ATENÇÃO, AMANTES DE RPG, ELE VEM AÍ, **FINAL FANTASY XIII**

megagames

PlayStation

ISSN 1806-1974
ANO 6 - Nº32
9,99 R$
GAMES
Universo Editorial

A melhor experiência em games com muito mais conteúdo

O clássico das torcidas!

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

X

FIFA SOCCER 10

Quem será o vencedor desta empolgante disputa?

3 DETONADOS ALUCINANTES

- Batman: Arkham Asylum
- GI Joe: The Rise of Cobra
- Wolfenstein

ESPECIAL

Colírio para os olhos!
As beldades dos games

24 JOGOS COMENTADOS!

E mais... Dicas e Truques para dez games de arrasar

Assassin´s Creed 2



Avatar: The Game



Soul Calibur: Broken Destiny



Need for Speed: Shift



A PRATICIDADE EM SUAS MÃOS!!!



Universo Editorial

LOJA.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR

CONHEÇA NOSSA LOJA VIRTUAL

EDITORIAL

Colírio para os olhos!

Nada melhor do que ligar o videogame e poder se deliciar com boas imagens: personagens bonitas, cenários deslumbrantes e claro, um bom desafio que nos entretenha. Nesta edição, fizemos uma matéria especial com as Musas dos Games, listando as principais beldades que desfilam no universo virtual. Continuando com muita beleza, mostramos como vai ser o universo fantástico do próximo lançamento da Square Enix, **Final Fantasy XIII**, no "Esse Promete". E para fazer os olhos brilharem de emoção colocaremos você no meio da disputa entre os dois games de futebol mais esperados do ano: **PES 2010 vs FIFA 10**.

Tudo lindo e maravilhoso até você começar a pedreira de jogar o sombrio **Batman: Arkham Asylum**! Detonamos o game do Morcegão e demos essa colher de chá de presente aqui na revista. De quebra, vamos facilitar seu trabalho no explosivo **GI Joe: The Rise of Cobra**, isso sem contar que **Wolfenstein** será moleza depois de você ler esta edição!

Agora, se explosões e barulhos não é com você, confira o Preview de **Assassin´s Creed 2**, onde o sangue vai rolar sem muito alarde. Com ele antecipamos os principais lançamentos que vem por aí e testamos os games que estão em destaque no mundo na sessão de Reviews.

Por último, fique por dentro de tudo que rolou na **Gamescon 2009**, a feira alemã que trouxe muitas novidades para o final de ano, e confira nossas dicas e códigos para esquentar sua vontade de jogar muito!

Esperamos que você goste da edição!
Um grande abraço e até o próximo encontro

Os editores



ÍNDICE

Play Cartas 04
Play Gallery 05
World News 06
Jogando com humor 43

PREVIEW

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION 12
A volta do aprendiz de Darth Vader

BLUR 12
Pise fundo no acelerador!

THIS IS VEGAS 13
Muita jogatina em Las Vegas

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 13
O game de guerra mais promissor de 2009 está chegando

DRAGON BALL: RAGING BLAST 14
Batalhas dinâmicas em arenas colossais

ASSASSIN'S CREED 2 14
Nova época e um novo palco: a Itália

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES 15
Indiana Jones está de volta e mais divertido que nunca!

PLANET 51 15
Um alienígena vai agitar a população nessa grande promessa!

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME 16
Prepare-se para se aventurar através do planeta Pandora

LEGO ROCK BAND 16
A união exata do humor da série LEGO com o som de Rock Band!

ESSE PROMETE

FINAL FANTASY XIII 18
Muita ação e um enredo repleto de reviravoltas promete agitar um dos lançamentos mais esperados!

NOVIDADE

PRO EVOLUTION SOCCER VS. FIFA 10 20
Veja as vantagens e melhorias que trazem as novas edições dos games de futebol de maior sucesso no mundo

ESPECIAL

AS MUSAS DOS GAMES 24
Qual a sua musa dos games preferida? Em relação a belas mulheres, os games são uma verdadeira passarela!

CROSSOVER

AS NOVIDADES NO MUNDO DO ENTRETENIMENTO! 28

DETONADOS

BATMAN: ARKHAM ASYLUM 30
Ajude Batman a acabar com os planos do insano Coringa

G.I. JOE: THE RISE OF COBRA 38
Detonamos todas as fases da adaptação do filme dos "Comandos em Ação"

WOLFENSTEIN 44
Descubra como se sair bem na luta contra o nazismo

REVIEW

NEED FOR SPEED: SHIFT 52
O novo episódio da franquia chega com grandiosidade às novas plataformas

THE BEATLES: ROCK BAND 53
Vamos tocar as músicas de uma das maiores bandas do rock mundial

BATMAN: ARKHAM ASYLUM 54
O game que faz jus a capa do morcego!

GUITAR HERO 5 54
A fórmula de sucesso continua!

WET 55
Encare Rubi, uma bela assassina do submundo!

NINJA GAIDEN SIGMA 2 55
Ryu Hayabusa está de volta e muito bem acompanhado!

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2 56
A série ganha uma continuação que vai agradar muito os fãs dos heróis Marvel

GRAN TURISMO 56
Agora é a vez do portátil PSP ganhar a sua versão do célebre Gran Turismo

BATTLEFIELD 1943 57
A jogabilidade do clássico Battlefield 1942 aliada a muitas novidades!

WATCHMEN: THE END IS NIGHT 57
A obra do mestre das HQs foi para o cinema e agora é a vez dos games!

G.I. JOE: THE RISE OF COBRA 58
Acabar com as maldades de Cobra e sua organização é a sua maior missão!

WOLFENSTEIN 58
Os nazistas encontraram um antigo artefato capaz de alterar a guerra

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING 59
Uma guerra que precisa ser vencida em um dos melhores games de ação tática!

NBA LIVE 10 59
As quadras virtuais estão prontas para a sua equipe ir rumo à vitória!

DICAS E CÓDIGOS

UMA SEÇÃO REPLETA DE DICAS PARA VOCÊ SAIR DAQUELA FASE COMPLICADA OU FINALIZAR SEU JOGO 60

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



Se você está querendo se manifestar a favor ou contra, dar uma sugestão, pedir algo, tirar uma dúvida ou qualquer outra coisa este é o seu espaço. Estamos aguardando seu contato para poder responder a todos da melhor forma possível.

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.

ATORMENTADO POR GOD OF WAR!

Olá, pessoal da Revista Megagames PlayStation, me chamo Gustavo e sou louco por suas revistas... os códigos e dicas, os detonados e tudo mais. Mandei este e-mail por causa de um atormentador nervosismo na hora de jogar o game "God of War 2". Preciso que me digam em que edição encontro o detonado desse jogo, pois só ele será a minha salvação!
Também tenho uma sugestão para vocês! Façam edições especiais somente sobre um único jogo, falando tudo sobre ele. Até mais e conto com a ajuda de vocês.
Gustavo Oliveira
Por e-mail

Olá, Gustavo, valeu por ter nos mandado um e-mail. Não precisa ficar alucinado, pois temos a solução para suas dúvidas e aflições. Você pode encontrar o detonado do game God of War 2 na edição de número 22 da Megagames PlayStation. Basta entrar em contato com nosso SAC ou entrar no site da nossa loja para comprar edições anteriores. Também anotamos sua sugestão e vamos analisá-la. Até a próxima e boa sorte no game.



AQUI ENCONTRO TUDO QUE PROCURO!

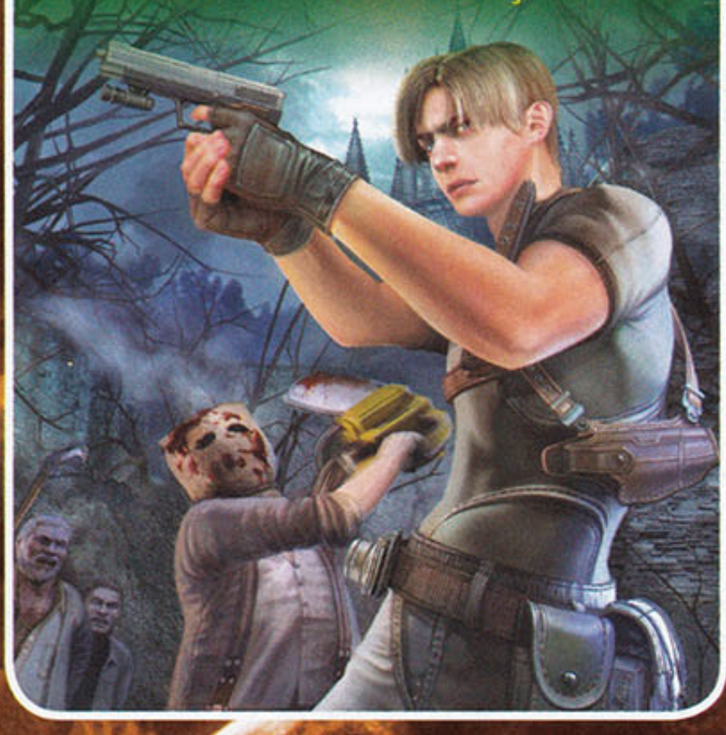
Gostaria de saber se vocês trabalham com assinatura da revista. Comprei uma revista atualmente e posso dizer com toda convicção que é uma das melhores revistas do ramo no mercado editorial. Isso em todos os termos, desde acabamento, fotografia, design, etc. Elá é perfeita! E costumo comprar revistas de mais outras três editoras diferentes. Parei de comprar das outras, pois encontro tudo em uma única revista, a que vocês fazem! Parabéns, ganharam um cliente das concorrentes! Abrações a todos!
Rafael Barros
Por e-mail

Olá Rafael, primeiro gostaria de agradecer pelo elogios. Não trabalhamos com assinatura, mas você pode encontrar nossas revistas com o nosso SAC ou em nossa loja virtual. Continue conosco e sempre que quiser entre em contato. Um grande abraço.

JOGADOR DAS ANTIGAS

Oi pessoal da Revista, sou um jogador desde os tempos do Atari, mas a falta de tempo me fez parar de jogar desde a metade da década de 90, voltando a ter um tempo disponível apenas agora. Praticamente, perdi todo o período dos jogos para o PS2, jogando raramente alguns títulos.
Recentemente, comprei um PS3 e dois PS2, pois quero guardá-los como uma biblioteca de colecionadores de games. Gostaria de jogar o máximo possível os games das plataformas de PS1, PS2 e PS3. Queria a seguinte ajuda, onde posso encontrar uma lista com todos os jogos já lançados para essas três plataformas ou pelo menos a mais completa possível a respeito. Por exemplo, nem sei se existem versões posteriores ao maravilhoso game Resident Evil para o PS1. Essa lista me ajudaria muito.
Vou entrar em contato com o atendimento ao leitor para comprar revistas anteriores como uma forma de voltar a me informar sobre o assunto e os games do passado e do presente. Também gostaria de saber se posso comprar as edições antigas em formato digital ou apenas impresso?
Grato pela ajuda.
Carlos Monteiro
Por e-mail

Primeiramente, gostaríamos de agradecer pela preferência! Quanto a sua dúvida sobre uma lista de todos os games já lançados pela Sony, você pode dar uma pesquisada na site www.gamespot.com. Lá é possível encontrar em ordem alfabética se não todos mas a grande maioria dos títulos já lançados.
Entre em contato conosco, pois com nossas edições você poderá ficar por dentro de uma grande quantidade desses títulos, com reviews, dicas e detonados interessantes. Infelizmente só disponibilizamos a revista no formato impresso. Fale com nosso SAC e boa atualização.



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



Galeria de Arte

A pura arte em suas mãos!



1



2



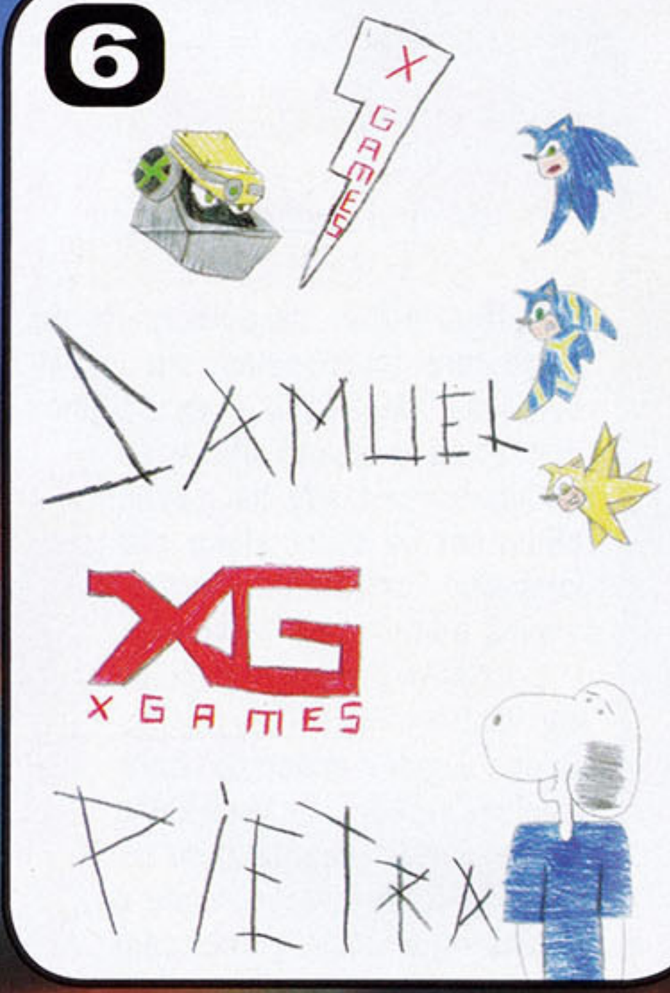
3



4



5



6

1. Markus Luan de Natal - RN fez este maluquinho dando disparos contra seus inimigos, simbolizando o game GTA.

2. Erika Domingues de Indaiatuba - SP nos enviou esta bela garota de cabelos roxos mandando um beijinho.

3. Rodrigo Azenha, de 13 anos, de São Paulo - SP nos enviou o megacolossal robô Bumblebee dos Transformers. Valeu!

4. Como já dizia Maísa, "PlayStation, PlayStation, PlayStation" foi enviado por Pedro de Aguiar Goto, de 12 anos, de São Paulo - SP.

5. Lucas L. A. dos Santos, de Mogi das Cruzes - SP, criou o Mario Bros correndo atrás de seu kart roubado.

6. Megaman, Sonic e Snoopy em uma estranha combinação criada por Samuel A. A. Pietra de Belo Horizonte - MG.

Frida Kahlo - The Little Deer - 1946



É hora de ficar por dentro das novidades do mundo dos games e do entretenimento digital



DAFT PUNK EM DJ HERO

DJ é o novo game da linha musical da Activision que será lançado no final do ano. Dentre os artistas que estarão presentes no game, foram confirmados os franceses do Daft Punk. As seguintes músicas da dupla estão no game:

"Around the World" vs. Young MC "Bust A Move"
Da Funk vs. NASA "Strange Enough ft. Karen O, ODB and Fatlip"
Da Funk vs. Queen "Another One Bites the Dust"
Robot Rock vs. Hashim "Al-Naafiysh (The Soul)Perverts"
Robot Rock vs. Queen "We Will Rock You"
Short Circuit vs. Boogie Down Productions "Jack Of Spades"
Technologic vs. Gary Numan "Cars"
Television Rules The Nation vs. No Doubt "Hella Good"

Também estão no game artistas como o DJ Jazzy Jeff, DJs Shadow, Z-Trip entre outros. Já estão confirmados cerca de 80 remixes inéditos de artistas como Beastie Boys e Beck.



GUITAR HERO 5 DESBANCA DE LONGE THE BEATLES: ROCK BAND

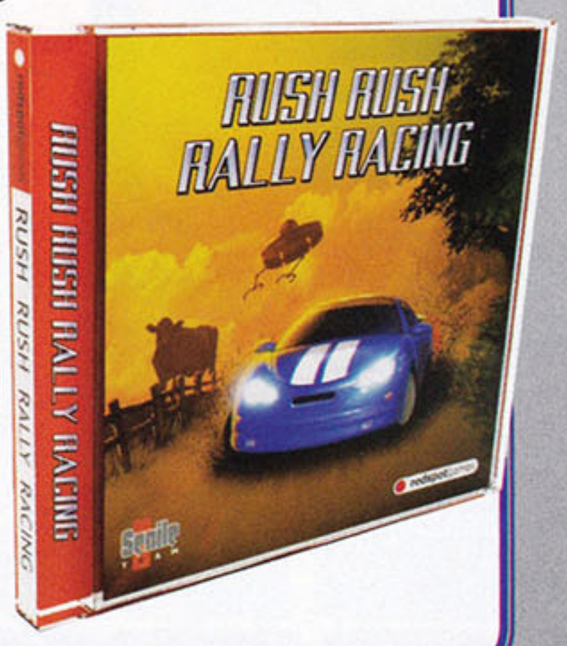
Em recente entrevista, Dan Rosensweig da Activision afirmou que o lançamento de The Beatles: Rock Band, não afetou em absolutamente nada as vendas de Guitar Hero 5. De acordo com Rosensweig, GH 5 vendeu, só nos EUA, quatro vezes mais unidades do que The Beatles: Rock Band. Em alguns outros mercados a marca atingiu números ainda maiores chegando a algo em torno de 9 para 1 a favor do jogo da Activision.



DREAMCAST FAZ ANIVERSÁRIO E GANHA UM NOVO GAME DE PRESENTE

Setembro é mês de aniversário do velho Dreamcast e para comemorar foi anunciado um novo game do Sonic em 2D e alta definição. Além disso, mais um game foi anunciado!

Apesar da produção oficial de games ter cessado há alguns anos, vez ou outra ainda são lançados "extra-oficialmente" alguns games para o console. O mais novo título é o game de corrida Rush Rush Rally Racing. O jogo segue o molde dos bons e velhos arcades. Se você ainda tem o console guardado no armário e se interessou, visite a página www.redspotgames.com e saiba mais sobre o game.



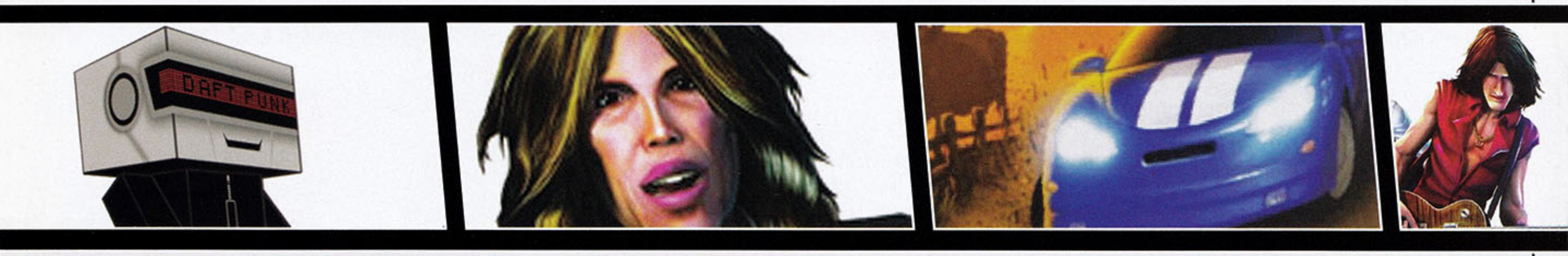
NOVO GTA ATÉ 2010

O analista de games Michael Patcher comentou recentemente que um novo título da saga Grand Theft Auto deve ser lançado no final de 2010.

"Enquanto estamos à espera do próximo GTA ainda para 2010, não está claro que o jogo seja lançado antes do final do ano fiscal 2010 da Take-Two, que termina em 31 de Outubro de 2010", afirma Patcher. Já Anthony Gikas já aposta no lançamento do game logo no mês de novembro de 2010. Se essas apostas estiverem corretas, então é bem provável que um novo GTA já esteja em produção.







CÓPIA PIRATA DE BATMAN: ARKHAM ASYLUM TEM PEGADINHA

A Eidos se mostrou bastante astuta com seu último lançamento, Batman: Arkham Asylum. O game já bateu vários recordes alcançando a incrível marca de 2,5 milhões de cópias vendidas no mundo todo. Você é capaz de imaginar então quantas cópias piratas já foram distribuídas desse game? Foi pensando nisso que a empresa adicionou uma surpresa no game que vazou pouco antes de seu lançamento.

O sistema de proteção usado pela Eidos, e que foi bastante comentado no Fórum da empresa, funciona da seguinte forma: assim que o usuário quebra a proteção do game para poder rodá-lo de forma ilegal, o game funciona normalmente. Em dado momento, existe uma parte que Batman só consegue prosseguir usando seu "bat-gancho", um gancho tradicional com uma corda para escalada. O detalhe é que, na versão pirata, a corda do gancho não existe, deixando Batman sem alternativa para prosseguir. Assim o jogador fica travado e não vai a lugar algum. Uma forma bastante irônica que a Eidos encontrou para deter os piratas, já que o problema está no "gancho"!



CARTUNISTA BARALDI LANÇA NOVO LIVRO!

A festa anual do irreverente cartunista Marcio Baraldi será marcada pelo lançamento de seu novo livro, intitulado "Roko-Loko: Hey Ho, Let's Go!". O evento será realizado no próximo dia 5 de dezembro (sábado), das 14 às 19 horas no Blackmore Bar em Moema, São Paulo (SP). A entrada é franca, censura livre e haverá atrações de mágico e caricaturistas divertindo o público, além de computadores para jogar o game do Roko-Loko, shows com as bandas Exxótica e Cracker Blues, comes e bebes gratuitos. Durante a festa, será feita a entrega do segundo prêmio Bigorna para os melhores do Quadrinho Nacional.



Festa do Baraldi 2009
Data: 5 de dezembro (sábado)
Horário: das 14 às 19 horas
Local: Blackmore Bar
Endereço: Alameda dos Maracatins,1317 – Moema - São Paulo/SP
Informações: (11) 5041-9340
Entrada: Gratuita
Estacionamento com manobrista na porta

XBOX 360 SLIM?

Quando o PS3 Slim foi confirmado, logo pipocaram os rumores de que a Microsoft também atacaria com uma versão Slim do Xbox 360. O mundo dos games é assim, uma empresa toma uma atitude, os rumores de que os concorrentes vão pelo mesmo caminho surgem de uma hora para outra. A questão é que esse rumor não se confirmou. Aaron Greenberg, diretor de marketing da Microsoft, tratou logo de dizer que as dimensões do console estão bem assim e se adaptam perfeitamente ao que a Microsoft pretende. Ou seja, nada de Xbox 360 Slim.



CRIADOR DE HALO É DA DISNEY

A Disney, que recentemente comprou a Marvel por 4 bilhões de dólares, ainda quer mais! Agora o mais novo funcionário do Mickey é Alex Seropian, fundador da Bungie e criador da série Halo. Seropian foi contratado para ser vice-presidente de criação. A Disney também comprou seu atual estúdio, a Wideload Games.



"Queremos atrair os grandes talentos da indústria, de forma similar ao que fizemos em outras áreas de entretenimento. Nomes como o de Alex trabalhando conosco é um tributo para as pessoas que queremos do nosso lado". Afirmou Graham Hopper, responsável pela divisão de games da Disney.

