empolgante, mas às vezes até estratégico e quase real.



LUZ VERDE. LARGARAM!

Se você é "das antigas", então com certeza deve se lembrar do som produzido pelos motores nos primeiros games de corrida. Eles eram bem simples, apenas uns "vrumms" e "beeps". E o que dizer dos gráficos? Os carrinhos nada mais eram do que pontos enormes com menos de 16 cores se movendo precariamente de um lado para o outro da tela!

No entanto, apesar da extrema simplicidade, os jogos de corrida de antigamente agradavam em cheio, da mesma forma que qualquer outro gênero daquela época, afinal estamos falando de videogame!

Enfim, numa atitude quase arqueológica, escavamos um baú de antiguidades e retiramos de lá o velho Atari 2600 para mais uma vez dar vida àqueles clássicos saudosos que fizeram parte da juventude de muitos e contribuíram para a existência dos clássicos de hoje.

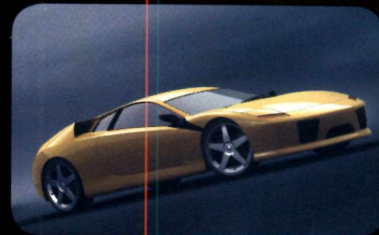
Lá pelos idos de 1983, a novidade era Enduro da Activision, com suas etapas cheias de desafios como dirigir a noite, sob neblina

e até mesmo neve. Até hoje ele proporciona muita diversão a qualquer jogador. A simplicidade e desafio presentes a todo o momento no game conquistou fãs de todas as idades e foi um dos primeiros a deixar uma contribuição significativa para o gênero. Mas não foi apenas no Atari que os jogos de corrida deram o ar da graça. As máquinas de "flipperama" também foram berço do nascimento de um outro grande clássico. Seu nome? Pole Position. O jogo da Namco começava inovando pela cabine com volante e pedais que mais tarde viria a ser adaptada para diversos games de corrida. Com o tempo, o game acabou migrando para plataformas como Intellivision, Commodore 64, Commodore VIC-20, Atari 800, TI 99/4A e finalmente no PC, para DOS. Foi assim que o game se consagrou e abriu as portas do gênero para a maioria do público.

Outra empresa que fez muito pelo gênero foi a SEGA. Um dos games da empresa que ganharam seu lugar no hall da fama, já no início da década de 90, foi Virtua Racing, um sucesso inovador nos arcades. Foi questão de tempo até o Mega Drive receber a sua versão do game, depois foi a vez do "32X" ganhar a versão "Deluxe" que vinha com dois carros novos e mais pistas.

ACELERANDO EM DIREÇÃO A REALIDADE

Todos esperavam por mais e mais evoluções, quando veio a era 3D tudo mudou radicalmente. Os jogos que gostávamos começaram a perder carisma para ganhar visual. Claro que os games de corrida também se beneficiavam dessa mudança e foram ficando cada vez com ares de realidade. Um exemplo disso é Ridge Racer 6 do Xbox 360 ou TOCA Race Driver 3 para PC.



Ambos parecem mais um filme do que um game propriamente ditos. Dezenas de inovações depois, o gênero alcançava um patamar nunca imaginado antes. A interatividade agora era um dos pontos altos, tudo no carro era "fuçável", de motor a pintura. Então vieram os motores de física, proporcionando aos jogos de corrida uma jogabilidade acima da média. Entre os adoradores do gênero, Virtua Racing foi o ponto onde o passado e o futuro se dividiram.



DÉCADA DE 90 A 100 POR HORA!

Os anos 90 ficaram marcados na história dos videogames, primeiramente por ter sido a era de ouro dos consoles e segundo por ter sido recheada de grandes jogos de corrida. Um dos ícones desse período era Mônaco GP, o primeiro que começa a introduzir no mercado o estilo simulador, ainda muito rústico e com poucas opções como, por exemplo, a possibilidade de escolher um carro com quatro ou sete marchas.



Nos anos 90 também veio Fórmula 1 World Circuit, da Micropose. O game foi lançado para Amiga e PC e permitia que os jogadores disputassem a temporada de 1991 com direito a treino preparatório, sessões cronometradas que duravam até duas horas reais, warm-up e a corrida propriamente dita que tinha o número de voltas de um GP de verdade! Ainda na categoria F-1, outro grande nome foi Nigel Mansell's World Championship Racing para o SuperNES. Top Gear, principal game da Kemco na época, fazia a "molecada" ficar grudada na frente da TV! Além de jogabilidade e carisma, outro motivo para Top Gear conseguir seu lugar ao sol foi sua trilha sonora que pode ser cantarolada facilmente até hoje. Não podemos continuar rodando pelo passado sem mencionar outro nome importantíssimo para a categoria, Daytona USA da SEGA. Esse jogo fez e ainda faz um grande sucesso. É muito fácil ver a garotada nos shoppings ou casas de fliperamas disputando em suas pistas ao invés de curtiem outros games parecidos e mais novos.



Pouco tempo depois, em 1994, a Electronic Arts, percebendo o vertiginoso crescimento do gênero, decidiu que iria entrar de sola e lançou alguns games para a plataforma da Panasonic, o 3DO. O mais significativo foi Road & Track Presents: The Need for Speed ou apenas Need for Speed. Nascia ali uma lenda dos games do gênero e de cara já apresentava oito dos mais desejados carros do mundo. Além disso, cenários, jogabilidade e todos os outros detalhes permitiram que NFS se tornasse uma mania entre os jogadores. Já em 1996 surgiu outra franquia que se tornaria uma das melhores já criadas, Ridge Racer. Logo de cara o game chegou destronando outros games menos significativos da época, isso graças ao seu estilo arcade simples e emocionante. A meta de RR era disputar posições com os líderes do momento, Daytona e Need for Speed.

VELOCIDADE E MUITO ROCK'N'ROLL!

Em meio a tantos estilos, eis que de repente surge um game que arrebatou todos os jogadores daquela época e marcou uma geração com muita velocidade, duelos alucinantes e muito rock! Lançado pela Blizzard, Rock'n'Roll Racing, do SuperNES, chegou apresentando uma jogabilidade diferente chamada de "Top Head Racing", na qual você pilota seu veículo vendo ele de lado e a uma certa distância. A jogabilidade de RRR era simplesmente sensacional, isso sem falar de gráficos, diversão, narração incrível das corridas e trilha sonora que era ótima (para não dizer perfeita) com músicas como: Paranoid do Black Sabbath ou Born to be Wild do Steppenwolf. Esse é um dos poucos games que não ganhou uma continuação ou um remake. E sinceramente, é melhor que continue assim.



EVOLUÇÃO A KM/H

Tecnicamente, com o passar dos anos, os games de corrida sofreram alterações radicais, permitindo ao jogador sentir-se inserido totalmente dentro do carro e do mundo a sua volta. As pistas projetadas passaram a fazer a diferença na hora da corrida, principalmente no estilo simulação. Como um piloto real, conhecer todos os detalhes da pista pode fazer toda a diferença. As produtoras deram a mão e os jogadores queriam o braço todo! Logo, elas se empenharam em melhorar esse universo cada vez mais, mas, por incrível que pareça, algumas produtoras tentaram andar pela contramão. Um exemplo é C1 Circuit, do PlayStation, que chegou a ser eleito como um dos piores jogos de corrida que já tiveram o azar de inventar. Por outro lado, a diversificação também fez sucesso, é o caso de Crazy Taxi, que inovou nos gráficos, jogabilidade e trilha sonora com bandas como Offspring e Bad Religion, San Francisco Rush 2049, com um som eletrônico "do bom"; Metropolis Street Racer, que misturou cenários digitalizados e boa música, e por último, mas não menos importante, Wipeout, que atacou no campo das corridas futuristas. Vale mencionar também Gran turismo 2, outro jogo que deixou boas impressões.



MAS AFINAL, QUAL É A DIFERENÇA ENTRE SIMULADOR E ARCADE?

Bem, a questão aqui é bem simples. O estilo arcade (não confunda o gênero arcade com as antigas máquinas popularmente conhecidas como fliperamas. Nos EUA, elas são chamadas de arcades) caracteriza um jogo em que o jogador tem maior liberdade para se divertir, sem ter que ficar se preocupando com detalhes profundos. A ordem é descontrair e acelerar sem muito compromisso, apenas o de vencer a corrida e os amigos!

Com a evolução da tecnologia, adição de gráficos 3D, física realista entre outros, o

gênero estava pronto para receber mais um estilo, a simulação. Um ícone máximo aqui é Gran Turismo. Esse jogo permite tantas possibilidades, que um jogador iniciante pode se sentir intimidado. Tudo no veículo pode ser alterado, e essa é a característica principal dos simuladores. De calibragem dos pneus a correção do câmbio, o jogador tem que fazer um curso relâmpago de mecânica virtual para poder aproveitar o game de forma total!

Um detalhe que vale a pena mencionar é que os acessórios são muito importantes

para “mergulhar” o jogador no mundo das corridas, mas não pense que os acessórios “fazem” o gênero. Um conjunto de volante e pedais não é obrigatório para curtir um simulador, mas há de se considerar que certos simuladores ficam inviáveis sem eles, é o caso de GT Legends. É pouco provável que você consiga dominar o game com apenas o joystick. Da mesma forma nem todos os arcades pedem um volante, já que eles não exigem esse nível de realidade e um volante, nesse caso, pode mais atrapalhar do que ajudar.

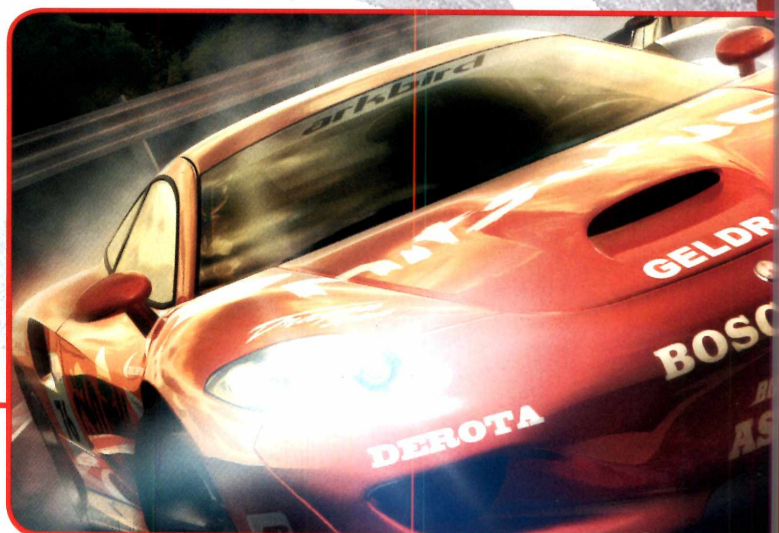
Veja uma pequena lista com os nomes mais conhecidos e apreciados dentro de cada um dos estilos do gênero corrida:

SIMULADORES

- GP 4
- TOCA Race Driver 3
- Gran Turismo
- GT Legends
- GTR

ARCADES

- Project Gotham Racing 3
- Mario Kart – Eleito pelos editores do livro Guinness como o jogo mais influente da história!
- OutRun
- Ridge Racer
- Burnout
- Crashday
- Need for Speed



A ESTRADA PERCORRIDA POR NEED FOR SPEED

A saga desse game é admirável, talvez mais que qualquer outro. Toda sua história é feita de altos e baixos, indo do sucesso ao quase fracasso total. Porém, mesmo aos trancos e barrancos, um dos principais títulos da EA sempre se manteve presente na vida dos jogadores. Do seu lançamento até hoje já são 15 anos percorrendo uma longa estrada e ao que parece, não terá fim tão cedo.

O primeiro game apresentava gráficos bem interessantes para a época, afinal estamos falando de 1994, um período dominado pelos consoles de 16 bits. O 3DO da Panasonic, com seu inovador sistema de jogos em CD, possibilitou um visual como nenhum outro, dando um brilho especial ao novato Need for Speed. Em pouco tempo todos que tinha acesso ao console logo queriam por suas mãos em Ferraris, Porches e Lamborghinis apresentados pelo jogo. Veja os lançamentos da série nesses 15 anos de vida:

- Road & Track Presents: The Need for Speed (1994) – A inauguração em grande estilo
- Need for Speed II (1997) – Marcava a estréia do game no estilo Arcade
- Need for Speed: V-Rally (1997) – Um dos piores da série
- Need for Speed III: Hot Pursuit (1998) – Perseguições policiais a toda velocidade
- Need for Speed IV: High Stakes (1999) – Surgia a possibilidade de ganhar dinheiro e fazer upgrades nos carros
- Need for Speed: Porsche Unleashed (2000) – Focado apenas nos carros Porsche indo de modelos 1950 a 2000
- Need for Speed: V-Rally 2 (1999) – Continuação do “fracasso” tendo melhor recepção dessa vez
- Need for Speed: Hot Pursuit II (2002) – Entre um “pega” e outro com a polícia, o primeiro game se saiu melhor
- Need for Speed: Underground (2003) – A nova geração da série chegava para arrebatador milhões de jogadores. A era “Tuning”.
- Need for Speed: Underground 2 (2004) – Mais do mesmo piorado
- Need for Speed: Underground Rivals (2005) – Mais do mesmo com novos carros
- Need for Speed: Most Wanted (2005) – Um dos melhores da série, trazia de volta as corridas contra a polícia
- Need for Speed: Carbon (2006) – Muita customização e corridas noturnas cheias de perigo
- Need for Speed: Carbon Own the City (2006) – Continuação de “Carbon” exclusiva para PSP
- Need for Speed: ProStreet (2007) – A volta da inovação e do toque de realismo na série, mas um pouco cansativo
- Need for Speed: Undercover (2008) – O resgate dos elementos clássicos da série: velocidade, customização e perseguições
- Need for Speed: Shift (2009) – Um belo simulador ao estilo “Grid” no qual se pode ver o cockpit do carro.

Estamos chegando ao final do nosso passeio no mundo dos games de corrida. Ainda poderíamos falar de muitas coisas, mas o que importa de verdade é que além de toda a diversão que já tivemos até hoje com esses jogos, é ótimo imaginar o que ainda está por vir ao longo da estrada!



NOTAS RÁPIDAS

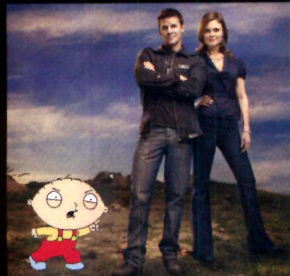


Banco Imobiliário no cinema

O consagrado diretor de "Blade Runner", Ridley Scott, foi escalado para ser o diretor da versão cinematográfica do jogo de tabuleiro conhecido pelos brasileiros como "Banco Imobiliário". O roteiro será de Pamela Pettler, a mesma da animação "A Noiva Cadáver". Scott recebeu recomendações de adaptar o roteiro em uma situação futurista. Difícil imaginar como será esse filme, não é?

Family Bones

Uma tradição nas séries de TV são os "crossover", em que personagens de um seriado fazem participações especiais em outro. O mais novo – e bizarro – crossover entre séries será de Bones e o desenho animado Family Guy. Já próximo ao fim da quarta temporada, o personagem de Boreanaz, o agente Booth, vai passar por uma situação na qual terá fortes alucinações, é aí que ele vai acreditar que está vivendo dentro do desenho e acabará fazendo amizade com o pequeno Stewie.



Daft Punk na trilha sonora do novo Tron

Todo mundo já sabe que o clássico filme de ficção científica "Tron – Uma Odisséia Eletrônica" vai ganhar uma continuação, mas o que nem todo mundo sabe é sobre quem vai cuidar da trilha sonora do filme. A resposta é Daft Punk, o dueto francês de música eletrônica que inovou o gênero. O filme será rodado totalmente em 3D e as filmagens começam ainda esse ano, com lançamento previsto para 2011.

QUE .AL UMA PAUSA?

Agora que você já está praticamente por dentro de todas as novidades do mundo dos games, é hora de dar uma espiada no que está acontecendo ao redor do mundo em relação a outras mídias de entretenimento, como cinema, livros, quadrinhos, música, internet...

CINEMA

Legendagem de filmes 3D é problemática

Quem já teve a oportunidade de assistir a um filme 3D em uma das 34 salas disponíveis no país, deve ter percebido a ausência de filmes legendados. Mas a falta desse recurso não se trata apenas da preferência do público, e sim uma questão técnica. Engenheiros da indústria do cinema ainda estão trabalhando em uma forma adequada de se legendar um filme 3D, já que até agora nenhum teste foi bem sucedido. As legendas podem afetar a imersão, proposta principal de um filme 3D, e adequá-las de forma correta encareceria ainda mais esse tipo de filme. No Brasil já foram lançados em cinemas 3D filmes, como Bolt – Supercão, Coraline e Dia dos Namorados Macabro, todos dublados.



INTERNET

Blog fantasmagórico

Um psicólogo britânico chamado Richard Wiseman lançou um blog na rede para que os leitores enviem fotografias com supostos indícios de aparições de fantasmas. Wiseman se diz especialista em desvendar "cientificamente" essas supostas aparições. A ideia do psicólogo é colher material para sua apresentação em um festival de ciências, onde vai debater sobre a "ciência dos fantasmas". Veja você mesmo e tire suas dúvidas no endereço scienceofghosts.wordpress.com/. E você, acredita em fantasmas?



DVD

Jaspion em terra brasilis

Atenção, amantes do herói japonês. A distribuidora Focus Filmes anunciou sobre o lançamento do DVD de Jaspion no Brasil a partir do dia 29 de abril de 2009. O primeiro volume contendo 5 DVDs com os primeiros 23 episódios conta com duas versões: uma Edição Especial (box simples) e uma Edição de Colecionador (lata incluindo um boneco), além de discos avulsos. O box completo tem cerca de 570 minutos. Conta com um formato de tela fullscreen e, nos extras, encontram-se trailers e uma galeria de fotos. A Focus pretende lançar todos os 46 episódios em duas caixas. Os DVDs contam com a dublagem original do dublador, ator e apresentador de TV Carlos Takeshi.

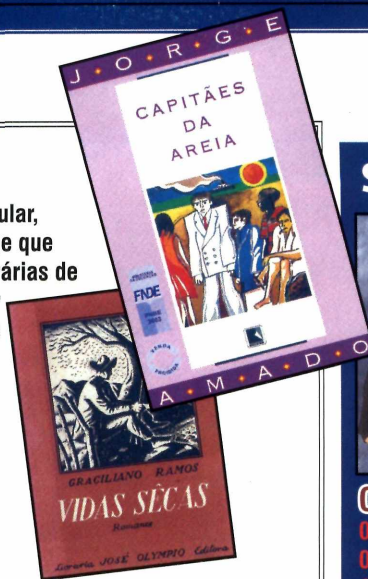


LITERATURA

Desligue o videogame e vá ler um livro!

Se você é estudante e está pensando em prestar um vestibular, então já sabe que a maioria das universidades do País exige que os vestibulandos leiam uma certa quantidade de obras literárias de grande importância. A maioria dos alunos acaba por deixar tudo para a última hora e ficam dependendo das chamadas "muletas", que são resumos dos livros. Então, saiba de antemão alguns dos títulos mais pedidos para já ir se preparando para 2010. São eles:

- "O Cortiço", de Aluísio Azevedo
- "Capitães de Areia", de Jorge Amado
- "Auto da Barca do Inferno", de Gil Vicente
- "Dom Casmurro", de Machado de Assis
- "Vidas Secas", de Graciliano Ramos
- "Memórias de um Sargento de Milícias", de Manuel Antônio de Almeida

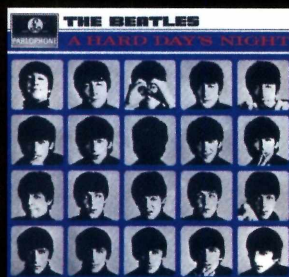


Capas de discos com LEGO

Já faz tempo que os pequenos blocos de LEGO deixaram de ser um simples brinquedo para se tornarem coisa "séria". Um exemplo é a recriação das capas de diversos discos famosos feitos por artistas de todo o mundo. O site www.thetoyzone.com compilou várias dessas obras. Confira aqui dois exemplos dos clássicos discos A Hard Days Night dos Beatles e The Division Bell do Pink Floyd!



compilou várias dessas obras. Confira aqui dois exemplos dos clássicos discos A Hard Days Night dos Beatles e The Division Bell do Pink Floyd!



CURIOSIDADE

HQ

Speed Racer em quadrinhos

O carismático Speed Racer acelerou pela primeira vez nas páginas dos quadrinhos japoneses, ou mangás, em 1966. De lá para cá o jovem piloto ganhou versões para a TV e, recentemente, para o cinema. Agora Speed e seu versátil veículo Mach 5 vão novamente ganhar as páginas dos quadrinhos para mostrar ao público brasileiro como foi seu surgimento. Serão lançados dois volumes, um programado para o final de julho e outro para setembro. A história da versão brasileira foi a mesma apresentada em 1966 pelo desenhista e roteirista Tatsuo Yoshida, a qual o leitor é apresentado a Speed e perceberá sua vontade de ser o melhor piloto do mundo!



SHOWS



Oasis

07/05 – Rio de Janeiro
09/05 – São Paulo
10/05 – Curitiba
12/05 – Porto Alegre

Heaven & Hell

15 e 16/05 – São Paulo
17/05 – Rio de Janeiro



Bridgestone Music Festival

14, 15 e 16/05 – São Paulo

McFly

21/05 – Manaus
23/05 – Fortaleza
24/05 – Recife
28 e 29/05 – São Paulo
30/05 – Rio de Janeiro
02/06 – Porto Alegre

The Sisters of Mercy

05/06 – Curitiba
06/06 – São Paulo



Angra e Sepultura

09/05 – São Paulo

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

PS3

ASSUSTADORAMENTE
INCRÍVEL!

RESIDENT

INTRODUÇÃO

A ameaça biológica ainda não acabou. Quando a ameaça de Resident Evil parecia ter sido destruída, chega um novo terror de dar calafrios nos jogadores. Chris Redfield, o herói já conhecido de Resident Evil, seguiu o caminho do mal literalmente ao redor globo. Depois de se juntar a uma nova organização, Chris vai até a África, onde a última ameaça em bioterrorismo está literalmente transformando pessoas e animais da cidade em criaturas enlouquecidas. Ele se junta a uma nova parceira, Sheva Alomar, que fornece a sua força, inteligência e habilidade em atirar para a sua missão.

CAPÍTULO 1-1: CIVILIAN CHECKPOINT



O início consiste num tutorial para lhe mostrar as principais interações com o jogo. Volte para Sheva e continue pela estrada; entre pelos fundos do açougue, fale com o velho e pegue as pistolas na maleta, em seguida, empunhe a pistola. Aguarde as instruções do velho, desça a escada saindo pela outra porta e examine rapidamente o cadáver onde estavam os corvos. Entre pela porta mais próxima, quebre a caixa de madeira usando a faca e pegue a green

herb. Deixe o local, corra para acompanhar Sheva, suba a escada e entre pela porta de onde vem os gritos. Atire no zumbi. Siga para o outro cômodo, pegue munição de pistola e salte pela janela. Corra para a única porta aberta de modo a escapar dos vários zumbis. Pegue a red herb e arrombe a porta com a ajuda de Sheva. Salte na abertura do piso, cruze a local estreito e suba a escada de mão. Recolha vários itens, saia pela porta. Caminhe alguns metros, salte para o nível abaixo, recolha mais itens e entre pela porta.



EVIL



A partir de agora, fique atento e sobreviva até a chegada do helicóptero.

Algumas dicas:

- Recolha as muitas munições espalhadas e também uma arma melhor dentro da maleta.
- Não desperdice balas com o zumbi gigante, prefira correr dele.
- Fique à média distância dos tonéis explosivos e atire assim que tiver uma boa quantidade de zumbis por perto.
- Corra o tempo todo, salte pelos telhados, entre e saia pelas janelas.

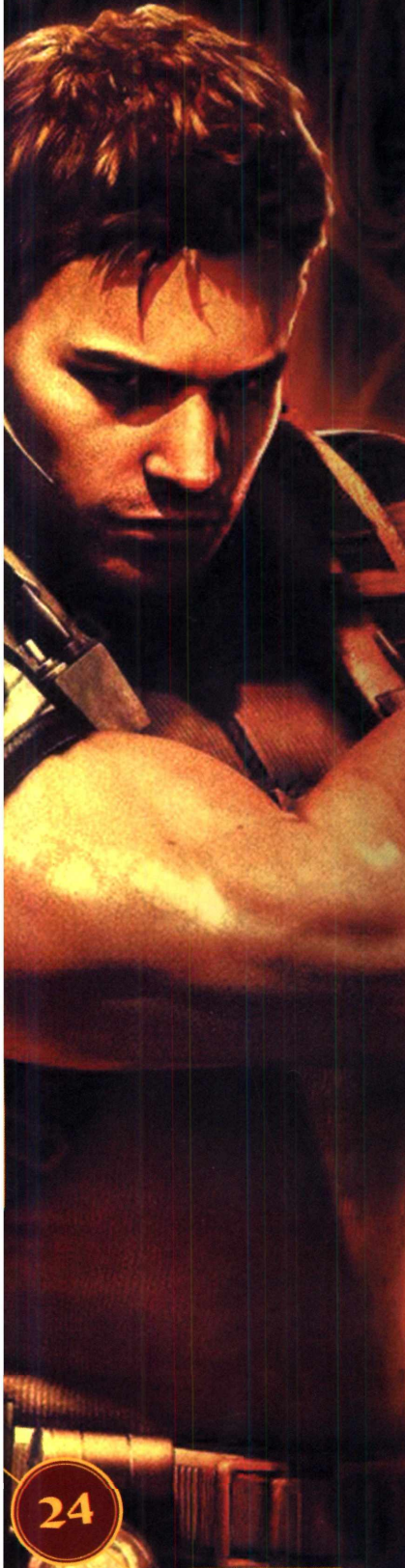
CAPÍTULO 1-2: PUBLIC ASSEMBLY

Prossiga pelo portão que foi explodido, acompanhe Sheva pelo único caminho disponível e abra o portão que fica próximo de uma escada de mão (use-a apenas para recolher um item). Encontre uma escada de mão quebrada e ajude Sheva a subir, assim você verá algo brilhando, mas inacessível no momento. Siga pela esquerda, mate todos os zumbis e saia por outra porta. Uma garota loira aparece pedindo socorro dentro de uma casa;



siga para lá, porém ela já se transformou em zumbi: atire na cabeça dela e depois no tentáculo várias vezes. Fuja dos zumbis e abra a porta com a ajuda de Sheva.