A FORÇA NÃO ESTARÁ COM VOCÊ

Lançado em 2003, o MMORPG Star Wars Galaxies já teve seu período áureo, hoje em dia a coisa não está mais assim. Depois de seis anos de estrada, o game começa a mostrar os primeiros sinas de fraqueza. Ainda mais tendo que brigar com games como World of Warcraft que consegue milhares de jogadores todos os anos. O maior sinal de que o game está sucumbindo para o lado negro da força é o anúncio de que 12 dos 25 servidores atuais serão fechados até o final de outubro. Os jogadores que usam esses servidores terão passagem livre para os que ainda estão abertos. Os servidores são os seguintes:

Corbantis
Europe-Infinity
Intrepid
Kauri
Kettemoor
Lowca
Naritus
Scylla
Tarquinas
Tempest
Valcyn
Wanderhome





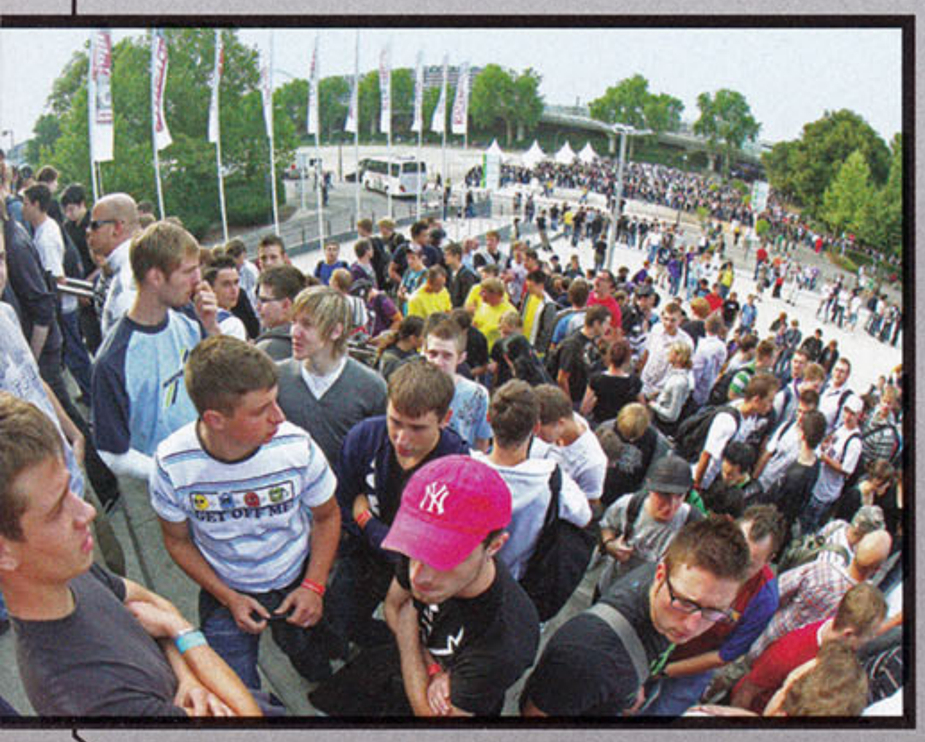




gamescom

UMA DAS MAIORES FEIRAS DE GAMES DO MUNDO VEIO PRA FICAR

Considerada como uma das maiores feiras de jogos eletrônicos do mundo (e certamente a maior da Europa), a Gamescom aconteceu entre os dias 18 e 23 de agosto na cidade de Colônia, Alemanha. A proposta inicial dessa feira era substituir a antiga Games Convention que acontecia, até 2008, em Leipzig. O resultado foi tão positivo e promissor, que a Gamescom já tomou o lugar da tradicionalíssima Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3. Quer uma prova? Então veja os números dessa feira: O espaço reservado para o evento foi de 120 mil metros quadrados. Foram 31 países com 458 empresas representantes expondo seus produtos. No total foram 245 mil visitantes durante o período da feira que conheceram as tendências na indústria de tecnologia e games. Ainda de acordo com Olaf Wolters, gerente da União Federal dos Softwares de Entretenimento Interativo, a Gamescom superou as mais otimistas expectativas. "Estamos muito satisfeitos e otimistas em relação ao futuro da Gamescom por conta dessa primeira edição. Ela já se consolidou como a maior feira de videogames do mundo, quebrando recordes mesmo em tempos de crise financeira. Isso prova que a indústria dos games é muito atrativa", afirmou Wolters. E esse grande sucesso não pode ser conferido apenas por quem teve a chance de visitar a feira pessoalmente. Milhões de jogadores ao redor do planeta puderam acompanhar algumas coletivas e anúncios ao vivo pela rede mundial. Outros tantos sites e blogs também noticiavam a todo momento as novidades da feira. Se ainda assim você não pôde conferir a Gamescom 2009, acompanhe nossa reportagem e fique por dentro das principais novidades da indústria.



AUMENTANDO AS VENDAS E ABRAÇANDO NOVOS CONSUMIDORES

"Melhorando as vendas, apostando em uma nova faixa de consumidores, como idosos e mulheres e sempre tentando conquistar um novo público". Esse também foi o assunto preferido de Olaf Wolters durante a feira.
Um dos maiores objetivos da indústria de games hoje é conquistar um tipo de público que, até há pouco tempo, via videogames com passatempos sem muita importância. Agora as famílias e até mesmo os idosos estão começando a aderir aos games. Isso tudo sem falar no aumento considerável do público feminino jogador de games.
"Há algum tempo vemos uma tendência. O público feminino tem aumentado bastante, assim como as pessoas de maior idade. Um a cada três jogadores é mulher. Os usuários do sexo feminino são, com certeza, em sua maioria, integrantes do segmento dos que jogam eventualmente. Isso é, para nós, um indicador de que cerca da metade dos jogadores são jogadores eventuais", disse Wolters.

PSP COLORIDO

Umas das muitas novidades apresentadas na Gamescom é que ainda este ano teremos o lançamento de modelos coloridos do PSP, o portátil da SONY. A empresa anunciou duas versões do console, uma verde turquesa e outra rosa. Esses serão lançados primeiro na Europa para acompanhar outros modelos PSP-3000 que já são coloridos. Os aparelhos coloridos serão vendidos sozinhos ou em pacotes especiais com jogos. Por exemplo, o verde turquesa virá com LittleBigPlanet.

PLAYSTATION SLIM SAINDO DO FORNO!

A conferência da SONY, como não podia deixar de ser, foi uma das mais aguardadas do evento, isso graças ao anúncio oficial do lançamento da versão "Slim" do console PlayStation 3. O que até então era rumor, foi oficializado na cerimônia na qual até algumas especificações do aparelho foram reveladas.
O PlayStation 3 Slim é mais fino, sua cor é preto fosco com uma superfície texturizada e possui um HD de 120 GB e custa US$ 299.
O interior do aparelho também foi redesenhado, desde os semicondutores até o mecanismo de arrefecimento. Isso possibilitou um console menor, mais fino e leve.
O consumo de energia também foi otimizado,

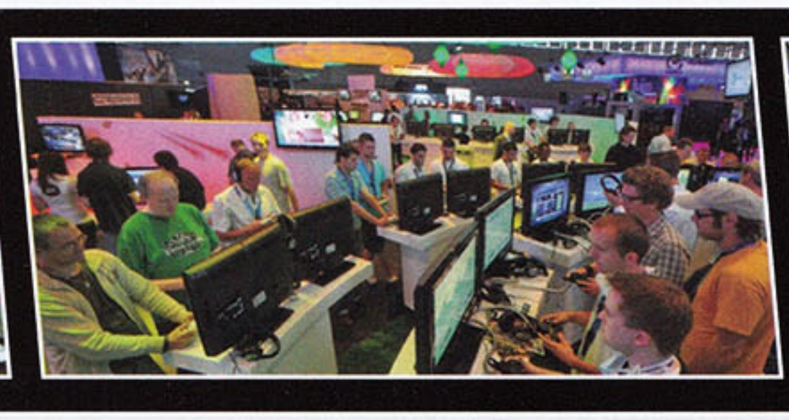
OS MAIS PROCURADOS DA GAMESCOM 2009

Muitos dos visitantes da Gamescom já tinham em mente quais seus títulos preferidos para tentar jogar uma demo ou mesmo conferir mais novidades. Veja uma breve lista dos títulos que mais foram procurados durante a feira:

WET (PS3)
Need for Speed: Shift
Ninja Gaiden Sigma 2
The Beatles Rock Band
Marvel: Ultimate Alliance 2
FIFA Soccer 10
Darkest of Days
Resident Evil 5
Scribblenauts
Guitar Hero 5
Dissidia: Final Fantasy
Wolfenstein
DJ Hero
Guitar Hero 5






diminuindo consideravelmente o barulho da ventoinha.

LANÇAMENTOS

Os anúncios dos próximos lançamentos deixaram os fãs eufóricos. Muitos desses games são grandes apostas das empresas e também os mais esperados do ano. Confira alguns dos nomes mais aguardados:

PC

- StarCraft II: Wings of Liberty
A famosa série de RTS da Blizzard finalmente vai ganhar uma continuação. Os fãs receberam a amostra do game com muito entusiasmo.

- Guild Wars 2
O game que já vem sendo prometido desde 2008, talvez só apareça no final de 2010.

- Age of Conan: Rise of the Godslayer
Muito pouco se sabe sobre a primeira expansão oficial do primeiro Age of Conan, mas o que se sabe mesmo é que os fãs não veem a hora de por as mãos nesse game.



- Diablo III
Esse é certamente um dos mais esperados para PC. Diablo III segue a história 20 anos depois do segundo capítulo e o mal está prestes a reinar novamente...

- The Sims 3: World Adventures
A primeira expansão do terceiro game da série.

- Star Wars: The Old Republic
300 anos se passaram desde as aventuras vistas em Knights of the Old Republic, mas a guerra contra o mal continua.

- Crysis 2
Se o primeiro já era bom, imagina o que vem por aí... E com gráficos ainda melhores!

- Battlefield: Bad Company 2
Muita guerra e muito humor!

PLAYSTATION 3

- Gran Turismo 5
Esse fica entre os dez mais esperados do ano, principalmente pelos donos do console!

- Heavy Rain
O sucessor espiritual de Indigo Prophecy.

- Final Fantasy XIV Online
Durante a feira, os gamers puderam presenciar as primeiras cenas in-game de FF XIV.

- God of War III
O Deus da guerra Kratos vai "chegar, chegando" em sua terceira aventura. Os jogadores não aguentam mais o suspense e querem mais é jogar logo God of War III.

- Assassin's Creed II
A continuação do grande sucesso de 2007 promete arrebatar os fãs.



- M.A.G
Imagine 256 pessoas ao mesmo tempo cooperando ou competindo na base do tiroteio em um mundo caótico.

- EyePet: Your Virtual Pet
O novo mascote do PlayStation é um aplicativo bastante interessante que faz uso da câmera "PlayStation Eye" e permite a interação de você com uma criatura simpática com uma inteligência virtual bastante avançada.

- Pro Evolution Soccer 2010
Não precisa falar muito sobre PES, precisa?

- Brutal Legend
Rock 'n' Roll e ação frenética!

- DJ Hero
Mais um game musical só que dessa vez com a temática ligada aos DJs.

- Castlevania: Lord Shadows
A tradicional série traz de volta a saga do clã Belmont em sua eterna luta contra seres das travas e o "vampirão" Drácula.

PARA XBOX 360 ESTÃO PREVISTOS:

Halo 3: ODST, Call of Duty: Modern Warfare 2, Fable 3, Forza Motorsport 3, Mass Effect 2, Lost Planet 2, Tekken 6, The Beatles: Rock Band, FIFA Soccer 2010, Blur, Need for Speed: Shift.



PARA NINTENDO WII SERÃO LANÇADOS:

New Super Mario Bros Wii, Dead Space Extraction, Red Steel 2, Spore Hero, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers e Call of Duty 4: Modern Warfare. ■







SEM CANSEIRA NAS MÃOS!

Um mouse muitas vezes é muito mais que um simples equipamento eletrônico, pode ser visto como uma continuidade das mãos, principalmente, para as pessoas que usam por muitas horas o computador. Portanto, nada melhor que utilizar um equipamento compacto, delicado e que atende as respostas diárias dos usuários com rapidez e eficiência.

A C3 Tech apresenta a linha de mouses MS2209 garantindo praticidade e conforto aos usuários, aliando usabilidade e um design atraente. Eles são conectados via USB, sem a necessidade de programas ou qualquer outro aplicativo.

Seu fio retrátil com vários níveis de regulagem de comprimento possibilita o controle ideal do cabo durante seu uso, além de permitir que ele seja guardado sem ocupar muito espaço. Disponível em cinco cores diferentes e vibrantes (preto, azul, verde, rosa e prata) com detalhes cromados, eles se destacam pela inovação e facilidade de uso.

Fabricante: TI Coletek
Preço Sugerido: R$ 21,00
Onde encontrar: www.c3t.com.br



OUVINDO E FALANDO COM MAESTRIA

Visando facilitar as conversas via Internet, como o MSN, o Skype, Voip ou Videoconferência, a Multilaser apresenta o Headset Mini com Microfone. Você pode conversar estando online sem a perda da mobilidade. Esse aparelho permite que durante o uso o usuário continue apto a escutar o que se passa no ambiente ao seu redor, diferentemente do que ocorre com a maioria dos headsets disponíveis no mercado.

O Headset Mini disponível na cor cinza oferece alta qualidade tanto para recepção como para o envio de áudio. Com um design moderno e discreto, o fone pode ser utilizado tanto em casa quanto no escritório. O produto tem um controle de volume e também pode ser ligado em qualquer aparelho que tenha entrada para microfone e fone de ouvido (3,5 mm).



Fabricante: Multilaser
Preço Sugerido: R$ 12,80
Onde encontrar: www.multilaser.com.br

ESPAÇO É O QUE NÃO VAI FALTAR!

Imagine quantas coisas você poderia armazenar com um media player de 8 ou 16 GB, pois agora a Dynacom acabou com esse seu problema. Ela expandiu a capacidade de armazenamento do seu MP4, o mPmovie, que também funciona como um pen drive.

Criado para reproduzir músicas, vídeos, imagens, textos e armazenar arquivos, o aparelho ganhou versões de 8 e 16 GB. Agora, você pode armazenar uma quantidade muito maior de músicas, filmes ou qualquer outro tipo de arquivo, das mais variadas extensões.

O aparelho reproduz músicas nos formatos MP3, WAV e WMA; imagens em JPG, BMP, GIF e GIF animado e, também aceita vídeos em arquivos AVI e textos em TXT. Permite a gravação de voz, músicas do rádio FM e conta com um display de LCD com uma definição de 65 mil cores.

O mPmovie é compacto e leve (50 gramas). Possui um alto-falante embutido no aparelho e dispensa o uso de pilhas, uma vez que possui bateria recarregável. Conta com uma autonomia de oito horas para a reprodução de músicas e de três horas e meia para vídeos.

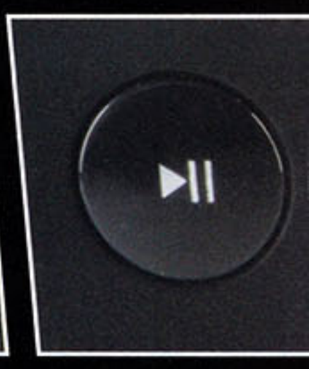
Fabricante: Dynacom
Preço Sugerido: 8GB – R$ 289,00
16 GB – R$ 399,00
Onde encontrar: www.dynacom.com.br











MONITOR QUE NADA!

Muito mais que um simples monitor de LCD, o modelo 2230Fm da AOC tem uma infinidade de características importantes, sem contar seu acabamento total em black piano com exclusiva textura na tampa traseira. Vamos citar as mais importantes: um monitor de 22 polegadas, taxa de contraste dinâmico de 20 000:1, tempo de resposta de 2 ms (eliminando o efeito fantasma) e resolução de 1680 por 1050 pixels. Conta com conexões HDMI, DVI e HDTV. Mas, como maior atração a função player, chamada de HD3.

Com ela você não precisa se conectar a um computador, pois o próprio monitor reproduz arquivos de vídeo, música e fotos. Atrás da tela, existe uma saída USB e um leitor de cartão de memória do tipo 4 em 1, compatível com SD, XD, MMC e MS. Com isso, seu monitor também pode ser utilizado como um porta retrato digital.



Fabricante: AOC
Preço Sugerido: R$ 949,00
Onde encontrar:
www.aoc.com.br

DIGITALIZANDO TUDO

Não precisa ser um aficcionado por tecnologia para querer sempre estar na crista da onda utilizando o que há de mais moderno no mercado. Ultimamente, vem se tornando corriqueiro ver pessoas com equipamentos que transmitam o sinal digital. Partindo desse princípio, a Elgin apresenta um receptor de TV Digital para os computadores.

Nossa redação testou o modelo USB TV FS-01. Prático e portátil, o aparelho permite ao usuário assistir a TV diretamente de seu notebook ou PC em alta definição (HDTV) e em Full Seg (tela cheia).

Também é possível gravar, voltar e avançar rapidamente programas de TV, além de viabilizar a gravação agendada de determinado programa e a possibilidade de uso do controle remoto.

O aparelho conta com um Guia de Programação Eletrônico que mostra em detalhes toda a programação diária disponibilizada pelas emissoras.

Fabricante: Elgin
Preço Sugerido: R$ 199,00
Onde encontrar: www.elgin.com.br



ATIÇANDO OS OUVIDOS

Se você é um consumidor exigente, que valoriza um equipamento de som com alta qualidade sonora e um belo design, a Multilaser lançou o Home Theater Black Piano 5.1. Ideal para esses consumidores, o conjunto oferece uma potência de 110 RMS e tem um subwoofer de madeira, aumentando a adrenalina e a emoção no momento de assistir a um filme, jogar um game ou ouvir uma música.

Outra característica interessante do Home é que ele reproduz as músicas no formato MP3 gravadas em seu pen drive e no cartão SD, pois têm entradas para esses dispositivos.

O aparelho conta com um painel luminoso e rádio FM. Vem acompanhado de três cabos RCA, adaptadores RCAf/P2m (estéreo 3,5 mm) e controle remoto. Para se conectar aos computadores, funciona também com 2.1 canais, sendo compatível com os micros que possuam placas de som simples ou de 5.1 canais.

Fabricante: Multilaser
Preço Sugerido: R$ 449,00
Onde encontrar:
www.multilaser.com.br





O lado negro da força

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ULTIMATE SITH EDITION

O que era bom ficou ainda melhor!

Um dos maiores sucessos de 2008 foi anunciado também para PC e MAC: Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition é o nome pra lá de escandaloso que chega em formato especial.

Um pouco antes dessa versão ser pensada, a LucasArts já comemorava seu estrondoso sucesso tendo alcançado pouco mais de 6 milhões de cópias vendidas até hoje. A diferença de "Ultimate Sith Edition" é por conta de três fases extras, exclusivas das versões para computadores.

O APRENDIZ SE TORNA MESTRE

O Aprendiz Secreto de Darth Vader continua sua aventura em busca de poder. As novas fases mostrarão um futuro alternativo da saga na qual o aprendiz matou Darth Vader e tomou seu lugar. Essas fases serão em locais bastante conhecidos pelos fãs da saga, como Coruscant. Em Tatooine, o Aprendiz irá caçar Obi-Wan Kenobi, e no planeta Hoth encontrará Luke Skywalker.

Ainda nos encontros históricos, existe uma missão a qual você vai explorar o palácio de Jabba The Hut e se deparar com o caçador de recompensas Boba Fett. Outra surpresa para esse game é a possibilidade de experimentar novos trajes no Aprendiz. Até mesmo Luke, Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Jango Fett e C-3PO estarão disponíveis como personagens jogáveis. ■


"Luke, eu não sou seu pai!"



PS3

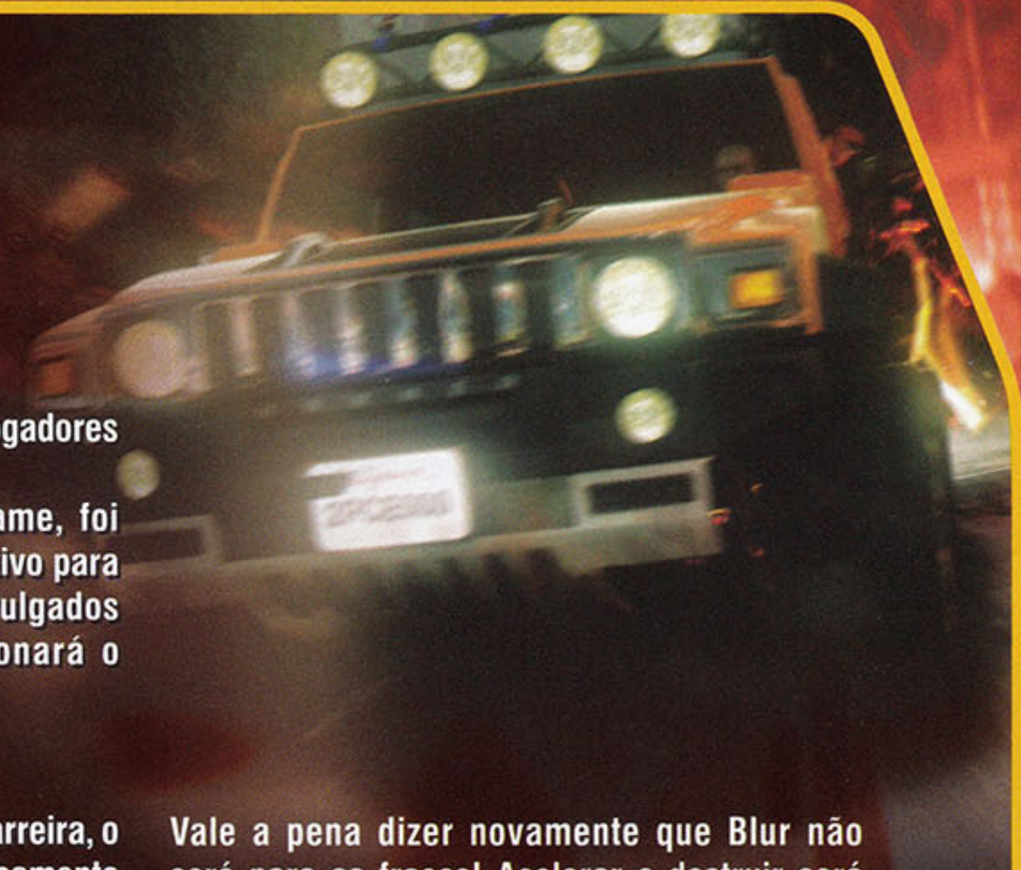
Fabricante
LucasArts
Distribuidora
Activision
Gênero
Ação
Lançamento
04/11/2009

Positivo: A volta de um grande sucesso com fases extras
Negativo: Sem informações relevantes

Corra!

BLUR

Acelere bastante e não se preocupe!



O mesmo estúdio criador de Project Gotham Racing está quase terminando de finalizar um dos games de corrida que promete abalar os alicerces! Blur está chegando para trazer ao jogador a velha fórmula de sucesso que é acelerar e se divertir sem se preocupar com técnicas e minúcias.

E a ideia é justamente não se prender a realismo algum e afundar o pé no acelerador. Isso tudo regado a combates entre carros de tirar o fôlego.

PARA TODO MUNDO!

O multiplayer do game promete suportar até 20 jogadores no modo World Tour. Aqui o foco é apenas se divertir com extrema liberdade sem ter que ficar configurando nada. O jogo sozinho vai gerar um conjunto de pistas aleatoriamente. Da mesma forma vai escolher os carros para os jogadores e jogá-los em uma seção sequencial de corridas. Nos consoles PS3 e Xbox 360, existirá a possibilidade de quatro jogadores ao mesmo tempo com a tela dividida.

Ainda em relação a interação do game, foi anunciado que o game terá suporte nativo para postagens no Twitter. Não foram divulgados muitos detalhes sobre como funcionará o sistema ou se será "in-game".

CENÁRIOS DO MUNDO

Tanto no modo multiplayer quando no Carreira, o game será recheado de cenários e praticamente todos eles baseados em locais que existem como: San Francisco, Barcelona, Los Angeles, Hollywood, Nova Iorque, Reino Unido, Japão...

Vale a pena dizer novamente que Blur não será para os fracos! Acelerar e destruir será a maneira frenética de se divertir com seus amigos. E lembre-se, destruição é o segredo para a vitória em Blur! ■





PS3

Fabricante
Bizarre Creations
Distribuidora
Activision
Gênero
Corrida
Lançamento
1º semestre de 2010

Positivo: Jogabilidade descompromissada
Negativo: Nenhuma informação relevante

Novidades do front

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE II

O FPS mais promissor do ano

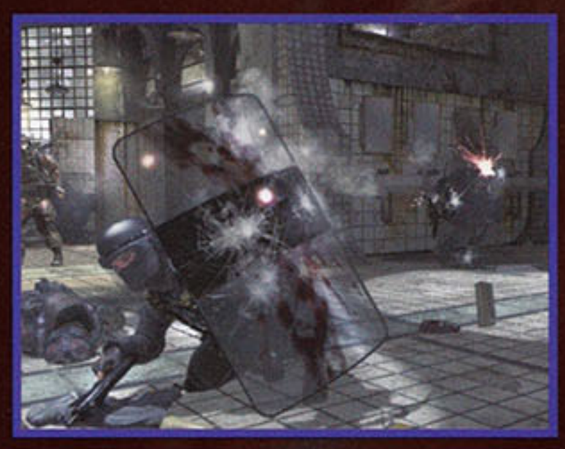
A sequência de CoD 4: Modern Warfare lança mão de vez do tema 2ª Guerra Mundial e abre definitivamente as portas para a guerra moderna e atual. A princípio, de acordo com os produtores do game, seu título seria apenas "Modern Warfare 2", mas "Call of Duty" acabou entrando para o título final afim de fazer a associação e não dar a aparência de um jogo desgarrado da saga CoD.

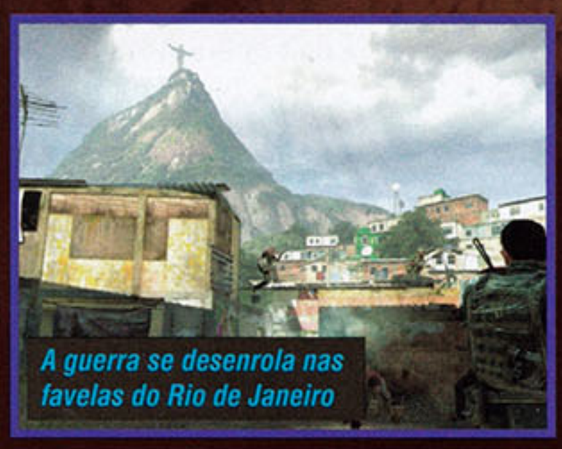
A GUERRA ATRAVÉS DO MUNDO

O enredo de MW2 continua poucos anos depois de onde a história do primeiro game parou. A primeira diferença está no fato de o protagonista ser o soldado Gary "Roach" Sanderson, integrante de uma força-tarefa multinacional que é liderada pelo ex-sargento "Soap" MacTavish, que recebeu uma promoção e agora é capitão da força aérea. Sua missão principal será a de deter de uma vez por todas a organização nacionalista que detonou a bomba no último jogo.

Os cenários são os mais variados. Vão das favelas do Rio de Janeiro até a Rússia. Além disso, como o próprio nome já diz, Modern Warfare vai trazer o que há de mais tecnológico em matéria de armamentos.