Explore o local escuro, suba as escadas e encontre o soldado americano morrendo. Saia e tome o elevador. A porta a sua frente requer uma chave, então siga pelo corredor à esquerda e pegue a furniture key com o cadáver e apenas confira a existência de um painel para o incinerador. Tente abrir a porta trancada



com a furniture key, todavia uma criatura surgirá. Caminhe até o painel de controle do incinerador e dê a ação para Sheva apertar o botão do painel – ela ficará em posição, mas não o fará até que você peça. Atraia a criatura para dentro do incinerador, saia pela outra porta e mande Sheva ativar as chamas. Finalmente destranque a porta e tome o elevador.

CAPÍTULO 2-1: STORAGE FACILITY

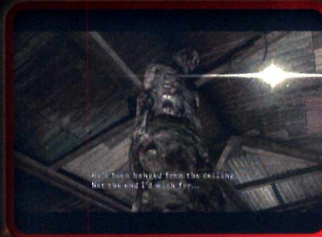
Antes de abandonar o local, pegue a MP5 na caixa e perca um tempo lendo as instruções de como dar comandos para sua parceira através de dois tutoriais. Caminhe entre os contêineres, atire nas minas posicionadas para detonar assim que houver contato. Aproveite para recolher os itens espalhados, principalmente dentro de barris. Suba a escada, caminhe sobre os contêineres e salte para o outro lado. Tente acabar rapidamente com os cachorros antes que eles rodeiem você. Atire nos tonéis explosivos para acabar com o zumbi grandioso e peça para que Sheva o ajude a abrir o portão.



Salte o desnível da ponte e atire no tonel explosivo mais próximo assim que o caminhão vier em sua direção – a explosão o fará tombar. Desça a escada à esquerda assim que chegar ao



final da ponte. Entre no esgoto, atire nos cães e nas criaturas voadoras que saem de dentro dos corpos dos zumbis. Atire no cadeado da porta, prossiga por mais uma seção escura do esgoto e suba a escada de mão. A porta para o pier exige uma chave que está numa das casas: salte pela janela, encontre a chave junto ao cadáver e atire para derrubá-la. Acabe com todos os zumbis com a ajuda do helicóptero. Prossiga para a outra parte do cais, pegue um rifle na casa de barcos e abra o portão.



Acabe com mais alguns zumbis, contorne o local pela esquerda e entre no prédio. Suba toda a escadaria, alcance a beirada do último andar e ajude Sheva a saltar para o outro lado. Desça um andar e atire nos zumbis para ajudar Sheva. Ela abrirá a porta embaixo para você. Siga pelo corredor à esquerda e surgirá um zumbi com uma motosserra, além disso, ele guarda guard's key.



A melhor forma de matá-lo e atirar nos tonéis explosivos assim que o zumbi estiver próximo, repita com todos os tonéis explosivos do local. Utilize a chave na porta à frente e curta a animação dos zumbis motoqueiros e fique atento para pressionar os botões que surgem na tela.

CAPÍTULO 2-2: TRAIN STATION

Enquanto estiver mexendo no inventário, certifique-se de manter uma MP5 ou outra arma além da pistola. Saia pela porta, atire nos cachorros-zumbis e tenha cuidado com os explosivos plantados em vários pontos de seu caminho. Assim que ficar sem saída, suba a escada de mão na parte detrás de um dos contêineres.



Caminhe sobre o teto, caia sobre um carrinho de mina e salte antes que exploda. Tome o elevador no final do trilho. Pegue a lanterna e deixe Sheva em modo de ataque ou então deixe que ela carregue a lanterna por você.



Gire a manivela para permitir que seu companheiro avance, porém os zumbis chegarão; aguarde que seu companheiro reabra o portão para você. Derrote todos os inimigos e suba as escadas de mão para avançar pelo caminho da mina. Mate mais alguns zumbis e tome o elevador. Já fora da mina, suba a escada



e encontre Irving. Pegue o rifle telescópico no armário e use-o para acertar os inimigos do lado de fora. Desça a escada, saia do local, suba a escada de mão e desça por outra. Após a animação do caminhão, um monstro voador surgirá. Acerte-o durante o vôo para fazê-lo descer. A única vulnerabilidade está na parte traseira, então cerque-o com Sheva e alveje apenas aquele local.



CAPÍTULO 2-3: SAVANNA

Controle a metralhadora montada e acerte os zumbis motociclistas. Tente explodir o mais depressa possível os caminhões, embora as explosões causarão danos ao seu jipe.



No confronto com o ogro zumbi, acerte a cabeça da criatura e depois os tentáculos sobressalentes. Além disso, fique atento aos comandos que surgem na tela para desviar dos ataques da criatura.



CAPÍTULO 3-1: MARSHLANDS

Siga de barco até o local indicado no mapa e pegue o slate map que adicionará a localização de todos os slates em seu PDA – marcados por um "X". Há quatro slates: warrior, beast, shaman e raptor.

Beast: Apenas recolha o item e volte para o barco.

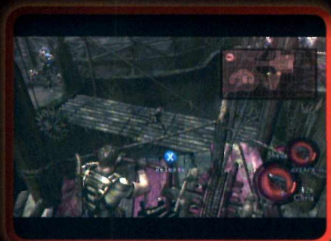
Warrior: Obtenha-o no baú dentro de uma das cabanas e volte para o barco.

Shaman: Encontre uma escada quebrada e apóie para que Sheva pegue.

Raptor: Corra dentro da água rasa para evitar o ataque dos crocodilos, suba a escada de mão e pegue o slate em uma das cabanas, então faça o caminho de volta.



Volte para onde você pegou o slate map e insira todos os quatro slates na porta para abri-la.



Pegue a pistola que brilha junto de um cadáver, porém você precisará enfrentar vários inimigos visto que é uma armadilha. Procure um caminho descontinuado à direita, gire a manivela para formar a ponte e então mande sua parceira cruzá-la. Se fizer corretamente, ela abrirá a porta ao seu lado. Continue pelos caminhos estreitos e entre numa espécie de teleférico.

CAPÍTULO 3-2: EXECUTION GROUND

Caminhe sobre as plataformas suspensas, mate alguns zumbis e note durante a animação que um deles gira a manivela que içe a ponte. Suba a escada de mão, salte para a outra plataforma suspensa, continue pela esquerda até a jangada.



Desvie dos ataques do crocodilo. Libere a manivela que o zumbi girou e então libere a ponte. Cruze a ponte e o interior da caverna.

Você precisa fechar três válvulas. A primeira fica no alto da escada de mão. Em seguida, siga para a passarela disponível, puxe a alavanca e deslize pelo cabo para cair na plataforma da segunda válvula. Todavia, antes de girá-la, acabe com o zumbi da motosserra. A plataforma com a terceira válvula também deve ser acessada deslizando por um cabo.

Você pode ignorar o segundo zumbi com motosserra e se dirigir para a passagem (consulte o mapa se tiver dificuldade em encontrá-la). Fuja dos zumbis, salte logo abaixo e entre pela porta.

Sheva reencontra Josh. Acabe com os zumbis enquanto Josh prepara o elevador. Siga para a nova área, novamente Josh precisará configurar o sistema para abrir a porta enquanto você





acaba com os zumbis. Siga para os cais e encontre Irving. O cronômetro na tela indica o limite de tempo disponível para você alcançar o barco do outro lado. Desvie dos zumbis, chute várias vezes a porta no caminho e escape no barco.



CAPÍTULO 3-3: OIL FIELD

Atire nos zumbis antes que acertem seu barco. Quando o barco parar, você precisa se livrar dos zumbis e puxar a alavanca para abrir o portão. Na segunda parada, suba a escada de mão e corra para ficar bem posicionado e evitar os tiros das metralhadoras montadas. Em seguida, puxe duas alavancas ao mesmo tempo trabalhando em conjunto com Sheva e voltar para seu barco.

Ordene que Sheva assuma o controle de uma das metralhadoras montadas e você fica na outra. Acerte os tentáculos, a parte luminosa sobre a água, e depois a "língua".



CAPÍTULO 4-1: CAVES

Recolha os itens pelo caminho, atire nas aranhas, suba a escada de mão e continue pela caverna. Saia pelo grande portão com a ajuda de Sheva. Vocês se separarão, porém Sheva te ajudará a acabar com os zumbis

enquanto você contorna o abismo.



Examine algumas tumbas para recolher ouro e na última delas o piso desabarará. Derrote as aranhas e recolha as pedras preciosas dentro dos baús, em seguida, saia pela porta que se abriu. Derrote todos os zumbis, peça ajuda para Sheva e gire o dispositivo no centro; corra para a porta antes que ela se feche. Pressione os botões que surgem na tela para escapar das armadilhas da caverna.



A última parte é um pouco complicada de entender o que precisa ser feito. Basicamente você precisa puxar as correntes de cada uma das estátuas junto com Sheva. Na penúltima estátua, deixe Sheva na parte de cima, desça a escada e puxe a corrente na parte de baixo. Por fim, fuja do monstro subindo a escada que se formou durante a animação.

CAPÍTULO 4-2: WORSHIP AREA

Você precisa reunir três emblemas e inseri-los no portão



para a escadaria – a cada emblema inserido o checkpoint é salvo para facilitar sua vida. Calcule o tempo de cruzar as passarelas e evitar os raios de luz, assim que conseguir o emblema, ignore os zumbis e deixe que os raios de luz acabem com eles. Após subir a escadaria, peça ajuda a Shiva para abrir o portão.

Na sala com o feixe de luz, basta fazê-lo refletir no último espelho; gire o antepenúltimo espelho. Desça pela plataforma móvel agora disponível na base do espelho refletido. Repita o mesmo procedimento no espelho seguinte e também no terceiro piso. O último espelho tem um pequeno segredo: da primeira vez que o ativar, ficará preso no círculo, então em vez de movê-lo por último, mova-o do canto por último. Assim não hora que o feixe passar, você estará do lado de fora do círculo.



CAPÍTULO 5-1: UNDERGROUND GARDEN

Consulte o mapa e veja que você deve subir a escada para ir ao centro do jardim e depois prosseguir pelo caminho estreito. Encontre alguns rastros de sangue, gire a válvula para abrir a porta e puxe a alavanca. Quebre o vidro, empunhe uma boa arma ou uma granada e jogue em dois monstros que será preciso derrotar. Gire a manivela dentro da cela de onde eles vieram. Suba a escada, puxe a alavanca e pressione os dois botões nas laterais da porta para abri-la. As criaturas seguintes não notarão sua presença, então

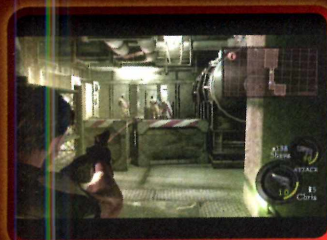


evite confrontos desnecessários. Porém, assim que você derrubar a próxima porta e chamar o elevador, terá de resistir ao ataque das criaturas até que o elevador chegue.



Para enfrentar esse chefe você precisa de boa mira e um pouco de paciência. Atire na parte vermelha na articulação de suas patas e quando o chefe cair, jogue uma granada em sua boca ou então atire na boca e depois na nuca. Repita até vencê-lo.

CAPÍTULO 5-2: EXPERIMENTAL FACILITY



Deixe o local, recupere munição e itens de saúde pelo caminho. Assim que avistar alguns zumbis armados, proteja-se atrás das caixas e surpreenda-



os atacando primeiro. Depois do corredor, mate mais alguns atiradores, suba a escada e atire nos cilindros explosivos para acabar com todo o resto. Pegue o elevador.



Corra pelo longo corredor e evite entrar em combate com os monstros, saia pela porta no final do corredor. Derrote mais zumbis, contorne a área e salte sobre a esteira, corra em direção contrária e procure uma plataforma à direita para subir – a porta indicada no mapa fica no alto da escada a partir dessa plataforma. Corra na direção oposta da esteira de cilindros explosivos – atire neles para acabar com alguns zumbis e suba na plataforma da direita quando chegar ao final. Puxe a alavanca para desligar a esteira. Você encontrará uma alavanca que precisa ser puxada, todavia não há energia. Então continue pelas passarelas e escadas até encontrar e religar o gerador de energia. Volte e puxe a alavanca, porém será preciso enfrentar um monstro no caminho. Corra na direção contrária à esteira da extrema esquerda e depois cruze as três esteiras seguindo pela direita (já que as caixas da esteira direita barram seu caminho).



O chefe é mais difícil do que parece. Primeiro você precisa

esperar o lança-chamas carregar (há luzes indicativas no alto do local de recarga). Coloque seu parceiro em modo de ataque e então descarregue todo o lança-chamas no chefe, assim ficarão expostos os pontos fracos para serem atingidos. Repita esse procedimento várias vezes.

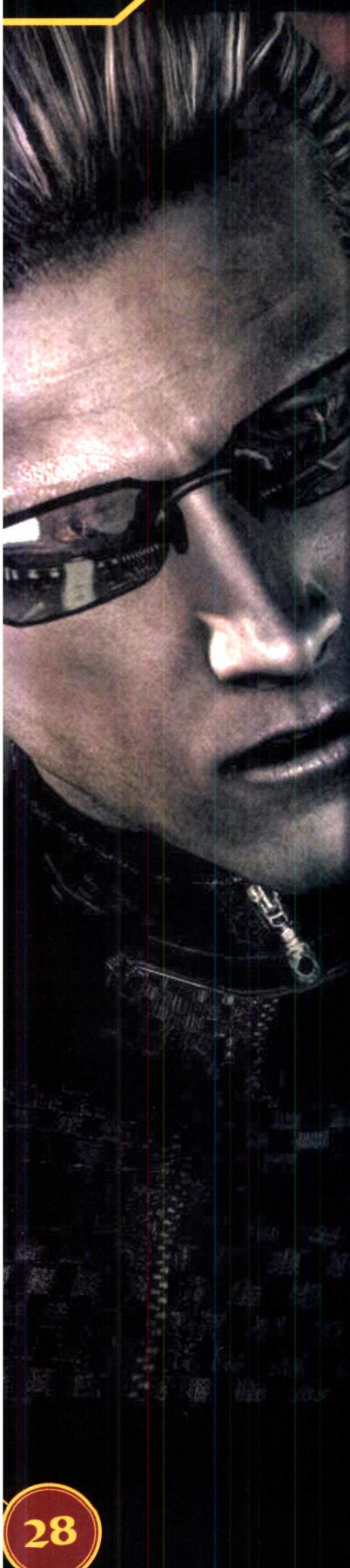
CAPÍTULO 5-3: UROBOROS RESEARCH FACILITY

Antes de começar a fase, certifique-se de ter pelo menos um spray médico em seu inventário. Recolha munição e dinheiro pelo caminho, proteja-se e ataque os zumbis nas passarelas. Você enfrentará duas criaturas, então é bom ter um lança-granadas também para facilitar sua vida. Encontre uma alavanca, mas ela está desligada, prossiga para a sala do gerador (proveite para recolher todos os itens) e acione novamente a alavanca.



Acabe com os zumbis antes que eles se aproximem de você. Deixe que Sheva suba na plataforma e aguarde que ela traga novamente a plataforma para você. Siga pela esquerda (embora à direita tenha itens também), tenha extrema cautela com dois inimigos que empunham lança-mísseis, pois a explosão pode te acertar mesmo estando em um local protegido. Jogue uma granada dentro da última sala para acabar com a maioria dos zumbis. Fique sobre a plataforma circular e acione o painel para girá-la. Quando ela parar na metade do caminho, atire nos zumbis que estão prendendo a alavanca. Na área seguinte, peça para Sheva





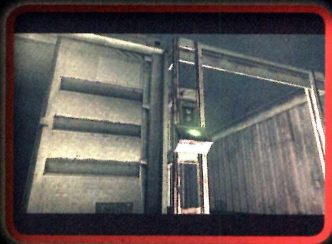
ativar o elevador e então use-o para alcançar a passarela no alto. Devido à quantidade elevada de inimigos, é aconselhável fugir em vez de matá-los. Empurre o obstáculo em seu caminho, caia pela abertura no teto e reative a eletricidade. Por fim, acione a alavanca do lado direito da ponte para baixá-la e dê o fora. Wesker e Jill serão seus próximos inimigos. Você deve encarar Wesker, enquanto Sheva cuida de Jill. Atire nele à media ou longa distância e tente contra-atacar pressionando os botões que surgem na tela. O local é bem amplo permitindo que você recolha itens e realize um combate mais afastado.



Wesker irá embora e deixará Jill. Não empunhe armas contra ela, apenas trabalhe em conjunto com Sheva: enquanto um segura, o outro tenta arrancar o dispositivo em seu peito. Repita várias vezes até libertá-la.

CAPÍTULO 6-1: SHIP DECK

Cruze a passarela em direção ao final do barco, dobre à direita



e você estará no caminho indicado no mapa, todavia terá de enfrentar muita resistência no caminho. Encontre um painel que exige um cartão. Suba a escada de mão ao lado, caminhe sobre os contêineres e saia do outro lado. Sheva ficará presa, mas pode te ajudar mesmo assim. Obtenha o cartão com o último inimigo, localize o botão verde no alto de um dos contêineres e atire para liberar a passagem.



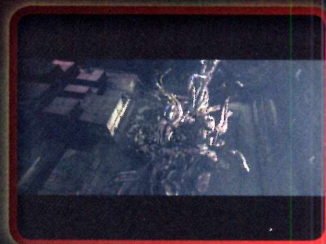
Insira o cartão no painel encontrado anteriormente. Suba algumas escadas de mão e utilize o painel do guindaste para libertar Sheva. Localize dois contêineres com o teto em amarelo, fique sobre um deles e Sheva atirárá no botão verde para içá-lo; faça o mesmo com ela. Encontre a porta para o interior do navio e recorra à Sheva. Nas últimas salas, uma porta exigirá duas chaves. Então infelizmente será preciso matar o zumbi com a metralhadora gigante; basta utilizar todo o seu armamento disponível.



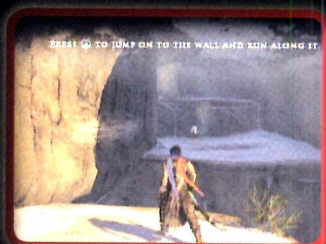
Consiga a chave A com ele, sendo que a chave B está numa espécie de cofre seguindo a passarela à direita da porta. Já na última sala, apenas saia correndo de todos e tome o elevador.

CAPÍTULO 6-2: MAIN DECK

Após a introdução, pressione os botões que surgem na tela para evitar os ataques do monstro. Avance por dentro do navio sem maiores segredos; apenas que a bridge Key está com um dos zumbis, ela é necessária para abrir a porta seguinte.



Ao alcançar a parte externa do navio, utilize a bridge key no leitor perto da escada de mão, assim que você pegar a arma LTD. Essa arma deve ser empunhada apenas por Chris, basta focar o laser por alguns instantes e será disparado um grande laser por satélite. Acerte cada uma das esferas amarelas e depois a esfera central, repita até derrotar a criatura.



CAPÍTULO 6-3: BRIDGE DECK

Volte para o deck inferior, suba a escada de mão e acione a alavanca. Derrote todos os zumbis para a grade de proteção da primeira porta se abrir. Acione as duas alavancas seguintes para



abrir a segunda porta, porém será preciso matar vários inimigos para liberar a grade.

Encontre-se com Wesker. Acione os três painéis para diminuir a luminosidade do ambiente. Atire na caixa de vidro perto de um dos painéis e pegue o lança-mísseis – as munições para ele estão na passarela subindo todas as escadas de mão. A primeira coisa que você deve se preocupar é ficar numa área pouco iluminada e deixar Wesker sem noção da sua posição (ele ficará olhando de um lado para outro quando isso acontecer). Em seguida, dispare o míssil e atire para explodi-lo. Por fim, aproxime-se de Wesker e insira o soro. Caso ele não deixe, repita o procedimento.



Dentro do avião, pressione os botões que surgem na tela para salvar Sheva e a si mesmo. Todos cairão dentro de um vulcão. Acompanhe Sheva até cair no nível abaixo, fuja para a plataforma circular, atire no ponto amarelo nas costas de Wesker. Atire algumas vezes para prevenir que ele mate Sheva, e na última etapa atire no ponto vermelho no peito de Wesker. ●



Comandos Básicos

Analogico esquerdo - Movimentar o personagem

- ✖ - Correr
- L2 - Empunhar arma / Mirar
- L1 - Empunhar faca
- R1 - Usar arma empunhada
- ▲ - Abrir inventário
- R2 - Mapa
- L2 - Localizar parceiro
- - Ação do parceiro

Com uma arma empunhada

- ✖ - Recarregar
- R1 - Atirar / Arremessar



VOCÊ TEM MEDO DE ESPÍRITOS?

F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN

FEAR 2: Project Origin é a continuação da franquia FEAR, um sucesso já carimbado entre os games de terror. FEAR é um game diferente dos outros games de terror, seus cenários são bastante realistas, sem contar com a variedade de armas que você pode ter durante o jogo.

Novamente você controlará o mesmo personagem do primeiro game. A câmera "Slow Motion" continua nesta nova versão, e a menina também está de volta para assustar todos os que estiverem por perto. Prepare-se, pois o terror e o suspense neste jogo estão de arrepiar os cabelos!



SANCTUARY

Siga a menininha, caia no buraco e veja uma animação. Siga em frente, suba pela pequena escada, vire a direita, suba por mais uma pequena escada e passe pela porta de vidro. Dentro do hotel, passe pela recepção, acenda a lanterna, passe pelo corredor, entre na porta à direita, pule o corrimão de ferro, entre na porta à esquerda, siga em frente e saia pela porta que estará escrito "EXIT" (Saída).



Vá andando, passe por baixo da porta de ferro, siga pelo corredor, vire à direita e, mais a frente, na recepção, veja uma pessoa morta em cima do computador, espere a mulher parar de falar pelo rádio para prosseguir. Siga o seu comandante até o elevador. Quando o elevador se abrir, descarregue chumbo grosso no inimigo que aparecer. Feito isso, entre no elevador, espere ele subir e, no momento em que ele parar e a porta se abrir, saia disparando tiros contra os inimigos que aparecerão.



Elimine todos eles, saia pela porta que estará aberta no final da sala, elimine mais uma tropa de inimigos e siga em frente até encontrar sua parceira.

Veja uma pequena animação. Passe pela porta que se abriu, siga em frente pelos corredores e no final da sala, pressione o botão sinalizado na tela para abrir a porta. Siga em frente, pule a mureta à sua esquerda, colete o item em cima da caixa de madeira, passe pela porta e mais a frente, na grande sala, elimine todos os inimigos.



Saia pela porta que estará aberta (escrito EXIT), siga pelo corredor, passe por mais uma porta, suba as escadas, elimine os inimigos, entre no Hall do prédio, passe por debaixo da porta de ferro e depois passe por mais uma porta no final do corredor.

Colete o item, siga pelo corredor, elimine os inimigos, entre na sala, quebre a janela, elimine o inimigo em cima do prédio e salte para sacada a frente. Ande pelo parapeito com cuidado e entre abaixado pela abertura na parede à sua direita que dará acesso a ventilação. Siga em frente, saia do duto de ventilação e mergulhe na sala que estará inundada de água. Veja a animação.



Saia da água, passe pela porta, siga pelo corredor e mais a frente elimine uma porrada de inimigos. Suba as escadarias, elimine o inimigo, passe pela porta, siga pelo corredor e no quarto colete o item que estará na estante. Veja a animação. Uma passagem secreta se abrirá, passe por ela, desça as escadas, passe pela porta de ferro automática e depois converse com a mulher. Agora volte correndo por todo caminho, desça as escadas

e vá para perto da garotinha para ver uma horripilante animação.



AWAKENING

Saia da sala, siga em frente pelo corredor, entre na porta de metal à sua esquerda e no final do corredor, entre na porta à direita. Dentro da sala, entre em mais uma porta à sua direita, siga em frente, vire à esquerda, entre na porta à direita, suba as escadas, vire à direita, depois à esquerda e entre na porta a frente.



Veja a animação. Saia do banheiro, volte, siga pelo corredor adentro e no final, entre na porta à esquerda. Siga em frente, entre na sala com o corredor estreito e espere a mulher parar de falar.

Volte, passe pela porta que está escrito "EXIT" de cor vermelha, siga em frente, vire à esquerda, passe pelo portão de grades, colete o item, volte, siga pelo corredor até o final e entre na porta. Vá seguindo, passe por mais uma porta "EXIT" de cor vermelha, entre na porta a sua frente, colete a arma e acabe com todos os inimigos. Saia da sala, siga pelo corredor com cuidado, espere a porta explodir a sua frente, depois entre na



porta à esquerda, elimine todos os inimigos e siga em frente até um corredor com paredes de vidro. Você avistará no anda inferior três guardas inimigos fazendo ronda em frente a um balcão que estará escrito "SECURITY". Mire nos calhordas e acabe com todos eles, desça, colete os itens, entre na porta à direita, siga em frente até os elevadores, acione o botão para que eles desçam e enquanto o elevador não vem vá se distraindo eliminando aqueles que aparecerão para infernizar a sua vida. Feito isso, entre no elevador.