O modo online também promete muito. Isso se deve por conta do game anterior ter entrado para o Guinness Book como o game que conseguiu formar uma comunidade bastante sólida e consistente, com um ranking sempre atualizado e suporte constante com atualizações de mapas e afins. Se já era assim no primeiro Modern Warfare, imagine o que vem por aí! ■





A guerra se desenrola nas favelas do Rio de Janeiro



PS3

Fabricante
Infinity Ward
Distribuidora
Activision
Gênero
FPS (Tiro em primeira pessoa)
Lançamento
10/11/2009

Positivo: A promessa de ser um dos maiores FPS do ano
Negativo: Nenhuma informação relevante

Vamos jogar?

THIS IS VEGAS

Liberdade e muita diversão em Las Vegas!

Hoje em dia os jogos de videogame dão tanta prioridade aos gráficos, que muitas vezes a diversão fica por último. Mas dessa vez a Midway e a Surreal Software deram o tiro certo e trouxeram a ambientação de Las Vegas para os games. O que isso significa? Significa que quem tiver a oportunidade de curtir esse game vai se surpreender com a quantidade de coisas a se fazer, já que a liberdade implementada no game será imensa. Todas as opções para se fazer em uma cidade como essa serão possíveis.

QUE TAL UMA TRAPAÇA?

Algumas missões serão impostas, como deixar uma danceteria mais animada, acabar com aquele "cara" que está incomodando alguém e por aí vai. E já que você está em Vegas, que tal um joguinho? O 21 (Black Jack), por exemplo, pode ser experimentado. Claro que se você se sentir à vontade, pode trapacear para ganhar em alguns jogos. Mas usar esse recurso em demasia vai ficar marcado nos cassinos e isso definitivamente não é bom.

DIVERSÃO SÓ PARA ADULTOS

Tudo indica que a (ESRB) Entertainment Software Rating Board, orgão que regulamenta a faixa etária para determinados jogos nos EUA, vai colocar This is Vegas na categoria 18 anos. Jogos de azar, violência, bebidas, dançarinas sensuais e até brincar de molhar a camiseta das garotas. Um representante da Midway disse que provavelmente a ESRB vai "tesourar" muita coisa, mas oficialmente nada foi dito. O que podemos dizer até agora é que This is Vegas promete ser inovador e muito divertido. ■





Dinheiro, mulheres e muita briga



PS3

Fabricante
Surreal Software
Distribuidora
Midway Games
Gênero
Ação
Lançamento
4º trimestre de 2009

Positivo: Um mundo muito grande e livre para interagir
Negativo: Talvez a censura pegue pesado com o game



Instinto Assassino

ASSASSIN'S CREED II

O retorno da franquia dessa vez na Itália renascentista



PS3

Fabricante	
Ubisoft Montreal	
Distribuidora	
Ubisoft	
Gênero	
Ação	
Lançamento	
17/11/2009	

Positivo: Missões envolventes com fatores ligados à história da época
Negativo: Sem pontos negativos até o momento

Após o sucesso de Assassin's Creed, a Ubisoft aposta em uma nova versão do game que mantém o que deu certo e promete mais ação em missões não tão repetitivas como anteriormente.

Assassin's Creed II encanta através do apelo histórico, se Altair (o protagonista do primeiro título) já possuía o dom de matar sem deixar vestígios, usando das mais diversas técnicas como esconder-se no feno, camuflar-se na multidão, Ezio Auditore de Firenze vem para estrear em grande estilo com novas técnicas e truques que o tornam um perito em assassinatos.



Assassin's Creed II leva você a uma viagem pela Itália do século XV

São 18 novos tipos de missões que incluem roubar, espionar, assassinar etc. Nesse segundo episódio você terá muito mais opções de armas e deverá interagir mais com as pessoas ao seu redor, revelando um enredo mais bem elaborado que seu antecessor.

UMA VIAGEM HISTÓRICA

Ambientado na Veneza do século XV, Assassin's Creed II traz uma trama que envolve um dos maiores mestres da ciência, arte e engenharia: Leonardo Da Vinci. Ezio é um jovem da nobreza italiana em busca de vingança e seu caminho o levará a diferentes lugares por toda a Itália, incluindo a famosa Basílica di San Marco, a Ponte di Rialto e mesmo o ateliê de Da Vinci.

Os cenários belíssimos certamente levarão os jogadores a uma imersão na vida social do século XV, tudo isso recheado com muita ação, um enredo envolvente e uma pincelada da arte e invenções de Da Vinci. ■

Eleve seu Ki

DRAGON BALL: RAGING BLAST

Batalhas épicas em arenas jamais vistas!

A franquia Dragon Ball já se tornou um clássico quando o assunto são games de luta. No ano passado presenciamos o lançamento de Burst Limit, a primeira incursão nos consoles da nova geração, e agora no final de 2009, teremos Raging Blast o novo título que promete trazer toda a emoção da série Budokai Tenkaichi (PS2) para o PS3.

O game é baseado nos acontecimentos da saga Dragon Ball Z, veremos novamente as batalhas épicas de Goku contra Vegeta, Frieza e Cell, mas dessa vez as habilidades do jogador comandarão a sequência dos fatos. Para isso um novo conteúdo para a história foi incluído, algo além do anime e do mangá, o que certamente vai despertar a curiosidade dos fãs da série.

A PERDER DE VISTA..

Nas primeiras exibições do jogo o que mais chama atenção em Dragon Ball: Raging Blast são as arenas 3D! O terreno parece não ter limite, o que leva o game para situações muito parecidas à história original. Você começará lutando em um campo verde aberto e logo estará enterrando seu adversário no pé de uma montanha ou então voando com ele no meio de um desfiladeiro.

Fora os cenários impressionantes, o jogo conta com mais de 70 personagens jogáveis, incluindo as transformações que cada um passa durante a história. Dragon Ball: Raging Blast será um game indispensável aos fãs da série e aberto a novos apreciadores de batalhas épicas. ■





Reviva batalhas clássicas

PS3

Fabricante	
Spike	
Distribuidora	
Namco Bandai	
Gênero	
Luta	
Lançamento	
10/11/2009	

Positivo: Cenários superdetalhados e extensos / Grande número de personagens jogáveis
Negativo: Acontecimentos previsíveis

Prepare o chicote!

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

A aventura continua mais divertida que nunca



A série de games do universo das pecinhas de LEGO já conta com dois jogos baseados no universo de Star Wars, um de Batman e um de Indiana Jones. A boa notícia é que mais um game está chegando! LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues é o próximo game da série LEGO que traz de volta o arqueólogo Indiana Jones em uma espécie de remake do primeiro game, mas com novidades.

O primeiro LEGO Indiana Jones trazia a compilação das três histórias cinematográficas, já esse próximo trará também a mais nova aventura que é Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal.

MAIS DINÂMICO

O dinamismo foi a palavra de ordem para essa nova produção. A jogabilidade em si não vai mudar em praticamente nada, porém, sob a exigência de muitos fãs, o pessoal da produtora Traveller's Tales botou a mão na massa e reconstruiu as fases de modo que elas fiquem mais interativas. Outra exigência atendida é a possibilidade de dirigir certos veículos, como aviões e automóveis.

Mais um exemplo que vai agradar muito os jogadores é a melhoria do jogo cooperativo. Quando você estiver jogando com um amigo e esse se distanciar do seu personagem, a câmera não vai mais impedir a movimentação de ambos. Quando essa situação ocorrer a câmera vai se dividir automaticamente (split-screen) mostrando ambos os jogadores onde quer que estejam. ■

PS3 PSP







Fabricante
Traveller's Tales
Distribuidora
LucasArts
Gênero
Aventura
Lançamento
17/11/2009

Positivo: A volta de um dos games mais carismáticos dos últimos tempos
Negativo: A quantidade pequena de novidades

Prepare o chicote!

PLANET 51

Um estranho ser de outro planeta vai agitar a vida da população



Imagine uma sociedade que vive na década de 1950 em suas casinhas bonitas, ruas tranquilas e cheias de uma alegria contagiante que é abalada apenas pelo temor de que existam alienígenas e que eles possam invadir o planeta. Mas o temor de uma invasão não impede que ela aconteça, então um estranho ser pousa sua nave nas ruas e assusta a população. O mais interessante é que a sociedade é composta por homenzinhos verdes e o alienígena é apenas um humano! Esse estranho visitante inspira medo e desconfiança por todos os lugares que ele passa e acaba sendo capturado pelo exército. Os seres acham que o visitante quer controlar suas mentes, mas um menino aprende a confiar no visitante e o ajuda a fugir da prisão. Esse é o enredo da animação chamada Planet 51.

DOS CRIADORES DE SHREK

A produção do game baseado na animação (dos mesmos escritores de Shrek) está por conta da SEGA. Direcionado ao público infanto-juvenil, Planet 51 conta as aventuras do Capitão Charles "Chuck" Baker que viaja para o espaço na companhia de seu robô assistente Rover. O Capitão pousa em um pacato planeta onde os alienígenas vivem de uma forma semelhante a humana. Depois que ele é capturado, conta apenas com a ajuda de seu novo amigo Lem para encontrar sua nave e voltar para a Terra.

O game será composto basicamente de um mundo o qual a exploração será livre, no entanto, os protagonistas terão que executar determinadas missões, como dirigir carros voadores rapidamente enquanto desvia de obstáculos. ■

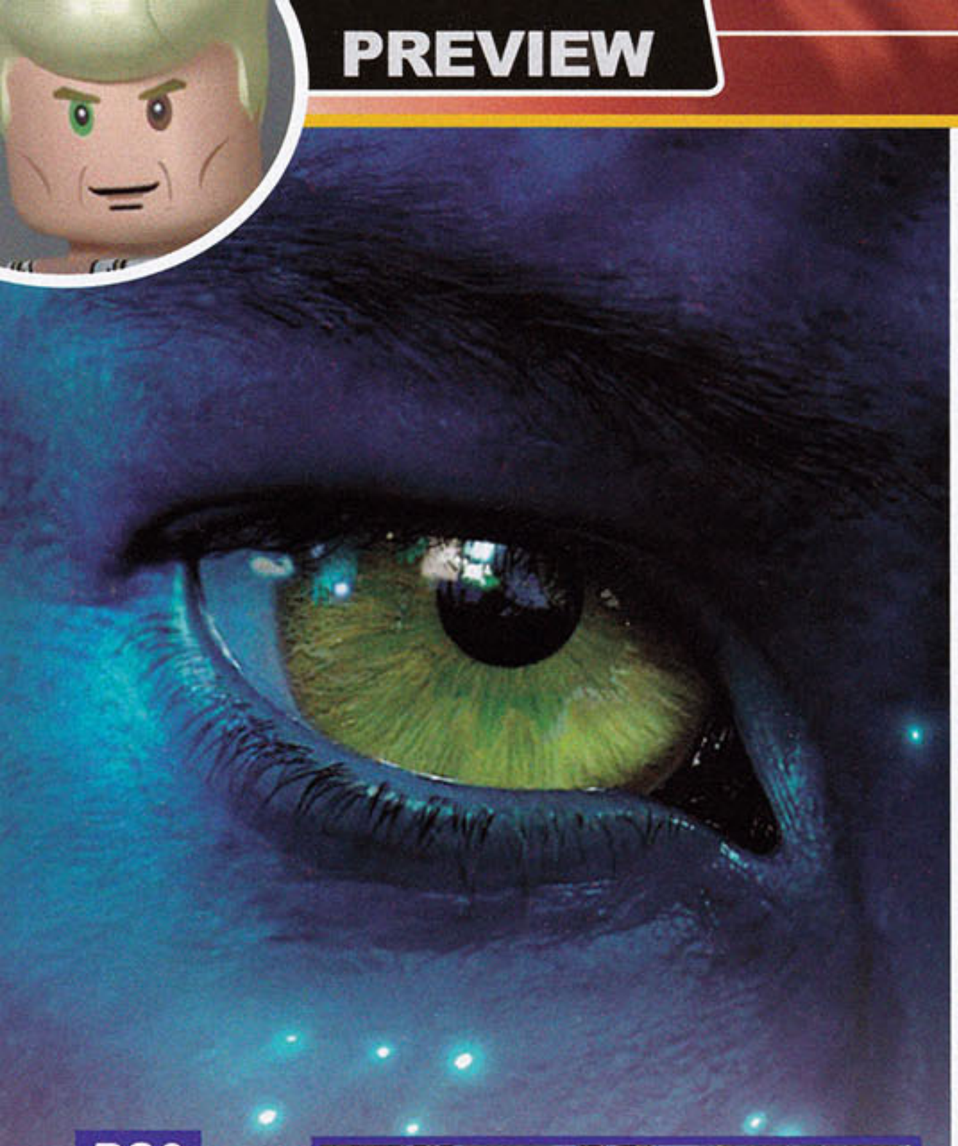
PS3





Fabricante
Pyro Studios
Distribuidora
SEGA
Gênero
Ação
Lançamento
17/11/2009

Positivo: As imagens mostram um game bem construído e cheio de cores. Tem tudo para agradar o público.
Negativo: Faltam informações relevantes.



Invasão terráquea

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

O destino da Lua de Pandora no centro da guerra entre humanos e navi's

No século XXII os humanos encontram vida em um pequeno satélite em órbita de uma grande massa de gás no espaço chamado Pandora. Uma invasão é planejada, e para resolver o problema de sobrevivência na atmosfera diferente da Terra uma nova raça de seres é criada, os Avatares. A mistura de humanos e Na'vis (raça nativa de Pandora) nada mais são do que corpos vazios, controlados por mentes humanas.

Esse é o cenário de Avatar: The Game, e você deverá escolher o lado pelo qual quer lutar, Na'vis ou humanos. O lado terráqueo oferece um arsenal invejável de robôs gigantes e veículos jamais vistos. Já os Na'vis não tem tanta tecnologia, mas possuem todo o conhecimento sobre a fauna e a flora de Pandora; pode parecer pouco, mas montar espécimes gigantes pode fazer toda a diferença nessa luta. Gráficos impressionantes, muita ação e uma história envolvente são as promessas de Avatar: The Game.

A MENTE POR TRÁS DO FILME E DO GAME

James Cameron escreveu a história de Avatar a 14 anos atrás. Na época ele achou que a tecnologia para filmagem e edição do filme não era apropriada para seu roteiro, resolveu esperar até nosso atual 2009.

Diferente da grande maioria dos diretores, dessa vez a ideia do game partiu do próprio James Cameron, que acompanhou todo o processo de criação do jogo. Uma boa sacada que levará os novos fãs da série do cinema para o videogame, ou vice-versa. ■



Cenários magníficos e a eterna luta com máquinas, animais, humanos e extraterrestes



PS3

Fabricante
Ubisoft
Distribuidora
Ubisoft
Gênero
Ação
Lançamento
24/11/2009

Positivo: Gráficos impressionantes e realistas, boa história
Negativo: Sem pontos negativos até o momento

Pequenas peças musicais

LEGO ROCK BAND

Luzes no palco, é hora do show dos bonecos!

Depois das aventuras de LEGO pelo universo de Star Wars, Indiana Jones e Batman chegou a vez dos bonequinhos da franquia fazerem sucesso como estrelas do rock. Em LEGO Rock Band você assumirá o comando de uma banda e, com o uso dos instrumentos clássicos da série (guitarra, baixo, bateria e microfone), executar com perfeição cada uma das canções que vai levar seu público ao delírio.

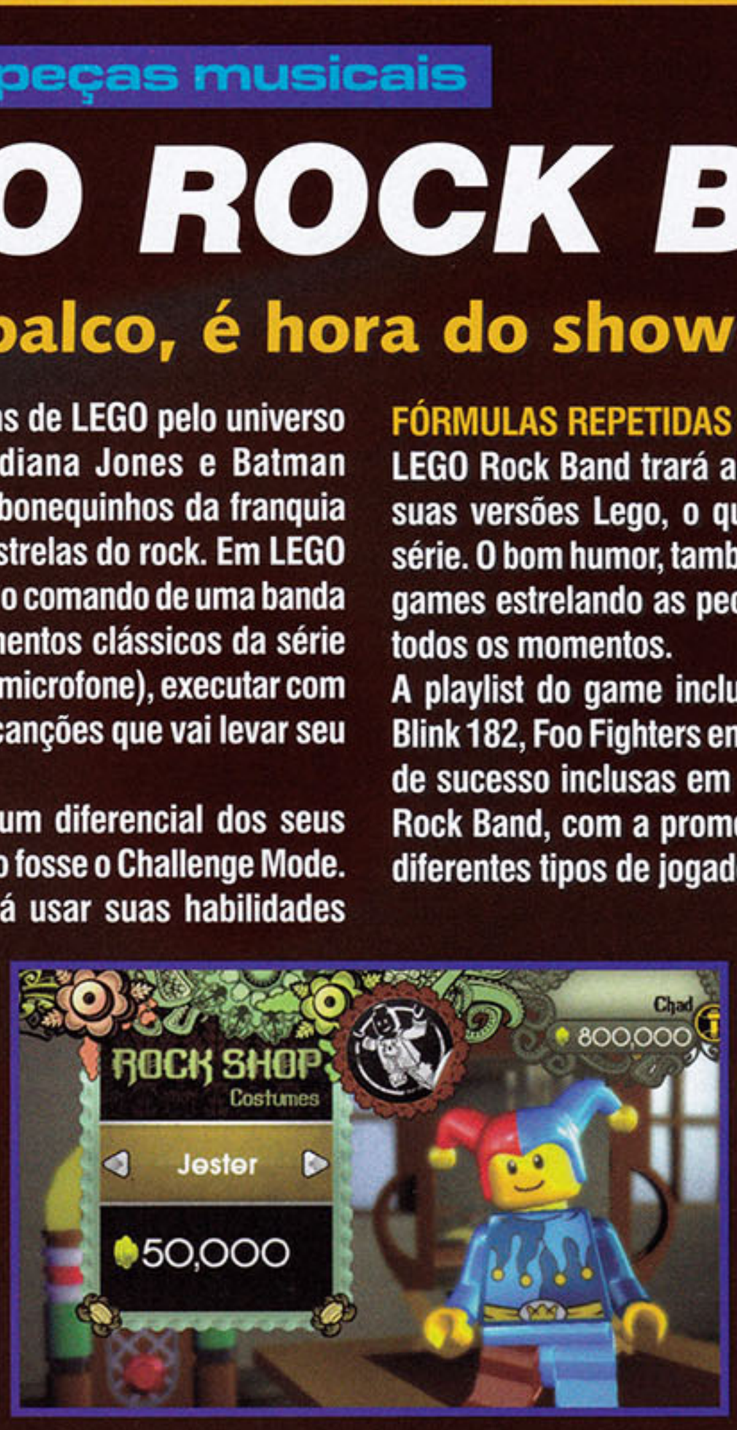
O game não traria nenhum diferencial dos seus antecessores do estilo não fosse o Challenge Mode. Nesse modo você deverá usar suas habilidades como instrumentista para alcançar objetivos inusitados, como derrubar um prédio, por exemplo.

Em jogabilidade e gráficos o game não trás grandes inovações, mas cumpre o papel de levar a essência do game para o universo LEGO.

FÓRMULAS REPETIDAS

LEGO Rock Band trará algumas celebridades em suas versões Lego, o que já é característico da série. O bom humor, também marca registrada dos games estrelando as pecinhas, está presente em todos os momentos.

A playlist do game inclui sucessos de Bon Jovi, Blink 182, Foo Fighters entre outros. Duas fórmulas de sucesso inclusas em um único game, LEGO e Rock Band, com a promessa de agradar os mais diferentes tipos de jogadores. ■





Notas em formato de pecinhas e bonecos no lugar de humanos

PS3

Fabricante
TT Games / Harmonix
Distribuidora
Warner Bros. Interactive
Gênero
Ritmo/Musical
Lançamento
03/11/2009

Positivo: Desafios e bom humor presentes em todo o game
Negativo: Fórmula repetida, apenas com outra roupagem

FESTA DO BARALDÃO 2009

A GRANDE FESTA DO QUADRINHO E DO ROCK'N'ROLL!

- Lançamento do livro "Roko-Loko:Hey Ho,Let's Go!"
- Stand do coletivo Quarto Mundo com muitos gibis baratinhos
- DJ Adriano Coelho com muito rock na pista e no telão
- Entrega do Prêmio Bigorna para os melhores do Quadrinho Brasileiro-2009
- Mágico e caricaturistas divertindo o público
- Salgadinho,vinho e refri na faixa!



ENTRADA FRANCA!
NÃO PAGA NADAAAA!!!

Foto: Mauricio Morais

SHOWS COM AS BANDAS
EXXÓTICA
e
CRACKER BLUES

DIA 5 DE DEZEMBRO * SÁBADO * DAS 14 AS 19H

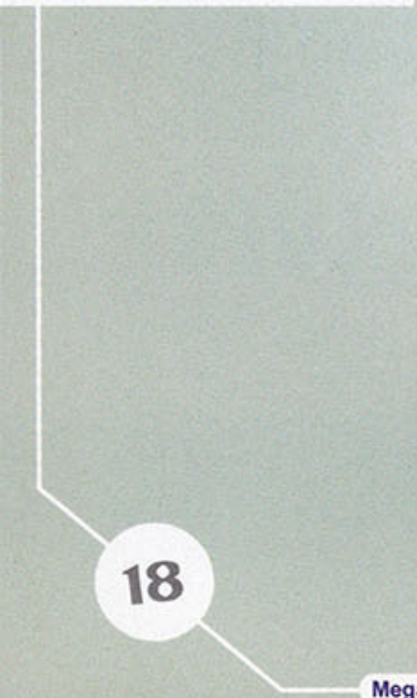
No Bar Blackmore:Al.dos Maracatins,1317 (atrás do Shop.Ibirapuera)-São Paulo-F:(11)5041-9340

www.marciobaraldi.com.br www.bigorna.net









ESSE PROMETE

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

Três anos de espera que vão valer muito a pena!





Após ter sido anunciado oficialmente na E3 de 2006, uma legião de fãs e jogadores tem aguardado fielmente um dos lançamentos mais esperados para o PS3, Final Fantasy XIII. Durante todo esse tempo muito se especulou, vimos imagens e vídeos, debates sobre sua exclusividade para o PS3 e até spoilers sobre a história, tudo isso só ajudou a aumentar a expectativa em torno do lançamento, colocando uma grande responsabilidade sobre a produtora Square Enix: fazer de Final Fantasy XIII um game épico.

Todo o poder da Fantasia Final

O que esperar de Final Fantasy XIII? Pelo pouco que pudemos ver nas demos do jogo e imagens que circulam por aí podemos esperar os melhores gráficos de toda a franquia, cenários futuristas deslumbrantes, riqueza em detalhes, trilha sonora marcante, um sistema de jogo que mistura estratégia/ação e uma história que promete prender o jogador do começo ao fim, por mais longo que o jogo seja. Todos os atributos que levam facilmente o game para a lista dos melhores já lançados para a plataforma.
Assim como em todos os games da franquia, Final Fantasy XIII não tem nenhuma ligação com outros títulos.
A história gira em torno de dois protagonistas: Lightning e Snow Villiers, sendo que este game é o terceiro que conta com uma garota (Lightning) no papel principal. A história se ambienta no mundo de Pulse e a cidade flutuante de Cocoon que estão em guerra, o jogador será inserido em um grupo que faz uma rebelião para acabar com o conflito.
O sistema de batalho será por turnos, característica dos jogos de RPG, mas elementos de ação estão inclusos para deixar os combates mais dinâmicos. Magias clássicas, como Fire, Blizzard e Cure estarão presentes, assim como as famosas Summons como Ifrit e Odin. Dessa vez cada personagem possuirá o poder de evocar uma summon a qual está ligado, e elas podem se transformar em veículos para serem usados pelos personagens no decorrer do game. Durante todo o tempo a movimentação da câmera mantém o foco nas ações da batalha, valorizando cada golpe e cada estratégia do jogador.
Se o game usará toda a potência do PS3 ainda não sabemos, apesar de muito ter-se falado sobre isso. A Square Enix recrutou seu melhor time para explorar ao máximo todas as possibilidades no jogo, na direção temos Yoshinori Kitase (Final Fantasy X) e na produção Motomu Toriyama, diretor de Final Fantasy X-2 e diretor/escritor de cenários em Final Fantasy XII Revenant Wings. Outro grande nome envolvido na produção é Nobuo Uematsu (ex-compositor regular da série) que está responsável pelo tema principal do game enquanto o resto da trilha é assinada por Masashi Hamauzu (Final Fantasy X).

Trilogia?

"Fabula Nova Cristallis: Final Fantasy XIII" é o nome adotado pela Square Enix para sua "suíte" de games, ou seja, Final Fantasy XIII apenas abre a sequência de lançamentos que contará também com Final Fantasy Versus XIII para o PS3, e Final Fantasy Agito XIII, para PSP. Apesar de aparentar, não há detalhes sobre conexões nas histórias, pois provavelmente não há nenhuma, e são poucas as informações sobre os outros dois games até o momento.
O slogan de FF Versus XIII é "Esta fantasia é baseada na realidade" e as imagens mostram cidades e personagens mais próximos da nossa realidade, enquanto Agito XIII é um jogo onde você comanda um grupo de estudantes em meio a uma guerra, e a princípio o game havia sido anunciado para celulares. Só resta esperar para desvendar as surpresas que a Square Enix preparou em Fabula Nova Cristallis: Final Fantasy XIII.

O nascimento de um clássico

De fato a franquia Final Fantasy atingiu sua magnitude e adeptos depois de apresentar jogos como o Final Fantasy VII: gráficos surpreendentes, jogabilidade simples e uma história intrigante e longa. Foram mais de 85 milhões de unidades vendidas no mundo todo desde o primeiro lançamento em 1987, valores que superam facilmente outras franquias famosas, como a "Pro Evolution Soccer", da Konami (55,5 milhões de unidades vendidas), e "Resident Evil", da Capcom (41 milhões de unidades).
Final Fantasy XIII tem tudo para ser um grande jogo, agradando os fãs mais exigentes da série e conquistando uma nova legião de adeptos. A data oficial para o lançamento no Japão é 17 de dezembro, lá o game sairá apenas para PS3. Já a versão americana sairá no começo de 2010 (sem data definida ainda) sendo lançado simultaneamente na Europa para as plataformas PS3 e Xbox 360. ■











Edição Especial!

Uma versão customizada do PS3 Slim, com um desenho da protagonista do game, estará a venda no dia do lançamento de Final Fantasy XIII no Japão. A Square Enix resolveu manter a exclusividade do game em terras nipônicas com a intenção de alavancar as vendas do console. Vale lembrar que o lançamento da versão Slim e a redução dos preços a Sony registrou um grande aumento de vendas do seu console no ocidente. No oriente, porém, a Nintendo ainda se mantém no topo das vendas.



PES 2010 X FIFA 10

UMA INCRÍVEL DISPUTA ENTRE DOIS DOS JOGOS MAIS ESPERADOS PELOS BRASILEIROS EM 2009!

O céu está limpo aqui na arena da Megagames PlayStation e a previsão é de um final de 2009 com grandes lançamentos. O estádio está lotado e os brasileiros estão ansiosos pela chegada das duas equipes. Na partida de hoje veremos os prós e contras entre os maiores nomes do futebol para videogame da atualidade. De um lado o aclamado Pro Evolution Soccer (PES), que chega ao seu nono título e tem o favoritismo por conta dos espectadores da partida. Do outro lado do campo o tradicional e também aclamado Fifa, com mais de uma década de grandes títulos conquistados e a vantagem de ter ganho o último embate.

As equipes entram em campo e o juiz se prepara para avaliar o que os games trarão em suas novas versões no que promete ser uma disputa acirrada e emocionante. Feitas as devidas apresentações o apito soa e a bola começa a rolar!

COMEÇA O JOGO

O jogo começa bem equilibrado, a qualidade gráfica dos dois games está impecável! As duas equipes parecem ter consertado pequenos detalhes desde sua última partida. Nesse ponto podemos notar um grande avanço em PES 2010, detalhes faciais e sombras estão muito mais reais. Porém, ao mesmo tempo que o Pro Evolution progride, seu adversário também desenvolve componentes gráficos que não o deixam para trás, e vale comentar aqui que FIFA 09 tinha gráficos bem superiores aos da versão anterior do PES. O time da EA ganha vantagem com FIFA 10 e abre o placar marcando o primeiro gol do time.

GRÁFICOS EM CAMPO

PES 0 X 1 FIFA

Agora é hora de correr atrás do prejuízo e, sem perder tempo, o PES já se lança em contra-ataque rápido. A dinâmica em PES 2010 continua sendo um dos pontos fortes nessa disputa, e quando o assunto é jogabilidade, a velocidade "arcade" do game é muito mais versátil e interessante do que o realismo de "simulador" que FIFA 10 propõe. A tática funciona e PES consegue empatar a partida com velocidade e estratégia.

DINÂMICA

PES 1 X 1 FIFA

Formações especiais e estratégias para vencer são quesitos importantes na hora de definir um jogo. Nesse aspecto, PES 2010 mostra-se mais uma vez bem preparado. Programar jogadas ensaiadas e mesmo compreender cada uma das táticas prontas está muito mais fácil. O técnico do time terá total liberdade para movimentar e programar os passos de cada atleta durante as jogadas. O time da FIFA 10 não fica muito atrás, mostrando que também consegue trabalhar bem o "efeito surpresa", só que com menos detalhes do que PES 10, que ainda conta com o sistema de cartões de habilidade, um sistema que substitui as antigas estrelas de habilidade, mesmo sendo complexo, o sistema mostra o quanto o jogo dá mais ênfase à estratégia e ao dinamismo do que o realismo em FIFA.

Usando uma jogada ensaiada que a defesa de FIFA não conseguiu prever o time do PES vira o jogo e lidera o placar da partida.

TÁTICAS E POSICIONAMENTO

PES 2 X 1 FIFA

Uma pequena desvantagem não pode intimidar a equipe da EA, nesse momento o importante é manter a calma para reverter a situação. Agir por instinto só poderia abrir mais a diferença no contador, então a melhor coisa a fazer é pensar. Com um computador pensando por você a coisa fica mais fácil ainda, isso quando levamos em conta que a inteligência artificial em FIFA 10 parece pensar e agir melhor que em PES 2010 com respostas mais rápidas e verdadeiros desafios para aqueles que pensam que podem driblar qualquer um. Nada de robôs em campo aqui, a proximidade com o real que a Eletronic Arts busca alcançar em FIFA 10 leva o game a um outro patamar; "simulação" seria a palavra certa para defini-lo.

Em FIFA 10 você terá adversários que agem de forma inusitada e proporcionam um bom desempenho capaz de tirar qualquer veterano nos controles do sério. Mais uma vez o PES também não fica atrás, se analisarmos o comportamento

"Temos seguido todos os comentários e feedback sobre a evolução da saga PES a algum tempo, e o PES 2010 vai contar com muitas dessas ideias que os próprios jogadores nos têm feito chegar. O nosso objetivo é fazer um PES 2010 mais intuitivo, com uma experiência de jogo imediata que agrade os utilizadores desde o princípio, algo pelo qual já é famoso. PES 2010 vai ser melhor, terá melhor jogabilidade e recriará o futebol de forma mais realista possível." Noya Hatsumi, Produtor de PES 2010













dos goleiros não vemos quase nenhuma diferença entre um e outro, e o PES ainda tem a opção de controlar o goleiro manualmente. Mas como aqui não só goleiro conta, FIFA 10 usa de sua inteligência artificial e encontra uma brecha na defesa do PES para marcar o gol de empate.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

PES 2 X 2 FIFA

Tudo igual novamente! O equilíbrio entre as partes mostra que os adversários lançam seus títulos preparados para enfrentar a grande crítica dos futuros jogadores. Final de primeiro tempo e por enquanto nenhuma das equipes mostra vantagem no placar, mas tudo promete mudar brutalmente nos próximos 45 minutos.

PROXIMIDADE DO REAL

PES 2 X 3 FIFA

O segundo tempo começa com a reviravolta do FIFA 10. Antes do relógio marcar dez minutos de partida a equipe já comemorava um chute realístico que partiu da direita da grande área e terminou com a redonda atravessando o ângulo esquerdo do gol. A perfeição em FIFA 10 não só traz ótimos gráficos ao game mas, como dito anteriormente, tem como objetivo simular fielmente uma partida, um campeonato e o principal: a emoção de estar ali no centro da arena vivendo o momento glorioso de um jogador.

O contato com a bola em FIFA 10 também é visualmente mais natural, passes, chutes, jogo de corpo e até as comemorações estão impecáveis. Bola dentro para o game e vantagem no placar!

EDIÇÃO E LICENÇAS

PES 2 X 4 FIFA

Quando o game avança para área de licenças o embate entre as duas equipes é acirrado, há vantagens e desvantagens em ambos os lados. PES 2010 traz a Liga dos Campeões, tal como na versão anterior, outras ligas como a espanhola e a russa também estão presentes, mas a falta de alguns times alemães é uma desvantagem, como novidade o game traz a aquisição dos direitos da Liga Europa, antiga Copa da UEFA. FIFA 10 tem as licenças de todas as ligas europeias, mas não traz nenhum torneio internacional (a não ser a Copa do Mundo). Outra desvantagem é que, de 20 times da série A brasileira, apenas nove são licenciados e possuem uniformes e escudo da equipe.

O Master League em PES 2010 está melhorado, agora as negociações são feitas em dinheiro real, não mais em PES points como antigamente, mas mesmo assim o Manager Mode do FIFA 10 tem atributos e valores mais reais, o que torna as negociações mais interessantes. Na dividida o FIFA levou a melhor e parte para o contra ataque no modo de criação. A nova opção Virtual Pro permite que você crie um jogador, escolha seus atributos e até insira sua foto no rosto do atleta, o modo é uma ótima sacada para aumentar a imersão do gamer. Já o modo "Became a Legend" de PES não traz grandes novidades e concentra você em um único jogador rumo ao estrelado.

O contra-ataque foi interrompido por uma falta, mas a boa cobrança de FIFA lhe rendeu o gol que aumenta a distância entre os times no placar.

INOVAÇÕES

PES 2 X 5 FIFA

O jogo parece decidido após um lance filmado em 360º feito pelos jogadores de FIFA 10. O novo recurso que mais chama atenção nos dois games é o "Drible em 360º", este consiste em uma movimentação da câmera que ajuda o jogador a melhorar a visão de jogo. Originalmente criado

"Estamos trabalhando em três coisas para FIFA 10: redefinir o jogo, responder o feedback dos jogadores e inovar! Queremos muito dar aos jogadores o jogo que eles tanto anseiam. Sobre redefinir o jogo e responder a todos os pedidos dos jogadores, estamos usando 70% do nosso tempo a polir o game, onde conseguimos eliminar todas as frustrações em jogabilidade, ou seja, as coisas que os jogadores não gostam em FIFA e as coisas que eles gostariam de ver no jogo." David Rutter, Produtor de FIFA 10.











pelos produtores da EA foi uma surpresa saber que o pessoal da Konami tenha agregado o recurso ao PES 2010. Parece que eles andaram espionando alguns treinos da galera da EA, mas equipe não foi muito feliz na hora de explorar a novidade, em FIFA 10 o "Drible em 360º" se mostra muito mais consistente e faz com que o time dispare no placar.

GRÁFICOS FORA DE CAMPO

PES 3 X 5 FIFA

Não pense que o jogo pode ser facilmente decidido quando se trata dos competidores japoneses da Konami e seu clássico game de futebol. A equipe prometeu corrigir os erros e entrar em campo sem admitir derrotas. A aproximação do placar começa com os layouts de menus e telas de PES 2010, que não são só mais atrativos que os do adversário, mas trazem a assinatura do "dinamismo" da série. Enquanto em FIFA 10 temos telas limpas que lembram menus de DVD, PES 2010 explora fundos excêntricos em suas telas e formas simples de partir pra o combate em campo. Gol do PES 2010!

MODOS ONLINE

PES 4 X 5 FIFA

Prometeu, tem que cumprir! Depois que o FIFA lançou suas partidas online com 20 jogadores simultâneos, a galera da Konami percebeu que era hora de acordar. Se PES 2009 era "desinteressante" e cheio de lags online a partida mostra que nesse segundo tempo o game ainda não perdeu a partida. Agora o assunto é interação entre jogadores e a rede é o caminho, PES 2010 promete torneios online totalmente "customizáveis" e que podem contar com mais de 500 jogadores!
A ideia é criar uma grande comunidade Online de PES 2010. FIFA 10 não é inferior, tem boas opções, eventos e um conteúdo extra para download, mas a investida do PES nesses minutos finais da partida rendeu um gol que aproxima as pontuações novamente. Estaria a equipe da FIFA 10 acomodada e cantando vitória antes da hora?

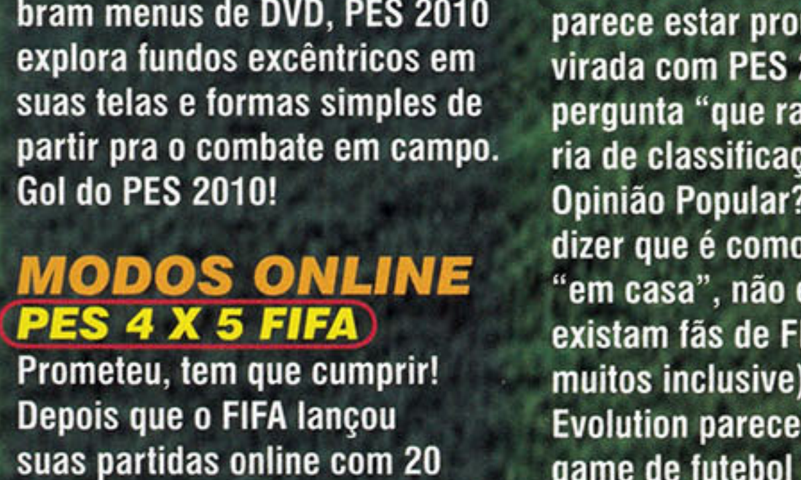
OPINIÃO POPULAR

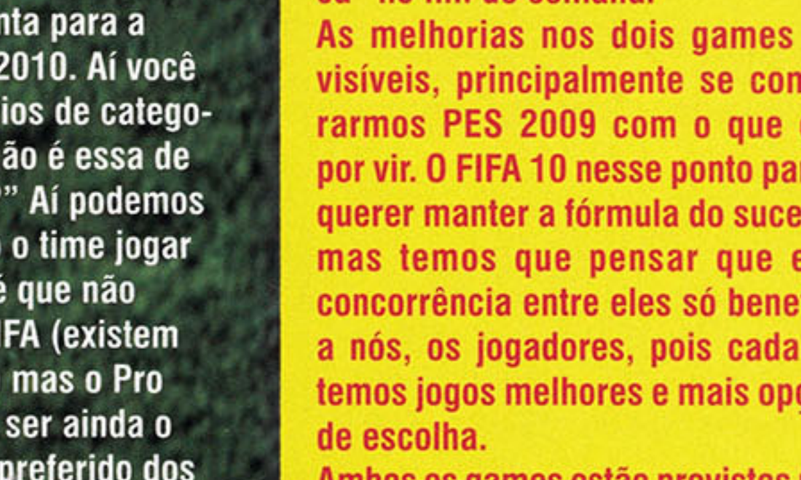
PES 5 X 5 FIFA

Depois do sucesso de FIFA 09, a EA talvez tenha pensado que algumas mudanças na nova versão seriam suficientes para manter o sucesso do game. Uma boa regra para qualquer esportista é a de nunca subestimar seu adversário e a Konami parece estar pronta para a virada com PES 2010. Aí você pergunta "que raios de categoria de classificação é essa de Opinião Popular?" Aí podemos dizer que é como o time jogar "em casa", não é que não existam fãs de FIFA (existem muitos inclusive) mas o Pro Evolution parece ser ainda o game de futebol preferido dos brasileiros usuários de PS2 e PS3. Afinal, quem nunca jogou um "campeonatinho de Winning Eleven (nome em japonês da franquia)" com os amigos? Incentivado pelos torcedores que vão ao delírio com a partida aqui na arena da Universo Editorial, o time de PES 2010 consegue o empate nos minutos finais da partida, a essa altura do campeonato o empate é bem-vindo para a equipe da Konami. O juiz apita e aponta para grande círculo, fim de jogo, mas a decisão ainda vai para os pênaltis e só os jogadores dirão qual é o melhor, ou o preferido, após terem em mãos os games. ■

ANÁLISE DA PARTIDA

Final de jogo e é hora de algumas considerações sobre esse clássico. Jogo bem equilibrado como vimos e parece que os dois times estão bem preparados para próxima temporada no PS2, PS3 e PSP. Podemos fazer comparações entre eles, mas a grande verdade é que ambos os jogos tem um público específico. Para aqueles que preferem realismo e simulações, FIFA 10 será o grande game do ano, enquanto PES 2010 está aí para agradar os fãs de partidas rápidas, e porque não aquela "pelada eletrônica" no fim de semana.
As melhorias nos dois games são visíveis, principalmente se compararmos PES 2009 com o que está por vir. O FIFA 10 nesse ponto parece querer manter a fórmula do sucesso, mas temos que pensar que essa concorrência entre eles só beneficia a nós, os jogadores, pois cada vez temos jogos melhores e mais opções de escolha.
Ambos os games estão previstos para o mês de outubro. Dia 2 o FIFA 10 foi lançado e 22 é a data agendada para o PES 2010. Espere e defina por você mesmo esse grande clássico!









AS MUSAS DOS GAMES

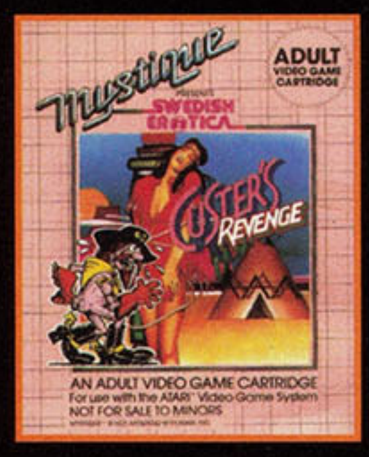
UM POUCO DA HISTÓRIA DAS GAROTAS VIRTUAIS QUE EMBELEZAM AINDA MAIS NOSSOS GAMES!

As mulheres e os games sempre foram uma combinação perfeita, tanto é que existe na internet um número sem par de listas que numeram as 5, 7, 10, 20 mais belas dos games, mas antes de criarmos a nossa própria lista, vamos tentar falar um pouco de quando essas mulheres virtuais começaram a entrar na nossa vida.

Joanna Dark da série Perfect Dark em momento de descontração

GAROTAS COM BELAS CURVAS? NEM TANTO...

Em uma época em que os videogames ainda estavam engatinhando, as mulheres dos jogos não tinham tantas curvas. Na verdade elas eram bem quadradinhas! Uma das primeiras garotas que surgiu nos games foi em Custer's Revenge de 1982. Foi nesse ano que a produtora Mystique lançou para o Atari 2600 o jogo polêmico no qual você encarnava o papel do General Custer. Sua missão era desviar de flechas que caiam do céu até alcançar uma jovem índiazinha do outro lado da tela para se aproveitar da moça. Polêmicas à parte, o importante é que a índia foi um dos primeiros corpos femininos nos games em que uma geração inteira de garotos pôs os olhos.







MAIS TECNOLOGIA, MAIS BELEZA FEMININA

A tecnologia foi melhorando com o tempo e com ela a capacidade dos gênios do design em criar personagens femininas. Mas essas criações não foram ficando apenas poderosas e interessantes, foram aumentando exponencialmente e ficando cada vez mais belas e "quentes", para a alegria dos garotos jogadores. Já era o tempo em que apenas personagens masculinos alcançavam a glória nos games, as mulheres estão conseguindo cada vez mais espaço nesse universo, ainda bem! Assim, junte-se a nós nessa viagem ao redor do mundo mágico das mulheres criadas com pixels e polígonos e vejam que beleza pode não se pôr a mesa, mas nos games ela é fundamental!

AS MUSAS DA NOVA GERAÇÃO

A chegada dos consoles dessa nova geração (Xbox 360, Nintendo Wii e PlayStation 3) trouxe também uma leva considerável de gatinhas virtuais para marmanjo nenhum botar defeito. Em relação ao seu visual, são as mulheres virtuais mais belas já vistas em um videogame. Mas vamos ao que interessa, as garotas!
Escolhemos apenas algumas das garotas mais significativas da nova geração apesar dessa lista ser vasta:

ISABELLA (KINGDOM UNDER FIRE II)

Ela é uma elfa guerreira com cabelos cor de prata. Acredite ou não, mas Isabella é uma Dark-elf; ela é uma albina entre seu grupo. Ela é uma das figuras mais proeminentes entre seu grupo e líder dos "Kaedes", um grupo de elfos. Isabella tem habilidade com o gelo e pode acabar com seus inimigos em uma batalha.

• RUBI MALONE (WET)

Rubi é uma mulher que vive em um mundo onde a contagem de corpos é algo comum. Ela é uma "resolvedora de problemas" que trabalha por dinheiro e cobra um alto preço para resolver qualquer situação. Suas ferramentas de trabalho são duas pistolas e uma espada que ela usa com extrema habilidade.



• JUDY NAILS (GUITAR HERO)

Judy Nails é uma das guitarristas mais adoradas do mundo. Ela está em todos os games da série Guitar Hero arrasando nos palcos e nos corações dos fãs de games e Rock'n Roll.





• SHEEVA ALOMAR (RESIDENT EVIL 5)

As mulheres da série Resident Evil ficaram conhecidas por serem fortes e corajosas, a mais nova integrante do clube das garotas com nervos de aço (e gatinhas) é a africana Sheeva Alomar. Sheeva faz parte da divisão africana da BSAA, organização de combate ao bioterrorismo.

• RACHEL (NINJA GAIDEN SIGMA 2)

A voluptuosa caçadora de demônios, Rachel, volta para embelezar a nossa TV nesse segundo episódio de Ninja Gaiden Sigma. Rachel foi afligida pela maldição de sangue das criaturas "Fiends". Sua irmã gêmea, Alma, morreu pouco depois de sofrer a mesma maldição.





GAROTAS ANIMADAS!

Fugindo um pouco do universo das mulheres com aparência real, vamos visitar o universo dos games de animação e ver que lá também estão elas, as garotas!



• ROUGE (SÉRIE SONIC)

Rouge é uma morceguinha que adora joias e faz tudo para conseguir o que quer. Com seu jeito sensual, Rouge é bastante flexível, podendo estar ao lado do Dr. Eggman ou mesmo de Sonic.

• SALLY MAE BEAUREGARD (LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE)

Uma autêntica "CowGirl" que faz questão de mostrar seus dotes para quem quiser ver.



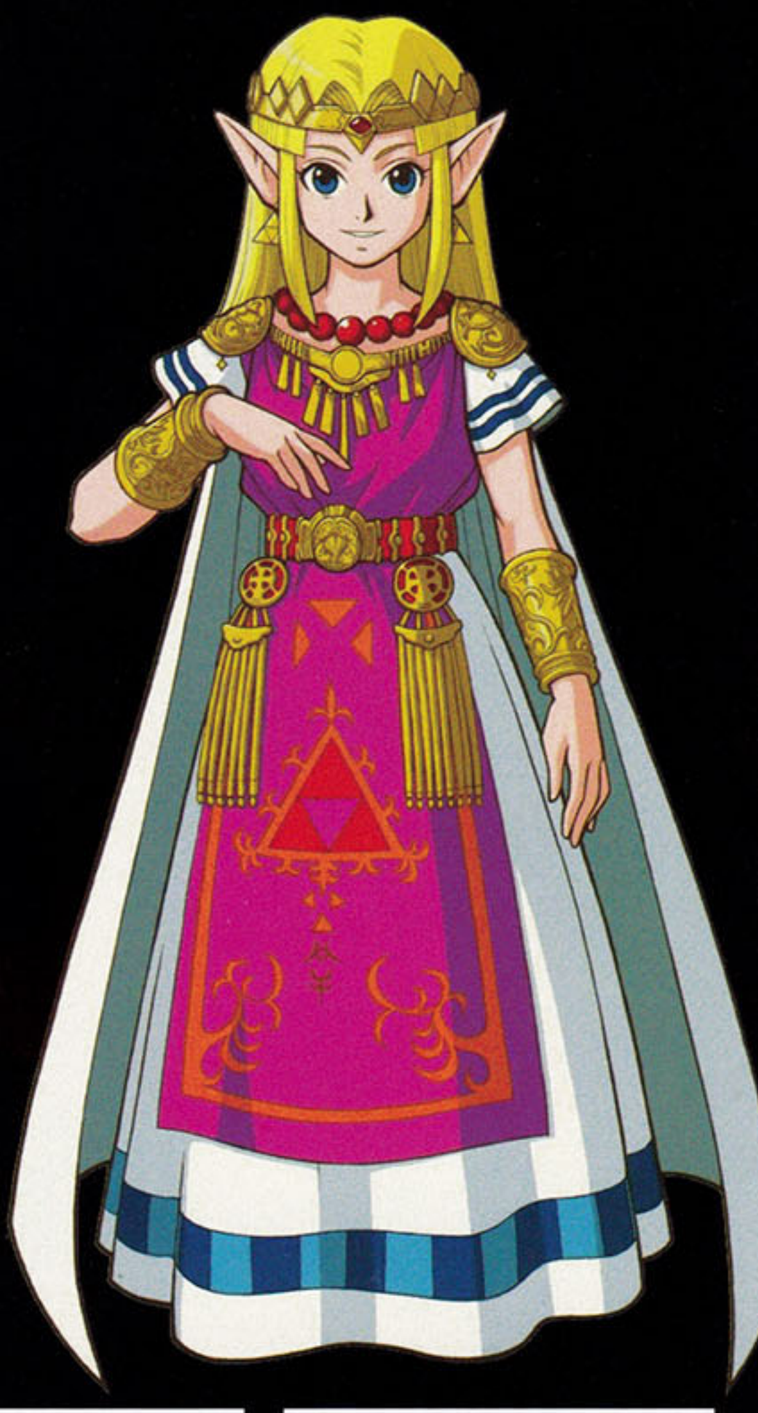


• PRINCESA PEACH TOADSTOOL (SÉRIE MARIO BROS.)

A Princesa Peach, sempre vestindo rosa, reina absoluta no Reino dos Cogumelos. Sempre metida em perigo, Mario e seu irmão Luigi sempre são obrigados a salvá-la.