Quando a porta do elevador se abrir, meta chumbo grosso nos inimigos que aparecerão no compartimento de cima.

Agora siga em frente, vire à esquerda, depois à direita, suba as escadas, passe pela porta, elimine os inimigos, colete os itens, siga em frente, vire à direita e passe pela porta. Siga pelo corredor, vire à direita e mais a frente entre na porta à sua direita. Colete o item em cima da mesa, saia da sala, vá pela direita e no final do corredor acione o dispositivo para passar pela porta de vidro.



Agora siga pelo corredor com cautela, vire à esquerda e siga pelos corredores eliminando os inimigos. Entre em uma sala, ou melhor, necrotério, siga até o final dessa sala, passe pelo buraco e desça para o elevador. Espere ele subir, abra a porta emperrada pressionando o botão sinalizado na tela, siga em frente, vire à direita e mais adiante entre na



porta à esquerda. Elimine os inimigos, siga pelo corredor à direita e no final passe pela porta à direita. Continue seguindo em frente pelos corredores eliminando os inimigos e na porta de vidro acione o dispositivo na parede. Passe pela porta, entre pela janela da sala que está com os vidros quebrados, abaixe-se, entre no tubo de ventilação e siga em frente até encontrar a saída. Acenda a sua lanterna, vasculhe a sala até achar mais um duto de ventilação. Entre nele e siga em frente até o final. Saia do duto de ventilação e siga em frente pelos corredores coletando os itens e armas que estarão espalhados nas mesas até que um novo objetivo surja na sua tela. Veja a animação.

DISCOVERY

Elimine os inimigos, siga em frente, elimine mais inimigos, passe pela porta, desça as escadas até o final e depois passe por mais outra porta. Um objetivo foi acionado, siga em frente, colete os itens, elimine os guardas com cuidado, suba as escadas e na plataforma superior, elimine todos os inimigos que aparecerem na sua frente.



Feito isso, entre na cabine de controle e colete o item. Saia da cabine, elimine mais alguns inimigos, entre no elevador e desça. Saia do elevador, siga pelo corredor, elimine os inimigos que forem aparecendo, entre na porta a frente e depois entre na tubulação de ar. Vá andando agachado pela tubulação até encontrar a saída. Pule da tubulação para plataforma inferior e siga em frente pelos escombros em chamas eliminando todos os inimigos que cruzarem o seu caminho. No final do corredor, passe pela porta, desça as escadas, passe por mais uma porta, siga em frente, entre na sala à direita, colete os itens, saia da sala, siga em frente

e no corredor dos elevadores vire à esquerda.

Elimine os dois inimigos que estarão conversando, passe pela porta à direita, continue seguindo pelos corredores do hospital, coletando os itens, passando pelas portas e eliminando os inimigos.



Desça as escadas, vire à esquerda, mais uma vez para a esquerda de novo, passe pela porta e no corredor destrua mais inimigos. Empurre a cama que estará na frente da porta à sua direita, feito isso, volte, elimine o inimigo, vire à esquerda, passe pela porta de vidro, siga em frente, entre no elevador e acione o botão para subir. Saia do elevador, siga em frente, passe pela porta, desça a passarela, veja a animação e prepare-se, pois alguns monstros irão te atacar.

Esquive-se deles e quando puder meta bala até destruí-los por completo. Agora saia da sala circular de operações, siga pelo corredor, passe pela porta de vidro, continue seguindo em frente, passe pela porta à esquerda e, mais a frente, entre no tubo de ventilação. Siga em frente, desça pelo buraco.

WITHDRAWAL

Siga reto, passe pela porta que estará aberta, acione o computador, saia da sala e entre na sala à sua direita. Feito isso, saia da sala e veja a animação.

Siga pelo corredor e no final entre na porta à direita. Siga vasculhando as salas, colete os itens em cima das mesas, passe pela porta, siga pelo corredor e



elimine o inimigo que estará com um enfermeiro de refém. Siga em frente, elimine mais inimigos, passe pela porta à direita e continue avançando eliminando mais e mais inimigos. Passe pela grande porta de metal que se abrirá, elimine o inimigo, suba as escadas, entre na porta à direita, siga em frente, passe por mais uma porta, desça as escadas, elimine o inimigo que vai aparecer correndo na sua frente, siga pelo corredor, suba as escadas, entre na porta, volte e pegue o elevador. Siga pela direita, elimine os bandidos e desça pelo alçapão. Vá em frente caminhando com cautela pelos corredores subterrâneos, desça as escadas até o fim e elimine os inimigos no corredor.

Siga em frente, elimine o bandido, colete os itens, continue avançando e eliminando mais inimigos. Suba as escadas amarelas, siga para à direita e no final desça por dois lances de escadas. Siga em frente, elimine os inimigos, passe pela grande porta de metal em movimento, continue seguindo pelos corredores da fábrica eliminando mais inimigos e depois, suba as escadas. Vá andando pela plataforma de metal descarregando chumbo grosso nos inimigos que estarão localizados na plataforma inferior.



Desça pelas escadas amarelas e continue seguindo eliminando mais inimigos. Suba pelos canos que cairão após a explosão e, mais a frente, pule para plataforma inferior.

Colete o item, siga em frente, elimine os inimigos com a "Metralhadora Sniper", suba as escadas até o topo, siga pela plataforma eliminando mais inimigos e desça as escadas fica no canto da tela. Siga em frente pelo túnel, colete o item, suba as escadas, passe pela porta branca, desça para plataforma inferior e continue avançando corredor adentro eliminando mais

inimigos. Gire a alavanca giratória de cor vermelha, pressionando o botão sinalizado na tela, volte e suba rapidamente pela escada que esta em chamas. Passe pela porta, siga em frente pela plataforma, suba as escadas até o topo, passe por mais um porta, siga desviando das explosões e do fogaréu até as escadas para ver uma animação. Suba as escadas, passe pela porta a frente e mais adiante passe por mais uma porta à esquerda. Siga em frente, vire à direita, passe pela porta de vidro, prossiga pelo corredor, entre na porta à esquerda e colete o item no chão ao lado do soldado morto. Volte, siga em frente, passe pela porta de vidro automática e veja uma rápida e assustadora animação.

REPLICA

Após isso, siga pelo corredor, vire à esquerda, passe pela porta de vidro que estará aberta, atravesse a sala dos computadores, passe pela janela de vidro que estará estilhaçada, siga para a esquerda, passe pela porta, siga pelo caminho da direita, pule as pedras e desça as escadas.



Siga para a direita, acione o pequeno computador em cima da mesa para destrancar algumas portas.

Volte, passe pela porta de vidro, elimine o monstro que sairá de dentro da terceira sala, siga em frente, passe pela porta de vidro e mais adiante pegue o caminho da direita. Elimine o monstro que estará sentado em uma espécie de máquina e depois elimine mais uma renca de monstros que irão aparecer. Feito isso, siga em frente, elimine mais inimigos, suba as escadas, passe pela porta, colete os itens na mesa, passe pela porta de vidro, siga reto pelo caminho da esquerda eliminando os inimigos que aparecerão e no final desça as escadas à direita.

Siga adiante pelo caminho da direita, pule para plataforma inferior, suba as escadas, passe pela porta, colete o item em cima da mesa, elimine o monstro, passe pela porta, vire à direita, passe por dentro da sala para sair do outro lado dos escombros, pegue o elevador e acione o botão. Siga em frente pelo corredor e no final vire à esquerda.



Siga em frente, espere o general parar de falar no telão para que um objetivo seja acionado no seu painel. Feito isso, prepare-se, pois muitos inimigos surgirão para tentar te eliminar, acabe com todos e depois entre no único compartimento que estará aberto no chão. Pule para plataforma inferior, elimine os inimigos, vasculhe a tela, suba pela pequena escada amarela presa na parede, siga em frente, elimine mais inimigos, tire o banco da frente da porta para liberar a passagem e passe por ela. Passe pela porta a frente, vire à esquerda, passe por mais uma porta, elimine os inimigos, suba as escadas, atravesse a passarela, desça para plataforma inferior, vire à direita e suba por mais escadas. Siga adiante pelo corredor, elimine o inimigo, suba pela escada a frente e continue prosseguindo e destruindo tudo que aparecer no seu campo de visão.

Após isso, siga em frente, suba as escadas, elimine os inimigos, passe pela porta e siga pelo corredor até o final.

Passe pela passagem, elimine todos os inimigos, desça para plataforma inferior e acione



o minicomputador que estará localizado do lado esquerdo no final da tela. Siga em frente, gire a alavanca, elimine os inimigos, suba pela pequena escada e no final acione mais uma alavanca giratória. Volte e acione novamente a primeira alavanca que você acionou. Agora tome cuidado, pois um poderoso robô armado até os dentes aparecerá para tentar te eliminar. Esquive-se dos ataques do inimigo e quando puder, lance granadas contra ele. No momento oportuno, saia correndo e acione a última alavanca giratória que estará localizada no final da tela. Feito isso, volte e acione novamente o minicomputador para que uma plataforma comece a subir, e o teto comece a se abrir.

RUIN

Suba pela pequena escada, siga em frente e suba agora pela escada que estará atrás de uma grande caixa de madeira. Lá em cima, entre na porta de cor vermelha que estará no lado esquerdo da tela. Atravesse a passarela, entre na porta à esquerda, colete os itens em cima da mesa, saia da sala pela janela, siga pela direita, desça as escadas, siga em frente, passe pela porta de cor branca. Agora vire à esquerda, siga pelas ruas cheias de pessoas carbonizadas e no final, vire à esquerda no beco. Passe pela porta, pule os escombros, vire à esquerda, atire no cadeado, passe pelo portão, vire à direita e entre na porta do final do corredor.



Lá fora, atire no fantasma, siga em frente, vire à esquerda, elimine mais inimigos, entre na loja, retire a porta quebrada que está impedindo a passagem e passe por ela. No chão da sala, colete os itens, passe pela porta, atire na alma penada, passe por mais uma porta, siga em frente pela direita, suba as escadas, passe pelo duto de ventilação, saia dele, passe

pelo buraco na parede, desça para plataforma inferior, siga em frente pela cidade em ruínas, passe por cima dos escombros e elimine o inimigo que estará com um perigoso lança-chamas.

Siga em frente eliminando perigosos inimigos armados com lança-chamas. Entre no prédio em ruínas à sua direita, suba as escadas e elimine o Sniper que estará atirando do outro prédio. Agora atravesse a passarela cheia de escombros até o prédio da frente. Siga pela direita, passe pelo buraco na parede, atire no poste de eletricidade e depois passe pela porta.

Colete o item, passe pela porta, elimine o inimigo e desça pelo buraco no chão para plataforma inferior. Agora o bicho vai pegar! Um grande robô aparecerá para eliminá-lo, faça o seguinte esquema:



Atraia o grande robô para perto dos postes de eletricidade e quando ele estiver bem próximo, atire nos postes de luz para que os cabos de alta tensão caiam sobre o robô causando um curto circuito deixando-o paralisado por alguns instantes. Aproveite esse momento e descarregue vários tiros de bazuca e mande-o de uma vez por todas para o espaço.

TOP

Siga em frente passando pelos escombros e no final entre no prédio à sua direita. Continue seguindo em frente, elimine os inimigos, saia pela porta e, na rua, fale com a sua parceira.



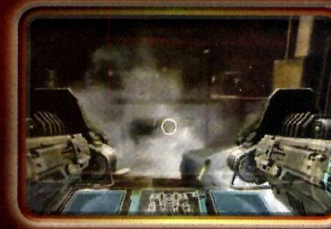
Agora suba as escadas à sua direita até o topo. No telhado, colete no chão um rifle de precisão e atire com ele na cabeça de todos os Snipers que encontrar. Feito isso, prepare-se, pois uma picape de guerra aparecerá para complicar mais a sua vida. Para destruí-la é simples, pegue a sua linda bazuca e a dispare sem dó contra o inimigo até mandá-lo para o inferno.



Volte todo o caminho descendo o prédio, eliminando todos os Snipers que forem aparecendo. Siga pela rua, entre no outro prédio à frente, desça as escadas, saia na rua, elimine os inimigos, entre no robô e siga adiante destruindo tudo que se mexer na sua frente.

Dentro do galpão, saia do robô, suba as escadas, colete os itens em cima da mesa, volte e suba as escadas agora do lado direito. Colete os itens, volte e acione o botão no final da tela para que a grande porta de metal se abra. Entre novamente no robô e passe pela porta que se abriu.

Siga em frente eliminando todos os inimigos, vire à esquerda e vá subindo pelas plataformas, eliminando os inimigos até o topo.



Saia do robô, entre na porta à esquerda, desça as escadas, atire no cadeado, passe pelo portão, entre na porta a frente, siga adiante, pule o portãozinho, entre na porta à direita, passe pela porta a frente e agora siga a sua parceira até a animação. Passe pela porta e na varanda desça as escadas para sair do prédio. Agora entre no caminho que o espera para completar essa missão. Veja

a animação. Siga em frente pelo corredor, suba as escadas, entre na primeira porta à esquerda, colete os itens e siga a sua parceira. Passe pela porta, desça pelo buraco no chão para plataforma inferior, entre na porta e veja uma pequena animação.

ELEMENTARY

Siga em frente pelos corredores e elimine o espírito do mal que estará tocando piano.

Siga em frente, retire a madeira da frente da porta para liberar passagem e passe por ela. Siga adiante, passe por mais uma porta, siga em frente pelo corredor eliminando os espíritos até a animação.

Saia do prédio, elimine os inimigos no pátio, colete a bazuca e destrua o robô que vai aparecer.



No meio do pátio, suba pela grande passarela, entre no prédio, passe pela porta, siga pelo corredor, saia pela janela e, na laje do prédio, vá seguindo em frente eliminando os inimigos que estarão escondidos na janela à frente. Feito isso, entre pela janela, elimine os inimigos e saia pela janela à esquerda que dá acesso para uma outra laje.

Siga em frente, elimine os inimigos, entre pela janela, vá para a esquerda e depois acione a alavanca giratória. Desça para plataforma inferior, atravesse os escombros e passe correndo para que a hélice do helicóptero não te pegue. Siga pelo o caminho da direita, suba pela passarela e depois desça pelo buraco no chão. Siga em frente e veja uma animação.



NURSE'S OFFICE

Passa pela porta, elimine os inimigos, siga em frente, passe por outra porta e continue seguindo pelo corredor eliminando os inimigos e vire à esquerda. Passe pela porta, siga em frente pelo corredor, saia pela porta, elimine os inimigos, e siga em frente até o final do pátio. Lá atire no cadeado do alçapão, desça por ele, entre na porta a frente, siga até a biblioteca e lá elimine todos os inimigos. Entre no banheiro, passe pelo rombo na parede, siga em frente, passe pela porta, suba as escadas, siga pela esquerda e no final do corredor passe por duas portas na sequência. Desça para plataforma inferior, elimine os inimigos que estarão descendo do helicóptero, vá para esquerda, ande pelo para-peito, quebre o vidro e desça para plataforma inferior. Siga em frente, passe pela porta, elimine os inimigos, entre na porta à direita, siga pelo corredor eliminando mais inimigos, passe pela porta à sua direita e um pouco mais adiante passe por mais uma porta à esquerda. Desça pelo buraco no chão, vire à direita, entre na porta, vire à esquerda e siga pelo corredor eliminando os inimigos.



No final do corredor, vire à direita e vá atirando no fantasma. Siga em frente pelos corredores obscuros atirando nos fantasmas, ache a alavanca circular giratória e acione-a.

Volte, atire no cadeado, passe pelo portão, siga pela esquerda, chute a mesa em chamas para liberar a passagem e pule para plataforma inferior. Siga em frente, passe pela porta, vire à esquerda no corredor, depois esquerda novamente, elimine os inimigos, entre na sala à direita, suba as escadas, continue avançando pelo corredor e, no final, pegue o elevador à direita e acione o botão.

Siga em frente, elimine os inimigos, entre na porta à direita e mais adiante no final do corredor entre



na porta à esquerda.

Continue seguindo, entre na sala, elimine os inimigos, passe pela porta e no final no canto esquerdo da sala passe por mais uma porta. Siga em frente, pegue o elevador, saia da sala, vire à direita, siga adiante pelo corredor até o final, entre na sala à esquerda pela janela, colete o item, saia, volte pelo corredor e vá atrás do fantasma que saiu correndo. Feito isso, vá até o elevador e acione o botão para entrar.

Você notará que a porta do elevador está emperrada, abra-a pressionando o botão sinalizado na tela. Pule no buraco, siga em frente pelos corredores e no final acione a porta com o seu cartão de identificação para poder passar. Desça as escadas, entre na porta a frente, elimine os inimigos e entre na porta à esquerda, no final da sala. Elimine mais inimigos, siga em frente, passe pela porta e na sequência entre na porta a sua frente. Lá dentro, elimine os inimigos, entre na porta com o desenho da cruz vermelha e acione o computador para a plataforma descer.

SNAKE FIST

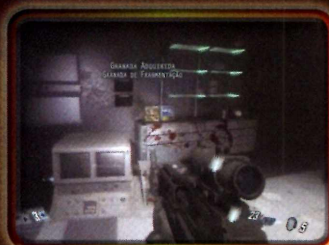
Na sala dos computadores, suba as escadas e, na cabine de controle, colete os itens e depois acione o computador. Saia da cabine, elimine os inimigos, passe pela porta



de metal, avance eliminando mais inimigos, passe pela porta adiante e passe por mais uma porta à sua esquerda.

Siga em frente, suba as escadas, pule para plataforma inferior e

mais adiante entre na sala à direita. Elimine os inimigos, siga pelo corredor à esquerda, desça pela escada presa no chão, siga pelo corredor e suba pela escada. Siga em frente e acione o computador. Volte, passe pela porta à direita, desça as escadas, siga em frente, vire à direita, entre na porta à esquerda e mais adiante, no final da tela, desça as escadas. Colete o item, volte e siga pelo corredor até a grande sala de comando. Destrua todos os inimigos, entre na sala, suba as escadas, siga em frente pela passarela eliminando mais inimigos e desça por mais escadas.



Siga em frente, passe pela porta, elimine os inimigos, saia da sala, avance mais um pouco, espere o homem do outro lado da porta parar de falar para a porta destrancar, passe por ela e atire na cabeça do soldado de bigode. Feito isso, siga pelos corredores passando pelas portas, eliminando os inimigos e suba as escadas. Elimine mais inimigos, atravesse a passarela no centro da tela, entre na sala de comando, colete o item no chão, acione o computador para que uma porta na plataforma inferior se abra. Saia da sala, volte, desça as escadas e passe pela porta que se abriu. Encontre o cientista e ele lhe dará de presente uma arma. Saia da sala, volte pelos corredores, elimine os inimigos, suba as escadas, entre na porta à esquerda, desvie da granada e elimine o inimigo. Passe pela porta, siga em frente eliminando os inimigos, entre na



porta à direita, elimine o inimigo e passe pelo rombo na porta de metal.

Desça a escada, elimine os inimigos que emanam eletricidade, siga adiante pelos laboratórios, passe pela porta dupla de metal vermelha, elimine os inimigos, desça as escadas, pegue o elevador e acione o botão. Destrua dois inimigos, siga em frente pela direita, elimine mais inimigos e depois entre no tanque. Veja a animação.

KERGAN

Atire rapidamente eliminando todos os inimigos que forem surgindo dos escombros. Feito isso, ouça o soldado falar e prepare-se.

Siga a sua tropa pela esquerda, passe por debaixo da grade e siga em frente pelo corredor até a estação de metrô. Passe pelas catracas, elimine os inimigos, suba pela escada rolante, elimine mais inimigos, vire à esquerda, tire o obstáculo da frente da porta para liberar a passagem e passe por ela.

Siga em frente pelo túnel à esquerda eliminando os inimigos, suba pela plataforma e elimine mais inimigos. Passe pela porta, siga para a esquerda e passe pelos pequenos corredores seguindo sempre para à sua direita. Na pequena sala, elimine todos os inimigos, siga em frente e agora elimine os inimigos que estarão na plataforma superior.

Dê a volta no local, suba para plataforma superior, atravesse a passarela de metal e siga para direita. Desça as escadas, siga pelo túnel a frente, vire à esquerda e puxe a alavanca para desligar a energia. Agora siga pela direita, desça pelas escadas e continue seguindo pelas salas eliminando todas as almas que forem aparecendo na sua frente. Saia, atravesse para o outro lado da plataforma, vire à esquerda e na bifurcação vire à direita. Elimine os inimigos, suba as escadas e mais adiante suba por mais escadas. Na estação de

metrô, elimine os inimigos à sua esquerda e depois pegue o vagão a frente.

Passe para o outro lado, siga para à direita, acione a alavanca giratória e depois siga pelo túnel. No final entre na passagem à direita e siga em frente até um ônibus. Desça pela parede e saia



correndo para o outro lado, passe pelas salas, entre no vagão do metrô, elimine os inimigos, vire à esquerda e siga pelos corredores até a próxima parte da estação. Siga em frente pela esquerda até a estação adiante, de a volta na grade de ferro, desça pelos trilhos e espere o trem passar.

Elimine os inimigos, siga pelo túnel, suba na plataforma a frente, suba as escadas, pule em cima do vagão e depois salte para o outro lado da estação. Siga em frente, suba pela escada à esquerda, atravesse a plataforma, elimine o inimigo e siga em frente pelos corredores até encontrar a saída. Siga em frente e suba pelas escadas. Agora com muito cuidado elimine três snipers que estarão escondidos pelas ruas. Feito isso,



siga em frente, entre no cinema, elimine os inimigos, siga pelas ruas e atire na caixa de energia que estará no poste de luz logo a frente para entrar no robô.

Siga adiante destruindo tudo que aparecer na sua frente, mas tome muito cuidado com os soldados que estarão em cima dos prédios lançando mísseis certos. Passe pelo ônibus, vire à esquerda e elimine o robô que vai aparecer na sua frente. Depois da destruição

em massa que você ocasionou, siga tranquilo até o fim da tela, saia do robô e entre pela passagem à direita. Passe pelas salas até sair na rua. Agora, siga em frente e veja uma rápida animação. Desça pelos canos, siga pelas estradas em ruínas, vire à direita e desça pelos buracos para completar a missão.

EPICENTRO

Após a animação, desça para plataforma inferior, colete os itens, vire à direita, siga em frente até o salão das máquinas, e mais a frente desça pelas escadas para plataforma inferior. Siga pelo corredor, suba as escadas, elimine os inimigos, suba pelos degraus e depois vire à direita.



Siga em frente, vire à esquerda, acione o painel amarelo ao lado do corredor e mais adiante elimine os inimigos armados até os dentes. Feito isso, siga pela plataforma a frente, passe pelo corredor e prepare-se, pois uma frota muito grande de inimigos aparecerá para te aniquilar. Elimine todos e volte para a plataforma e na sequência, acione o painel amarelo para ver uma animação.

Siga em frente, vire à esquerda, atravesse a plataforma e do outro lado suba as escadas à sua esquerda. Mais a frente, suba por mais uma escada e entre na sala. Suba as escadas, elimine o inimigo fantasma, siga pelo corredor adentro e atravesse a plataforma amarela. Continue seguindo pelo estreito caminho, suba por mais escadas, siga pelo corredor e vire à esquerda. Passe pela plataforma,



desça pela rampa, acione o painel da plataforma à esquerda para que o elevador acima possa descer, siga pela plataforma elimine os inimigos fantasmagóricos lançando granadas.

Feito isso, siga para o outro lado do elevador, suba na plataforma amarela que estará no nível abaixo, vire à direita e desça pelas escadas.

Siga em frente, suba por mais uma escada, colete o item e volte para a plataforma anterior. Desça as escadas e mais adiante, desça para a plataforma inferior e acione o painel. Agora suba no elevador e espere ele alcançar o máximo de altura, salte para a plataforma, desça até a plataforma amarela à direita e elimine os inimigos. Siga em frente, desça pela escada, atravesse a plataforma e passe pela porta.

Siga em frente, desça pelas escadas e mais adiante vire à esquerda. Elimine os inimigos, siga em frente, suba por mais escadas e acione o painel para liberar passagem para a próxima sala. Elimine os Snipers e siga até a plataforma com um painel amarelo. Elimine outro Sniper no canto esquerdo, passe pela plataforma e pule para plataforma à frente. Colete os itens, suba pelas escadas e depois siga em frente pela plataforma amarela.



Elimine os inimigos, suba pelas escadas, acione o painel, volte até para plataforma e siga pelo caminho à direita. Desça as escadas, elimine todos os inimigos que aparecerem na sua frente, colete os itens, volte novamente para plataforma e agora acione o painel amarelo. Veja uma pequena animação. Siga em frente, elimine os inimigos fantasmas, vá seguindo pelo caminho lotado de caixas à esquerda, livre-se do espírito e siga pelo caminho à direita até o elevador. Acione o painel do elevador, elimine mais um espírito chato para completar a missão.



APPROACH

Siga pelo caminho à direita, passe pela abertura na parede e veja uma animação. Siga outra vez pelo caminho à direita, passe pela abertura na parede, passe pelo portão e desça pelas escadas. No esgoto, siga pelo túnel à esquerda, saia dele, elimine os inimigos e colete os itens. Siga em frente, vire à esquerda e elimine uma tropa de inimigos. Feito isso, suba pela rampa e continue seguindo pelo caminho lotado de caixas. Destrua os inimigos que aparecerem na sua frente, siga adiante pelos escombros até encontrar um carro de combate.