• PRINCESA ZELDA (SÉRIE THE LEGEND OF ZELDA)

A Princesa Zelda é membro da família real que governa o reino de Hyrule. Quase da mesma forma que a sua companheira de realeza, a Princesa Peach, Zelda sempre está em constante perigo e Link não pode medir esforços para ajudá-la.



AINDA NA NOVA GERAÇÃO, NÃO PODEMOS DEIXAR DE CITAR ALGUMAS BELDADES COMO:

Nariko – Heavenly Sword
Ophelia – Brutal Legend
Faith – Mirror's Edge
Zoey – Left for Dead
Anya Stroud – Gears of War 2
Keaira – Age of Conan: Hyborian Adventures
Lightning – Final Fantasy XIII
Crimson Viper – Street Fighter IV
Sophitia Alexandra – Soul Calibur IV
Maris Brood – Star Wars: The Force Unleashed
Natasha Volkova (Gina Carano) & Agente Tanya Adams (Jenny McCarthy) – Command & Conquer: Red Alert 3



Keaira, a guerreira hiboriana



Nariko, a espadachim mais sexy dos games



Faith encanta com suas habilidades no parkour

AS GATAS DE TODOS OS TEMPOS

Falar de lindas mulheres nos games acaba sendo inevitável não citar alguns clichês, mas com certeza ninguém se importa, afinal beleza nunca é demais! Acompanhe conosco uma lista bastante especial com algumas das mulheres mais significativas de todas as gerações e plataformas de games:

- RAYNE (BLOODRAYNE)

A protagonista de BloodRayne é uma gata metade vampira, metade humana (dhampir). Sua habilidades são extraordinárias e sua aparência extrapolou os games indo parar no cinema e revistas masculinas.



- ALYX VANCE (HALF-LIFE 2)

A bela cientista de Half-Life 2 prova que não basta músculos e acrobacias para se dar bem. O cérebro também pode ser uma grande arma, isso sem contar o charme!

- PRINCESS DAPHNE (DRAGON'S LAIR)

Essa história de resgatar princesas aprisionadas por dragões, não é novidade a muito tempo. No clássico game Dragon's Lair, a Princesa Daphne é mais umas das pobres moças que precisam ser salvas.



- SAMUS ARAN (SÉRIE METROID)

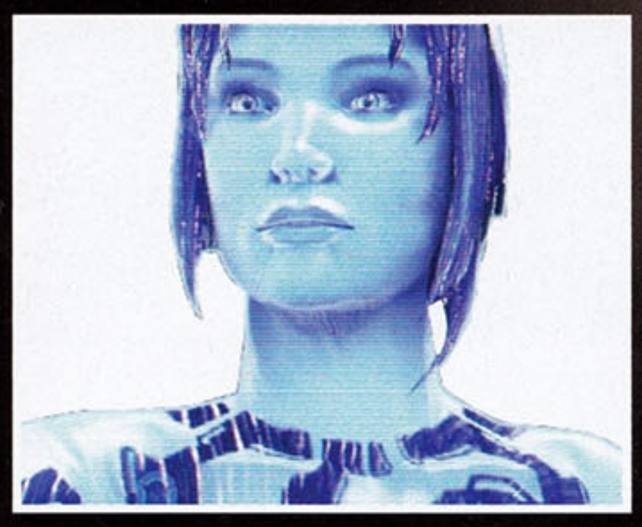
Por baixo da armadura não está mais um machão truculento, e sim uma heroína clássica (e linda) dos games, Samus Aran já botou muito alienígena pra correr.

- CHRISTIE MONTEIRO (SÉRIE TEKKEN)

Christie surgiu em Tekken 4 para mostrar para o mundo a ginga e a beleza da mulher brasileira. É a nossa representante no mundo dos games!

- CORTANA (SÉRIE HALO)

Já que estamos na era digital, nada melhor do que a beleza virtual de Cortana, a Inteligência Artificial da série Halo.

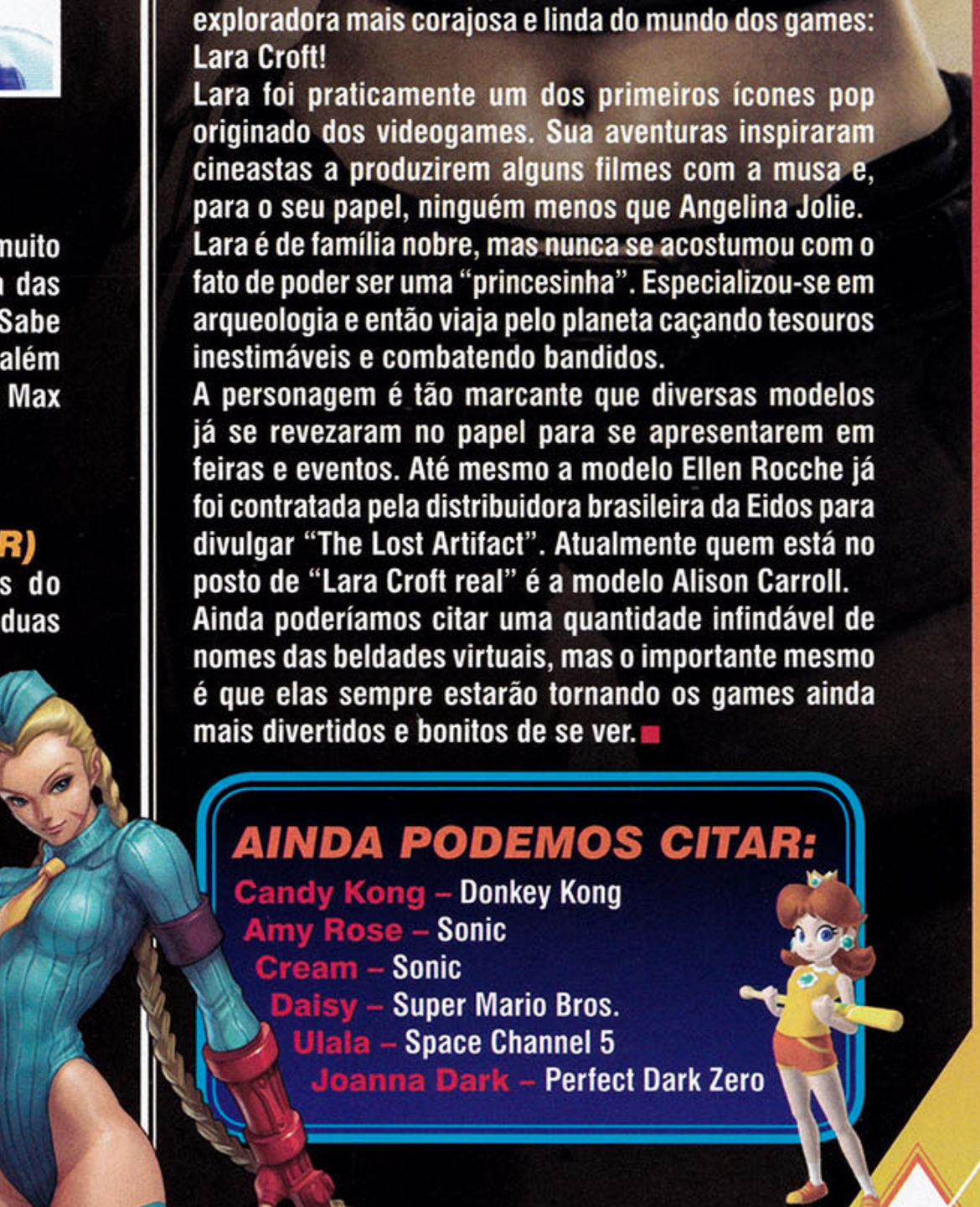


- MONA SAX (SÉRIE MAX PAYNE)

Em meio a conspirações, traição e muito tiroteio, Mona Sax surge como uma das mulheres mais fatais dos games. Sabe manejar uma arma como ninguém, além de também conseguir deixar o durão Max Payne, derretido como manteiga!

- CHUN LI E CAMMY (SÉRIE STREET FIGHTER)

As lutadoras mais adoradas do mundo, Cammy e Chun Li. As duas eternas musas dos games tem espaço garantido em qualquer lista das mais belas dos games.



A RAINHA DOS GAMES

Você até imagina quem seja, não? Claro que é ela, a exploradora mais corajosa e linda do mundo dos games: Lara Croft!

Lara foi praticamente um dos primeiros ícones pop originado dos videogames. Sua aventuras inspiraram cineastas a produzirem alguns filmes com a musa e, para o seu papel, ninguém menos que Angelina Jolie.

Lara é de família nobre, mas nunca se acostumou com o fato de poder ser uma "princesinha". Especializou-se em arqueologia e então viaja pelo planeta caçando tesouros inestimáveis e combatendo bandidos.

A personagem é tão marcante que diversas modelos já se revezaram no papel para se apresentarem em feiras e eventos. Até mesmo a modelo Ellen Rocche já foi contratada pela distribuidora brasileira da Eidos para divulgar "The Lost Artifact". Atualmente quem está no posto de "Lara Croft real" é a modelo Alison Carroll.

Ainda poderíamos citar uma quantidade infindável de nomes das beldades virtuais, mas o importante mesmo é que elas sempre estarão tornando os games ainda mais divertidos e bonitos de se ver. ■

AINDA PODEMOS CITAR:

Candy Kong – Donkey Kong
Amy Rose – Sonic
Cream – Sonic
Daisy – Super Mario Bros.
Ulala – Space Channel 5
Joanna Dark – Perfect Dark Zero

APERTE O PAUSE!

O videogame tá esquentando e vai queimar a estante da sua mãe? Você já jogou tanto que nem percebeu que o dia amanheceu e já está de noite novamente? É, tá na hora de dar um tempo! Desliga essa parada e vem conferir nossa agenda com novidades na internet, cinema e muito mais!

NOTAS RÁPIDAS

O Sucesso Eureka

A série da SyFy alcançou 3 milhões de espectadores por semana no terceiro ano de exibição. O sucesso a colocou no rank de segundo lugar dos programas mais assistidos na TV fechada americana e garantiu a produção de sua 4ª temporada.



Filme do Magneto

Tem se falado muito em um possível filme estrelando Ian McKellen no papel do grande vilão de X-Men. David Goyer, o responsável pelo roteiro e direção, afirmou em uma entrevista a MTV que a 20th Century Fox ainda não deu sua resposta oficial, mas que está certo que o projeto avançará o ano que vem.



O "Novo" Bat-Projeto

Neal Adams e Frank Miller estão desde 2007 trabalhando em uma nova série de quadrinhos para Batman. Após dois anos de muita espera e ansiedade os primeiros esboços das páginas foram revelados e, ao que tudo indica, teremos mais novidades da minissérie, chamada Batman: Odyssey, em breve.



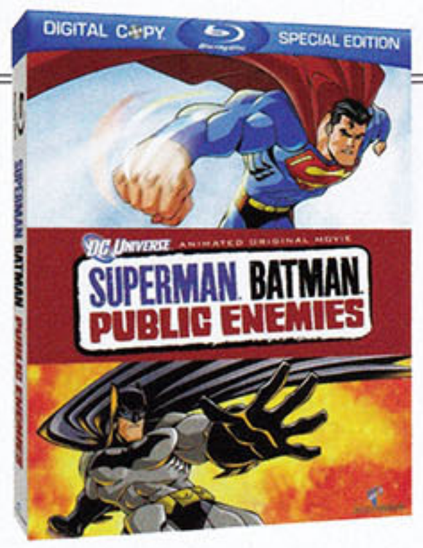
CINEMA

Aconteceu em Woodstock

Elliot Tiber é um rapaz que não imagina a proporção que suas ações levariam, preocupado em salvar o Hotel dos pais da falência ele oferece o lugar para a realização de um show de rock, nada menos que o Woodstock aconteceria ali! Baseado no livro e nas experiências pessoais do escritor o consagrado diretor taiwanês, Ang Lee, fez o filme que tem data de lançamento prevista para 13 de novembro.



DVD/BLU-RAY



Heróis e vilões da DC em novas animações

A DC/Warner está lançando uma série de animações em longa-metragem diretamente em DVD/Blu-Ray. O primeiro longa foi lançado agora em setembro nos EUA e traz uma adaptação dos quadrinhos de Superman/Batman: Public Enemies, produzidos por Jeph Loeb e Ed McGuiness. Apesar de não ter previsão de lançamento no Brasil já se sabe que a dublagem do longa está em andamento. O próximo lançamento já foi anunciado e traz a Liga da Justiça em Justice League: Crisis on Two Earths, com data de lançamento prevista para o segundo semestre de 2010.

QUADRINHOS

Desenhando o Livro Sagrado

Robert Crumb é o responsável por aquele que está sendo considerado o maior lançamento em quadrinhos de 2009: uma adaptação do livro do Gênesis. Seguindo diversas traduções da Bíblia, como a versão King James e a recente The Five Books os Moses, o desenhista promete seguir a risca o livro para sua adaptação. A editora Conrad está lançando o livro aqui no Brasil para o começo de novembro, o preço será R$ 49,90 e terá 216 páginas.



CD

O melhor de Foo Fighters

Em comemoração aos 15 anos da banda Foo Fighters lançará no dia 2 de novembro sua primeira compilação de grandes sucessos. Best of terá as faixas: All My Life, Best of You, Everlong, The Pretender, My Hero, Learn to Fly, Times Like These, Monkey Wrench, Big Me, Breakout, Long Road to Ruin, This Is a Call, Skin and Bones, Everlong (acústico) e conta ainda com duas músicas inéditas da banda: Wheels e Word Forward.



INTERNET

Como é a sua cara quando está jogando?

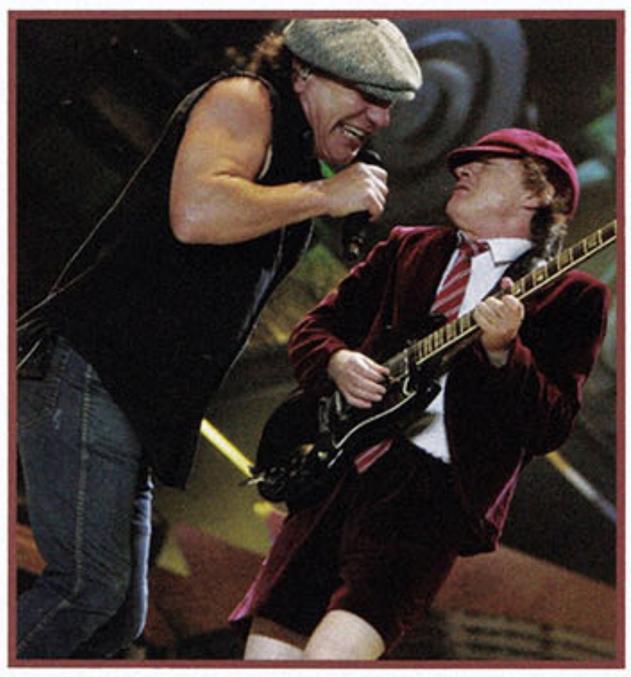
Você se acha estranho porque as pessoas falam das suas caretas enquanto está jogando? Não se preocupe, por mais bizarro que seja você é normal. Confira o site lançado pela PlayStation chamado Playface, um projeto que filma diversos jogadores em seu momento de superconcentração no game. Dê muitas risadas acessando: www.playface.jp.



SHOW

AC/DC no Brasil

Formada 1973 pelos irmãos Angus e Malcolm Young, a banda australiana AC/DC atravessou décadas e marcou gerações com seus riffs pentatônicos, tempos marcantes e vocais agudos e grudentos. Caracterizada pelo rock'n roll simples, com muita energia e sem frescuras a banda lançou atualmente o álbum Black Ice, aclamado pela crítica por mostrar uma banda que apesar dos longos anos de estrada manteve-se fiel a sua fórmula original. Após oito anos sem fazer turnês a banda volta com a "Black Ice World Tour", que trará seu megashow ao Brasil agora em novembro! Confira as datas no quadro de shows.



AGENDA

• SHOWS

Donna Summer
12/11 - São Paulo – SP



Twisted Sister
14/11 - São Paulo – SP

Oswaldo Montenegro
14/11 - São Paulo – SP

NX Zero, Fresno e Glória
15/11 - São Paulo – SP

Grave Digger
20/11 - Fortaleza – CE
21/11 - São Paulo – SP

Sting
21 e 22/11 - São Paulo – SP

The Killers
21/11 - São Paulo – SP
24/11 - Rio de Janeiro – RJ

AC/DC
27/11 - São Paulo – SP

Skid Row
28/11 - São Paulo – SP

Paralamas do Sucesso
28/11 - São Paulo – SP



Evergray
12/12 - Bragança Paulista – SP
13/12 - São Paulo – SP

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



PS3

BATMAN

ARKHAM ASYLUM

Considerado por muitos o melhor jogo do ano

Depois de alguns títulos não tão bem sucedidos na dobradinha cinema e videogame, surge um título de peso que deixou sem palavras até o mais cético dos jogadores.

Batman: Arkham Asylum é um jogo de ação em terceira pessoa em que o jogador pode realizar combos e utilizar toda a parafernália tecnológica do morcegão. Com um enredo muito bem acabado e fortemente ligado aos HQs, Batman já é considerado o melhor jogo do ano competindo em pé de igualdade com GTA e Halo.

O jogo possui um modo furtivo, permitindo que o jogador elimine os alvos sem a necessidade de combate, ou se preferir, ganhar um benefício extra com bumerangues, bombas, cordas e tudo que pode ser encontrado nas telonas e nos HQs.

A temporada no Arkham não será fácil, por isso preparamos um guia para ajudar Batman a derrotar Eva Venenosa, Bane e o vilão principal: o Coringa.

No início de jogo, você deve apenas acompanhar os guardas enquanto levam o Coringa para a prisão. Mas o jogo só começa mesmo quando o Coringa foge.

MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

Ataque furtivo: Quando seu inimigo estiver de costas para você, avance caminhando abaixo e finalize quando estiver próximo das costas dele. É a maneira mais rápida de encerrar um combate sem haver luta.

Inimigos com metralhadoras: Normalmente os grupos de inimigos com metralhadoras estão em salas que existem as estátuas de gárgula no alto da parede.
A melhor estratégia é usar o glide kick no inimigo mais separado do grupo, utilizar o ataque de finalização enquanto ele está no chão e voltar a se esconder entre as estátuas.
Inimigos com armas de choque e facas: Tais inimigos se defendem bem, fique de frente para eles, utilize o botão de salto de modo que o Batman esquive-se passando sobre eles. Nesse momento, você poderá atacar pelas costas impedindo um contra-ataque ou defesa.

INTENSIVE TREATMENT

HOLDING CELLS

Pratique os combos e os movimentos evasivos contra o grupo de capangas que estão cercando o Batman. Avance pelo corredor, mire e arremesse os batarangs nas armadilhas quando o retículo de mira assumir a coloração alaranjada. Siga em frente para a porta se abrir automaticamente.



PROCESSING CORRIDOR

Corra pelo corredor deserto e no final alguns capangas surgirão para o combate. Siga pela esquerda, fale com o policial Eddie Burlow para receber algumas informações. Como a porta está trancada, siga na direção oposta.

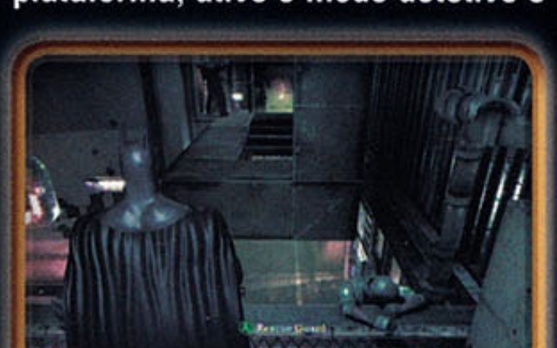
PATIENT PACIFICATION CHAMBER

Fale com Zach Franklin, prossiga pela porta ao lado e suba a escada. Fale com os guardas, ative o modo detetive (consulte a tabela de comandos se tiver dúvida de como fazê-lo), prossiga para a direita da sacada e note algumas estátuas com a coloração alaranjada. Lance o gancho na estátua mais próxima, novamente na próxima, e então utilize o Glide kick (chutar enquanto paira com a capa) para atacar Zsasz.
Após derrotar o inimigo, existem duas grades que podem ser quebradas para ter acesso ao duto de ar, cada uma delas reserva um troféu. Saia pelo outro lado do duto de ar e você cairá no corredor de descontaminação.
Dica: Utilize o modo detetive se tiver dificuldade em encontrar o duto de ar.



DECONTAMINATION

Assim que você chegar ao final do corredor, a área a frente será lacrada devido vazamento de gás. Procure uma abertura no teto e lance seu gancho. Avance pelo duto de ar para chegar na parte superior da sala contaminada. Resgate o primeiro guarda que está pendurado. Corra e salte para a plataforma seguinte, lance o gancho na plataforma mais acima para salvar o segundo guarda. Salte e paire no ar para chegar à plataforma com Black Gate; resgate-o também. Permaneça na mesma plataforma, ative o modo detetive e localize um painel, então arremesse um batarang e o sistema de descontaminação será ativado. Agora você pode andar pela sala e prosseguir pelo corredor.



TRANSFER LOOP

Siga as setas desenhadas no piso, enfrente dois capangas pelo caminho e encontre o Coringa. Claro que você não vai poder lutar contra o Coringa ainda, por outro lado, terá de enfrentar um grande chefe.
O principal movimento que você deve estar sempre preparado é a esquiva. Esquive dos objetos que o chefe jogar e dê suas investidas. Aproxime-se para golpear e afaste-se rapidamente esquivando antes que receba um contra-ataque.
Ao término do combate, você poderá aplicar um upgrade na habilidade que achar mais útil.
Em seguida, pegue o troféu em um canto e fale com o guarda do outro lado.
A partir de agora, o jogo se divide em objetivos. Você recebe um objetivo primário e vai cumprindo os secundários até chegar à etapa final.



RESCUE COMMISSIONER GORDON

LOCATE AND ANALYZE THE HOLDING CELLS FOR EVIDENCE

Apenas consulte o mapa e veja onde está piscando um ponto de exclamação. Lá estão as Holding Cells. No caminho, jogue alguns batarangs nos inimigos para surpreendê-los e acabe com eles em seguida.

SCAN THE CRIME SCENE AREA TO ISOLATE A FORENSIC TRAIL

Ative o modo detetive, focalize um frasco de uísque e analise-o. Deixe o local. Agora você poderá rastrear o odor de álcool no ar.



TRACK GORDON'S MOVEMENTS BY FOLLOWING BOLE'S WHISKEY TRAIL

Continue com o modo detetive ativado e siga o rastro de álcool no ar. Encontre um policial e logo Harley Quinn aparecerá para explodir o elevador. Você precisa chegar ao topo sem o elevador.

Lance o gancho, pendure-se na saliência e prossiga pelo duto de ar. Ative o scanner alguns metros acima para armazenar a imagem do símbolo estranho. Utilize o gancho novamente e chegue no piso repleto de inimigos.

Entre pelo duto de ar ao lado da porta trancada. Fique parado assim que sair do duto de ar, lance o gancho para cima, repita novamente nas próximas duas estátuas e caia sem fazer barulho. Pratique o modo furtivo de nocaute: avance abaixado e aperte o botão que aparecer na tela assim que estiver bem próximo.



Continue pela sala seguinte, nocauteie mais um inimigo e entre pelo duto de ar para chegar ao Intensive Treatment Lobby. Existem muitos inimigos e todos estão armados; utilize o gancho para ficar sobre as estátuas e ataque com o glide kick. Repita com todos os inimigos. Haverá uma segunda onda de inimigos, continue com o mesmo esquema.

Após o diálogo com o Coringa, procure um retrato no alto da parede direita perto do sujeito preso a uma espécie de maca. Então utilize o scanner. Fale com o guarda que logo surgirá.

ESCAPE FROM INTENSIVE TREATMENT TO THE ISLAND SURFACE

Desça a escada, prossiga por algumas portas e passe pelo duto de ar. Lance o gancho quando chegar a uma parede bem alta; assim você escapará do local. Salte da plataforma e caia suavemente utilizando as asas.



ISLAND SURFACE

PROTECT THE BATMOBILE

Deixe o Arkham Asylum, suba no teto da ambulância e salte para a plataforma a frente, assim você poderá atacar os atiradores pelas costas. Saia pelo portão e derrote todos os inimigos que estão destruindo o batmóvel. Pegue a arma Explosive Gel no porta-mala.

SCAN THE BATMOBILE CRIME SCENE AREA TO ISOLATE A FORENSIC TRAIL

Ative o modo detetive, localize e aplique o scanner no vestígio de tabaco deixado na área.

LOCATE GORDON BY TRACKING HIS DISCARDED TOBACCO (PARTE 1)

Ative o modo detetive e persiga o rastro de tabaco até a porta trancada. Aplique o Explosive Gel no ponto frágil à direita da porta, afaste-se e expluda.

Dica: Existe uma fragilidade no chão nas proximidades do carro, expluda e consiga um extra.



Continue seguindo o rastro de tabaco, confronte um grupo de inimigos e entre no hospital. Converse com Harley Quinn e então saia pela mesma porta.

FIND AN ALTERNATE ROUTE INTO THE MEDICAL FACILITY

Lance o gancho para alcançar o telhado do hospital. Ative o modo detetive e vasculhe em busca de uma parede frágil, aplique o gel explosivo e crie sua entrada.