CLIMAX



Entre nele e saia devastando tudo que encontrar pela frente. Feito isso, siga o seu companheiro, entre na porta liberada e acione o botão azul na parede para fazer o elevador subir. Siga pela porta à esquerda, entre no elevador e depois acione o botão. Siga em frente pela área, entre na sala à esquerda e mais adiante na sala escura acione um outro botão para ir para o térreo. Siga em frente, entre em outro elevador, acione



o botão e quando chegar ao nível inferior siga pela plataforma a frente. Vire à esquerda, ative o painel de controle, atravesse sobre a plataforma que apareceu. Prepare-se, pois agora você enfrentará um inimigo muito forte, com poderes além da compreensão humana. Para derrotá-lo faça o seguinte esquema:

Primeira parte: Descarregue sua munição no inimigo e no momento oportuno acione as alavancas no painel de controle. Repita essa ação três vezes seguida.



Segunda parte: Acione o "Slow Motion" e procure o lugar certo para atirar nesta criatura bizarra. Faça esse esquema até a criatura desaparecer. Aproveite esse momento e saia correndo até o painel e puxe uma das alavancas. Para passar para próxima parte, você terá que ativar todas as alavancas. Feito isso, deixe o monstro te atacar, pressione o botão sinalizado na tela sem parar para se livrar, em seguida e, com muita rapidez, aperte várias vezes R2 e mande esse monstro de volta para o inferno. Veja a animação final. ●



Comandos Básicos:

- – Ações/Recarregar arma
- * – Pular
- – Golpe
- ▲ – Slow-Motion
- Start – Menu do jogo
- Back – Menu da fase
- Analogico Esquerdo – Movimentação
- Analogico Direito – Câmera
- Controle digital – Trocar de arma/ Curar
- L2 – Mirar
- L1 – Selecionar arma
- R2 – Atirar
- R1 – Jogar granada

PS3

Desde 2005 já se ouvia falar em Killzone 2. Toda a expectativa criada em volta do game certamente carregou os ombros dos desenvolvedores com a responsabilidade de fazer um game que marcasse história. Honrando a palavra dos criado-

res, o título impressionou a todos com seu estilo hollywoodiano: uma ambientação extraordinária onde você se envolve brutalmente com o que acontece na tela. Elogios ao título a parte, o progresso no game requer uma dedicação intensa dos jogadores.

Para evitar sua perda de cabelo desnecessária e lhe ajudar no andamento do game, desenvolvemos o guia a seguir. Basta ligar o game e deixar nossa revista por perto que os Helghasts não terão a mínima chance de vitória!!

KILLZONE[®] 2

PREPARE OS DEDOS PARA MASSACRAR OS INIMIGOS NA BATALHA EM HELGHAN!

THE NEW SUN

Siga Garza até encontrar Rico para uma pequena reunião. Ele o levará para o hangar a frente onde você embarcarão confortavelmente para Corinth Sands.

CORINTH SANDS

Após desembarcar na praia marche com os Vektans. Mais à frente, siga pela curva da praia e através de um estreito entre escombros. Você verá um trio de Helghast nas proximidades. Após eliminá-los, continue além da praia.

Rumé à esquerda e você passará por um trecho da estrada em ruínas onde receberá o objetivo de destruir uma ponte. Haverá muitos inimigos além da elevação na estrada à direita. Atrás de um contêiner você encontrará um lança-mísseis. Pegue o lança-mísseis e olhe para a direita onde estará a ponte que é seu alvo. Você verá alguns explosivos sobre ela, acerte-os para destruir a ponte.

Olhando para o edifício à esquerda você encontrará alguns Helghasts para liquidar. Use o contêiner como proteção e elimine-os antes de sair pela direita passando por baixo da ponte que você acabou de destruir. Siga até as trincheiras e vire na curva à frente para reagrupar com seus companheiros. À esquerda alguns APCs irão desembarcar mais Helghasts. Use os blocos de concreto na praia como cobertura e mate-os. Com a área limpa procure Garza à direita. Ele vai levá-lo até a plataforma elevadora, ative-a usando o interruptor verde brilhante.

STAHL ARMS WAREHOUSE

Dirija-se ao armazém e caia sobre os Helghasts desavisados. Proteja-se na passarela e atire

nas várias latas explosivas próximas ao armazém para matar os inimigos que estão escondidos. Com a área temporariamente limpa, siga pela passarela pela direita e depois desça as escadas. Mais Helghasts invadirão o armazém. Proteja-se em uma pequena sala à direita e liquide a segunda onda de inimigos. Com a área limpa, mais uma vez siga para a sala de controle e pegue o caminho pela passarela atrás dela até chegar à caixa de controles que Garza irá hackear. Enquanto ele estiver "hackeando", ganhe cobertura atrás de umas placas de metal na passarela e elimine mais Helghasts que aparecerão. Assim que matar todos eles, Garza terá terminado o trabalho. Siga Garza para um pátio ao ar livre, e em seguida para outra sala de controle. Antes que você possa girar a válvula, atire em um dos explosivos dentro do depósito. Assim que o litoral estiver limpo use a válvula para abrir a comporta.

Antes de deixar o local, observe o emblema no primeiro nível do lado de trás do edifício alto. Fotografe-o e saia do local já procurando proteção contra alguns Helghasts que invadiram o pátio. Mate-os. Siga Garza pela porta à esquerda e assista um Helghast suicida no final do corredor. Prossiga pelo corredor e no final vire à esquerda para encontrar alguma munição. Garza irá chutar uma parede e seguir por ela, vá atrás dele.

VERDRAN OVERLOOK EAST

Pegue o Intel nas escadas e siga Garza para a próxima área. O caminho irá para a esquerda e sobe algumas escadas. Helghasts com lança-mísseis aparecerão. Tente abrir caminho até algum lugar onde você possa se proteger e matar os inimigos. Uma granada pode ajudar. Avance através da área de pouso

e mate o artilheiro do outro lado do local. Assuma seu posto de artilharia e dê assistência a seus colegas matando os Helghasts no nível do solo. Estando todos os inimigos mortos, Garza irá abrir uma porta que desce até a área de drenagem de chuva.

STORM FRAIN 11-34C

Assim que estiver no local, olhe para uma parede distante onde haverá outro emblema, fotografe-o. Siga pelo corredor à direita que o levará a alguns quartos apertados com um pequeno grupo de Helghasts. Garza irá atacá-los imediatamente, siga pela esquerda para flanquear os inimigos e limpar a área. Vá até o final dessa área apertada e procure atrás de uma cadeira por outro emblema para fotografar.

VERDRAN OVERLOOK WEST

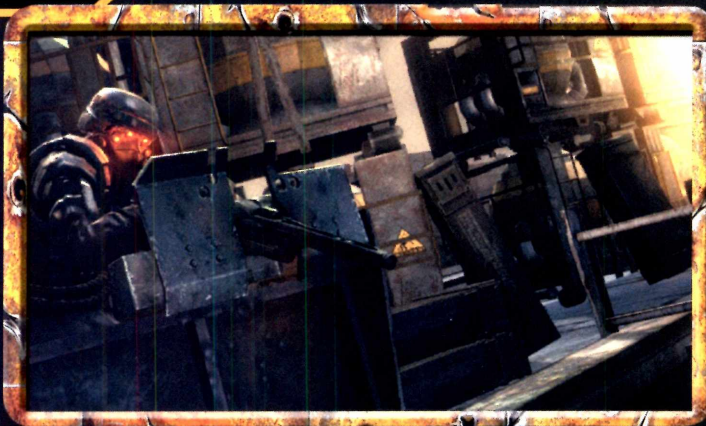
Você irá assistir algumas cenas. Siga seu caminho até o final da plataforma até o cara no posto de artilharia, tome o lugar dele, use a arma para matar vários Helghasts, que sairão do prédio pela estrada. Derrube primeiro os que estiverem armados com lança-mísseis. Os andares do prédio começarão a pegar fogo. A cada novo andar que é incendiado mais inimigos sairão do lugar. Quando o prédio for demolido, Garza abrirá uma porta atrás de você. Siga-o pelo caminho de placas de metal e

saia do local do acidente. Soque um Helghast na cabeça antes de procurar proteção na parte superior da plataforma onde está. Há alguns inimigos à direita e a esquerda. Liquide os que estão na esquerda primeiro, na plataforma distante, depois elimine os dois no nível inferior. Olhe o lançador de mísseis na área, pegue e use-o para destruir o logo da Helghast na porta arruinada do armazém. Desça e pegue mais algum Intel. Vá ao topo das escadas e espere o inimigo sair pela porta da sala de controle acima. Continue pela sala até a Korovis Dam.

BARRAGEM KOROVIS

Ao pisar do lado de fora você verá imediatamente alguns Helghasts à direita em um nível inferior. Antes de enfrentá-los, olhe para o horizonte, mais à esquerda, e você verá uma ponte e um inimigo com um lança-mísseis que tentará lhe acertar, caso você não o faça antes. Elimine-o e volte o foco nos inimigos próximos para limpar a área. Siga para a ponte onde você matou o lançador de mísseis, corra rapidamente para a cobertura bem no meio do lugar. Dali você poderá acertar sem problemas um atirador mais à frente na outra extremidade. Elimine os outros Helghasts e siga para o depósito. Assuma o comando do posto de artilharia no depósito e elimine todos os Helghasts no nível





inferior. Após conter os ataques, pegue um lança-mísseis de algum inimigo que você tenha matado e siga para a janela da torre à sua direita. Atravesse a ponte para a direita e procure cobertura enquanto combate os Helghasts na torre. Siga para o próximo depósito e assim que limpar a área desça a escada para a direita para chegar ao nível da rua. Na base da escada você encontrará mais munição para a RPG. Siga o caminho à frente, em direção a seus companheiros à direita para se reagrupar. Um tanque inimigo entrará em cena pelo portão à esquerda. Volte pelo caminho até a base da escada onde você pegou a munição. Esse é o melhor lugar para atacar o tanque e destruí-lo. Volte para onde seus companheiros da ISA estão e um condutor de tanque deixará você assumir o controle. Entre no tanque e verá um tanque inimigo vindo pela direita. Use o Zoom da mira para acertá-lo com mísseis e depois use a machete para derrubar alguns soldados. Mais um tanque, ou talvez dois, aparecerão pela esquerda, destrua-os e o nível terá terminado.

LANDING ZONE 33

Assim que estiver em terra, avance pelo lado esquerdo da rua. Atrás de um veículo caído pegando fogo há uma porta fechada do lado esquerdo, ali

está o primeiro emblema desse estágio. Avance pela rua até encontrar uma dupla de ISA atrás de uma proteção. Siga Garza pelo lado direito da rua e ele lhe pedirá que instale um D-Charge em uma grande porta de metal. Monte a bomba e afaste-se para detoná-la. Siga pelo caminho recém aberto, do lado direito, atrás de um amontoado de madeiras você achará um pouco de Intel.

DAKUROL ALLEY

Siga para os becos. Garza irá parar e avisar que há Helghasts logo à frente. Atravesse a esquina e use as caixas como cobertura para matar os inimigos no espaço aberto mais a frente. Com a área limpa, saia e siga pela esquerda. Olhe para a direita através de um beco e uma parede distante para encontrar outro emblema. Rapidamente proteja-se atrás da grande lata de lixo que estará atrás de você. Um esquadrão de Helghasts entrará em cena vindos da estrada. Fique atrás da lixeira e mate-os. Prossiga pela rua tomando cuidado com mais Helghasts nos níveis superior e inferior de um edifício. Limpe a área exterior do prédio antes de avançar. Siga o caminho para dentro do local, avance pela esquerda subindo. Próximo à uma abertura, procure proteção em uma parede à direita. Do outro lado de uma pequena ponte há uma abertura para um outro edifício com uma série de

Helghasts dentro. Mire em uma lata explosiva na parte de trás da sala e use uma granada para limpar a área.

HEAVY CANAL

Procure por uma escada em espiral através da porta à direita para chegar ao Heavy Canal. Ao entrar, uma cena mostrará um novo tipo de Helghast mais poderoso. Imediatamente, atravesse o canal e procure proteção no lado direito. Elimine primeiro o Helghast menor. Desse lado do canal você deverá ter acesso inimigo sem ficar vulnerável. Chegue o mais próximo que puder, mire em sua cabeça e atire para fazê-lo girar, quando ele estiver de costas pra você mire no tanque. Quatro tiros certos devem dar conta do recado.

Com o canal limpo, opere a alavanca no lado esquerdo no final do lugar para abrir uma porta. Vá até o final das trincheiras e suba as escadas à direita para reagrupar com seus companheiros ISA.

WOLLAN'S VIEW

Há uma ponte ligando os dois lados da trincheira, espere os Helghasts começarem a avançar e siga até o final da ponte para procurar proteção. Atire nos inimigos e evite deixá-los passar pela ponte. Pegue o caminho para o andar de cima do edifício atrás da frente ISA e encontre mais um emblema na parede próximo à janela. Atravesse a ponte para o lado dos Helghasts e explore o nível superior para enfrentar uma última leva de inimigos.

VERUDAN ALLEY

Atravesse a ponte do lado de fora da sala e siga escada abaixo até outro beco. Para sair, observe à sua direita que haverá uma rampa com vários Helghasts. Use a RPG para detoná-los. Com os Helghasts mortos, fique próximo ao final do beco

observando mais inimigos no topo de uma rampa à direita. Para matá-los, use uma proteção à direita. Ao passar a porta você estará novamente em ambiente fechado, fique atento a mais dois Helghasts na extremidade superior à esquerda, um deles está em um posto de artilharia. Com a área limpa siga para a rampa onde os inimigos estavam e avance pela esquerda até o topo onde você poderá ver o beco. Na esquina à direita atrás de uma sela há mais um emblema. Observe um portão na extremidade oposta e siga para lá. Ao entrar no salão, siga para esquerda e colete mais algumas peças de Intel. Pegue o elevador no final do corredor e suba até o nível superior para entrar na próxima área.

CABLEWAY HEIGHTS

Pise do lado de fora e observe o telhado mais abaixo onde um Helghast está com um arma antiaérea. A barreira de concreto é uma boa cobertura, mas conseguir acertar a mira a essa distância fica meio complicado. A alternativa é correr até a ponte à direita e usar as placas de metal como proteção. Siga até o final da ponte e continue à direita, quando estiver perto do portão para a escadaria alguns ISAs se aproximarão por trás do muro. Siga-os escada abaixo e encontre rapidamente proteção em qualquer lugar onde você possa matar os Helghasts do nível abaixo. Quando você tiver a oportunidade de passar sem levar bala, avance para a próxima cobertura e depois a caminho do beco onde haverá uma série de salas que rodeiam o campo de batalha. No final do corredor, você verá dois Helghasts saírem do edifício por uma plataforma de metal. Mate-os e entre no edifício que eles saíram. O corredor lhe levará para trás de alguns Helghasts e ISAs em combate, você poderá cair sobre eles e limpar a área.

Olhe para o grande portão à esquerda que se abre para um grande salão interior. Na parte inferior à plataforma de escadas há um pedaço de Intel. Suba as escadas e saia pela porta menor. Após passar pela porta, vire-se e olhe para cima da porta para encontrar o emblema final do estágio. Siga as passarelas metálicas para a próxima área.

CABLEWAY ROOFTOPS

Garza irá parar na base das escadas e se você avançar para a esquerda sem ele assistirá a um colega ISA sendo baleado. Fique embaixo das escadas, mas espere de forma a cair sobre os Helghasts no telhado. Há uma fileira de inimigos em uma plataforma elevada à esquerda, e também à direita, atrás de sacos de areia. Vá para as escadas e use a parede à sua direita e as escadas à sua esquerda como proteção. Quando o telhado estiver limpo, siga para o topo das escadas e vire à direita. Pule sobre uma pilha de sacos de areia para ter acesso a um controle que ativa o arco da torre. O arco da torre abrirá e revelará dois bits. Mande bala neles até que explodam, o que não ocorrerá antes do arco se fechar algumas vezes.

Helghasts começaram a surgir e tomar o telhado atrás de você. Proteja-se atrás dos sacos de areia e ignore-os por hora, concentre-se em atirar nos bits, assim que destruí-los a fase termina.

PREFECT'S OFFICE

Siga pelas salas até um terraço ao ar livre. Faça seu caminho pelo telhado até encontrar uma abertura para descer ao nível inferior. Observe a fachada do prédio do outro lado da rua, bem alto, na área iluminada embaixo do símbolo da Helghasts há um emblema. Desça outro nível para chegar ao interior do edifício e siga pelas escadas a fim de chegar à rua.

Ao sair do edifício para a rua, vire à esquerda e tome o caminho de volta para o tanque desativado. Por trás do tanque, você se aproximará dos Helghasts que estão defendendo o Prefect's Office do outro lado da rua. Desse ponto você poderá matar a infinidade de inimigos que saíra do prédio. Dirija-se para um dos portões. Procure proteção do lado de fora nas portas e limpe o hall de entrada antes de entrar. Siga para as escadas na parte de trás do primeiro andar e suba para o segundo onde há mais "sujeira" para limpar. A maioria dos Helghasts estão distraídos, isso facilitará que você os derrube. Com a área limpa, dirija-se para a passarela metálica que rodeia o andar no ponto que você possa ver a garagem. Duas das portas na extremidade da passarela estão semi-abertas e você encontrará um emblema na parte de dentro, fotografe-o. Há alguns inimigos no telhado tentando acertá-lo, mas apenas corra e desça por um buraco mais à frente para chegar na próxima área.

MALIK BACK ALLEYS

Imediatamente após descer pelo buraco, procure em um dos cantos da sala por um pouco de Intel no chão. Fora da sala você estará em um longo salão com três Helghasts, um dos quais estará bem próximo de você. Proteja-se na sala mesmo e tente matá-los antes de entrar no salão. A escada no final do corredor leva a uma porta que está protegida com cercas eletrificadas. Procure na parede mais ao fundo outro emblema para fotografar e atire na caixa de controle da cerca eletrificada para desativá-la e poder passar para a próxima sala.

OSTOJA END

Um portão levará você a um pátio exterior com uma ponte que dá acesso a outro prédio.

Antes de sair, elimine os Helghasts do lado de fora e depois siga para as escadas à esquerda. Do topo das escadas você terá uma visão melhor para lutar contra os Helghasts ao longo da ponte. Com a área limpa, olhe para a parede à direita atrás do topo da escada para encontrar um emblema. Atravesse a ponte a caminho do edifício do outro lado e procure uma escadaria que leva para o nível inferior do solo. Proteja-se atrás de uma parede de concreto, próxima das escadas para eliminar dois Helghasts e em seguida siga pelo beco até o pátio em chamas.

UNION STORAGE YARD

Avance até se reagrupar com Rico e procure uma cobertura para ele e Natko atrás de uma pilha de sacos. Helghasts invadirão em peso o pátio pela esquerda e a frente. Preste atenção na direção em que Rico e Natki atiram para que você possa apoiá-los e impedir que os inimigos cheguem até onde vocês estão.

Rico sairá da cobertura quando houver uma aliada no ataque, mesmo assim não se sinta seguro ainda. Siga para a escadaria do prédio em ruínas à direita. Suba para o segundo andar e olhe através do prédio para o edifício do outro lado. Uma nave irá descarregar mais Helghasts com granadas. Novamente Rico deixará a cobertura, dessa vez acompanhado de Natko, e irá explorar a rua à esquerda da trincheira. Permaneça em sua posição e olhe para a direita, através de uma porta no edifício, para um telhado adjacente. Rico avisará que eles estão vindo de cima e você estará na posição exata para derrubá-los antes

mesmo deles terem chance de abrir fogo contra você. Quando a última onda de inimigos atacar, um APC surgirá através do edifício do outro lado do pátio. Lance uma granada na frente do APC assim que possível para evitar uma orla de Helghasts que tentam avançar pela porta no APC. Derrube os Helghasts que ainda estiverem nos telhados mais altos e depois desça para o nível da rua. Perto dos sacos de areia abandonados há uma escada através da qual você encontrará outro emblema. Siga por algumas portas duplas abertas do lado direito da escada para dentro do prédio. Avance pelo hall e você encontrará Garza em uma sala cheia de mesas. Pegue o Intel no canto esquerdo da sala e vá para a próxima área.

THE SQUARE

Assim que você chegue a Visari Square, junte-se a um assalto em curso. Várias tropas ISA surgirão por todos os lados para lhe dar apoio. Siga para a esquerda até uma escada que leva à plataforma principal. Da



escada, você poderá lançar granadas e fazer um grande estrago na resistência dos Helghasts.

Tomar a Visari Square não é tão simples assim. Um bando de Helghasts vai invadir o local pelo acesso no fim do pátio. Procure uma pequena escada que leva ao topo de uma bancada onde você terá um ponto de vantagem no assalto dos Helghasts.

Use um snipe rifle para mirar com precisão e derrubar os Helghasts. Não os deixe adentrar em sua defesa senão você estará frito.

Assim que o ataque de frente terminar, desça da bancada. Mais helghasts chegarão, dessa vez pelos trilhos. Você encontrará um boa cobertura nas divisões de concreto e os inimigos provavelmente só aparecerão pela esquerda. Assim que esse ataque for contido, volte e prepare-se para outro ataque de frente.

Essa última investida conta com um monte de Helghasts e dois "heavies" que virão pelos francos da praça. Dirija-se para a torre à esquerda, na frente da bancada. Divida seu ataque entre os Heavies e os Helghasts, não deixe que eles rodeiem você. Não se preocupe com a aproximação dos heavies, será melhor para que você possa mirar em suas cabeças. Assim que derrubá-los a fase estará terminada.

CANAL BANK

Avance ao longo da água. À esquerda haverá um trio de grandes tubos de drenagem, um dos quais é rodeado por um campo de eletricidade. Atire na caixa de energia e entre no tubo que dará acesso ao interior de um prédio, à direita você poderá derrubar Helghasts. Pule do tubo e olhe o corrimão na parede abaixo. Há um emblema a vista. Siga pela passarela à direita e atire no explosivo na parede que projeta uma linha de laser no caminho. Com a armadilha desarmada, desça as escadas e prepare-se para encontrar um Helghast. Há uma segunda escada à esquerda que conduzirá para a terceira escada. Suba a escada para chegar a um salão, siga pelos degraus até a próxima área.

DUSHAN TOWER COURTYARD

Garza irá cumprimentá-lo assim que você chegar ao pátio, mas o reencontro será rápido, pois Helghasts invadirão os níveis acima. Atravesse o salão e siga pelas escadas à direita. Busque cobertura atrás de umas caixas para poder mirar nos outros inimigos do local. Após eliminar todos os alvos vá para a passarela e vire à esquerda para limpar uma sala. Siga através da sala para sair novamente até a passarela e seguir para outra sala à

esquerda. Há mais Helghasts nessa sala e mais ainda após a queda da parede à direita. Use uma granada para ajudar e depois procure um pouco de Intel perto da janela. Siga por um buraco na parede para outra parte da passarela. Suba alguns degraus até o terceiro nível e prossiga para se reagrupar com Garza que levará você para o final.

DUSHAN LOADING BAY

Siga Garza até um grande hangar. Você verá à esquerda o primeiro lançador mortiar que você deve derrubar. Proteja-se atrás de uma van estacionada na frente do lançador. Quando a costa estiver limpa, coloque explosivos no mortiar e certifique-se de voltar antes de acioná-los. Garza irá seguir para a entrada do salão do outro lado da torre. Siga-o pelo salão e derrube dois Helghasts. Suba as escadas para encontrar mais três inimigos. Procure uma porta que leva à passarela fora do edifício e imediatamente tome o controle da torre de artilharia à esquerda. Helghasts irão atacar da passarela do lado oposto, elimine-os e Garza avançará e desbloqueará uma porta. Em vez de seguir Garza pelo portão, vire à esquerda descendo da passarela. Entre na primeira porta que ver com luz verde e pegue o Intel. Agora volte e siga por onde Garza foi.

Vire à esquerda no primeiro portão e siga para a passarela do lado oposto do cais. Avance pelo caminho e tome cuidado com mais Helghasts em uma sala à sua direita. Na parte de cima de uma parede à direita da passarela você verá um emblema. Volte e siga pelo caminho que originalmente Garza desbloqueou. Outra porta nesse salão levará você a base de uma escada. Ao subir as escadas alguns Helghasts virão atrás de você, como no topo não há uma boa

proteção, espere eles descerem e então mate-os para depois subir e cuidar dos retardatários. Com o topo da escada limpo, procure o segundo mortiar e coloque um detonador nele. Exploda-o e depois siga pelo caminho atrás do mortiar (ou o que sobrou dele) até um portão automático. Prepare-se para lançar uma grana assim que a porta abrir. Avance pelo salão em torno de outra passarela e comece a descer os níveis no prédio que está em chamas. Você chegará a uma sessão de túneis de esgoto que leva você para a próxima área.

CORINTH SHANTIES

Você e Garza chegarão a uma área alagada abaixo da cidade, avance pela direita. Assim que chegar a uma rampa que leva você aos níveis superiores procure no alto de uma parede atrás da rampa por mais um emblema. Suba a rampa e vire à esquerda em um beco e siga por outra rampa. No topo haverá uma área que pode ser usada como cobertura e você deve correr imediatamente para lá. Desse ponto, elimine todos os inimigos que aparecerem. Entre os últimos inimigos a aparecer estarão dois Helghasts bem munidos com lança-foguetes. Assim que se sentir mais ou menos seguro derrube primeiro o da esquerda e depois posicione-se próximo a grade à direita para derrubar o segundo. A partir dessa grade você poderá também destruir o restante dos inimigos abaixo. Siga Garza para um nível mais abaixo e ele lhe dará um impulso para uma plataforma da qual você pode virar a direita e avançar por um longo corredor. O corredor o levará a outro túnel de esgoto cheio de armadilhas explosivas. Afaste-se e mire na extremidade das linhas de laser para detoná-los. Você subirá alguns degraus para finalmente chegar à próxima área.



SUBSTATION STRONGPOINT

Após subir as escadas do esgoto, vire imediatamente à esquerda e olhe para o topo do prédio procurando outro emblema. Vire à direita e desça por um beco certificando-se de desarmar outra armadilha.

Vá para a machinegun nas trincheiras e comece a eliminar os inimigos à sua esquerda e no topo do prédio à direita.

Após matar todos eles, use um explosivo D-charge no portão à direita para liberar seu caminho para a estação. Avance descendo para o nível mais baixo.

Com o salão limpo, siga para as escadas do lado oposto. Entre a porta e as escadas, passe por uma mesa com um pouco de Intel. Suba as escadas e localize os quatro pilares onde você deve instalar os detonadores D-Charge. Garza dará seu melhor para manter os inimigos afastados enquanto você instala os detonadores.

Após a instalação, corra pelas escadas para fora da estação, ignore os inimigos e siga para se reencontrar com Garza antes de acabar com a estação.

BRIDGE EAST

Você pode pegar um lançador de granadas no suplemento de armas a frente antes de seguir. Mate os inimigos que se aproximarem e fique de olho nas torres de artilharia nas duas extremidades do outro lado da ponte.

Quando chegar ao final da ponte, vire à esquerda e passe por uma abertura. Há uma série de rampas que levarão você cada vez mais para baixo. Siga os estreitos caminhos até chegar a próxima área.

AIR DEFENSE 22-121LC

Siga para baixo e pegue um rifle com zoom no seu caminho. À sua esquerda há vários Helghasts centrados em uma

arma antiáerea. Apenas corra passando pelos inimigos à esquerda até chegar ao terreno com arame farpado, vire então à esquerda e procure proteção em um bloco de concreto.

Desse ponto, mire nos inimigos e use o rifle com zoom para acertar a cabeça do artilheiro na arma antiáerea. Com a área limpa, avance até a arma e procure uma rampa de concreto à esquerda que o levará até ela. Desloque-se para o lado esquerdo da arma onde poderá assumir seu controle. Imediatamente gire-a e procure um Helghast RPG no prédio do outro lado do pátio. Com ele morto você poderá terminar de limpar a área tranquilamente. Após matar todo mundo, deixe a arma e avance para o outro lado das docas. Há um portão automático que irá se abrir levando através de alguns degraus para a próxima área.

BRIDGE WEST

Rapidamente, interaja com a válvula para abaixar a ponte do lado de fora e as tropas ISA podem usá-la. Os Helghasts serão afastados e Garza virá abrir a porta para você.

Assim que sair da sala, junte-se as tropas contra os Helghasts empurrando-os pela estrada para a esquerda.

Avance cuidadosamente rua abaixo, sempre procurando onde proteger-se. O apoio com um tanque ISA irá segui-lo. Na guarda do portão, no final da rua, estão alguns Helghasts equipados com RPGs. Permaneça em um dos cantos da rua, próximo ao tanque e, quando tiver oportunidade, mire nos inimigos com artilharia pesada.

Encontre Garza e um corte de cena irá levá-lo para a frente de um prédio. Olhe para o meio da parede do prédio. Procure um emblema sobre a porta. Siga em frente subindo e pegue um shotgun no caminho.



RADEC ACADEMY

Após entrar no prédio, vire imediatamente 180° para ver outro emblema, no verso de onde estava o primeiro. Suba as escadas no fim do salão e vire à direita. Atrás de um dos pilares, há um pouco de Intel no chão. Vire-se e corra rapidamente até o conjunto de escadas no fundo da sala, atravesse as portas automáticas no fim da escadaria para chegar ao nível superior de um teatro. Em poucos segundos o lugar estará infestado de Helghasts tanto na parte inferior quanto superior.

Após o limpar a área, procure outro emblema próximo da saída. Espere Rico abrir a porta e então siga pela sala e escadas a frente. Suba e atravesse outra porta automática para chegar ao escritório de Radec. No centro da mesa, pegue um pouco de Intel.

ACADEMY ROOFTOP

Fuja para a esquerda para se defender de um ATAC. Olhe para a esquerda e localize um lançamísseis pegando-o em seguida. Vire 180° para ver uma escada que leva para a parte mais baixa do telhado.

Há uma sala à esquerda, na parte inferior da escada, onde você poderá conseguir uma boa proteção contra os ataques. Você terá de acertar o ATAC quatro vezes com o RPG. Assim que derrubá-lo passará para a próxima fase.

BADLANDS

Olhe para baixo, quando passar

pelo fosso, e veja o primeiro emblema. Atravesse a ponte e faça uma curva acentuada à esquerda. Atrás de um painel de metal contra a encosta há um pouco de Intel para apanhar. Você irá cruzar outra pequena ponte antes de chegar às trincheiras. Olhe para a direita e verá um grande corredor que corta a colina.

O corredor levará a uma sala de controle onde você deve deixar dois da tropa. Dirija-se para o elevador com Rico e pressione o botão para baixo. Ao sair do elevador, estará na próxima área.

SULJEVA NORTH

Siga Rico até o veículo destruído e pegue os rifles ao lado dele. Próximo ao local há duas torres circulares. Próximo ao topo delas, um emblema para fotografar. Rico irá levá-lo para dentro do prédio onde você encontrará a antena que precisa reativar, mas a porta do lugar está trancada.

Siga Rico quando ele começar a procurar os fios de energia. Após entrar em um outro prédio menor você encontrará apenas as ruínas de um esquadrão ISA e um pouco de Intel no canto à esquerda. Use a alavanca brilhante para abrir o prédio da antena.

MAINTENANCE OFFICE

A porta à direita se abrirá e alguns Helghasts entrarão para atormentá-lo. Cuide deles e depois siga a caminho do prédio com a antena usando um grande

tubo no chão como cobertura. Salte um muro e procure à esquerda por uma escada que o levará a uma plataforma elevada. Desse ponto você deverá conseguir lidar melhor com os Helghasts que chegam por todos os lados. Faça o caminho de volta ao escritório. Assim que estiver dentro do Maintenance Office vire à esquerda no salão e depois à direita. No sentido em que as aranhas estão se movendo você poderá ver outro emblema nas vigas metálicas. Continue através das salas do escritório e você sairá no acesso a uma mina.

VOJISLAV MINING FACILITY

A rua em frente está cheia de atiradores no topo dos prédios e em ambos os lados da rua. Corra rapidamente para trás de um pequeno tanque para se proteger e mantenha o foco nos atiradores à direita. Com a área limpa, encontre a escada que leva ao acesso da mina. À esquerda do topo da escada, em uma alcova, há outro emblema. Procure outra escada na parte de trás do lugar e use-a para chegar a uma plataforma ao ar livre onde verá a antena do qual você deve ativar. Procure uma proteção e mate os inimigos para depois avançar pela plataforma e escalar uma

curta escada no final. Não se preocupe com os ATACs agora, concentre-se em acionar a válvula no final da plataforma. Quando a válvula for acionada a antena irá subir. Retorne para o prédio de acesso a mina e volte para a vila que anteriormente estava cheia de atiradores. Ao subir a rua de volta para o Maintenance Office você deverá encontrar alguma resistência dos Helghasts. Use uma granada no local para eliminá-los e depois pegue o caminho de volta a Suljeva North.

SULJEVA NORTH

Ao sair do Maintenance Office e virar à direita haverá um corte de cena que mostrará a outra parte da sua tropa. Você terá uma boa quantidade de Helghasts aqui para tratar. Como eles estão a uma distância considerável, a chave para o sucesso será o uso da sniper. Vá para o lado direito da rua protegendo-se nas paredes das plataformas e espreitando apenas para disparar. Use uma granada para atingir vários inimigos juntos ao mesmo tempo. Há um barril explosivo próximo de um inimigo com granadas, acerte-o para derrubá-lo facilmente. Após limpar a área, siga pela estrada a caminho da próxima área.

WAYSTATION 14

Após atravessar uma ponte você estará em uma área com munição na parede. Mate todos os soldados e dois bots surgirão, um em cada extremidade da ponte. A melhor forma de encontrar proteção é voltar para o local do qual veio. Destrua os dois e mais Helghasts irão coordenar um ataque através do portão do outro lado da ponte pequena. Proteja-se nas caixas do lado de fora e prepare uma granada para atirar no portão assim que ele se abrir. Elimine qualquer outro Helghast que sair do lugar e depois entre. À esquerda, no fim das escadas, há outra sala com inimigos. Mate-os e avance para a próxima sala atento ao seu lado esquerdo para outro tiroteio que irá se iniciar. Siga Rico para fora do caminho e vire rapidamente a esquerda. A passarela levará você a uma escada que desce para outro nível onde você terá de procurar proteção atrás de contêineres. A um pouco de Intel no chão próximo ao contêiner na base das escadas. Espere as coisas se acalmarem e pegue-o para depois cuidar de dois Helghasts com RPG's no topo de uma escada ao fundo do pátio. Proteja-se no contêiner e procure o melhor lugar para matá-los.

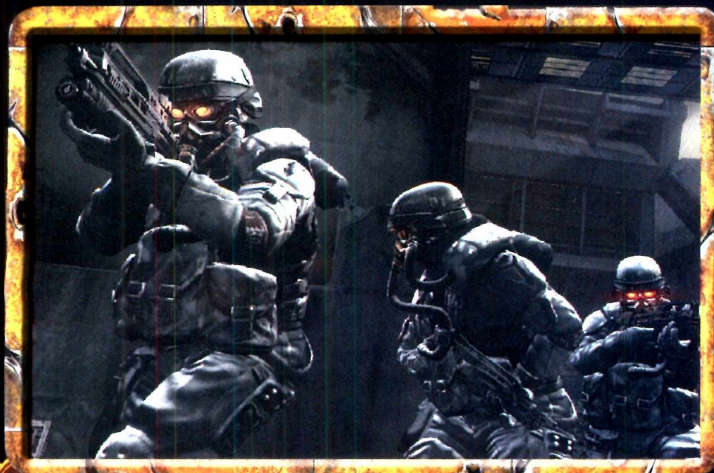
Suba as escadas onde os inimigos estavam para ter acesso ao sistema de passarelas. Siga em frente, enfrente alguns Helghasts à direita e procure proteção próximo a bifurcação. Proteja-se nessa ramificação e você terá uma boa defesa para as duas frentes de ataque. Mate os caras na plataforma paralela primeiro e então cuide dos inimigos com RPG à direita. Assim que limpar as passarelas olhe para a esquerda. De longe, ao lado de um dos pilares de concreto próximo ao pátio de trens, há outro emblema. Fotografe-o e siga para o final da passarela.

SULJEVA MINETRAIN

Derrube três Helghasts logo a frente. As escadas do outro lado do lugar levam a uma passarela. Vá para lá e avance em direção à frente do comboio que está de olho nos inimigos abaixo. Esse caminho o levará até outra sala dentro do trem onde haverá muitos Helghasts. Atire nas bobinas azuis no centro do lugar para ajudar a derrubar os inimigos. Desça as escadas e ache uma saída para o próximo carro aberto. Pule em cima do soldado no controle da torre de artilharia e use-a para liquidar os outros inimigos. Saia do tanque e continue em direção a frente do comboio. Após passar a ligação de dois vagões procure proteção nos contêineres e encontre um taque com Helghasts. Volte imediatamente pela ligação e atraia os soldados para que eles lhe sigam e você possa derrubá-los lutando. Após derrubar os inimigos, volte ao local onde está o tanque. Pegue uma RPG e munição extra nas caixas logo a frente do tanque. Descarregue o lança-mísseis no tanque e mais soldados aparecerão atrás dele. Derrube os inimigos e assumo o controle do carro. Use a alavanca e mais Helghasts virão do fim do trem. Proteja-se atrás de uma pequena caixa no estreito espaço que leva ao teto. Concentre-se primeiro nos Helghasts que estão com RPGs. Após eliminá-los, siga o caminho de trem até a próxima área.

THARSIS STATION

Após a cena você estará na frente de três Helghasts. Há latas explosivas atrás deles à esquerda, atire nelas para derrubá-las. Olhe para o trem atrás deles e procure um emblema à direita. Rico estará lhe esperando perto de muro para que você lhe dê um impulso. Procure uma porta à esquerda onde você terá de abaixar para passar, use-a para acessar a próxima área.



LOWER REFINERY COMPLEX

Siga em frente, você terá de voltar para a sala iluminada e atirar na caixa de circuito na parede para poder passar. Atravessando a porta, à esquerda, haverá uma grande área aberta com alguns Helghasts. Você poderá chamá-los a atenção de onde está mesmo e usar a porta como cobertura para matá-los.

Há um elevador na área, mas parece estar com algum problema. Siga as linhas azuis até uma caixa onde você pode atirar para fazê-lo descer. Aperte um botão na parte de trás do elevador.

Assim que você sair do local, estará em um pátio um corte de cena irá apresentá-lo um "novo" tipo de inimigo. Você notará que não é capaz de circundá-lo, portanto, concentre-se em dar tiros em sua cabeça. Há alguns contêineres suspensos que você pode tentar derrubar próximo a ele, o contêiner explodirá e ele ficará atordoado, assim você poderá se posicionar atrás dele e destruir seu backpack.

Assim que destruir o inimigo procure uma escada que o levará até uma sala de controle. Pressione um botão que irá abrir um portão no pátio abaixo permitindo que um bando de Helghasts invada-o. Mate-os e siga pelo portão no pátio para a próxima área.

PROCESSING COMPLEX

Siga pelas escadas e você verá uma espécie de balde circundando o complexo, pule nele. Durante o passeio você passará por alguns Helghasts que você pode até ignorar. Quando Rico apontar o campo elétrico o qual estão atrás, analise o local e depois localize a caixa à esquerda e atire nela para desativar o campo e o balde. Saia e mate os inimigos restantes.

Siga em direção ao local do campo e à esquerda, do lado

de fora da sala de controle, você verá um emblema na parede. Do outro lado da sala de controle há uma entrada. Alguns Helghasts surgirão e você poderá matá-los de fora da sala de controle. Pegue o Intel dentro da sala de controle, próximo à janela e das caixas. Siga para a próxima sala e pelo caminho linear até a próxima área.

CROSS-FACILITY SHIPPING

Você será levado a uma área de embarcações com alguns sentry bots atacando-o em duplas. Não se preocupe em atirar neles antes de pegar a arma VC5 à direita. Derrube rapidamente os robôs e pegue o caminho em torno das passarelas. Um elevador ao final o levará até a próxima área.

TRANSPORTATION CONTROL

Você encontrará Rico. Pegue um pouco de Intel na mesa à esquerda e siga-o para uma nova área.

CENTRAL OBSERVATORY

Após um rápido corte de cena, olhe para a direita no topo de uma grande estrutura metálica para ver mais um emblema. Agora você deve levar as tropas através do caminho mais elevado do salão.

Quando o salão estiver limpo procure uma sala de controle e então ative o interruptor em seu interior. Natko irá hackear uma caixa de controle atrás de você abrindo o portão para sair do salão. Ele deverá abrir um segundo portão antes de você seguir através das escadas para a próxima área.

THARSIS AERIAL LOCK

Assim que você estiver saindo, corra em direção da nave levantando vôo. Alguns Helghasts aparecerão e você pode eliminá-los facilmente com



a arma de eletricidade. Procure cobertura na maior parte da plataforma e atire nos inimigos de lá até que um corte de cena interrompa a ação.

Espere um momento até que Natko abra uma porta para você. Entre na sala e suba as escadas até a torre onde haverá um único Helghast para matar. Pegue a sniper que está próxima a uma das paredes. A partir daqui concentre-se em atirar nos inimigos a distância. Desça as escadas para terminar o estágio.

LANDING BAY

Avance com Rico, saia e foque-se à sua esquerda onde vários Helghasts surgirão. Após limpar a área atravesse a ponte e pegue outro elevador para a próxima etapa.

BRIDGE

Dois soldados o receberão no topo do elevador e o levarão para uma sala onde haverá um corte de cena. Após a conversa, saia da sala e siga em qualquer um dos elevadores para cima na próxima área.

POWER ROOM

Assim que entrar no lugar seja rápido em procurar proteção no canto pois logo o espaço estará infestado de inimigos. Desça as passarelas pulando de nível em nível. Mais inimigos aparecerão em cada nível.

Quando chegar no térreo haverá soldados com lança-chamas e

armas mortais para derrubar. Atire na esfera vermelha abaixo da cabeça do soldado para que ele se vire e você possa atirar no seu backpack. Algumas rodadas de tiro e ele explodirá. Termine de limpar a área e procure por uma porta para avançar.

AIR TRAFFIC CONTROL

Desça as escadas e atravesse outra sala para chegar até a arma antiaérea próxima à parede da nave. Assim que estiver no controle da arma observe que surgirão vários alvos em vermelho. São seus inimigos, portanto não poupe munição. Depois de um tempo você será informado que está sem munição. Mas a verdade é que a sequência está terminada.

CORE ELEVATOR

Saia da arma e siga pela porta atrás de você para reencontrar Natko. Leve-o para algumas salas para baixo até um elevador em plataforma.

EMERGENCY STAIRWELL C

Desça da plataforma e alguns Helghasts virão ao seu encontro. Atravesse o lugar até chegar ao fim de um corredor, à direita na frente de uma porta, use uma granada para abrir caminho. Atravessando a próxima porta você estará em uma plataforma suspensa. Atire nos inimigos logo abaixo desse ponto, antes de descer.

Siga para a próxima sala e tentarão te atingir pela esquerda. Vire à direita e siga até um conjunto de escadas onde terá melhor perspectiva dos inimigos. Avance pela passarela à direita para encontra um pouco de Intel. Seja cuidadoso ao avançar. Use o muro próximo às partes de Intel para se proteger e atirar nos inimigos. Quando o caminho estiver livre, vá até o fim da passarela e desça.

LAUNCH BAY

Siga pelas laterais onde há inimigos distraídos passando por algumas pontes até uma sala no topo de um jogo de escadas. Olhe para alguns Helghasts na base das escadas. Assim que passar por eles, siga para a direita para encontrar mais inimigos e um portão aberto. Você chegará então ao mesmo lugar onde começou o jogo, só que ele está em ruínas depois dos ataques. Desça pelos destroços e siga Natko para o fim do estágio.

CARGO IMPACT SITE

Siga a tropa através da planície até um corte de cena. Você estará agora no comando de um EXO com munição infinita à sua disposição. Passe por alguns grupos de Helghasts atirando neles de longe. Continue avançando e destruindo os inimigos até a próxima área.

INDUSTRIAL GHOST TOWN

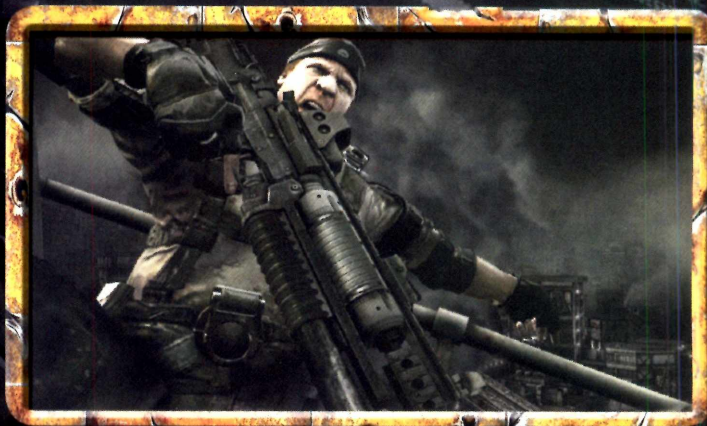
Você passará por uma esquina antes de chegar a cidade fantasma, use essa esquina como cobertura contra os vários RPGs no topo dos prédios. Pegue uma arma e mate-os antes de adentrar a cidade. Avance pela cidade pela esquerda aproximando-se de mais inimigos. Assim que você limpar o edifício à esquerda siga pelo caminho até o topo de uma colina. Sobre a colina, há uma ponte e dois tanques, o da direita pode ser facilmente destruído explodindo a ponte. O outro requer precisão nos seus tiros.

GRAVE OF THE NEW SUN

Dê o melhor de si para se aproximar o máximo da grande nave em ruínas. Há dois tanques acampados na frente da nave e eles têm a cobertura de RPGs à esquerda. Derrube os RPGs primeiro e depois foque as atenções nos tanques. Após destruí-los, o estágio estará finalizado.

LAZAR HIGHWAY

Assim que descer do Intruder, avance em frente. Antes de descer procure sobre as escadas, próximo a uns contêineres do lado de uma torre distante, há um emblema para ser fotografado com o zoom.

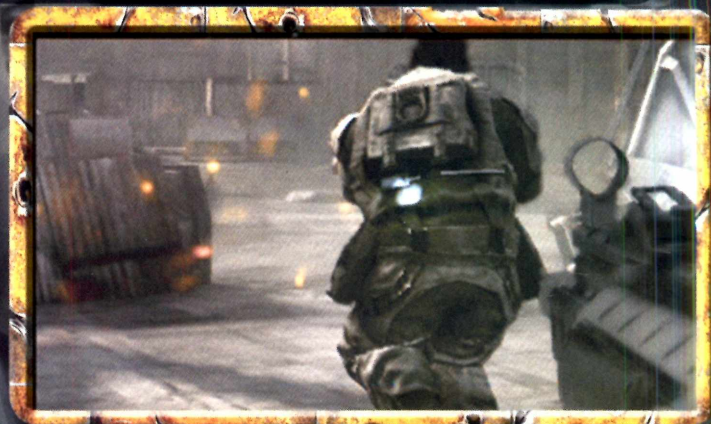
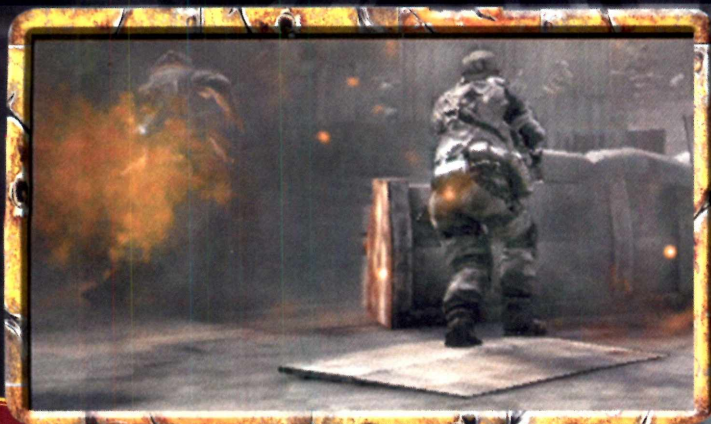


Desça as escadas para uma plataforma e rume à direita até outras escadas que o levarão ao térreo onde o ataque aos Helghasts irá começar. Corra para se proteger atrás dos contêineres onde poderá dar conta dos inimigos. A medida que for vencendo o inimigo, vá empurrando a proteção até chegar na frente do prédio. Procure a porta automática que o levará para dentro do lugar.

OUTER DEFENSES

Depois de passar por algumas salas você encontrará alguns Helghasts reunidos em um salão que conduz para fora. Com a área limpa você verá um tanque no lado de fora. Olhe para trás e pegue um lança-mísseis no rack de armas. Destrua o tanque e saia do salão. À sua direita você verá algumas escadas. Há quatro torres em volta as quais você terá de instalar os detonadores D-Charge.

Os inimigos na parte de fora da torre não serão problema, mas tome cuidado ao entrar na torre, comece a mirar e atirar desde o momento que estiver nas escadas. Com a área limpa instale o detonador no local indicado e saia da torre antes que tudo vá para os ares. Repita o feito na segunda torre. Avance até chegar ao interior e instale o detonador. Você terá de descer as escadas e subir outras que levam a terceira torre. Há uma torre de artilharia do lado de fora dessa vez. Destrua esse posto e instale o detonador na torre. A quarta torre é próxima a terceira, e o procedimento para invadi-la e instalar a bomba é o mesmo. Dessa vez apenas preste atenção para fotografar um emblema pela janela da torre antes de detonar tudo. Da base da torre, vire para a direita e procure uma escada que desce até um pequeno armazém onde você achará um pouco de Intel e munição.



Volte pela escada e siga para *juntar-se a tropa* novamente. No final do caminho você pegará um elevador para a próxima área.

INNER COURTYARD

Saia do elevador e avance correndo através da passarela, ignore os ataques dos ATACs. O caminho o conduzirá até um prédio. Procure na parede do lado esquerdo um emblema.

Na parede de frente para o emblema há um portão que se abre para um grande pátio. Permaneça no topo das escadas e mire nos vários Helghasts abaixo. Após limpar a área, desça as escadas e siga para a direita.

Tente acertar os inimigos da própria escada e procure proteção do lado esquerdo. Quando finalmente atingir o topo da elevação comece a limpeza do pátio protegendo-se no muro alto à frente. Corra pela esquerda atravessando o pátio, passando a base de outra escada e descendo até uma pequena plataforma para depois seguir à direita e para baixo em um beco. Com a área limpa, avance até outro beco à esquerda e depois por uma bifurcação à direita. Suba alguns degraus e encontrará mais Helghasts no topo. Com o lugar seguro, avance até a guarita à esquerda onde haverá um inimigo e um pouco de Intel.