MEDICAL FACILITY

LOCATE GORDON BY TRACKING HIS DISCARDED TOBACCO (PARTE 2)

Salte a grade, entre pelo duto de ar e utilize o gancho para ficar no alto da sala. Utilize o glide kick em cada um dos inimigos até derrotar todos eles. Em seguida, fale com os médicos para receber um novo objetivo.



LOCATE AND RESCUE DR. YOUNG, KELLERMAN AND CHEN

Siga para Upper Corridor, consulte o mapa e note que o caminho se divide em três partes. Vamos inicialmente pela direita resgatar Dra. Young. Derrote todos os capangas e então entre na sala de raio-x. Aplique gel explosivo em duas paredes e detone-as. Se fizer corretamente a explosão matará todos os inimigos e a doutora sairá intacta.



Volte ao início do corredor e prossiga pelo caminho central. O Dr. Chen

está na sala de cirurgia, derrote todos os inimigos para resgatá-lo. Fica restando o corredor esquerdo. Derrote dois inimigos, lance o gancho e entre pelo duto de ar. A sala está repleta de gás tóxico, então tenha cuidado para não cair. Arremesse um batarang no guarda pendurado pela corda antes de mais nada.
Caminhe para a extrema direita da plataforma em que você se encontra, olhe para o canto embaixo (ative o modo detetive se necessário), localize a caixa de energia e lance um batarang nela. Assim, o nível do gás baixará um pouco.



Vá para o outro lado da plataforma, salte nas plataformas fora da área do gás e ao chegar à última você terá campo de visão para disparar mais um batarang na caixa de energia para baixar mais um nível do gás. Desça mais uma plataforma e atire o batarang na última caixa de energia para resgatar o Dr. Kellerman.

RETURN TO THE DOCTORS IN THE SANATORIUM AND PICK UP GORDON'S TOBACCO TRAIL

Volte para o sanatório e reúna-se com os médicos. Lance o gancho nas estátuas e use o glide kick para acabar com todos os inimigos. Tome o elevador.
Chegando em Secure Access, utilize o gel explosivo na parede e prossiga pelo duto de ar. Encontre o comissário morto.



HUNT DOWN COMMISSIONER GORDON'S KILLER

Prossiga para o necrotério – porta dupla no final do corredor seguindo pela esquerda. Abra cada um dos sacos plásticos e o Espantalho jogará o pó alucinógeno em você. Salte pelas plataformas disponíveis e não deixe que o Espantalho lhe veja (a visão dele é representada por uma luz amarelada). Ao ficar sem saída, utilize o gel explosivo na parede, esconda-se e então expluda. No final, aponte o holofote para o Espantalho e escape da alucinação.
Ao sair do necrotério, você descobre que o corpo estirado no chão não é do comissionário, então ele ainda deve estar vivo.

RESCUE COMMISSIONER GORDON

Entre pelo duto de ar logo abaixo da televisão que transmite as insanidades do Coringa.

RESCUE COMMISSIONER GORDON WITH OUT BEING DETECTED

A situação é mais difícil do que parece, Harley está empunhando uma arma para a cabeça do comissário e o matará assim que detectar sua presença. Ative o modo detetive para localizar os três inimigos na área, acabe com todos eles usando o ataque furtivo e suba a escada em direção a Harley.
A porta está trancada, assim, lance o gancho e fique exatamente sobre a cabeça de Harley e surgirá a opção para cair sobre o vidro e atacá-la.



CHEFE: BANE

Bane é bem grande e você deve utilizar quase a mesma estratégia do primeiro chefe: desviar com saltos. Porém, utilize os batarangs, deixe que ele colida contra a parede e só então golpeie-o. Alguns inimigos surgirão a cada ataque bem sucedido, é aconselhável derrotar todos antes de continuar atacando Bane.

BATCAVE

ANALYZE DR. YOUNG'S RESEARCH IN THE BATCAVE

Locate Cave Entrance to Dead Man's Point in Arkham North
Deixe as docas e consulte o mapa, você deve passar pela entrada norte para se aproximar do centro de tratamento, esse caminho já é conhecido (onde você encontrou o batmóvel pela primeira vez). Derrote alguns inimigos pelo caminho e salte o muro para chegar à entrada da caverna.

FOLLOW THE CAVE TO DEAD MAN'S POINT

A caverna é bem simples de cruzar, não há inimigos. Em compensação, utilize o modo detetive logo no início, encontre uma parede frágil, expluda e consiga um extra. Logo de subir, ative o scanner na figura. Dê o fora da caverna assim que chegar ao abismo.
Na batcaverna, dirija-se ao computador principal para analisar a pesquisar de Young. Receba a batgarra no final.



LOCATE DR. YOUNG RETURN TO SURFACE VIA SEWER SYSTEM

Desça a escada, siga pela direita e use a batgarra para remover as caixas, assim você poderá saltar. Use a batgarra na grade do duto de ar, arranque e utilize o gancho para alcançar o duto. Siga a corrente do esgoto na direção oposta.
Derrote alguns inimigos pelo caminho – aproveite para testar a batgarra durante os combos. Você chegará a uma área mais ampla dos esgotos e não pode usar o gancho devido o local estar em ruínas. Comece pela direita, escalando as plataformas, salte entre as plataformas, suba dois pilares tombados





e chegue ao "Surface Access". Aplique o gel explosivo na parede, salte o buraco e finalmente estará de volta ao Arkham.

ARKHAM MANSION
LOCATE A ROUTE INTO THE ARKHAM MANSION

Antes de sair perambulando pelo Arkham, ative o modo detetive e localize dois franco atiradores, acabe com eles antes. Prossiga pelo portão leste e também elimine todos os franco atiradores. Em seguida, entre pelo portão principal da mansão (embaixo dos dois últimos franco atiradores). Muito bem, só que a passagem está bloqueada, então deixe a mansão, lance o gancho na plataforma acima, ative o modo detetive para localizar uma entrada de ar: use a batgarra para remover a grade e o gancho para entrar.

Ataque com o glide kick e, como o portão está trancado, localize e entre pelo duto de ar alguns metros acima do portão. Acabe com mais um grupo de inimigos.



SEARCH ARKHAM MANSION TO FIND DR. YOUNG'S RESEARCH NOTES BEFORE JOKER (PARTE 1)

Avance pelo corredor e derrote os capangas pelo caminho. Na biblioteca, os inimigos com camisa de força alaranjada são difíceis de derrotar, pois se defendem de todos os seus ataques, todavia utilize a batgarra para atrai-los para perto de você e inibir a defesa deles. Desça a escada para o nível abaixo da biblioteca e o Coringa revelará que está mantendo reféns.

RESCUE THE HOSTAGES

Volte para a biblioteca, use o gancho para alcançar a parte mais alta e então entre pelo duto de ar. No final, você sairá acima do lustre gigante: jogue um batarang na corda que o prende.
Caia e resgate os reféns.



SEARCH ARKHAM MANSION TO FIND DR. YOUNG'S RESEARCH NOTES BEFORE JOKER (PARTE 2)

Saia da biblioteca e prossiga para Main Hall, suba a escada esquerda, entre pela porta para chegar ao West Wing Corridor. Nocauteie furtivamente o inimigo armado para salvar os guardas. Continue para chegar à Arkham Records Room. Acabe com todos os inimigos para resgatar os guardas e obter uma pista sobre a localização do escritório da Dra. Young.

INVESTIGATE DR. YOUNG'S OFFICE

A localização do escritório da Dra. Young foi adicionado ao seu mapa. Basta subir a escada ao lado e entrar pela porta à direita. Avance pelos dutos de ar e acabe com o grupo de inimigos na sala. Use a batgarra na grade e prossiga novamente pelo duto de ar. A Dra. Young não estará mais lá.

ISOLATE A FORENSIC TRAIL FOR DR. YOUNG

Ative o modo detetive e examine as impressões digitais deixadas na porta do cofre.

TRACK DR. YOUNG'S FINGERPRINTS

Deixe o escritório usando o mesmo duto de ar. Ative o modo detetive e siga as impressões digitais até a biblioteca – onde você resgatou os reféns. Obtenha a anotação da doutora escondida em um dos livros.

RESCUE DR. YOUNG FROM ZSASZ IN THE WARDEN'S OFFICE

Deixe a biblioteca e caminhe pelo corredor que parece infinitivo. Na verdade, você está na ilusão do Espantalho. Verá seus pais serem mortos e por fim, avançará por uma porta. Salte as plataformas para encontrar o Espantalho.
O esquema aqui é o mesmo desde a última vez que você o confrontou: esconda-se atrás de obstáculos para impedir que o Espantalho o veja. Assim que saltar o primeiro buraco, esconda-se atrás da parede e use a batgarra para derrubar as duas caixas acima, para poder usá-las como esconderijo. Continue se esgueirando pelo cenário, derrote alguns esqueletos e, no final, aponte o holofote para o Espantalho.
Jogue um batarang na corda para derrubar o sino, salte e paire com sua capa. Entre pela porta à direita, derrote um inimigo pelo caminho e encontre ZsasZ. Abaixe ao lado direito da porta, selecione um batarang e arremesse assim que ZsasZ movimentar a cabeça.

SCAN THE WARDEN'S OFFICE TO ISOLATE A FORENSIC TRAIL

Ative o modo detetive para identificar um vestígio de DNA.

LOCATE THE WARDEN USING HIS DNA TRAIL

Permaneça com o modo detetive ativado e persiga o rastro de DNA de Warden. Deixe o prédio, siga para o Arkham West. Acabe com os inimigos que estão surrando uma vítima e entre na penitenciária. Encontre a Eva Venenosa pelo caminho, porém nada pode fazer para ajudá-la. Encontre o refém e agora estará disponível o item Cryptographic Sequencer.



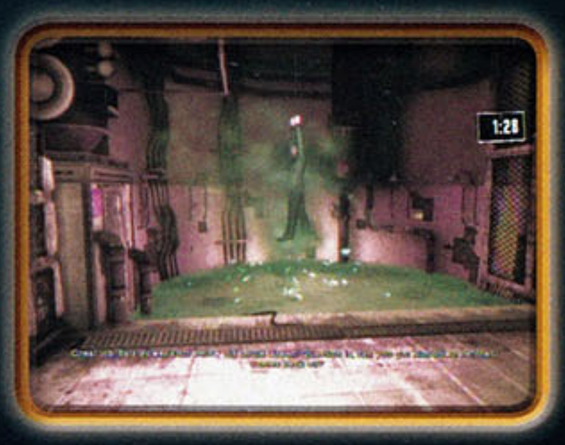
Selecione o novo item e use-o na caixa de energia na metade da escada, ajuste a frequência (que deve ficar verde) de modo que detone a caixa e desative o campo de força que bloqueia sua saída. Volte para a área das celas e encontre Harley por lá.

PENITENTIARY MANSION

APPREHEND HARLEY QUINN

Lance o gancho para alcançar a plataforma acima, visto que o piso ficará eletrificado. Derrote todos os inimigos e hackeie (com o Cryptographic Sequencer) o painel do lado direito – utilize o modo detetive se tiver dificuldade em encontrá-lo. Caia no nível abaixo, agora sem eletricidade, siga para a sala onde ainda existem inimigos, suba a escada e encontre Harley novamente.

Você precisa resgatar dois guardas em menos de dois minutos. Hackeie o painel ao lado do vidro onde Harley está, em seguida, jogue o batarang na corda que prende o guarda. Hackeie novamente o mesmo painel, agora hackeie o painel em que a água não está mais eletrificada. Jogue o batarang na corda que prende o último guarda. Hackeie o painel que mantem a porta trancada e dê o fora antes que o gás seja liberado.



Retorne algumas salas e prossiga para "Controlled Acess".

No final do corredor você encontrará uma porta protegida por eletricidade, então use a batgarra para ter acesso ao duto de ar e hackeie o painel na sala acima para desbloquear a porta.

A área seguinte exige um pouco de habilidade em combate: acabe com todos os inimigos e mude de setor sempre que notar que o piso liberará eletricidade. Para lutar contra os inimigos com bastões de eletricidade, pressione o botão de salto em direção a eles e ataque-os pelas costas. Harley será presa e o Batman colherá as impressões digitais dela.

BOTANICAL GARDENS

PICK UP HARLEY QUINN'S FINGERPRINT TRAIL IN THE BOTANICAL GARDENS

Volte para "Main Cell Block" e prossiga para "Arkahm Island, West". Consulte o mapa e prossiga para "Botanical Gardens".

TRACK HARLEY QUINN'S MOVEMENTS TO LOCATE TITAN PRODUCTION FACILITY (PARTE 1)

Ative o modo detetive para rastrear as impressões digitais de Harley. Note dois inimigos vigiando o final da escada, empregue a mesma técnica usada em Zsasz: fique abaixado no canto e arremesse um batarang na cabeça. Hackeie o painel à esquerda da porta para abri-la.

Acabe com todos os inimigos da sala ficando no alto das estátuas e atacando com o glide kick. Prossiga pela porta no nível superior e encontre-se rapidamente com o Coringa.



FIND AND SHUT DOWN THE GENERATOR POWERING THE FLOODED CORRIDOR

O piso inundando está eletrificado, por isso ative o modo detetive e siga os fios elétrico até a sala do gerador. Derrote todos os inimigos, resgate o refém e hackeie o painel para desligar o gerador.

TRACK HARLEY QUINN'S MOVEMENTS TO LOCATE TITAN PRODUCTION FACILITY (PARTE 2)

Volte para a sala inundada agora que a água não está mais eletrificada. Entre pelo duto de ar à esquerda da passagem bloqueada pela explosão. Salte as plataformas pela esquerda e prossiga por outro duto de ar. Resgate e fale com Jordan Fraser. Ative o modo detetive e continue rastreando as impressões digitais de Harley até o aviário.

RESCUE THE ORDERLIES HELD HOSTAGE IN THE AVIARY

Acabe com os três guardas que você evitou pelo caminho para que os reféns sejam libertados.

TAKE DOWN THE HENCHMAN LEADER WITHOUT BEIND DETECTED

Você não pode ser detectado e para isso não poderá nocautear nenhum guarda, além do principal. Siga para a direita e entre pela escotilha que o leva para o duto de ar. Saia pelo duto e note que você pode escalar à direita, todavia use o modo detetive para ver onde o inimigo à esquerda está olhando. Escale mais uma parede, avance e suba a escada de mão quando o inimigo estiver de costas. Suba a segunda escada de mão e lute contra o capanga principal.



TRACK HARLEY QUINN'S MOVEMENTS TO LOCATE TITAN PRODUCTION FACILITY (PARTE 3)

Rastreie as impressões digitais de Harley até um painel, hackeie para revelar uma entrada secreta.

CHEFE

Os dois chefes são realmente grandes, porém o combate é fácil com







a estratégia certa. Um chefe pode golpear o outro acidentalmente se estiverem muito próximo ou se o ataque de corrida estiver na direção do outro. Movimente de modo que eles golpeiem entre si e quando um deles tontear, monte nas costas dele e direcione-o para que os golpes acertem o outro chefe. Repita até restar apenas um e finalize com combos normais.

LOCATE POISON IVY USING HER PHEROMONE TRAIL

Hackeie o painel, mas não salte, aguarde pelo batjato trazer o Line Launcher. Lance-o para cruzar o abismo e voltar para o aviário. Ative o modo detetive e verifique que, conforme você avança, o percentual de feromônio aumenta (se você estiver no caminho certo). Utilize isso para chegar até Eva Venenosa, na última parte do caminho, use o Line Launcher novamente.



COLLECT PLANT APORES FROM KILLER CRO'S LAIR

Use o Line Launcher novamente.

RETURN TO ARKHAM MANSION

TALK TO AARON CASH IN THE ARKHAM MANSION

Lance o cabo para deslizar o abismo e acertar os inimigos na chegada. Entre pelo duto de ar ao lado do abismo e faça o caminho de volta até a porta de saída do jardim botânico. Todavia, a passagem será bloqueada por uma raiz: caia na abertura do piso embaixo da raiz, contorne pelo duto de ar e deixe o local.

A entrada da mansão está bloqueada por uma raiz. Mas basta usar o duto de ar, assim como você fez anteriormente para ter acesso à mansão. O nível inferior está repleto de gás venenoso. Utilize o Line Launcher, avance pelo duto de ar e caia na plataforma. Agora caia na plataforma abaixo à direita, suba nos dutos de ar e lance o gancho para alcançar a parede oposta. Continue em frente e caia perto da escada para encontrar Arron Cash.

RETURN TO INTENSIVE TREATMENT

GAIN ACCESS TO KILLER CROC'S LAIR VIA INTENSIVE TREATMENT

Deixe a mansão fazendo o mesmo caminho da entrada. Consulte o mapa e vá para a Intensive Treatment, porém a entrada também está bloqueada. Suba na torre de observação nas proximidades e use o Launcher Line para chegar na plataforma com o franco atirador. Dentro do prédio, lance o gancho e avance pelo duto de ar. A área seguinte reserva vários inimigos e você não pode fazer uso das estátuas de gárgula, pois elas explodem. Utilize as demais posições para acabar com os guardas. Hackeie o painel dentro da cabine no centro da área e avance pela porta que foi desbloqueada.

Agora você estará na alucinação do Espantalho. Evite ser visto por ele e encontre o holofote no final. A luta ainda não terminou:

- Derrote o grupo de caveiras.
- Jogue um batarang no esqueleto gigante várias vezes, assim ele ficará desorientado quando correr e colidirá contra a parede.
- Derrote o grupo de caveiras e o esqueleto gigante também.

Após os combates, os três holofotes apontarão para o Espantalho encerrando a alucinação. Prossiga para a sala seguinte, desça o máximo que puder saltando e pairando com suas asas.

Enfrente um grupo de inimigos, hackeie o terminal próximo deles para abaixar mais o elevador. Caia no teto do elevador e enfrente mais inimigos. Continue pela porta seguinte e você chegará a Croc's Lair.

CROC'S LAIR

COLLECT PLANT SPORES FROM CROC'S LAIR

Assim que Batman utilizar o gel explosivo no piso, siga em frente. Não corra, apenas caminhe e utilize o medidor de distância exibido na tela para definir qual caminho tomar quando este se dividir. Jogue um batarang no colar do crocodilo quando ele se correr em sua direção.

Ao encontrar o esporo da planta, lance um batarang e recolha. Repita até abastecer o indicador na tela. Após pegar o último esporo, utilize o Line Launcher para alcançar a plataforma sem cair na água. Corra alguns metros evitando que o crocodilo lhe ataque.



ESCAPE FROM KILLER CROC'S LAIR

Agora resta escapar do crocodilo: caminhe pelas plataformas, utilize o Line Launcher para alcançar uma plataforma mais distante e corra somente quando o crocodilo tentar destruir a plataforma em que você se encontra.

Assim que escapar do trecho com







água, corra até o final do túnel e selecione o gel explosivo. Lembre-se que no início da fase, Batman aplicou gel explosivo por todo o piso, resta detonar assim que o crocodilo passar sobre ele.

RETURN TO THE BATCAVE

RETURN TO THE BATCAVE TO FORMULATE ANTI-TITAN COMPOUND

Utilize o Line Launcher para alcançar a plataforma do outro lado da água. Derrote os inimigos no esgoto, desça a escada e lance o gancho à direita. Volte para a batcaverna e utilize o computador. Você ganhará a ultra batgarra – um aprimoramento para sua batgarra atual.

STOP POISON IVY FROM DESTROYING THE ISLAND

Desça a escada, mova as caixas à esquerda e utilize o modo detetive para ver que a parede possui uma fragilidade: utilize a ultra batgarra para agarrar e derrubar a parede. Salte para lá, lance o gancho na abertura do teto e saia da batcaverna.
Salte, paire com a capa até o rochedo adiante, empregue o Line Launcher e faça seu caminho até o esgoto da ilha Arkham.
Explore os esgotos e você verificará que o rio está sendo poluído.



RETURN TO THE SEWER SECURE THE PUMP CONTROL ROOM

Alcance a parte mais alta da área em que você está, veja a direção que o ponto de exclamação está, ele aponta para a sala de abastecimento. Se você estiver alto o suficiente, poderá usar a ultra batgarra na parede e derrubá-la. Depois disso, basta ficar um pouco embaixo e usar o gancho para chegar até ela. Derrote todos os inimigos.

SHUT DOWN WEST PUMP ROOM

Saia pela única porta da sala. Siga pela esquerda, acabe com todos os inimigos e hackeie os dois terminais para desligar a bomba leste.

SHUT DOWN EAST PUMP ROOM

Volte à junção anterior e siga pela direita. Esconda-se nas estátuas de gárgula e use o glide kick nos inimigos armados. Hackeie o terminal para desativar a bomba leste.

STOP POISON IVY FROM POLLUTING THE ISLAND

Volte para a junção central, porém todas as passagens estarão bloqueadas. Enfrente o titã junto com várias ondas de inimigos; o esquema continua o mesmo: monte nas costas dele e ataque os demais inimigos.
Siga pela passagem de onde vieram os inimigos, use a ultra batgarra na porção um pouco acima da parede de modo a formar uma abertura. Repita com a parede acima e então use o gel explosivo no local frágil indicado pelo modo detetive. Continue sua escalada usando a ultra batgarra e alcance a superfície. Faça seu caminho até o jardim botânico, mas fique atento para acabar com os franco atiradores pelo caminho.
Dentro do jardim botânico, consulte o mapa para obter a localização da Eva Venenosa; todo o caminho já é conhecido por você – não se esqueça de usar o Line Launcher.
Dica: Contra as plantas, aproxime-se vagarosamente, destrua os esporos com batarangs e por fim a própria planta.



CHEFE

A Eva Venenosa será a chefa. Utilize os saltos laterais para evitar os esporos e as raízes que saem do chão. Arremesse batarangs no centro da flor gigante assim que a Eva aparecer. Se fizer corretamente, a saúde dela será diminuída parcialmente. Repita até que a saúde esgote, então selecione o gel explosivo e aplique no envólucro para explodir assim que se fechar. Repita mais uma vez todo o processo de batarang e gel explosivo para vencê-la.

FINAL BATTLE

GO TO THE PARTY

Dirija-se à penitenciária e consulte o mapa se tiver dúvidas sobre o caminho. Alguns inimigos estarão na entrada, porém não vão te atacar, visto que seu nome está na lista de convidados.

CHEFE: TITÃS

Você enfrentará os dois titãs anteriores, porém com vários inimigos inferiores dificultando o combate.

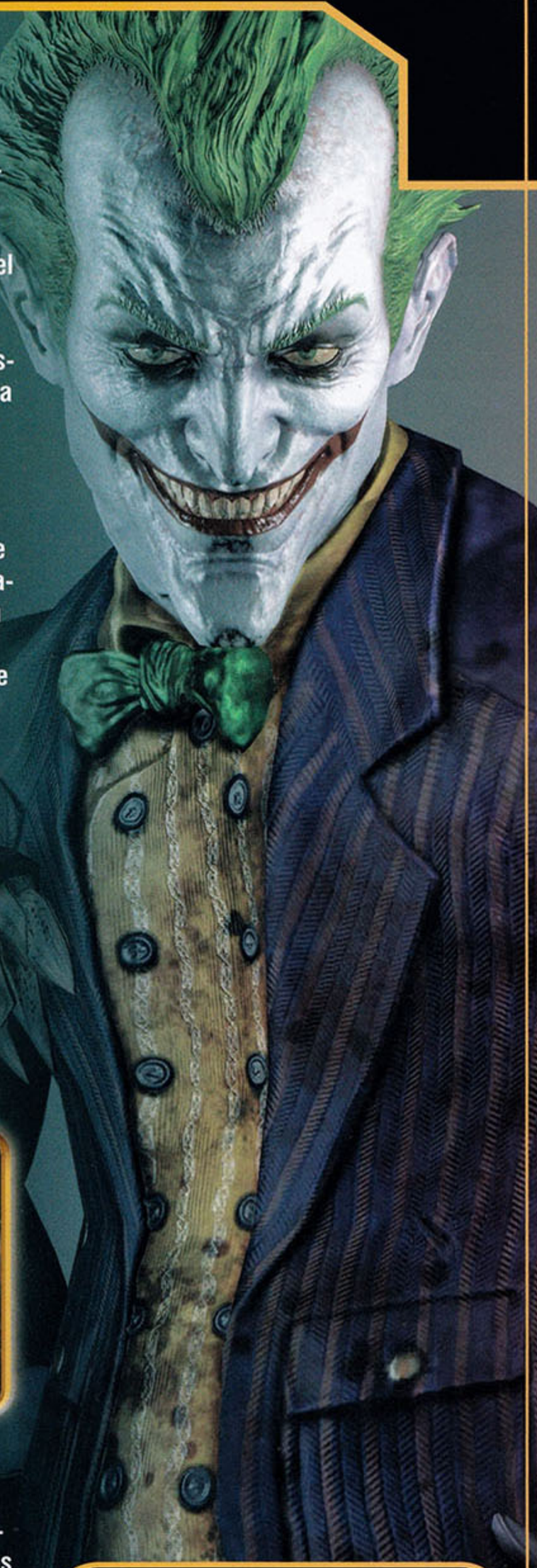
CHEFE: CORINGA

O Coringa aplicou a droga em si mesmo. Embora o Batman tenha sido drogado também, ele aplicou o antídoto em si mesmo para não sofrer mutação.



Desvie dos ataques do Coringa e logo ele subirá no muro. Derrote a onda de inimigos e use a ultra batgarra para amarrar o Coringa pelas costas e derrubá-lo no ringue; em seguida, golpeie-o algumas vezes. Repita esse mesmo procedimento até derrotá-lo. Batman salva mais uma vez Gotham, mas sempre haverá novos vilões para o Cavaleiro das Trevas! Após os créditos, a mão do Espantalho ressurge das águas! ■





Comandos Básicos:
Analógico esquerdo – Mover o personagem
Analógico direito – Mover a câmera
R3 – Zoom
✖ – Correr
✖ (2 vezes) – Esquivar
● – Capa
▲ – Contra-atacar
■ – Atacar
R1 – Gancho
R2 – Abaixar / Usar gadget
R1 (2 vezes) – Batgarra
L1 – Modo detetive
Segurar L1 – Escanear
L2 – Mirar gadget
L2 (2 vezes) – Arremessar batarang



PS3 PS2 PSP

G.I. JOE
THE RISE OF COBRA

Os bonecos da década de 80 ganham adaptação para videogames

G.I. Joe, ou Comandos em Ação aqui no Brasil, foi muito bem recebido nas telonas e a Eletronic Arts não perdeu a oportunidade de levar a adaptação para todas as plataformas, exceto para PCs.
Se você é fã dos bonecos ou gostou do filme, este jogo é uma ótima opção para se aprofundar na história de cada personagem.
O jogo, assim como o filme, é de ação e possui muitos tiroteios.
O jogador seleciona dois personagens para jogar por fase e obedece às ordens do comandante para mudanças de estratégias no plano da missão.

OPERATION: ARCTIC ARSENAL

CODENAME: FOUNDATION

Nesta primeira missão você pode controlar Duke e Scarlett e tem como objetivo resgatar Heavy Duty.
Atire em duas torres de disparo, posicione-se atrás do obstáculo e então salte sobre ele.
Atire nos dois primeiros inimigos, porém os próximos se protegem com escudo, então a única forma de derrotá-los é com golpes.
Elimine mais alguns inimigos e torres para alcançar o primeiro checkpoint.



Um campo de força impedirá seu caminho e para prosseguir, além de acabar com os inimigos armados, você deve atirar e destruir dois geradores de energia que alimentam o campo de força.
Os inimigos começarão a atacar em maior número, por isso, habitue-se a esquivar e minimizar a quantidade de tiros recebidos.
Quando encontrar um painel brilhando em amarelo, aproxime-se dele utilize-o (segure o botão por alguns instantes). Alcance o segundo checkpoint.
Ao chegar à passagem bloqueada por lasers, tome o caminho pela esquerda. Destrua o satélite e interaja com o painel. Em seguida, os inimigos armarão uma emboscada, proteja-se e atire quando a sua energia regenerar.



A baronesa surgirá e logo irá embora, todavia deixa um tanque para você combater. Ande ao redor do tanque atirando e esconda-se por poucos instantes atrás das barricadas, caso contrário, você será atropelado. Após o combate, Heavy Duty será resgatado.
Agora vá para a opção "Team Roster" e desbloqueie Heavy Duty com seus battle points.

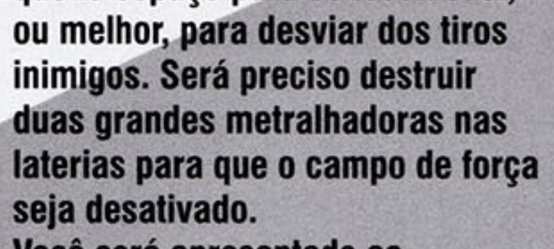


CODENAME: GENESIS

Assim que destruir os inimigos iniciais, fique atento às torres de tiro que podem drenar rapidamente sua saúde. Avance pela passagem e entre na floresta.



Nessa metade da fase, você praticamente fica parado em um pequeno espaço para se locomover, ou melhor, para desviar dos tiros inimigos. Será preciso destruir duas grandes metralhadoras nas laterias para que o campo de força seja desativado.
Você será apresentado ao teletransporte. Use-o para incluir Heavy Duty em sua equipe, caso ele já não esteja, então aproxime-se do portão e interaja para plantar um explosivo C4 e conseguir a inteligência.
Derrote os inimigos pelo caminho e assim que chegar o veículo aliado, assuma o controle. Com os canhões do veículo, destrua as três torres (duas frontais e uma no fundo, sendo necessário contornar pela direita).
Tente entrar pelo portão que se abriu, mas ele será fechado. Note a existência de dois captadores de energia, atire no primeiro até abastecê-lo completamente e repita o mesmo com o segundo.
Se fizer corretamente, o painel ao lado do portão permitirá interação.
Avance pela passagem.





DECKHOUSE SIX

Mantenha a arma preparada e assim que os dispositivos saírem do chão, atire antes que lhe alcancem. Dobre à direita e acione o painel ao lado da porta. A sala seguinte reserva-lhe uma armadilha: destrua as torres e todos os inimigos para prosseguir.
A área de junção exigirá muita paciência visto que há inimigos por todos os lados. Após a barreira laser ser desativada, acione dois painéis que abrirá uma porta. Siga para lá.



Enfrente alguns ninjas vermelhos e no final o Storm Shadow. Se você tiver uma transformação guardada, essa é a hora de usá-la; será suficiente para matá-lo. Do contrário, mantenha distância e atire sem parar.







CLIFF'S EDGE

Certifique-se de ter Heavy Duty em sua equipe. Atire até destruir o portão e prossiga pela neve, porém fique atento às minas. Quando o caminho se dividir em dois, note que existe um portão à direita, mas antes será preciso ir pela esquerda, destruir tudo e acionar o painel.



A nave sobrevoando a área seguinte dará bastante trabalho: alveje-a e logo ela liberará inimigos. Derrote-os para continuar atirando na nave. Repita até vencê-la. Assim que derrotar todos os inimigos perto do rochedo, siga para a esquerda e atire em ambas as bobinas até reabastecê-las por completo. Acione o painel no centro e prossiga pela porta à direita.



Controle o laser por satélite e acabe com as cinco ondas de inimigos antes que destruam a antena. Apenas siga em frente, a missão será concluída quando você avistar o lançamento de mísseis.



ROCKET HOUSE

Acabe com o tanque e destrua o gerador para liberar a passagem. Destrua três silos na área seguinte. Em seguida, note que haverá um portão à direita por onde você deve prosseguir, do contrário surgirão novos inimigos para enfrentar.

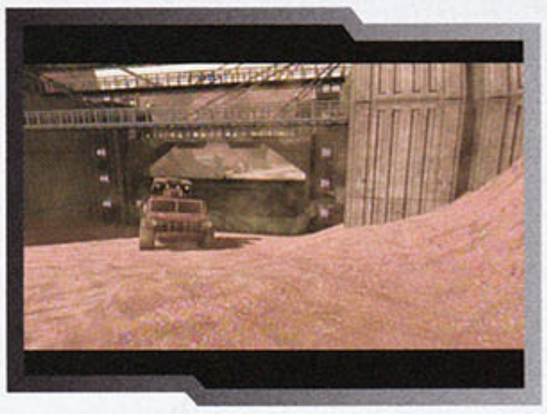


O combate contra a baronesa será um pouco longo. Primeiro, acabe com os soldados inimigos, porém envie ficar no centro do local. Em seguida, atire na baronesa e ela voltará a se esconder. Repita até drenar toda a saúde dela.



DESERT JEWEL ARRIVAL

Entre no jipe e contorne a área pela esquerda, então destrua os seis depósitos de munição para que o portão no fundo seja aberto. Atravesse o cânion com o jipe sem haver necessidade de matar todos os inimigos e destruir todas as estruturas para prosseguir. Abandone o veículo para poder prosseguir e alcançar o segundo checkpoint.



A área seguinte parecerá bem confusa ao jogador, dando impressão de estar andando em círculos, mas a dica é sempre avançar onde existam inimigos. Hackeie o painel para liberar a porta e hackeie também a porta ao lado do painel para obter um contato Blackblast.
Derrote os inimigos iniciais, fique sobre o círculo verde e solicite o veículo de suporte. Derrote os inimigos pelo caminho e acione três painéis para destruir as estações de abastecimento. Abandone o veículo, siga o grande portão, destrua duas metralhadoras laterias e conclua a fase.



RISE

Se você tiver pontos suficientes, desbloqueie e inclua Blackblast em sua equipe, visto que seu lança-granadas é muito eficaz nesta missão.
Concentre-se nos respawns (criadores) para evitar que novos robôs Cobra sejam enviados. Assim que encontrar a passagem bloqueada pelo campo de força, destrua uma pilha de equipamentos à direita para desativar. Enfrente a nave utilizando a mesma tática das anteriores: atire enquanto ela estiver no ar, derrote os inimigos em solo e volte a atirar na nave.



O local de invocação de suporte está escondido atrás de uma proteção, use-o para chamar o tanque Joe. Siga pela direita, acabe com todos os inimigos e dois tanques. Abandone seu veículo, prossiga pela represa e atire até ativar as duas bobinas de energia. Faça o caminho de volta, controle o laser por



satélite para acabar com o máximo de inimigos que puder. Por fim, acione o painel do lado esquerdo do portão.

ROBOT

Certifique-se de ter Heavy Duty em sua equipe antes de começar.
A maior parte dos inimigos é composta de torres e robôs, logicamente são mais resistentes do que os soldados humanos. Assim, fique atento à sua saúde, buscando sempre se regenerar antes que morra.
Quando chegar à passagem bloqueada por lasers, prossiga pela direita e acione o painel para desativar os lasers. A sala seguinte reserva-lhe vários inimigos e, devido à câmera não se mover, é recomendável ficar no centro, mesmo que você se torne um alvo fácil. Em seguida, utilize Heavy Duty e plante explosivo C4 na porta esquerda.
Confronte novamente Storm Shadow, a forma de combate continua sendo a mesma. A parte seguinte exige que você recarregue quatro bobinas com seus tiros enquanto é alvejado pelos inimigos. Lembre-se que você precisa ser rápido, já que as bobinas descarregam rapidamente. Acione o painel, desça a rampa, acabe com mais alguns inimigos e encerre a missão.



STORM

O problema desta fase é o excesso de metralhadoras e lança-mísseis montados no alto, deixando seus personagens à mercê de tiros fáceis. Blackblast seria o personagem ideal para essa fase, caso não o tenha, utilize Duke e suas granadas.
Apenas avance pelo grande portão após acabar com todos os inimigos e destruir o dispositivo à esquerda do portão.
Prossiga até o campo de força, então desça a rampa e destrua o gerador bem próximo do teletransporte.
Encontre a passagem bloqueada por laser, então avance pela direita e acione um painel que ativará uma ponte. Atravesse-a, destrua dois geradores de energia e conclua a fase.

APEP

Destrua as duas torres sobre o campo de força, interaja com o painel à esquerda e desative o campo de força.



Nessa fase, existem locais em que várias torres ficam posicionadas no teto e protegidas por um campo de força. Conforme você destrói a torre desprotegida, uma das outras torres assume o lugar dela. Acabe com o robô que ultrapassou o campo de força e lembre-se de utilizar a esquiva para fugir de seus ataques de corrida. Derrote todos os inimigos, acione o painel à direita da porta e conclua o checkpoint.
Atire nas duas bobinas de energia e então interaja com o painel.
Prossiga pela rampa e encontre com Firefly. Derrote-o parcialmente, em seguida, atire até ativar as duas bobinas, derrote os inimigos e Firefly voltará. Repita o procedimento até derrotá-lo.



JUNGLE FUEL FEVER

Fique quase sempre atirando, mesmo quando não estiver vendo nenhum inimigos: os ninjas negros aparecem e são difíceis de ver devido ao cenário ser um pouco escuro. Destrua uma nave, prossiga pelo único caminho, destrua as duas metralhadoras, acione o painel e avance pelo portão.
Atire nas duas bobinas e acione o painel para abrir o portão e logo chegará a um grande prédio.
Prossiga pela direita, atire nas duas bobinas (a segunda está no alto da rampa). Acione o painel e prossiga pela porta que se abriu.



SLUDGE

Entre pela primeira porta à esquerda e acione o primeiro painel.
O segundo painel estará na última porta à direita no final do corredor principal. Prossiga pela porta que se abriu e note dois painéis: destrua os computadores nessa sala para deixá-los amarelos e permitir a interação.
Alcance o limite da passarela, acabe com todos os inimigos e caminhe para o elevador de carga onde deve derrotar mais inimigos. Destrua dois computadores e acione os painéis conforme ficam amarelos.



COUNTDOWN

Quando estiver terminando a área aberta, localize uma bobina de energia e abasteça-a. Mas antes de prosseguir, tome um caminho alternativo mais à direita e encontre a segunda bobina. Ative ambas e então acione o painel para liberar a passagem.
Ao chegar à instalação no alto da colina, destrua três geradores que estão pelo local espalhados, prossiga pela extrema direita e avance pelo portão.



Na última parte da fase, basta destruir todas as metralhadoras, que o portão se abrirá.

PRIMAL SHRINE

Assuma o controle do tanque para acabar com os inimigos iniciais, então abandone-o e prossiga a pé. Derrote os inimigos próximos ao portão e ele se abrirá. Destrua os quatro geradores de energia, volte para a entrada principal e destrua as duas metralhadoras para que a porta se abra.



Encontre-se com Destro. Atire até que ele ative um campo de força ao redor do corpo; quando isso acontecer, acabe com os demais inimigos e desvie dos mísseis. O campo de força será desativado após alguns instantes. Repita até vencê-lo.



POLAR M.A.S.S. COBRA ISLAND

Fique sobre o círculo verde e solicite o veículo, use-o para destruir e passar por três portões. Abandone o veículo e prossiga a pé. A segunda parte da fase consiste em destruir geradores para ir desativando os campos de força. Avance pela porta no final do corredor. Você voltará para a neve. Fique um pouco distante da passagem bloqueada por laser, então prepare-se para combater os vários grupos de inimigos que logo surgirão. Se sobreviver ao desafio, o portão se abrirá. Destrua mais dois robôs gigantes e conclua a missão.



CRYODOME

Entre no tanque e destrua cinco geradores de energia para desativar o campo de força da passagem esquerda. Acabe com as torres de tiro e com a torre à direita para desativar o segundo campo de força. Cruze o corredor enquanto aguarda instruções do seu general. Na próxima sala, destrua todos os geradores enquanto em cada intervalo duplas de inimigos variados lhe atacam.
Assim que concluir essa missão será o fim do fim jogo, aparecerão os créditos, porém ainda é possível jogar mais uma fase.



M.A.R.SPOLAR BREACH PIT

Selecione apenas membros Cobra para a equipe. Atire e ative três bobinas de energia espalhadas pela fase para abrir o portão do outro lado da ponte.
Destrua todas as torres, acione o painel que agora ficou amarelo, cruze o corredor repleto de inimigos e saia pela porta que foi aberta.
Fique na entrada da base enquanto elimina as ondas de inimigos, o portão se abrirá definitivamente quando derrotar todos eles.

A veículo PIT é fortemente protegido, além dos soldados que se posicionam nas torres. Faça bom uso dos locais de proteção e lembre-se que você não tem os trajes Joe para proteger os personagens Cobra. Curta a explosão do veículo. ■





Comandos Básicos

Analógico esquerdo – Mover o personagem
Analógico direito – Mudar
✖ – Esquivar / Cobertura
● – Ação especial
▲ – Usar
■ – Usar
R1 – Trocar de personagem
R2 – Atirar
L1 – Travar alvo
L2 – Mirar gadget

Joe Stick em GAME DO MICHAEL JACA

POR MARCIO

ALÔ, VACILÕES! NÓS TAMBÉM QUEREMOS FATURAR EM CIMA DA MORTE DO ASTRO MICHAEL JACA. POR ISSO VEJA COMO SERIA UM GAME REALISTA DO REI DO POP E DAS BIZARRICES!..

1- NA PRIMEIRA FASE VOCÊ TEM QUE DORMIR UMA NOITE EM NEVERLÂNDIA SEM SER AGARRADO POR MICHAEL JACA!

VENHA DORMIR NA MINHA CAMA HIPERBÁRICA, FOFO!

NAAAAOOO, MICHAEL...

2- DEPOIS VOCÊ TEM QUE CANTAR COM MICHAEL NA FAVELA DA ROXINHA SEM TOMAR UM TIRO DOS TRAFICAS.

THEY DON'T CARE ABOUT...

ABAIXE, MICHAEL!!!

ZIIIIMMM

ZIIIIMMM

ZIIIIMMM

ZIIIIMMM

3- A SEGUIR VOCÊ TEM QUE ESCAPAR DOS CIRURGIÕES PLÁSTICOS QUE QUEREM ARRANCAR SEU NARIZ!

QUE TAL UM NARIZ BIÔNICO?

E UM TERCEIRO OLHO NA TESTA?

SOCORROO...

4- E POR ÚLTIMO, VOCÊ TEM QUE IMPEDIR QUE MICHAEL JOGUE OS POBRES NENEZINHOS PELA JANELA.

CHEGA, MICHAEL, CHEGA!

HOTEL

NÃO IMPORTA QUANTOS PONTOS VOCÊ FAÇA NESSE JOGO! O 1º LUGAR NA CATEGORIA "BIZARRICES" SERÁ SEMPRE DO MICHAEL!!!

1



PS3

Wolfenstein

Guerra do além

O avô dos jogos de tiro em primeira pessoa ganha uma nova versão. A história se passa na 2ª Guerra Mundial, Hitler o maior vilão de todos os tempos, tenta abrir um portal, para uma outra dimensão que é habitada por nada mais, nada menos que criaturas demoníacas. Sua missão é impedir que esse maléfico exército do mal domine o mundo com a ajuda do além.

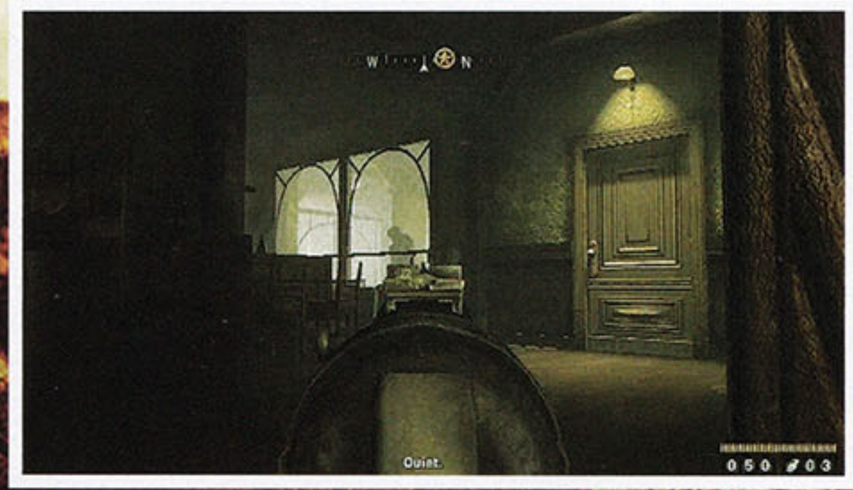
MISSION 1: TRAIN STATION

Veja a animação, saia do trem de madeira, siga o seu companheiro, desça pelo alçapão, siga em frente pelo túnel e no final, debaixo de uma espécie de cachoeira, colete o ouro que estará dentro de uma maleta. Volte, siga pela esquerda até o final do túnel, suba pela escada de mão presa na parede, colete as armas em cima da mesa e, com seu companheiro, elimine os inimigos na sala à frente. Feito isso, saia da sala, siga em frente até os vagões e destrua mais uma porrada de soldados nazistas que estarão escondidos atrás das barricadas do outro lado do trilho. Adiante desça as escadas, siga pela direita eliminando todos os inimigos que aparecerem na sua frente e, no final, implante uma bomba na porta de madeira que estará à sua esquerda.
Passe pela passagem que se abriu, siga em frente eliminando mais inimigos e pela esquerda, atravesse por dentro do vagão para o outro lado. Invada o prédio nazista, elimine os inimigos e siga em frente coletando os itens espalhados pelo local. Suba as escadas até o topo, elimine os inimigos, siga em frente pelas passarelas, desça as escadas e, junto com seus amigos, destrua os soldados. Siga os seus amigos e pegue a supermetralhadora fixada no chão. Agora de olhos bem abertos elimine todos os inimigos que aparecer para que o seu amigo possa implantar uma bomba no vagão. Afaste-se do local, espere a bomba explodir e depois passe pela porta que explodiu ao fundo junto com o vagão. Siga em frente, vire à direita, suba as escadas, siga pelos escombros eliminando os soldados nazistas que estarão flutuando pelos ares e saia pela porta de vidro para ver uma animação.

SUB-MISSION: Interlude The First / Midtown West Part

Siga o seu companheiro, passe pela porta à esquerda e mais adiante passe pelo rombo na parede para comprar armas.Volte, suba pelas escadas de mão presas na parede, siga o seu companheiro, entre na porta de madeira, vasculhe a casa, colete os itens, fale com os soldados e depois saia da casa. Siga o seu companheiro pela cidade eliminando os inimigos e coletando os itens que estarão dentro das casas até encontrar um soldado que estará perto de um caminhão. Fale com ele e veja a animação.











MISSION 2: DIG SITE

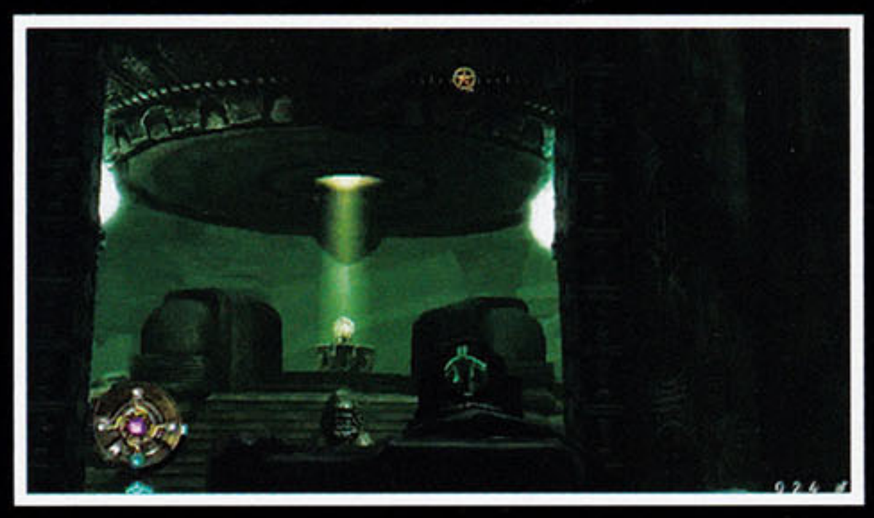
Siga em frente, elimine dois inimigos na surdina e depois, mais adiante, destrua mais uma dezena de inimigos que aparecerão. Continue prosseguindo pelas ruínas, colete as armas em cima da mesa até chegar em um local onde um homem de preto estará fazendo uma espécie de ritual maligno. Arme-se e meta neles, mas tome cuidado com o homem de preto, ele é perigoso e possui poderes além da nossa compreensão. Desvie dos raios que ele soltará contra você e, no momento oportuno, mande bala nele até desaparecer. Feito isso, vá até o centro da tela e acione um esquisito mecanismo, colete o medalhão e veja a animação. Parabéns, você ganhou um novo poder e quando esse poder é acionado ele revela passagens secretas. Acione o seu poder, passe pelas passagens, elimine os inimigos, desça para plataforma inferior e continue seguindo em frente eliminando os inimigos com poder acionado para que você consiga ver e passar pelas passagens secretas. Faça esse esquema até chegar em uma plataforma onde você avistará uma gigantesca nave espacial com soldados, sendo abduzido por ela. Saia disparando balas nesses extraterrestres. Feito isso, siga para o centro da tela onde a grande nave esta posicionada emitindo luz, acione o dispositivo para que a plataforma comece a subir. Passe pela passagem que se abriu, siga pela esquerda, acione o seu poder, passe pela porta a frente e saia correndo, pois as paredes estarão se fechando. Mais adiante você verá uma armadilha disparando lasers a todo vapor em um corredor estreito, desvie dos lasers rapidamente e depois vire à esquerda.





Desvie de mais lasers, siga em frente e, no final do corredor, suba pela escadas de mão presa na parede. Siga em frente passando pelas ruínas, escombros até chegar a uma grande ponte. Passe correndo, pois ela começará a desmoronar, seja rápido e não cometa erros. Agora siga em frente, passe pela porta, elimine os inimigos e no grande círculo de pedra, localizado no centro da tela, implante uma dinamite e, na sequência, exploda-a. Siga pelas trilhas dos túneis a frente eliminando os inimigos até o elevador. Entre nele e acione-o para ver uma animação e completar a missão.





MISSION 3 (CHURCH)

Siga para a "Kreisau Circle". Acesse o mapa e você vai ver a "Kreisau Circle" sinalizado por um K de cor dourada. Siga em frente pelas ruas guiando-se pelo mapa e eliminando os inimigos até chegar no local indicado no mapa. Desça para plataforma inferior, fale com Caroline, saia e, mais a frente, fale com o soldado. Feito isso, siga o seu companheiro, vire à sua direita e elimine mais inimigos. Siga em frente pela rua, elimine uma frota de soldados, passe por duas portas de madeira para chegar em "Midtown East". Siga pela rua principal eliminando uma porrada de nazistas até chegar na igreja, lá você vai avistar um vendedor, aproveite para comprar algumas armas mais possantes, porque você vai precisar futuramente. Siga em frente, passe pela porta de metal e veja uma animação.