Avançando por essa guarita você chegará a uma outra do lado oposto do pátio. Deixe o local e siga até o palácio onde será

saudado por um ATAC. Derrube-o com algumas granadas e depois mate o lançador de granadas. Esse é o último trecho do pátio e o mais bem protegido. Não há como matar todos os inimigos e avançar, eles não pararão de surgir. Portanto, concentre-se em limpar a área temporariamente e ir avançando aos poucos até a entrada. Não se preocupe em poupar munição aqui, portanto mande bala e faça o melhor caminho até a entrada do palácio. Antes de entrar, vá até o posto de artilharia vazio do lado esquerdo e procure pelo último emblema na esquina atrás dele.

AUTARCH'S SANCTUM

Assim que entrar no palácio, avance pelo salão com uma estátua no centro até acontecer um corte de cena onde você irá se defender dos homens de Radek. Você estará então no nível mais baixo do lugar, procure proteção próximo a entrada e mate os inimigos que chegarão.

Radek vagará acima de você invisível e você não poderá matá-lo ainda. O som de portas indicará que mais inimigos estão chegando. Tome cuidado para que eles não o cerquem.

Avance subindo e matando os inimigos, cuidado com os que estão atrás do balcão, após eliminá-los prossiga até por uma escada do lado direito até um salão de onde Radek e seus homens saíram antes.

Do topo das escadas você pode

COMANDOS BÁSICOS:

Analogico Esquerdo - Movimentação

L3 - Correr

Analogico Direito - Visão

R3 - Zoom

↑ - Marcador de Objetivos, zoom do rifle

↓ - Selecionar granadas

→ - Selecionar faca

Select - Menu de objetivos, quantidade de Intel e emblemas Helghast

Start - Menu de pausa

■ - Recarregar a arma, segure para mudar de arma

▲ - Mudar entre armas

● - Interagir, entrar e sair de veículos

✕ - Pular

L1 - Ataques corporais

L2 - Segure para agachar-se ou conseguir cobertura

R1 - Atirar, ataque com a faca

R2 - Lançar granadas

espreitar pelo portão e matar os inimigos na área principal do santuário. Há muita munição e um lança-mísseis atrás do balcão superior.

Depois de um tempo, finalmente você enfrentará Radek. Ele se movimentará em volta de você apenas parando momentaneamente. Em eventuais ocasiões ele parará e executará um de seus dois possíveis ataques. Quando ele estiver longe, lance rapidamente uma granada para fazê-lo sair do posto antes que ele lance um fluxo constante de munição contra você.

Caso pare próximo de você, ele tentará lhe atacar com sua faca. Observe a luz azul nele, através dela você pode identificar a direção de seu ataque esquivar-se enquanto manda bala.

Quando você estiver próximo de matá-lo ele ficará em ponto na extremidade do santuário. Mire com a sniper, jogue uma granada ou faça qualquer coisa para acabar com ele logo. Após matá-lo, você poderá seguir através dos próximos salões e terminar a missão e o jogo respectivamente. ●





SIMPLESMENTE FORMIDÁVEL!



O maior game de todos os tempos volta arrasador. Tudo começou em 1987 com surgimento de Street Fighter I, game que deu início a transformação de uma era, o estilo de jogos de luta estava para mudar radicalmente.

O primeiro Street Fighter apareceu inovando, os personagens tinham magias e golpes destruidores e isso foi atraindo as pessoas para dentro do universo dos games de luta.

O único problema é que, na primeira versão do game, só dava para jogar com o Ken e com o Ryu e isso não era muito legal. Então lançaram Street Fighter 2 com uma série de novidades,

mais golpes e muito, mas muito mais personagens para você jogar. Esse game sem dúvida nenhuma revolucionou todos esses anos e vem contagiando décadas e décadas até hoje. Com o tempo, outros Street Fighter foram sendo lançados para vários consoles e o game foi perdendo a sua força e ficando mais apagado. Mas a Capcom se superou mais uma vez e lançou Street Fighter IV, que é simplesmente arrasador, destruidor. Com gráficos de tirar o chapéu e golpes de cair o queixo, eles mantiveram a essência e os padrões dos primeiros games da

série, ou seja, o bom e velho sistema 2D, sem contar que a jogabilidade está demais!

A história de Street Fighter IV se passa entre SFII e SFIII, mostrando onde foram parar os guerreiros mundiais após a derrota humilhante do famoso Mr. Bison. Enfim, este jogo veio para ficar e conquistar o espaço vazio que estava se formando no mundo dos Street Fighters, resgatando novamente a vontade de jogar.

RYU

ATAQUES ÚNICOS

→ + ▲

→ + R1

ATAQUES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + R1

Shoryuken: →↓↘ + R1

Tatsumaki Sempukyaku:

↓↙← + R2

SUPERCOMBO

Shinku Hadouken:

↓↘→↓↘→ + R1

ULTRACOMBO

Metsu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + L1

KEN

ATAQUES ÚNICOS

Inazuma Kick: → + ●

Forward Step Kick: → + ●

Thunder Kick: → + R2

COMBO SIMPLES

▲, R1

ATAQUES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + R1

Shoryuken: →↓↘ + R1

Tatsumaki Sempukyaku: ↓↙← + R2

SUPERCOMBO

Shoryureppa: ↓↘→↓↘→ + R1

ULTRACOMBO

Shinryuken: ↓↘→↓↘→ + L1



CHUN-LI

ARREMESSOS ESPECIAIS

Ryuseiraku: ■ + ✕

ATAQUES ÚNICOS

Kakukyuraku: ↘ + R2

Rear Spin Kick: ↘ + ●

Kakusenshu: → + ●

Kintekishu: ← + ●

Tenkukyaku: Durante o Kintekishu, ●

Tenshyokyaku: Durante o Kintekishu,

← ↑ + ●

Yosokyaku: No ar, ↓ + ●

COMBO SIMPLES

Pulando para frente R1, R1

ATAQUES ESPECIAIS

Kyakuretsukyaku: R2, R2 (serve para todos os botões de chutes)

Kikoken: ← (Carregar) → + R1 (serve para todos os botões de soco)

Hazanshu: →↘↘↓↙← + R2 (serve para todos os botões de chutes)

Spinning Bird Kick: ↓ (carregar) ↑ + R2 (serve para todos os botões de chutes)

SUPERCOMBO

Senretsukyaku: ← (carregar) → ← → + R2 (serve para todos os botões de chutes)

ULTRACOMBO

Hosenka: ← (carregar) → ← → + L2



M.BISON

ATAQUES ÚNICOS

Pulando para frente + ▲▲

ATAQUES ESPECIAIS

Psycho Crusher: ← → + R1 (serve para todos os botões de soco)

Double Knee Press: ← → + R2

(serve para todos os botões de chute)

Head Press: ↓ ↑ + R2

(serve para todos os botões de chute)

SUPERCOMBO

Knee Press Nightmare: ← carregar → ← → + R2 (serve para todos os botões de chute)

ULTRACOMBO

Nightmare Booster:

← carregar → ← → + L1

SAGAT

ATAQUES ÚNICOS

Heavy Tiger Elbow: → + R1

Low step Kick: → + *

ATAQUES ESPECIAIS

High Tiger Shot: ↓↘↘ + R1
(serve para todos os botões de soco)

Low Tiger Shot: ↓↘↘ + R2
(serve para todos os botões de chute)

Tiger Uppercut: →↓↘ + R1
(serve para todos os botões de soco)

Tiger Knee Crush: →↓↘ + R2
(serve para todos os botões de chute)

SUPERCOMBO

Tiger Genocide: ↓↘↘↓↘↘ + R2
(serve para todos os botões de chute)

ULTRACOMBO

Tiger Genocide: ↓↘↘↓↘↘ + L2



SAKURA

COMO HABILITÁ-LA: Termine o jogo no modo Arcade com o Ryu.

ATAQUE ÚNICO

Flower Kick: → + ●

ATAQUES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘↘ + R1 (serve para todos os botões de soco)

Shoryuken: →↓↘ + R1 (serve para todos os botões de soco)

Shunpukyaku: ↓↙↘ + R2 (serve para todos os botões de chute e pode ser feito no ar)

Sakura Otoshi: →↓↘ + R2, R1, R1

SUPERCOMBO

Haru Ichiban: ↓↙↘↓↙↘ + R2 (serve para todos os botões de chute)

ULTRACOMBO

Haru Ranman: ↓↙↘↓↙↘ + L2



o PS3 o

Os zumbis voltaram...

O jogo mais esperado do ano chegou para mostrar a que veio



RESIDENT EVIL 5

RESIDENT EVIL 5 TERÁ EDIÇÃO DE COLECIONADOR LANÇADA NO BRASIL

Se você é muito fã de RE e adora colecionar coisas relacionadas, então prepare os bolsos, pois a Synergex está trazendo para o Brasil uma edição de colecionador do quinto game da série. O pacote – além do jogo – vem com uma mochila com o logo da Tricell, manual, boneco do personagem Chris Redfield, um medalhão e um aplique da divisão BSAA. O pacote especial sai aqui no Brasil por R\$399,00.



Todo mundo já sabe que a Capcom é uma das empresas de games mais bem sucedidas de toda a história dos videogames. Entra geração, sai geração e a Capcom se mantém no topo sempre com títulos que marcam uma época e entram definitivamente no coração dos jogadores. E é claro que seu mais novo lançamento – um dos mais aguardados, diga-se de passagem – chegou em uma sexta-feira 13 e prometendo muito, afinal de contas trata-se do quinto game da série Resident Evil, um divisor de águas e a mais importante franquia da Capcom. Então acompanhe conosco esse review e saiba se RE5 é digno como se pensa.

NASCE MAIS UM CLÁSSICO!

Logo de cara não é nada difícil ficar de boca aberta com as cutscenes de Resident Evil 5. As imagens são de uma qualidade ímpar e com sequências que introduzem a história de uma forma nunca vista antes. Você é arremessado no universo de Resident com cenas de luta, perseguição e uma estética que só os japoneses na Capcom seriam capazes de fazer.

IMPRESSIONANTE!

O enredo nos remete as tramas clássicas da série, repleto de referências aos capítulos anteriores. Isso é ótimo para os fãs de carteirinha que não vão se decepcionar. Prepare-se para seguir através de uma narrativa com todos os ingredientes que fazem um bom jogo: muita ação, um vilão cruel, mas cheio de carisma e belas garotas. Você vai ficar grudado a frente da tela para não perder um só detalhe!

ALÉM DE TUDO, BONITO!

É certo que quando você tiver a oportunidade de botar os olhos em RE5 você vai dizer: É um dos jogos mais bonitos que eu já vi! E não ache que é exagero, RE5 é um dos games mais bem construídos dessa geração, com certeza! A construção física dos personagens está impecável, os cenários são vastos e repletos de detalhes que beiram a realidade,



o sistema de iluminação, tecnicamente falando, é uma obra de arte. São pouco mais de 10 horas até a finalização do game, mas até lá você seguirá por um passeio em favelas africanas, cavernas, pântanos, instalações... Tudo isso construído para manter o jogador sentindo um ar de novidade a cada nova tela.

Além do visual, o áudio de RE5 é bem bacana. Sua trilha sonora beira a discrição, mas sem vacilar nos momentos mais tensos realçando o clima. As dublagens seguem a linha de sempre, ou seja, nem muito bom, nem muito ruim.

ALGUMAS MUDANÇAS

Um detalhe que talvez manche a boa reputação que o game vem fazendo é o fato dele ter mais tiros do que sustos. No quarto episódio já houve um prelúdio do que Resident Evil poderia se tornar em um futuro próximo, agora no quinto game as promessas vão se confirmando. É fácil se perguntar: mas onde está o terror? Pois é, não há! Sua clássica fachada de survival horror não existe mais. Um Resident Evil com ação em detrimento aos puzzles e ao terror, mas ainda um belo exemplar de Resident Evil. Apesar desse pequeno detalhe, a Capcom continua provando que é a melhor do Japão e trouxe Resident Evil 5 para ser, até agora, certamente o game de 2009.



Chris Redfield e Sheva Alomar!

Fabricante	Capcom	+18 Sangue, Violência Intensa, Linguagem Forte	
Distribuidora	Capcom		
Gênero	Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
10.0	9	9	9.5

o PS3 o

Caos e muitos tiros



KILLZONE 2

Propaganda é a alma do negócio!

Hoje em dia a propaganda em torno de determinados games é tanta, que os jogadores ficam vidrados esperando qualquer novidade de três linhas em sites especializados. Um exemplo disso foi Halo 3.

A mídia falou tanto que o game ganhou o status de maior pré-venda do ano. No entanto, quando ele chegou nas mãos dos jogadores, a espera não se mostrou tão válida, ao menos em relação a campanha do jogo, valendo mais a pena a jogatina multiplayer.

Outro título que deixou os gamers ouriçados foi Killzone 2. Desde os primeiros trailers lançados na rede a comunidade especulava que esse seria o melhor game para PS3 quando lançado. E não é que essa hora chegou? Killzone 2 está disponível e agora é a hora de ver se tanta espera e rumores se justificam.

NO BERÇO DO INIMIGO

Os games anteriores da série apareceram respectivamente no PS2 e no PSP, apesar disso muita gente não está familiarizada com esse título. Mas se você é um desses, não se preocupe, pois Killzone 2 não tem um enredo amarrado aos outros jogos, podendo facilmente ser jogado e entender tudo o que acontece. E falando em enredo, em Killzone 2 você estará no papel do soldado Tomas Sevchenko (ou apenas Sev) que faz parte da ISA (Interplanetary Strategic Alliance). Essa organização militar está prestes a invadir o planeta Helghan, lar dos Helghast, por

conta de uma invasão inimiga em uma das bases humanas. O objetivo é capturar o líder dos Helghast, Imperador Scolar Visari, e acabar definitivamente com seu exército. Um detalhe bem bacana é que o game tem legendas em diversas línguas, inclusive português, o que certamente vai facilitar a vida de muita gente.

GRÁFICOS BEM CONSTRUÍDOS

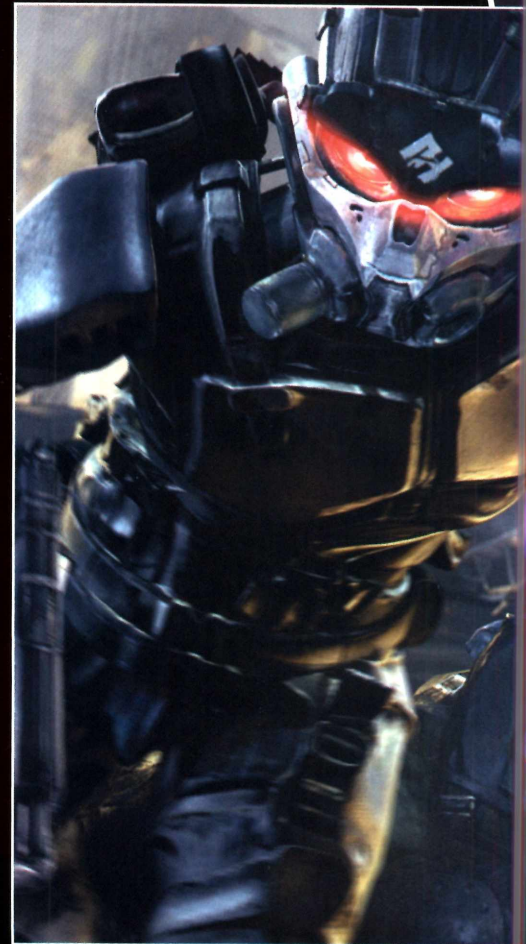
Muita destruição, fumaça e tiros. Tudo isso apoiado em uma engine gráfica de fazer inveja a maioria dos games dessa nova geração. Tudo que se pensava a esse respeito se concretizou, graças a bela produção feita pelo pessoal da Guerrilla Games. O que se pode notar logo de cara é que as texturas do game não são as mais incríveis que já surgiram, no entanto os efeitos de iluminação, explosão, profundidade e animações em geral são de tirar o chapéu! A cada fase avançada uma nova surpresa gráfica para encher os olhos.

JOGABILIDADE INTENSA

Seguindo o modo campanha, o game não chega a durar 6 horas, porém a intensidade faz com que você fique grudado na frente da TV do início ao fim. Ainda em relação a jogabilidade, existe uma novidade muito interessante em Killzone 2, você terá à sua disposição um sistema de cobertura. Dessa forma você terá alguma vantagem sobre seus inimigos em muitos momentos, sendo até fundamental para prosseguir no game.

Em relação a equipamentos, Killzone 2 não decepciona. São inúmeras armas, a maioria capaz de devastar os inimigos. Além disso você poderá pilotar veículos como tanques e simplesmente vaporizar dezenas de soldados de

uma só vez! O multiplayer é tudo de bom. Para aproveitá-lo de forma completa, é bom você ter uma conexão rápida com a internet! Resumindo, Killzone 2 alcançou todas as expectativas e com certeza vai figurar aquelas clássicas listas de fim de ano como um dos games para PS3 mais legais de 2009.



Fabricante	Guerrilla Games	+16 Sangue, Violência, Linguagem Forte	
Distribuidora	SCEA		
Gênero	Tiro em 1ª pessoa		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.5	9.5	9	9.5

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Volte a um mundo de medo e terror na continuação do grande sucesso!

Lembra do clima opressor e tenso ao atravessar os corredores e salas em F.E.A.R. COMBAT? E da sinistra garota Alma que lhe perseguia por todo o caminho? Prepare-se para continuar essa surpreendente história exatamente do ponto em que ela parou no novo lançamento da Monolith Games: F.E.A.R. 2: Project Origin. Dessa vez você estará na pele de Michael Beckett, soldado integrante de um grupo chamado Delta Force. Seu objetivo, mais do que desvendar toda a trama do game, é sobreviver! Para isso terá à disposição um belo arsenal de armas e muita munição.

FECHE A PORTA E APAGUE A LUZ!
A ambientação é excelente, a qualidade dos gráficos dispensa muitos comentários, basta reparar no brilho do sangue voando pela tela, as paredes explodindo e os pedaços de vidro estilhaçados que cruzarão o ar com leveza e elegância que você terá idéia do que se trata esse jogo. O som também ajudará a você submergir nesse universo de terror e medo. O grande desfalque do game fica por conta da jogabilidade, se você está acostumado em jogar games shooters (tiro em primeira pessoa) no PC verá o quanto os comandos são prejudicados no controle do PlayStation 3. Independente disso F.E.A.R. 2 é um grande título, indispensável para amantes e apreciadores do estilo. Uma boa dica para deixar o game ainda mais interessante é se trancar no quarto, apagar as luzes e usar um bom fone de ouvido enquanto joga. Essa será uma experiência inesquecível!



Pânico e sustos em cada nova tela de FEAR 2



Fabricante	Monolith Games	+18 Sangue, Violência, Linguagem Forte	
Distribuidora	Warner Bros. Interactive		
Gênero	Tiro em 1ª pessoa		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	8.5	7.0	8.0

Cantando e rolando! • PSP •

LOCOROCO 2

Animação e aventura na divertida continuação de LocoRoco

Bolinhas coloridas e animadas que cantam enquanto passeiam pela tela do seu PSP? Apesar de soar "infantil" a fórmula de diversão de LocoRoco funciona para todas as idades. O primeiro game foi um sucesso absoluto entre os jogadores do portátil da Sony e a nova versão chega não apenas repetindo a fórmula, mas trazendo novos desafios e muitas horas de diversão para os gamers. Jogar LocoRoco 2 não é nada complicado, usando os botões L e R você fará o cenário girar enquanto os LocoRocos (as personagens bolinhas) rolarão e começarão a ação pela fase. O objetivo

do game é bem simples: levar os felizes personagens até o final de cada fase, mas para isso você terá diversos minijogos para resolver, o que torna cada fase um verdadeiro desafio. As novidades dessa continuação ficam por conta de alguns movimentos e personagens novos, sem contar as novas fases e inimigos. O jogo é totalmente intuitivo e faz LocoRoco 2 ser uma nova experiência em jogabilidade.



A UNIÃO FAZ A FORÇA!

A história do game gira em torno da luta dos felizes LocoRocos contra os Moja que tentam acabar com a alegria do mundo através de uma sinistra canção. Você terá de usar as habilidades dos LocoRocos para afrentar esse mal, além disso eles podem se unir e formar um grande LocoRoco que será essencial em diversos momentos da aventura. Os cenários coloridos estão repletos de objetos para serem encontrados e colecionados, além de diversas outras surpresas que irão entreter os jogadores por um bom tempo. Comece já a rolar com essa galerinha!



Muitos desafios e diversão!

Fabricante	SCEI	Livre	
Distribuidora	SCEA		
Gênero	Plataforma 2D		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	9.0	9.0	9.0

Rapper ou Rambo?

PS3

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Muita ação, mas nenhuma inovação no novo título de 50 Cent

Sem sombra de dúvidas, 50 Cent é um cara que sabe como ganhar dinheiro! Depois de faturar milhões com músicas, filmes e outros investimentos, por que não tentar emplacar no universo dos games?

Infelizmente sua primeira investida, com o título 50 Cent: Bulletproof pra PS2 e PSP, só vendeu bem pois teve como carro chefe o lançamento do CD "The Massacre" em 2005. Agora chega às lojas sua nova aposta, 50 Cent: Blood on the Sand, um game que apesar do demasiado número de clichês

possui ótimos gráficos e pode garantir horas de pancadaria, tiroteios e ação.

O enredo gira em torno de uma história totalmente absurda: após uma apresentação em um suposto país do Oriente Médio, 50 Cent e sua galera não recebem o pagamento devido, como garantia de que vão ser pagos, tomam posse de um item muito valioso e acabam no meio de uma verdadeira guerra contra a máfia local. Esse roteiro é só um pano de fundo pra colocar o rapper em um papel de justiceiro aniquilador que vai tocar o pânico na cidade.

O game surpreende quando a ação começa, os gráficos são um dos pontos mais fortes com explosões fantásticas e cenários caóticos. A trilha sonora não fica atrás com mais de 40 músicas incluindo faixas inéditas.

tirando os momentos de ação, o game não traz nada de inovador, nada que já não tenha sido explorado em outros games do gênero. Isso o torna apenas mais um título de ação sem muito a adicionar ou surpreender os jogadores, mostrando-se apenas indispensável aos fãs de carteirinha do rapper.

Fabricante	Swordfish Studios	+18 (Violência intensa, Linguagem forte)	
Distribuidora	Vivendi Games		
Gênero	Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	7.5	6.5	7.0

UM CD NO REPEAT!

50 Cent: Blood on the Sand é bom jogo, mas



Tiroteios e explosões são o forte do game

Pancadaria à moda antiga! PS3

STREET FIGHTER IV

A volta "moderna" de um dos pioneiros dos games de luta!

Quase vinte anos após o lançamento do primeiro título da série, o game de luta mais popular de todos os tempos está de volta! Street Fighter IV representa um verdadeiro marco para a franquia que entra de vez na nova geração de consoles com o game.

Pelo número de seguidores e fãs da série no mundo todo você pode imaginar a responsabilidade de lançar um jogo como esses. Nesse ponto podemos dizer que a equipe de Yoshinori Ono da Capcom está de parabéns pois soube trabalhar conceitos novos sobre a antiga mecânica do game, ou seja, Street Fighter IV não é uma reinvenção e nem explora todos os recursos tecnológicos dos consoles atuais, ele é simplesmente "Street Fighter" com gráficos belíssimos e

personagens remodelados.

As lutas continuam exatamente como antes, com movimentação 2D, especiais e um elemento novo chamado Focus Attack que você poderá usar tanto para atacar quanto para se defender podendo inclusive anular especiais. O destaque fica por conta da movimentação espetacular das câmeras durante os especiais e os cenários exuberantes, muitos dos quais são cenários dos outros games remodelados.

UM PONTO QUE DESTOA COM O RESTANTE DA OBRA

Os roteiros nunca foram o forte da franquia, e em Street Fighter IV não é diferente, você verá sequências da trama apresentadas em forma de anime que esteticamente não combinam com o restante do game. As remodelagens em personagens podem não ser bem aceitas também pelos fãs mais tradicionais da série.



O game é novo mas as pernas da Chun-Li continuam as mesmas!

Tirando esses pontos o game certamente é um dos grandes lançamentos da atualidade, e vem para agradar tanto os jogadores antigos quanto às novas gerações.

Fabricante	Capcom	+14 (Violência)	
Distribuidora	Capcom		
Gênero	Luta		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
9.0	8.0	9.0	8.5



o PS3 o

Qualidade duvidosa

EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Um homem cujo trabalho é ser herói de videogames!

A princípio uma boa ideia de roteiro já seria o suficiente para produzir um bom game, não é? Não, não é. A Vicious Cycle elaborou uma boa história, mas ela não foi o bastante para criar um game cativante e divertido como se imaginava. Você controla Matt Hazard, um homem que tem como trabalho ser o herói de diversos títulos de videogames. Ele é uma espécie de ator para jogos.

SIMPLICIDADE, UM LEVE TOQUE DE DIVERSÃO E MAIS NADA!

Logo no início o jogador já se familiariza

com a ideia do game. Matt Hazard teve problemas com a empresa que costumava trabalhar e se "aposentou" da sua função de herói. Mas um novo executivo da empresa apareceu com uma proposta para Matt, só que as coisas não aconteceram como deveriam acontecer. A jogabilidade do título é simples e muitas vezes chega a ser entediante. Um dos pontos altos é o humor de Matt que se mostra como uma típica personalidade que se acha o máximo, mas isso também não é o suficiente para elevar a produção. Graficamente, "Eat Lead" poderia ser melhor, ainda mais se tratando de um

game para S3.

Você perceberá imagens cheias de serrilhados e texturas que, sinceramente, te levam a pensar que houve descalço com a produção. A parte sonora do game também fica devendo. Em certos momentos é de se admirar algumas músicas que se encaixam muito bem, no entanto, em outras horas, a música é inexistente restando apenas um vazio incompreensível. Finalmente, Eat Lead: The Return of Matt Hazard é um game cômico mas que até o final do ano será completamente esquecido.



Fabricante	Vicious Cycle	+16 <small>(Violência e Linguagem forte)</small>	
Distribuidora	D3 Publisher		
Gênero	Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
5.0	5.5	6.0	5.5

Reinvenção de um gênero

o PS3 o

THE WHEELMAN

O astro dos filmes de ação está de volta no mundo dos games

Os videogames já não são mais uma terra estranha para o astro Vin Diesel, que já marcou presença no grande "The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay". Agora ele volta em um game repleto de ação frenética do começo ao fim mostrando que, apesar de ser uma fórmula um tanto gasta, jogos desse gênero ainda podem render bons frutos. The Wheelman, baseado no filme homônimo, tem como pano de fundo a cidade de Barcelona, onde gangues violentas tentam conseguir seu espaço a força.

SEU CARRO, SUA ARMA

Você estará na pele do agente Milo Burik,

que tenta lutar contra o crime organizado em Barcelona. Isso você alcançará realizando diversas missões. Por exemplo, depois de assaltar um banco, você terá que despistar a polícia pegando rotas alternativas pelas ruas da cidade. E é aqui que a ação do game se mostra. Você poderá usar diversas armas, mas a maior e a melhor delas será o veículo que estiver dirigindo naquele momento. Coloque seus inimigos para fora da perseguição colidindo lateralmente contra seus veículos ou dirija um caminhão cheio de toras na direção de um cerco da polícia! Os produtores resolveram colocar certos ingredientes exagerados, típicos dos filmes de ação. Um exemplo é poder trocar de carro enquanto o mesmo está em movimento! E que tal atirar em seus perseguidores fazendo um giro de 180 graus com o carro e

usando uma espécie de bullet time para mirar a mandar bala em pontos chave dos outros carros? No total são pouco mais de 10 horas de ação que vai deixar você preso a frente da TV!



Fabricante	Midway Studios	+16 <small>(Violência, Sangue e Linguagem Forte)</small>	
Distribuidora	Ubisoft		
Gênero	Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	7.5	8.5	8.0



Combates alucinantes

PS3

TOM CLANCY'S HAWX

Um combate aéreo cheio de adrenalina, com pouca veracidade

Em HAWX você fará o papel de um piloto de caça que faz parte de um esquadrão militar privado. É isso mesmo, uma empresa militar! Você e seus companheiros prestam serviços para países contratantes que designam missões como proteção do território, por exemplo. Esse é mais um game da famosa franquia do roteirista Tom Clancy que já conta com inúmeros títulos para videogames como Splinter Cell, Ghost Recon e Rainbow Six.

CENÁRIOS NÃO MUITO REAIS, MAS DIVERSIFICADOS

Tudo bem, você deve achar que cenários terrestres em um game de combate aéreo

é totalmente irrelevante, mas não é bem assim. Os cenários fazem a diferença e dão o toque final a trama, além disso, em HAWX, a diversificação dos cenários é um detalhe bem interessante. O único problema é que os cenários não são exatamente como na realidade. Por exemplo, você terá a oportunidade de combater nos céus brasileiros, mais exatamente sobre o Rio de Janeiro e a selva Amazônica, mas note que tanto um como o outro, principalmente a parte da Amazônia, não se parece em nada com sua versão real, tanto em relevo quanto em vegetação. Mas vamos ao que interessa de verdade, os combates.

As missões também são bem diversificadas, vão de combates contra outros esquadrões, ataques a construções inimigas, escolta, defesa de comboios e muitas outras. Um dos pontos altos do game é a sua jogabilidade, fluída e com um grau de aprendizado ótimo. Muito

bom para veteranos do gênero ou para os pilotos de primeira viagem. A sonoridade do game dá um show a parte com diálogos bem interpretados e efeitos de primeira grandeza. Se você é fã do gênero e já cansou de Ace Combat, HAWX é uma ótima opção!

Fabricante	Ubisoft	+12 <small>(Violência e temas sugestivos)</small>	
Distribuidora	Ubisoft		
Gênero	Simulação/Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	8.5	9.0	8.5



Quem observa o observador? PS3

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Um marco na histórias dos quadrinhos agora no mundo dos games

Uma das mais celebradas criações do excêntrico quadrinista Alan Moore (V de Vingança, Constantine) chega no mundo dos games para apresentar a história dos heróis de moral duvidosa que se veem em um mundo no qual seus serviços estão sendo cada vez menos necessários.

A série de doze edições foi publicada originalmente no distante ano de 1986 pela DC Comics, desde então Watchmen entrou para o seleto hall de graphic novels que marcaram gerações de leitores. Para se ter uma ideia da importância dessa obra, ela já recebeu os prêmios "Eisner" e

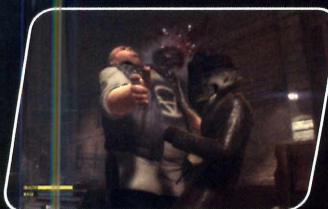
"Kirby", uma menção honrosa no tradicional Prêmio Hugo – única HQ a ganhar tal destaque nesse prêmio, além de ser a única HQ a constar na lista dos 100 melhores romances eleitos pela revista Time.

AÇÃO E VIOLÊNCIA

No game você vai se aventurar com o mascarado Rorschach e Coruja. Para os mais afoitos, The End is Night cairá como uma luva, já que o game tem muita pancadaria e pouca conversa. Os saudosistas vão gostar do estilo clássico "beat 'em up", consagrado em jogos como Final Fight e Double Dragon.

Os dois combatentes são heróis, mas nem por isso têm superpoderes, no entanto, cada um tem ataques especiais e estilo

de combate intenso. Rorschach é o mais agressivo, ele faz o estilo "bate primeiro, pergunta depois". Já o Coruja é bem parecido com Batman, já que ele usa mais o cérebro e aparatos tecnológicos que qualquer outro. Graficamente e sonoramente o game não decepciona, embora pudesse ser melhor.



Fabricante	Deadline Games	+16 <small>(Sangue, Violência e Linguagem Forte)</small>	
Distribuidora	Warner Bros. Interactive		
Gênero	Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
8.0	7.5	8.0	8.0

o PSP o

Mirando na telinha!

Estreia no portátil traz mudanças, mas cumpre a promessa de ser um grande lançamento

Retribution é o primeiro título da série Resistance lançado para o PSP, e pela primeira vez o game não foi produzido pela Insomniac Games. O desenvolvimento do jogo ficou a cargo da Sony Bend e passou por algumas adaptações para se encaixar na telinha no portátil.

A principal delas foi a mudança de primeira para terceira pessoa, o que possibilita uma visão mais ampla ao jogador. Adaptar os comandos dos jogos de tiro em primeira pessoa (famosos shooters) ao controle dos consoles sempre foi uma tarefa difícil, imagine então adaptar esses comandos ao PSP! É um verdadeiro desafio não afetar a jogabilidade ao configurar a melhor forma de controlar o personagem e atirar. Apesar dos comandos parecerem complicados no primeiro contato, após alguns minutos de jogo o gamer já estará acostumado e não deverá ter grandes problemas.

Na parte gráfica do game, a Sony Bend cumpriu o prometido e explorou todo o potencial do PSP exibindo cenários e personagens com grande detalhamento. Outro destaque fica por conta da inteligên-

cia artificial dos inimigos que certamente surpreenderá os jogadores durante todo o tempo.

RESISTINDO A CHIMERA!

Os acontecimentos desse título se passam após o ocorrido em Resistance: Fall of Man, mas agora, em vez de Nathan Hale, você estará na pele de James Grayson, um oficial da marinha britânica que se juntará à resistência europeia contra a Chimera. O desenvolvimento dos fatos prenderá você ao jogo do começo ao fim, isso aliado aos bons gráficos fazem de Resistance: Retribution uma boa opção de ação para o PSP.



Bons gráficos e muita ação marcam a estreia da franquia no PSP

Fabricante	Sony Bend	+18 (Linguagem Forte e Violência)
Distribuidora	SCEA	
Gênero	Tiro em terceira pessoa	7.5
GRÁFICOS	8.5	
SOM	8.0	
JOGABILIDADE	6.5	
GERAL		

Mirando na telona!

o PS3 o

WANTED: WEAPONS OF FATE

Da tela dos cinemas para o seu PS3: muita ação aliada a uma ótima história

As adaptações de filmes para o mundo dos games nem sempre levam a bons resultados, ainda mais quando o jogo é usado para promover o filme - os prazos encurtam, o orçamento não ajuda o que geralmente culmina em um verdadeiro desastre. Longe desses problemas, a produtora Grin lança Wanted: Weapons of Fate, baseado no filme lançado recentemente com o mesmo nome (O Procurado aqui no Brasil). A grande sacada dos caras: não fazer uma adaptação ao filme, mas produzir um game que sirva mais

como uma continuação para a história. Os gráficos são bons e exploram bastante os efeitos de blur, em algumas cenas você perceberá que faltou um pouco mais de detalhamento do cenário, mas isso não afeta a ação frenética do game. O som ajuda a entrar no "clima" do game e traz toda uma produção cinematográfica por trás. Dois elementos chamam bastante a atenção no game, um deles é a famosa Bullet Curving (tiro curvilíneo) e o Bullet Time, ambas técnicas de disparo que serão fundamentais durante todo o percurso.

PROTEJA-SE E MANDE BALA!

O game dá bastante ênfase os momentos de tiroteios onde você terá de se proteger para não levar bala. Esse sistema de cobertura se mostra bastante sofisticado, há movimentos especiais que podem ser realizados estando protegido e o jogador deve explorá-los sem hesitar. Por fim, Wanted: Weapons of Fate é um game divertido, com uma boa história que fará você querer rever o filme após jogá-lo. Seria essa a estratégia de marketing do game?

Fabricante	GRIN	+18 (Linguagem Forte e Violência)
Distribuidora	Universal Studios	
Gênero	Ação	8.0
GRÁFICOS	7.5	
SOM	7.5	
JOGABILIDADE	8.0	
GERAL		



Potências em guerra! ◦ PS3 ◦

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Realidades paralelas e humor cinematográfico no novo título da série

Há pouco mais de uma década nasceu uma das séries de jogos de estratégia mais famosas mundialmente. Na época era comum intercalar momentos do game a cenas filmadas com atores reais para dar mais realismo à história do game. A animação digital e a evolução dos jogos acabaram com esse costume, mas não quando falamos de Command & Conquer! O novo game da franquia preserva sua mecânica de jogo e traz grandes atores para interpretar a trama do episódio.

A começar pelo game não vemos grandes novidades, os objetivos continuam os mesmos: construir unidades, formar um exército e conquistar territórios. No controle do PS3, o jogador não terá tanta agilidade quanto se estivesse usando o teclado e o mouse, e isso afeta drasticamente a jogabilidade exigindo muito de cada gamer. O grande destaque desse título fica por conta das interpretações bem humoradas que descontraem os jogadores entre as campanhas, apresentando atores como J. K. Simmons (trilogia "Homem-Aranha") como o presidente dos EUA, George Takei (da série clássica de "Jornada nas Estrelas") como o Imperador do Japão e até mesmo a coelhinha da Playboy Jenny McCarthy.

exatamente para 1927 onde Albert Einstein é assassinado antes de desenvolver a tecnologia nuclear que levaria os EUA a potência bélica mundial. O efeito dessa mudança na história será apreciada pelos jogadores nos dias de hoje onde a União Soviética ainda é uma grande potência em guerra contra o Japão e EUA. Naves que lançam raios de encolhimento, ursos blindados e samurais portadores de sabres de luz são apenas algumas das figuras peculiares que você verá nessa realidade paralela de Command & Conquer: Red Alert 3.

Fabricante	EA Los Angeles	+14 <small>(Violência)</small>	
Distribuidora	Electronic Arts		
Gênero	Estratégia em tempo real		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
7.5	7.5	6.0	7.0

DE VOLTA AO PASSADO!
A trama do game gira em torno de uma viagem feita ao passado, mais

Cenas com atores reais e muito humor no lançamento



Uma estrela apagada! ◦ PSP ◦

PHANTASY STAR PORTABLE

Lançamento do clássico para PSP não traz inovações e cai na mesmice dos títulos anteriores

Phantasy Star fez muito sucesso nos anos 90 com os títulos lançados para Mega Drive chegando até a ser um dos games de RPG para os consoles mais famosos ao lado de Final Fantasy. Infelizmente nos últimos nove anos a franquia não lançou nenhum título que se destacasse no mundo dos games. Apesar de não ser um jogo aclamado pela crítica, o lançamento esteve na lista dos títulos mais vendidos no Japão, recebendo

um grande destaque por parte da mídia. Um dos principais motivos do sucesso são as partidas multiplayer que o jogo oferece, mas tirando esse "acerto" da produtora o resto do game pode ser considerado apenas um "mais do mesmo". Phantasy Star Portable repete a mecânica de jogo dos últimos games, conta uma história sem empolgação e apresenta uma trilha sonora maçante com gráficos lentos.

Universe. Quando tudo parece estar em paz uma nova ameaça surge e você, um guardião recém-formado, será lançado de cara nessa onda de acontecimentos. No game não há liberdade para andar livremente pelo mapa. Toda a ação do jogo se concentra na exploração de labirintos e batalhas. Se você não é um fanático pela série, ou por jogos no estilo, Phantasy Star Portable pode ser facilmente descartado de sua lista de futuros games a serem jogados.

GAME DE RPG SEM MUITAS ESCOLHAS

A história do game se passa após a épica batalha que ocorreu em Phantasy Star

Fabricante	Alpha System	+14 <small>(Violência)</small>	
Distribuidora	Sega		
Gênero	RPG/Ação		
GRÁFICOS	SOM	JOGABILIDADE	GERAL
7.0	6.0	7.0	6.5



Como é bom uma ajudinha básica, não é mesmo? Aqui você encontra alguns truques que podem ser essenciais para quem não liga em utilizar uma ajudinha extra para vencer determinado inimigo ou ultrapassar alguma fase com poderes extras. Utilize com maestria os truques e consiga avançar nos jogos com muito êxito. Não tenha medo de vencer!

ÍNDICE

Resident Evil 5	61
NBA Live 09	61
Pure	62
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	62
Bolt	62
Tom Clancy's HAWX	62
Phantasy Star Portable	63
Rock Band 2	64
F.E.A.R. 2: Project Origin	64
Killzone 2	64
Dead Space	65

RESIDENT EVIL 5

Dinheiro Infinito

Você pode coletar dinheiro no começo de um capítulo, pausar, sair do game e recomeçar o capítulo para coletar o dinheiro uma segunda vez. Essa dica funciona bem no capítulo 1-2 onde há um baú com 1,000 em créditos no terceiro andar. Repita esse passo para conseguir (mesmo que de forma lenta) uma fortuna.

História de Sheva Alomar

Termine o jogo uma vez com Chris "Six Pockets" Redfield para abrir a história de Sheva Alomar.

Nível de Dificuldade Profissional

Termine o jogo na dificuldade Veteran para abrir esse nível.

Munição Ilimitada

Para conseguir munição ilimitada, complete todos os seus atributos.

Modo Mercenarias

Termine o game uma vez em qualquer dificuldade para abrir esse modo de jogo.

Armas

Faça todos os upgrades das armas abaixo para abrir as armas especiais indicadas:

M92F Pistol –

Abre a Samurai Edge Custom

S&W M29 Magnum –

Abre a Handcannon

Ithaca M93 Shotgun –

Abre a Hydra Triple Barrel Shotgun

VZ61 Machine Gun – Abre Gatling

Gun (apenas para o Chris)

S75 Rifle –

Abre o Longbow (apenas para Sheva)

Personagens e Roupas do Modo Mercenarias

Para abrir os personagens e as roupas listadas abaixo, consiga a classificação indicada para cada level do game:

Chris (Roupa 1) – Consiga o Rank A ou melhor no level The Village

Chris (Roupa 2) – Consiga o Rank A ou melhor no level Experimental Facility

Jill (Roupa 1) – Consiga o Rank A ou melhor no level Ship Deck

Jill (Roupa 2) – Consiga o Rank A ou melhor no level Public Assembly

Sheva (Roupa 1) – Consiga o Rank A ou melhor no level Ancient Ruins

Sheva (Roupa 2) – Consiga o Rank A ou melhor no level Missile Area

Wesker (Roupa 1) – Consiga o Rank A ou melhor no level The Mines

Wesker (Roupa 2) – Consiga o Rank A ou melhor no level The Prison

A História de Resident Evil

Feche o jogo em qualquer dificuldade para abrir.

Filtros

Para conseguir os filtros do game listados abaixo, siga a especificação:

Filtro Clássico de Horror - Termine o jogo no modo Amateur

Filtro Retro - Termine o game no modo Normal

Filtro Noise - Termine o game no modo Veteran

Lança-Mísseis com munição infinita

Para abrir essa arma, termine o jogo em menos de 5 horas em qualquer dificuldade.

Emblemas BSAA

Segue abaixo uma relação do número de emblemas BSAA que podem ser encontrados em cada um dos capítulos do game. Há um total de 30 emblemas em todo o game.

NBA LIVE 09

Super Dunks

Entre com o seguinte código na máquina de Sprite para abrir o modo: **spriteslam..**



Capítulo 1-1 - 0 Emblemas

Capítulo 1-2 - 3 Emblemas

Capítulo 2-1 - 5 Emblemas

Capítulo 2-2 - 3 Emblemas

Capítulo 2-3 - 0 Emblemas

Capítulo 3-1 - 4 Emblemas

Capítulo 3-2 - 2 Emblemas

Capítulo 3-3 - 1 Emblemas

Capítulo 4-1 - 3 Emblemas

Capítulo 4-2 - 1 Emblemas

Capítulo 5-1 - 1 Emblemas

Capítulo 5-2 - 1 Emblemas

Capítulo 5-3 - 3 Emblemas

Capítulo 6-1 - 3 Emblemas

Capítulo 6-2 - 0 Emblemas

Capítulo 6-3 - 0 Emblemas



PURE

Dicas

1. Caso não consiga vencer um evento, saia dele e vá para outro. Ganhando outros eventos você poderá aprimorar sua bike e voltar nos eventos para finalmente vencê-los.
2. Para vencer o World Tour, você deve conseguir o primeiro lugar em todas as corridas. Ao vencer, você abrirá ATC específicos para cada personagem do game.
3. Nos eventos de Freestyle, use os Star Powerups o mais rápido que puder. Quanto mais cedo você fizer manobras especiais, melhor.
4. Segurar algum botão durante uma manobra de front ou back flip irá modificá-lo, dando mais pontos.
5. Uma bike para freestyle nem sempre é a melhor para a execução desse tipo de evento. Caso esteja com dificuldades em algum evento de freestyle, tente vencê-lo com sua bike de corrida. Às vezes é melhor ser mais rápido nos pulos do que ficar no ar por mais tempo.

Regeneração dos Powerups

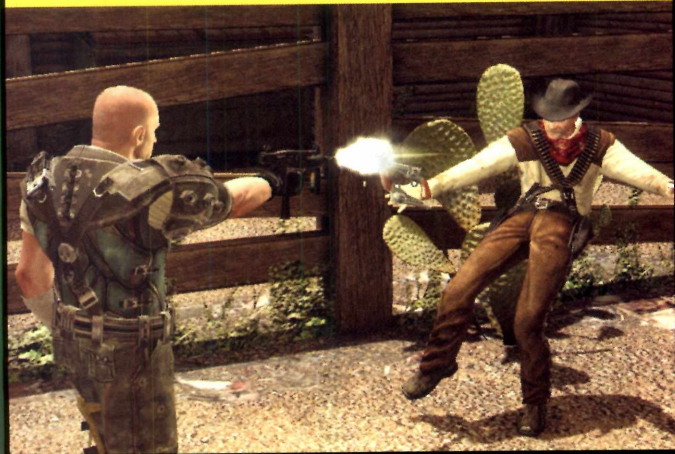
No início de uma corrida de freestyle, pouse o game 5 segundos após a buzina tocar para ativar a regeneração dos powerups. Velocidade não é tudo!



EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Abrindo a Dificuldade Maximum Hazard

No menu de seleção da dificuldade do game, entre com o código:
 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.



TOM CLANCY'S HAWX

Aviões Extras

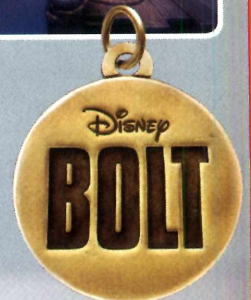
- Os aviões adicionais podem ser abertos no hangar com o seguintes códigos:
- A-12 Avenger II – Segure o L2 e pressione ■, L1, ■, R1, ▲, ■
 - F-18 HARV – Segure L2 e pressione L1, ▲, L1, ▲, L1, ■
 - FB-22 – Segure L2 e pressione R1, ■, R1, ■, R1, ▲

BOLT

Lista de Cheats

Vá até a opção Cheats no menu de Extras do game e coloque os códigos abaixo para acessar a ação indicada. Cada código pode ser habilitado ou desabilitado através do menu de pause do game.

- Invulnerabilidade Ilimitada – ↓, ↓, ↑, ←
- Laser Eyes Ilimitado – ←, ←, ↑, →
- Stealth Camo Ilimitado – ←, ↓, ↓, ↓
- Enhanced Vision Ilimitado – ←, →, ↑, ↓
- Minas de Gás Ilimitadas – →, ←, ←, ↑, ↓, →
- Super Bark Ilimitado – →, ←, ←, ↑, ↓, ↑
- Seleção de Level – →, ↑, ←, ↑, ↑, →
- Todos os Minigames – →, ↑, →, →
- Ground Pound Ilimitado – →, ↑, →, ↑, ←, ↓



PHANTASY STAR PORTABLE

Títulos e Recompensas

Listamos abaixo os títulos e suas respectivas recompensas. Há também o requerimento para cada título:

- 1st Class Guardian // 10 Grinders** – Alcance o level 60
- Adahna Slayer // Sleep / Resist** – Vença 5 Adahna Degahnas
- Alteraz Slayer // Confuse / Resist** – Vença 5 Alterazgohgs
- AMF Elite Unit // Mayalee Hit** – Feche o capítulo 7 no story mode
- Angry Soldier // Gravity Strike** – Alcance o Hunter level 5
- Annihilator // Berdys** – Dê um golpe de dano superior a 1800
- Armed Servant // Reverser** – Feche o capítulo 6 no story mode
- Axe Collector // Ank Buti** – Consiga 80% de todos os axes do game
- Berserker // Lollipop** – Dê um golpe de dano superior a 600
- Bil De Golus Slayer // Cati / Anti Down** – Vença 5 Bil De Goluses
- Bullet Master // Mayalee Fury** – Eleve 10 bullets ao level 30
- Card Collector // Kaza-kikami** – Colete 80% de todos os cards
- Claw Collector // Ohga-Misaki** – Consiga 80% de todos os claws do game
- Colony Tourist // Tero / All Save** – Feche todas as G. Colony free missions
- Combat Master // Amore Rose** – Feche as free missions 3 vezes
- Cooking Fighter // Juicy Line** – Consiga uma grilling weapon
- Creature Master // Magana Slayer** – Vença todas as diferentes criaturas do game
- Crossbow Collector // Cubo Simba** – Consiga 80% de todos os crossbows
- Crushe (Title)r, Final Impact** – Dê um golpe de dano superior a 300
- D. Saber Collector // Ragan-Ragan** – Consiga 80% de todos os double saber
- Dagger Collector // Deraga-zashi** – Consiga 80% de todas as daggers
- De Ragan Slayer // Burn / Resist** – Vença 5 De Ragan s
- De Ragnus Slayer // Solid / Anti Up** – Vença 5 De Ragnuses
- De Rol Le Slayer // Freeze / Resist** – Vença 5 De Rol Les
- Dimmagolus Slayer // Shock / Resist** – Vença 5 Dimmagoluses
- Elite Guardian // 10 Grinders** – Alcance o level 80
- Eternal Traveler // Absolute Dance** – Feche o capítulo 8 no story mode
- Explosive Maestro // Ikk Hikk** – Alcance o Protranser level 10
- Fakis 1st Slayer // Poison / Resist** – Vença Dulk Fakis (1ª fase) 5 times
- Fakis 1st Slayer // Virus / Resist** – Vença Dulk Fakis (2ª fase) 5 times
- Flying Berzerker // Dus Majorra** – Alcance o Fighmaster level 5
- Grenade Collector // Gur Hanab** – Pegue 80% das granadas no game
- Guardian Hero // 10 Grinders** – Alcance o level 90
- Guardian Instructor // 10 Grinders** – Alcance o level 70
- Guardian Officer // 10 Grinders** – Alcance o level 40
- Handgun Collector // De Ragon** – Pegue 80% de todas as handguns
- Hurricane Striker // Chikki Kyoren-jin** – Alcance o Acromaster level 5
- I Willing Martyr // Okikudohg** – Torne-se incapacitated 100 vezes
- Intel Section // Cross Hurricane** – Feche o capítulo 2 no story mode
- Knuckle Collector // Gudda Igga** – Pegue 80% de todos os knuckles
- Lasers Collector // Love Inferno** – Pegue 80% de todos os lasers
- Light Speed Killer // Chuei Jitotsushin** – Alcance o Acromaster level 10
- Lone Sniper // Boma Maga** – Alcance o Ranger level 10
- Longbow Collector // Nasuyoteri** – Pegue 80% de todos os longbows
- M. Gun Collector // Deathrain** – Pegue 80% de todos os machineguns
- Maggahnas Slayer // Stun / Resist** – Vença 5 Magas Maggahnases
- Magnificent Gunner // Twin Penetration** – Alcance o Gunmaster level 5
- Mega Destroyer // Anga Jabroga** – Alcance o Fightmaster level 10
- Meseta Tycoon // Meseta Fury** – Total Meseta Reach 1.000.000
- Moatob Tourist // Solid / TECH Save** – Vença todas as Moatob free missions
- Mobile Defense // Resta** – Feche o capítulo 1 no story mode
- Neudaiz Tourist // Cati / TECH Save** – Vença todas as Neudaiz free missions
- Not the Only Hero // Rappy Suit** – Jogue no modo co-op multiplayer
- One to Watch // Ank Bico** – Vença as free missions 25 vezes
- Onmagoug Slayer // Silence / Resist** – Vença 5 Onmagougs
- Parum Tourist // Solid / Bullet Save** – Vença todas as Parum free missions
- Photon Protector // Rentis** – Alcance o Masterforce level 10
- Photon Wizard // Giresta** – Alcance o Force level 10
- PS Perfec (Title)t, Hyakka Ryo-ran** – Consiga todos os títulos
- Quiet Hunter // Penetrating Hit** – Alcance o Ranger level 5
- R&D Section // Masei-sou** – Feche o capítulo 4 no story mode
- R. Mag Collector // Elsral** – Pegue 80% de todos os ranged mags
- Rifle Collecto (Title)r, Killer Elite** – Pegue 80% de todos os rifles
- Rod Collector // Okarod** – Pegue 80% de todos os rods
- Rogue Family // Bukuu Saien-zan** – Feche o capítulo 5 no story mode
- Rookie Guardian // Goggles** – Alcance o level 1
- Saber Collector // Apocalypse** – Pegue 80% de todos os sabers
- SEED Intel Section // Spiral Dance** – Feche o capítulo 3 no story mode
- Shining Mage // Regrant** – Alcance o Force level 5
- Shotgun Collector // Shigga Pakuda** – Pegue 80% de todos os shotguns
- Skill Master // Gravity Break** – Eleve 10 skills ao level 30
- Slicer Collector // Asura-hiken** – Pegue 80% de todos os slicers
- Solid Guardian // 10 Grinders** – Alcance o level 30
- Spear Collector // Mugunburga** – Pegue 80% de todos os spears
- Spirit Sorcerer // Dizas** – Alcance o Masterforce level 5
- Stealthy Tactition // Mayalee Prism** – Alcance o Protranser level 5
- Super Ace // Din De Bel** – Vença 500 criaturas do jogo
- Super Elite // Sacred Dusters** – Vença 1000 criaturas
- Super Hero // Bringer Rifle** – Vença 10000 criaturas
- Super Rookie // Laser Pannon** – Vença 100 criaturas
- Superior Guardian // Aura Field** – Alcance o level 50
- Supreme Assassin // Killer Shot** – Alcance o Gunmaster level 10
- Sword Collector // De Ragan Slayer** – Pegue 80% de todos as swords
- T. Claw Collector // Shide-Misaki** – Pegue 80% de todas as twin claws
- T. Dagger Collector // Tamagiri-zashi** – Pegue 80% de todas as twin daggers
- T. Saber Collector // Tyrant Spada** – Pegue 80% de todos os twin sabers
- T.H. Gun Collector // Battlestopper** – Pegue 80% de todas as twin handguns
- TECH mag Collector // Delpi** – Pegue 80% de todas as TECHNIC mags
- TECHNIC Master // Megistar** – Eleve 10 TECHNICs ao level 30
- Title Collector // Opa Opa** – Ganhe 30 títulos
- Top Contender // Dallgunrod** – Vença as free missions 50 vezes
- Ultimate Guardian // 10 Grinders** – Alcance o level 100
- Ultimate Warrior // Robopitch**
- Grenade** – Vença as free missions 100 vezes
- Up and Coming // Samba Maracas** – Vença as free missions 10 vezes
- Wand Collector // Bajura** – Pegue 80% de todas as wands
- Whip Collector // Vish Diraga** – Pegue 80% de todos os whips
- Whirling Slicer // Tornado Dance** – Alcance o Hunter level 10
- Young Guardian // 10 Grinders** – Alcance o level 10
- Zealous Guardian // 10 Grinders** – Alcance o level 20
- Zoal Goug Slayer // Cati / Rainbow** – Vença 5 Zoal Gougs



ROCK BAND 2

Lista de Cheats

Vá na opção Extras do menu do game e escolha Modify Game para poder entrar com os códigos abaixo:

Amarelo, Azul, Laranja, Amarelo, Azul, Laranja, Amarelo, Azul, Laranja – Melhor detecção de notas
 Vermelho, Vermelho, Vermelho, Vermelho, Amarelo, Amarelo, Amarelo, Amarelo – Jogar apenas nos novos estágios
 Azul, Azul, Vermelho, Vermelho, Amarelo, Amarelo, Azul, Azul – Remover o display de notas
 Azul, Amarelo, Vermelho, Azul, Amarelo, Vermelho, Azul, Amarelo, Vermelho – Modo Stage
 Vermelho, Amarelo, Azul, Vermelho, Vermelho, Azul, Azul, Vermelho, Amarelo, Azul – Abrir todas músicas
 Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo – Abrir todos os estágios

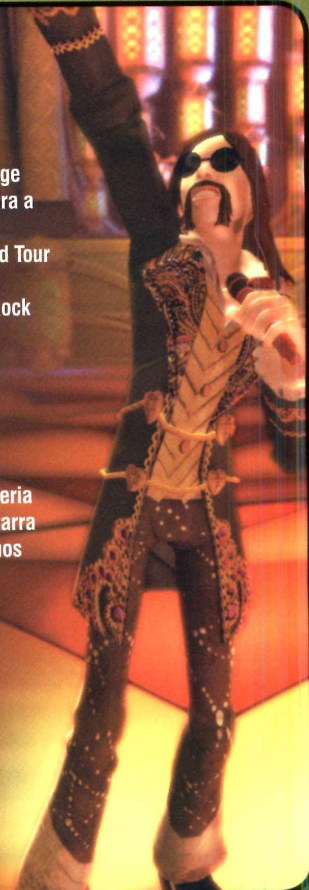
Dinheiro Fácil

Essa é uma forma simples de conseguir dinheiro no game, primeiro vá ao menu de áudio set up e abaixe o volume de tudo menos do vocal. Abaixar também o volume do microfone no controle. Agora faça uma playlist em alguma das cidades com as seguintes músicas: Sabotage e So Whatch Want dos Beastie Boys, Give It Away do Red Hot Chili Peppers e Testify do Rage Against The Machine. Quando começar a tocar, coloque o microfone próximo dos speakers da TV ou do aparelho de som. Como esses sons são "falados", o game irá interpretar sua atuação como sendo perfeita, dando a você 100% em cada música e todos os benefícios da pontuação.

Instrumentos e Roupas

Para abrir cada um dos itens seguintes, complete a tarefa exigida:

Bomb Bass – Vença o Impossible bass challenge
Bone Microphone – Vença o Impossible Marithon 2 Challenge
Clear Fender American Deluxe Stratocaster HSS – Entre para a lista dos "Rolling Stone Rock Immortals"
Clear Microphone – Vença o Rock Immortal Setlist no World Tour como Vocal
Glowing Drum Set – Entre para a lista dos "Rolling Stone Rock Immortals"
Gold Drum Set – Vença o impossible drum challenge
Gold Fender American Deluxe Stratocaster HSS – Vença o "Impossible Guitar Challenge"
Gold Microphone – Vença o Impossible Vocal Challenge
Silver Bass – Vença o "The Final Band Challenge" on Bass
Silver Drums – Vença o "The Final Band Challenge" na bateria
Silver Guitar – Vença o "The Final Band Challenge" na guitarra
Silver Microphone – Vença o "The Final Band Challenge" nos vocais
The Goat Head guitar – Vença o Impossible Marathon 2 challenge na guitarra em qualquer dificuldade.
Ultimate Goth Outfit – Vença o Impossible Drum Challenge
Ultimate Metal Outfit – Vença o Impossible Vocal Challenge
Ultimate Metal Outfit – Complete o Vocals Impossible Challenge em qualquer dificuldade
Ultimate Punk Outfit – Vença o Impossible Bass Challenge em qualquer dificuldade
Ultimate Rock Outfit – Vença o Impossible Guitar Challenge em qualquer dificuldade



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Fundo de tela do Project Harbinger

Termine o game no modo single player campaign em qualquer dificuldade para abrir o fundo de tela para o menu.

Peças Intel

Abaixo, uma relação de quantas peças você pode encontrar em cada missão do game:

Mission 1 - 8	Mission 8 - 4
Mission 2 - 11	Mission 9 - 10
Mission 3 - 4	Mission 10 - 7
Mission 4 - 5	Mission 11 - 5
Mission 5 - 5	Mission 12 - 0
Mission 6 - 3	Mission 13 - 7
Mission 7 - 2	Mission 14 - 5

Conseguindo o troféu Raining Men and Deadly Trophie

No level chamado Keegan, após o tiroteio do lado de fora, siga Keegan. Quando você atravessar a porta e pular na linha do trem você verá diversos ratos correndo em sua direção. Use o slow-mo e jogue uma granada neles, matando-os e dando a você o troféu.



KILLZONE 2

Dica para o Untouchable Trophy

Caso você morra tentando conseguir o troféu, não reinicie o game. Aperte pause e selecione a opção para recomeçar o level. O contador de mortes voltará a 0.

Ribbons

Ao executar determinadas ações no modo multiplayer você ganhará novas ribbons para o seu profile, confira

Air Support Specialist – Consiga 5 mortes usando o Air Support
Assassination Defend Specialist – Permaneça vivo sendo mirado
Assassination Kill Specialist – Mate um Assassination Target
Body Count Specialist – Consiga 10 mortes durante uma missão
Boost Specialist – Execute 5 Boosts
C4 Specialist – Consiga 5 mortes usando explosivos C4
Capture and Hold Defend Specialist – Ganhe 10 mission points por capturing a point
Cloak Specialist – Mate 5 inimigos estando camuflado
Close Combat Specialist – Mate 10 inimigos em combate corporal

Disguise Specialist – Mate 5 inimigos estando disfarçado
Good Conduct – Consiga 20 pontos por não matar ninguém da equipe e não ter nenhum suicídio
Headshot Specialist – Consiga 10 mortes com tiros na cabeça
Healing Specialist – Cure 5 jogadores
Repair Specialist – Repare 5 objetos
Revival Specialist – Reviva 5 jogadores
Search and Destroy Specialist – Desarme ou demarque 2 objetivos
Search and Retrieve Specialist – Reative 2 objetivos
Sidearm Specialist – Consiga 10 mortes usando pistolas
Sniper Specialist – 10 mortes com um Sniper Rifle
Spawn Point Specialist – Deixe 5 jogadores na área demarcada
Spot and Mark Specialist – Aponte e marque 5 jogadores
Turret Specialist – Consiga 5 mortes com Sentry Turret

Rank e Recompensas

Abaixo uma lista de cada rank que você pode conseguir jogando online e suas respectivas recompensas:

Capitão – 1100 pontos / VC9 missile launcher
Coronel – 2300 pontos / Saboteur badge

Corporal - 30 pontos / Squad option
General - 2800 pontos / Scout badge
Tenente - 880 pontos / Engineer badge
Tenente-Coronel - 1850 pontos / Grenade Launcher
Major - 1450 pontos / Tactician badge
Sargento Mestre - 50 pontos / Medic badge
Sargento - 100 pontos / Clan option
Sargento 1a Classe - 200 pontos / Shotgun and SMG
Sargento Major - 550 pontos / HGH and ISA LMG

Medalhas e Recompensas

Execute as ações descritas abaixo para conseguir as seguintes medalhas e recompensas:

Aerial Supportive - 8x Air Support Specialist / **Recompensa:** Segunda habilidade de combinação tática

Army Superior Unit Award - 50x Clan Matches ganhas com o Clan / **Recompensa:** 100,000

Assassins League - 5x Assassination Kill Specialist / **Recompensa:** Aumento dos Pontos/Assassination Kills

Black Belt - 5x Close Combat Specialist / **Recompensa:** Aumento dos pontos / Melee Kill

Bodyguard Alliance - 5x Assassination Defend Specialist / **Recompensa:** Aumento dos pontos por sobrevivência

Bomb Squad - 5x Search and Destroy Specialist / **Recompensa:** Aumento dos pontos/Reativações/Desarmamentos

Corpse Counters - 5x Body Count Specialist / **Recompensa:** Aumentos dos pontos/Defensive Kills

Defense Initiative - 5x Captura e permanência com Defend Specialist / **Recompensa:** Increased Points/Defensive Kills

Defensive Specialist - 8x Turret Specialist / **Recompensa:** Segunda habilidade como engenheiro

Example Soldier - 8x Good Conduct / **Recompensa:** Aumento da munição no começo da partida

Explosives Expert - 8x C4 Specialist /

DEAD SPACE

Adicione Space Credits (apenas uma vez por jogo)

Pressione Start durante o jogo:
 ■, ■, ■, ▲, ■ para 1.000 créditos.
 ■, ■, ■, ▲, ▲ para 2.000 créditos.
 ■, ■, ■, ▲, ■, ▲ para 5.000 créditos.
 ■, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ▲ para 10.000 créditos.

Adicione Power Nodes (apenas uma vez por jogo)

Pressione Start durante o jogo:
 ▲, ■, ■, ■, ▲ para adicionar mais 2 power nodes ao seu inventário.
 ▲, ■, ▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲ para adicionar mais 5 power nodes ao seu inventário.

Refill 02

Pressione Start durante o jogo: ■, ■, ▲, ▲, ▲. Esse código pode ser usado quantas vezes quiser durante o game.

Refill Stasis Energy (e habilidade especial)

Pressione Start durante o jogo: ■, ▲, ▲, ■, ▲. Esse código pode ser usado quantas vezes quiser durante o game.

Mantenha seu Level 6 Suit para o modo Impossible

Comece um novo jogo após tê-lo fechado a primeira vez. Compre o Level 6 Suit que estará disponível agora. Feche o jogo novamente com um save antes do último chefe. Não salve o game após os créditos e comece um novo jogo no Impossible, você

estará equipado com a Suit.

Random Goodies

Para abrir 10 Power Nodes e 50,000 de créditos complete o game completo uma vez e qualquer dificuldade.

Level 6 Suit Schematic

Para abrir a Suit, complete o jogo completo na dificuldade normal.

Impossible Mode

Para abrir esse modo de jogo termine o game uma vez por completo em qualquer dificuldade.

Back Story Log Entries

Complete o game um vez por completo na dificuldade normal para abrir essa opção.

Ammo-4-U

Conservar munição no game, caso você queira chegar ao fim da história. Quando você estiver sem munição e tiver um Bench e alguns Power Nodes, há a possibilidade de recarregar a arma fazendo um upgrade na sua capacidade.

Créditos fáceis

Compre uma Contact Gun o quanto antes e colete a munição que aparece ao redor do navio. Caso tenha munição a mais do que você acredita que vá precisar, venda-a, cada unidade vale 1,000.

Alien Language Codex

No capítulo 6, depois de lutar com a criatura que lança gás, observe um lugar embaçado antes da área de anti-grav. Há um codex para algumas letras e números em linguagem alienígena.

Recompensa: Combinar a segunda habilidade de Saboteur

Field Mechanic - 8x Repair Specialist / **Recompensa:** Combinar a segunda habilidade de Engineer

Field Medic - 8x Healing Specialist / **Recompensa:** Combinar a segunda

habilidade de Medic
Forward Observer

- 8x Spot and Mark Specialist / **Recompensa:**

Combinar a segunda habilidade de Scout

Front Runner - 8x Boost Specialist

/ **Recompensa:** Combinar a segunda habilidade de Assault

Hawk's Eye - 5x Sniper Specialist /

Recompensa: Segunda

Sniper Zoom

Head Fetish - 5x Headshot Specialist / **Recompensa:** Aumentar os pontos/Headshot

Master of Disguise - 8x Disguise Specialist / **Recompensa:** Habilidade Saboteur

Meritorious Unit Award - 10x Clan Matches ganha com o Clan /

Recompensa: 1000 Valor

Meritorious Unit Award - 25x Clan Matches ganha com o Clan /

Recompensa: 10,000 Valor

Natural Born Killer - 8x Kill Count / **Recompensa:** Aumento na quantidade de granadas

Quick Draw - 5x Sidearm Specialist / **Recompensa:** M4 Revolver como segunda arma

Retrieval Corps - 5x Search and Retrieve Specialist / **Recompensa:**

Aumento de pontos/Reativação

Shadow Marshall - 8x Cloak Specialist / **Recompensa:**

Segunda habilidade de Scout

Spawn Authority - 8x Spawn Point Specialist / **Recompensa:** Segunda habilidade de Tactician

Trauma Surgeon - 8x Revival Specialist / **Recompensa:**

Segunda habilidade de Medic

Dica para o Safety First Trophy

Para conseguir o troféu você precisará acertar 100 capacetes de Helghasts, mas o inimigo não precisa estar vivo, ou seja, atire em capacetes de Helghasts caídos para conseguir o troféu rapidamente.



JOE STICK
em

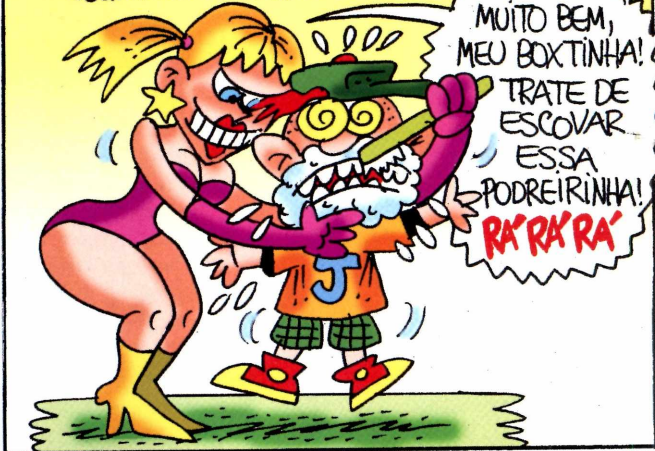
XÔ DA XÔXA

POR **MARCI**

1. É, VACILÕES! HOJE VAMOS VER COMO SERIA UM GAME COM O **XÔ DA XÔXA!** A APRESENTADORA INFANTIL MAIS BREGA DO MUNDO! PREPAREM SEUS ESTÔMAGOS, MEUS BOXTINHAS!

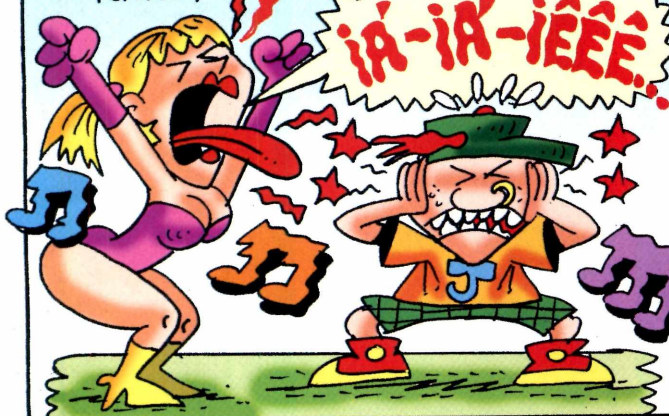


1. NA 1ª FASE VOCÊ TEM QUE AGUENTAR A XÔXA TE MANDANDO ESCOVAR OS DENTINHOS! SE VOCÊ ENGOUR A ESCOVA PERDE PONTOS!



MUITO BEM, MEU BOXTINHA! TRATE DE ESCOVAR ESSA PODREIRINHA! **RA'RA'RA'**

2. A SEGUIR VOCÊ TEM QUE AGUENTAR A XÔXA CANTANDO AQUELAS MÚSICAS RIDÍCULAS COM SUA VOZ DE GRALHA HISTÉRICA! SE VOCÊ DESMAIAR PERDE PONTOS!



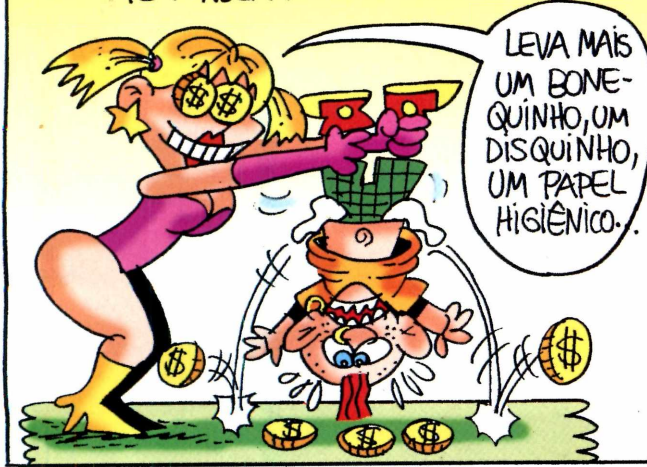
IA-IA-IEÊÊ!

3. NA SEQUÊNCIA VOCÊ TEM QUE AGARRAR AS BABAQUITAS GOSTOSINHAS E FUGIR DOS BABAQUITOS BOIOLINHAS.



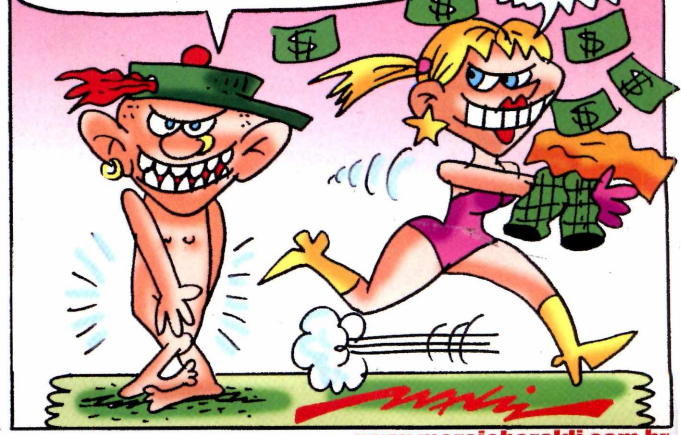
VEN AQUI, GATO! **TOTOSAAA...**

4. POR FIM, VOCÊ TEM QUE EVITAR QUE A TIA XÔXA ARRANQUE TODO SEU DINHEIRO TE VENDENDO AS 500 BUSIGANGAS DELA.



LEVA MAIS UM BONEQUINHO, UM DISQUINHO, UM PAPEL HIGIÊNICO.

TOMEM MUITO CUIDADO, SEUS VACILÕES! ESTE É UM JOGO EM QUE VOCÊ PODE ACABAR COM UMA MÃO NA FRENTE E OUTRA ATRAS!



TCHAU, MEU BOXTINHA! **RA'RA'RA'**

Demos, emuladores, remakes e games completos.

Tudo numa única revista

SUPERDVD EXCLUSIVO - RECHEADO COM MAIS DE 8 GB DE DIVERSÃO!

MEGA GAMES

ANNO 3 Nº 13
R\$ 14,90
LIVRARIA UNIVERSO EDITORIAL

SUPERDEMOS
BURNOUT
Paradise
THE ULTIMATE BOX
Destruição, velocidade e supermáquinas

FEAR 2
PROJECT ORIGIN
Ação e suspense no melhor jogo de tiro 3D do momento

150 JOGOS COMPLETOS
GAMES DE PRIMEIRA LINHA:
• LEGO Digital Designer
• KickOff • Driving Speed 2 ...

100 PASSATEMPOS EM FLASH:
• Tiro • Cassino • Corrida
• Aventura e mais

REMAKES DOS CLÁSSICOS
• Mario Bros • Sonic
• Street Fighter • Pokémon

150 GAMES
MegaDVD com o melhor do mundo dos jogos

DEMOS
• Burnout Paradise Ultimate Box
• F.E.A.R. 2

ESPECIAIS
• Street Fighter Online
• Combat Arms
• Penumbra

IPHONE
• Iphone PC Suite
• iTunes

REMAKES
• Lemmings
• Pitfall
• River Rider

JOGOS PARA PSP EMULADORES

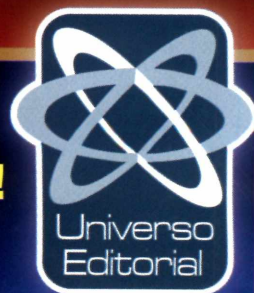
FLASH GAMES: 100 JOGOS

NO DVD: EMULADORES PARA PLAYSTATION E AMIGA

NO DVD: EMULADORES PARA PLAYSTATION E AMIGA

EDIÇÃO IMPERDÍVEL COM DVD
CORRA ATÉ A BANCA E COMPRE JÁ A SUA!

www.universoeditorial.com.br



ECONOMIC LINE

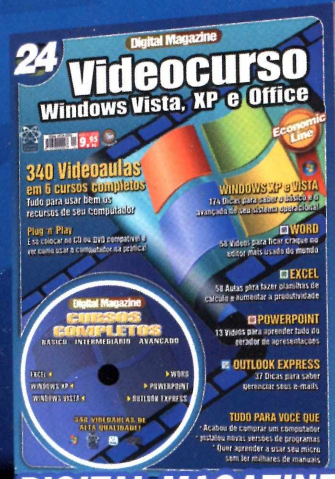
CD e guia por apenas R\$ 9,95



GAMES COMPLETOS



PROGRAMAS COMPLETOS



DIGITAL MAGAZINE



CLONE GAMES MAGAZINE



KIDS GAMES



CULTURA E ECONOMIA EM EXPANSÃO



A NOVA LINHA DE REVISTAS DA EDITORA!
MUITOS JOGOS, PROGRAMAS, CULTURA E DIVERSÃO
CONTEÚDO REVIGORADO E ATUALIZADO

www.universoeditorial.com.br