Siga pelas ruínas, vire à direita, desça para as plataformas inferiores e depois saia do prédio com cautela, pois lá fora haverá duas metralhadoras de chão disparando sem parar rajadas de tiros. Elimine os inimigos e corra sem parar até chegar do outro lado da tela. Suba as escadas, olhe para o desenho na parede, acione o seu poder Veil, passe pela passagem, siga em frente, elimine o atirador, passe pelo buraco, siga pelo corredor, elimine mais inimigos e saia do prédio.

Siga pelas ruas e mais adiante vire à esquerda, entre no prédio à esquerda, elimine os inimigos especialmente o cara da metralhadora. Feito isso, volte, espere os seus amigos abrirem passagem, vá para o outro lado e elimine um forte inimigo. Desvie dos seus ataques de lasers e, no momento oportuno, atire nos seus pontos fraco que estarão localizados nas suas costas. Colete a arma, siga em frente, elimine os inimigos e entre na porta à direita. Entre em uma espécie de armazém velho, elimine uma penca de inimigos, suba as escadas, siga em frente, vire à esquerda e você chegará em uma praça com a estátua de um cavalo branco localizado no centro da tela.

Siga em frente, esquive-se dos tiros e bombas, vire à esquerda, entre no prédio a frente, elimine os inimigos,

saia pelos fundos do prédio e continue seguindo até chegar no grande hotel. Siga em frente, vire à direita, entre no casebre em ruínas, suba para plataforma superior, siga em frente e passe pelas plataformas de madeira para chegar do outro lado. Continue seguindo, entre no buraco, atire na madeira, desça, elimine os inimigos e depois saia pelo esgoto. Vá seguindo pelas catacumbas adentro, fale com seu comparsa e siga até chegar no cemitério. Siga em frente, vire à direita e entre na igreja pela porta de madeira dupla. Acione o "Mire" e destrua o mecanismo da máquina atirando em todos os pontos que giram para ver uma animação. Prepare-se, pois agora você vai enfrentar um inimigo da pesada. Para derrotá-lo, faça o seguinte esquema:
Desvie dos seus poderosos ataques e no momento oportuno acione o seu poder "Veil" e espere os soldados inferiores se aproximarem dele, daí rapidamente atire em qualquer um desses soldados para que exploda tudo, inclusive o chefão. Após eliminá-lo, saia pela porta a frente para ver uma animação e completar a missão.

MISSION 4 (FARM)

Siga em frente, saia do armazém, elimine os inimigos, vire à direita e na sequência, destrua mais inimigos. Desça pela escada à esquerda, siga em frente, entre na porta de metal com um desenho de uma espécie de olho com um triângulo. Lá dentro da sala fale com um sujeito de cabelos brancos. Feito isso, saia pela porta que você entrou e siga voltando para "Midtown West".
Para ficar mais fácil aconselhamos que você acione o mapa, nele você verá uma marcação especifica de passagem, use a passagem que está mais para o sentido norte. Saia pela porta de madeira, siga pela rua à esquerda, pegue a metralhadora e seja feliz eliminando uma porrada de soldados nazistas. Siga em frente, entre no beco à esquerda da metralhadora que você acabou de usá-la e mais adiante você chegará na praça com uma estátua de cavalo no centro da tela. Siga em frente, entre na construção para chegar a "Tavern" e ver uma animação.
Siga em frente, fale com o velho caolho, depois saia do "Tavern" e volte correndo para "Midtown East". Siga pela rua à direita da "Golden Dawn Safe House". Siga os seus dois companheiros até o "Farm". Atravesse o rio até chegar na ponte, use a ponte de pedra e suba para plataforma superior da fazenda. Siga para o estábulo, dê a volta nele, e do outro lado, elimine o carinha que estará operando da metralhadora. Siga em frente pela estrada, atire no motor do caminhão para explodi-lo e mais a frente você verá duas construções, siga pela direita, elimine os soldados nas janelas e depois entre na fazenda. Suba para plataforma superior e você verá uma marca na parede, acione o poder do Veil para chegar em outra construção. Siga em frente, desça pelo alçapão e siga pelos túneis até chegar a uma garagem.
Elimine os inimigos, entre pelo outro lado da tela, suba as escadas eliminando o soldado, siga em frente e agora suba por mais uma escada de metal. Saia em outro estábulo, siga em frente eliminando os inimigos, suba para plataforma superior, entre no elevador e desça para o nível inferior. Siga pela obscura caverna destruindo os inimigos que parecerem, suba pelas escadas de metal presas na parede e elimine mais inimigos que estarão mandando chumbo grosso do outro lado da tela. Siga para o outro lado, vire à direita, desça pela escada e liberte um soldado aliado e ele lhe ajudará abrindo passagem. Siga pela porta à direita, desça pelo elevador, siga em frente pelos corredores, elimine o atirador que estará usando a metralhadora, volte e continue seguindo em frente pelo corredor até chegar em uma sala onde a tela ficará em preto e branco.
Destrua o aparelho, siga pela porta da esquerda, atravesse a plataforma de metal, avance pelos corredores adentro, passe pela porta dupla, desça pela sala circular, siga para a direita até chegar na sala de máquinas. Siga em frente, elimine os inimigos, desça pela escada, siga pelo corredor de cor azul, atravesse as rochas e passe pela plataforma a frente para chegar do outro lado da tela. Siga em frente, passe pela porta blindada, ative o painel de controles, siga pelo caminho da direita e ative um outro painel de controles, colete o item "Shield" (Poder – Campo de Força). Siga em frente até as rochas, vire pelo caminho à esquerda, siga pelo sinistro corredor banhado de sangue até encontrar um com garras. Para derrotá-lo, faça o seguinte esquema:





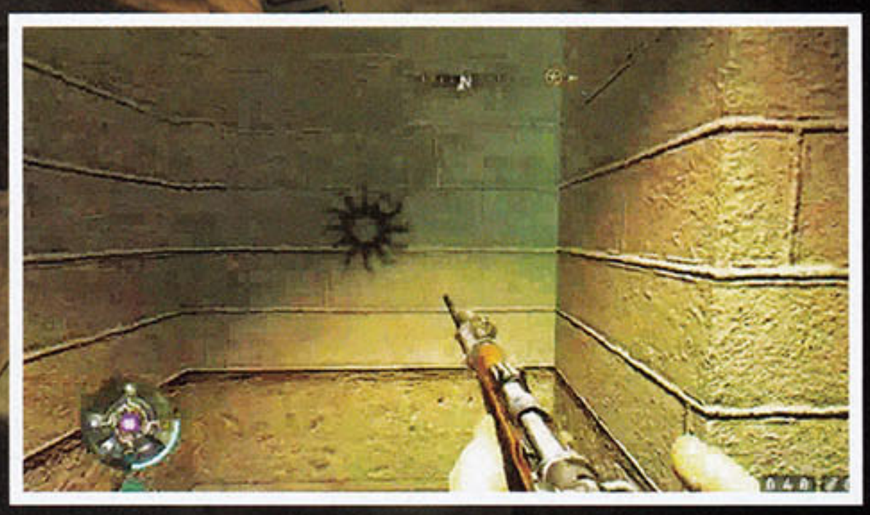




Desvie dos seus ataques e no momento oportuno atire sem parar com a sua metralhadora. Suba para o nível superior, tome cuidado com o fogo e siga em frente até a sala circular. Agora suba até o topo e use o seu poder "Mire" para poder passar. Siga pela plataforma de metal, salte pelo buraco na ponte, siga para esquerda e depois tome o elevador. Siga pelo caminho da esquerda, elimine os inimigos, siga em frente pela direita, suba as escadas, siga pelo corredor até encontrar um soldado amigo perto do trem. Pegue a metralhadora e atire nos barris vermelhos para detonar com tudo e completar a missão. Veja a animação.

MISSION 5 (HOSPITAL)

Siga em frente sentido norte, use o buraco da parede à esquerda, saia em uma arena de guerra, vá para a esquerda e depois entre no prédio para ver uma animação. Siga em frente, vire à esquerda, fale com o paciente, siga pelo corredor adentro, vire à direita, suba as escadas e tome cuidado com a explosão. Use o poder "Mire" para poder prosseguir e, na enfermaria, elimine uma penca de inimigos armados até os dentes. Feito isso, siga em frente até o final do corredor, suba para o andar de cima e enfrente um poderoso inimigo chamado "Assassin".
Para derrotá-lo não tem segredo, faça o seguinte esquema:





Use o poder "Mire" e quando você avistar o inimigo, meta chumbo nele até mandá-lo para o espaço. Use a escada que apareceu, siga em frente, entre na porta da esquerda e depois use "Veil" para passar pela passagem à esquerda. Siga pelos corredores, acione o painel, e rapidamente passe pela passagem antes que a porta de metal se feche. Siga em frente eliminando os inimigos, desça as escadas, vire à esquerda, pegue a metralhadora e destrua os soldados. Siga em frente, suba à esquerda, elimine os inimigos e mais a frente, siga pela passagem à sua esquerda eliminando mais inimigos que virão se rastejando pelo chão. Siga em frente até chegar na enfermaria, elimine o soldado "Assassin", siga dando uma volta na área, passe pela porta, siga pelo corredor, desça as escadas e elimine os inimigos na metralhadora. Siga pela direita, atraia os inimigos para perto da área que tira os seus poderes, elimine-os e depois destrua o aparelho.
Passe pela passagem na parede usando o seu poder "Neil" destruindo o mecanismo da máquina que lhe tira os seus poderes. Feito isso, desça pela escada de metal e siga para o andar inferior. Elimine mais um "Assassin", suba para o andar superior e passe pela passagem que não está mais em curto circuito. Siga em frente, entre na sala à direita, destrua uma máquina que lhe suga os poderes, elimine um "Assassin" e passe pela passagem à esquerda usando o "Veil". Desça as escadas, siga pelos corredores e elimine todos os inimigos usando o "Veil". Mais adiante elimine mais uma porrada de inimigos e passe pela porta branca. Prepare-se, pois você vai ter que encarar um gigantesco monstro que guarda o portal. Para passar pelo portal você terá que destruí-lo e para isso acontecer, faça o seguinte esquema:
Ao todo são quatro pilares, para destruí-los fique atrás dos pilares e espere o gigante correr na sua direção, esquive-se dele que automaticamente o monstro vai se chocar contra a pilastra e ela cederá. Faça esse esquema até destruir todas as pilastras. Feito isso, siga em frente e colete o cristal "Empower", acione-o e destrua os inimigos que aparecerão envolvidos por campos de forças. Feito isso, atire nos barris para destruir o controle que cria o campo de força, siga em frente para completar essa missão. Veja a animação.

MISSION 6 (HEADQUARTER SS)

Siga até o "Golden Dawn Safe House", fale com o homem de boina, saia do local e prepare-se, pois você enfrentará uma loira perigosa. Elimine-a usando o "Mire", acione o mapa e vá até o ponto sinalizado no mapa. Desça para o nível inferior, fale com Caroline, passe mais uma vez pela praça em frente ao Hospital e siga para o outro lado. Siga em frente, passe pelos tanques destruídos, fale com o general, siga pela praça pelo lado direito, entre no prédio, elimine o soldado, vire à esquerda e siga pelo corredor eliminando os inimigos. Siga em frente, vire à esquerda, entre na primeira porta e





tome cuidado, pois esse local tira os seus poderes. Siga pela esquerda, suba as escadas, siga em frente, desça, acione o "Veil" e passe pela passagem na parede. Vá para o primeiro andar, depois volte para sala extensa, passe pela segunda porta à esquerda, passe por mais uma porta e desça as escadas. Entre no bueiro e siga em frente pelos esgotos até sair em "Midtown East".

MISSION 7 (FACTORY)

Siga em frente pelo corredor, vire à esquerda, suba as escadas, saia da casa, siga em frente pela praça, vire à esquerda, entre na porta à esquerda e passe pelo buraco.
Siga em frente pelo esgoto, atire no buraco da parede para abrir passagem, acione o painel de controle para eliminar os inimigos e na sequência desative-o. Vá em frente, desça as escadas à esquerda e prepare-se para enfrentar um inimigo equipado com um lança chamas. Para destruí-lo, acione o "Mire" e atire nos latões de combustíveis para mandá-lo para os ares. Feito isso, colete a arma (Flammenwerfer).
Siga em frente, suba pela escada à direita, dê a volta pela plataforma, siga pelos corredores adentro, elimine os inimigos, vire à esquerda, desça por uma espécie de rampa e mais a frente vire à direita. Siga pelo extenso corredor, elimine mais um inimigo com lança-chamas, siga em frente, passe pela sala de galerias, vire à direita, e no final do corredor vire à esquerda. Use o "Veil" para passar pela passagem. Siga em frente, suba por duas escadarias e elimine uma porrada de inimigos que aparecerão. Siga em frente, vire à esquerda nos vagões de trem, entre no prédio, vá em frente e no final passe pela porta dupla. Suba as escadas, elimine os inimigos, entre na porta e acione o painel de controle para destruir os inimigos que estarão do outro lado. Desça para o nível inferior, elimine os inimigos, vá para o outro lado, suba na plataforma, acione mais um painel para eliminar mais um penca de soldados nazistas. Siga em frente, saia do campo de batalha, acione o "Mire" e depois assuma o controle do canhão. Destroce todos os seus adversários, atire nos quatro postes de energia e depois passe pela porta à direita do painel.
Siga em frente, ative o poder "Empower", elimine os monstros, volte, suba as escadas, desabilite o painel para uma passagem se abrir. Passe por ela, siga em frente até encontrar um novo inimigo.
Para destruir esse monstro use o poder "Empower", desvie dos seus ataques, mire e atire nos metais que ficam nas costas dele. O monstro asqueroso vai ficar atordoado e correrá para recarregar as suas energias em uma espécie de máquina. No recinto haverá três máquinas, destrua as três máquinas no exato momento em que o monstro estiver usufruindo delas. Feito isso, o monstro ficará vulnerável, daí é só meter bala no coitado até ele bater as botas.
Siga em frente e passe pela porta.



MISSION 8 (SS PARANORMAL BASE)

Siga em frente, vire à esquerda, elimine os inimigos usando a metralhadora e entre na primeira porta a sua esquerda. No depósito suba dois andares, saia pela porta a frente e depois siga até a praça. Entre no "Golden Dawn", siga em frente pelo corredor e ao final fale com o homem de bigode. Saia do local, oriente-se pelo mapa, entre no prédio, vire no beco à esquerda, suba por uma escada de mão presa na parede, passe pela passarela de metal, entre pela chaminé e desça. Você agora estará dentro da "Paranormal Base". Siga orientando-se pelo mapa e liberte três prisioneiros. Feito isso, saia pela porta a frente para completar a missão e ver uma animação.

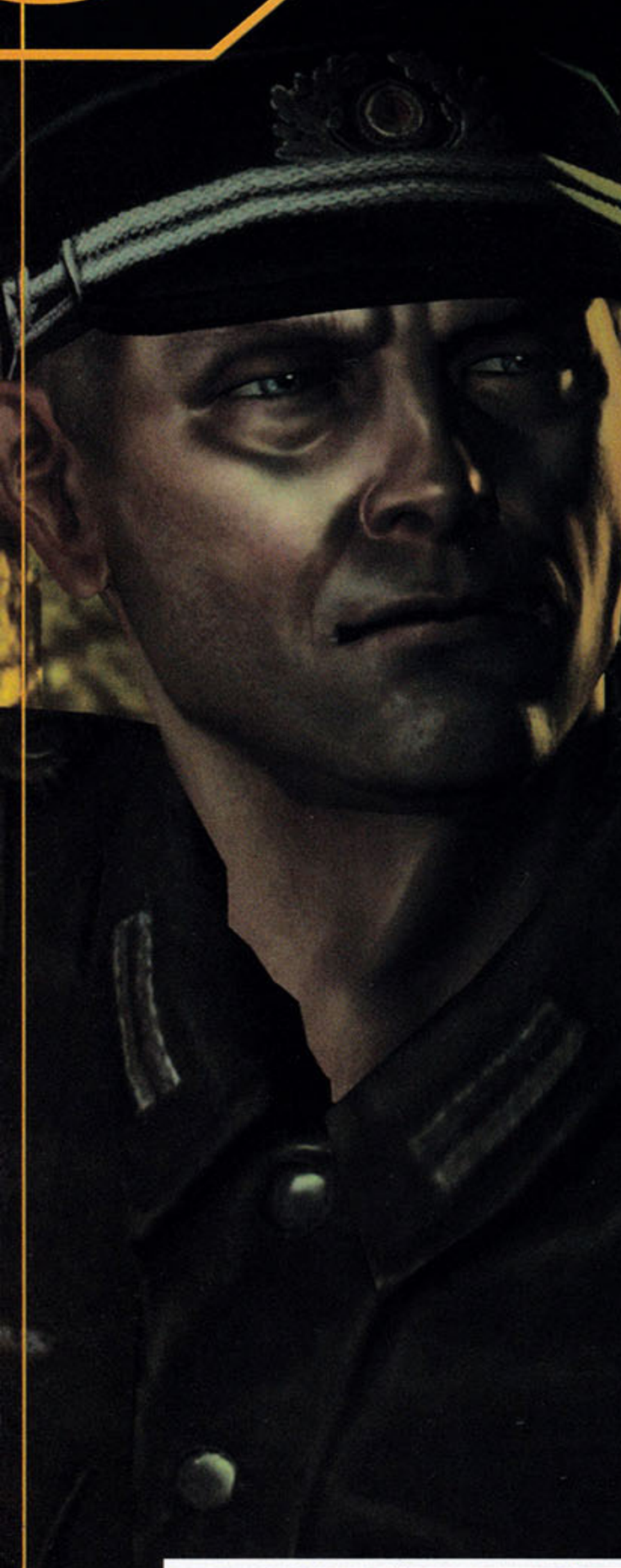
MISSION 9 (CASTLE)

Siga em frente pela rua eliminando os inimigos, vire à esquerda e use a passagem para "Midtown West". Fale com Caroline, saia, siga em frente eliminado os inimigos e no final da rua principal, passe pelas passarelas de pedra, entre no bueiro e siga pelo esgoto até chegar em "Downtown". Agora preste muita atenção, mude a sua missão para o "Visit the Black Market" e siga para o símbolo vermelho sinalizado no mapa.
Siga pelos escombros, eliminando os inimigos e no "Black Market", desça para o nível inferior e fale com seus companheiros. Saia do seu QG e vá para a esquerda. Siga os seus companheiros até chegar no esgoto, lá elimine todos os inimigos e siga pelo túnel até a bifurcação. vire à direita, fale com todas as pessoas presentes no recinto, volte para bifurcação, tome o caminho pela esquerda e saia do esgoto. Siga em frente e com cautela, não deixe que os seus inimigos notem





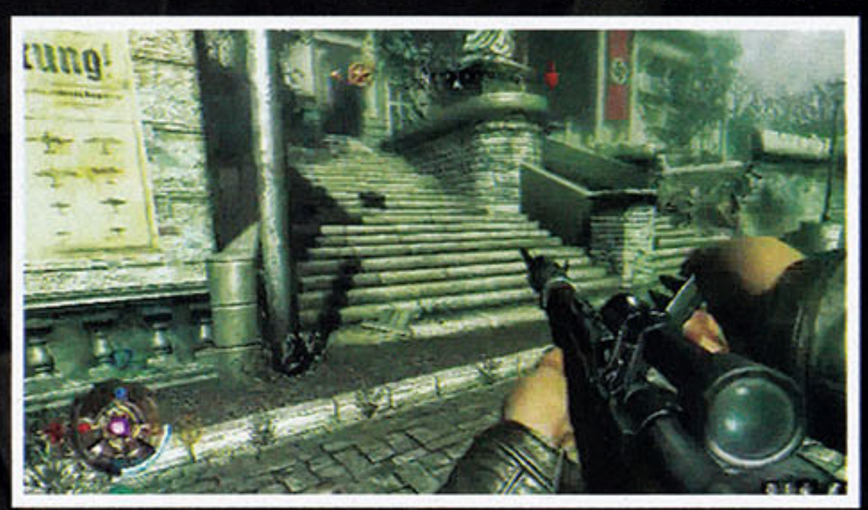


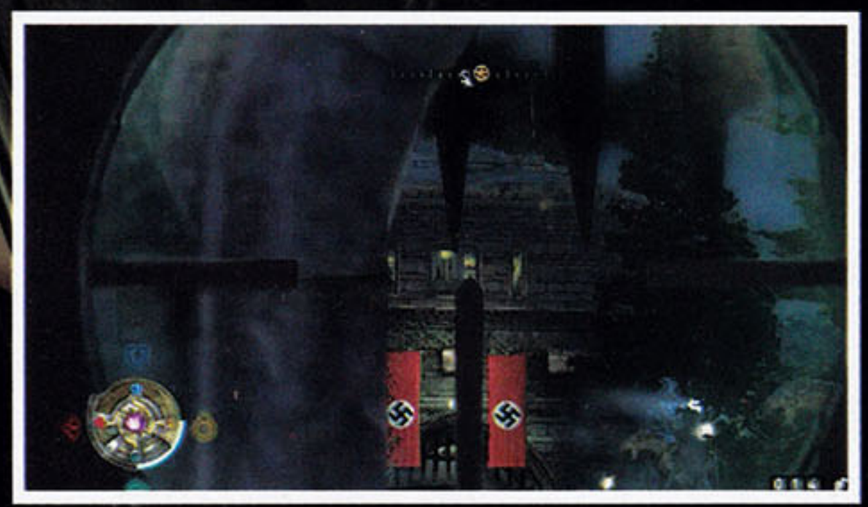


a sua presença, ao final entre na porta à direita. Siga pelo esgoto, vire à direita, suba pelas escadas e saia pela porta à frente. Troque uma ideia com seus companheiros e depois faça o caminho de volta. Siga em frente pelas ruas, suba na parede , elimine os inimigos, entre no primeiro prédio, suba para o nível superior, siga para a direita e ao final você chegará em um beco sem saída.

Acione o poder "Veil" e passe pela passagem. Siga em frente até a praça, continue seguindo eliminando os soldados inimigos, vá para a esquerda para encontrar os seus companheiros. Feito isso, suba no caminhão para chegar ao "Castle". Siga em frente, passe pelo primeiro portão e vire à esquerda eliminando os inimigos. Perto do portão você será recebido por uma frota de soldados bem armados, tome cuidado e destrua todos eles. Siga em frente, passe pela segunda passagem, entre no "Castle", aniquile mais soldados e um novo inimigo muito esquisito, um esqueleto. Destrua a máquina que suga os seus poderes, use o "Veil" e depois passe pela passagem à direita do portão principal. Siga em frente, entre pela porta que estará localizada no meio de duas escadas de pedra, siga em frente eliminando os inimigos, suba por uma escada de madeira, vire à esquerda, e depois vire na primeira direita.

Passe pela rampa, vire à direita, passe pelo portão, siga em frente, entre na porta à direita, siga pelo corredor e acione o poder "Veil" e passe pela passagem. Siga em frente, desça colete à arma, saia pela porta detrás e volte para a praça de guerra.





De repente aparecerá um novo monstro, equipe-se com a sua nova arma e dê um tiro bem no focinho dele. Agora use a arma para abrir passagem, siga pelas escavações, tome o elevador, saia, siga para direita e acione o botão que estará implantado no chão. Suba nele, ative "Mire" e passe correndo pelo portão antes que ele se feche. Agora siga pelos corredores eliminando os inimigos e destruindo a máquinas que sugam o seu poder. Desça para o salão, suba a escada que estará localizada do outro lado da tela. Siga pelo corredor, passe pela porta de metal, vire à direita, elimine os inimigos, desça pelas escadas a frente e na sala de comunicação vire à direita. No corredor de pedra, desabilite o campo magnético de força, saia e volte para sala da lareira.

Elimine os monstros, siga pela passagem do lado oposto do campo de força que foi desabilitado. Siga em frente, entre na biblioteca e prepare-se, pois você enfrentará fortes inimigos. Elimine-os e suba para o segundo andar. Siga em frente e, no final do corredor, desabilite o escudo protetor e volte novamente para a sala da lareira. Vá seguindo em frente e mais adiante desça a escada que dará acesso ao outro lado da tela. Suba uma escada de madeira e veja uma animação. Prepare-se, pois você vai enfrentar um inimigo difícil. Com a metralhadora em mãos dispare rajadas de tiros no estômago do monstro e quando ele ficar tonto, atire sem dó nas manchas rosa que estarão localizados nas suas costas. Destrua as quatro manchas rosa e ele estará exterminado. Veja a animação.

MISSION 10 (RADIO STATION)

Essa missão já começa na adrenalina, portanto, dê cobertura para o seu companheiro destruindo todos os inimigos que aparecerem para que ele possa implantar a bomba na torre. Feito isso, entre no menu de objetivos e selecione a missão "Destroy the Towers". Você terá que destruir mais duas torres, volte para "Downtown", vire à esquerda e aviste a segunda torre. Elimine os inimigos e destrua a torre. Agora siga para "Dowtown West", passe por uma pequena viela, elimine os inimigos e destrua a terceira e última torre. Sem delongas acesse o menu e selecione a missão "Radio Station".

Volte tudo, entre na porta à direita, passe pela pequena viela novamente e mais a frente atire no barril vermelho. Com cautela, vá seguindo em frente, use a "Empower" e destrua os inimigos que estão operando as metralhadoras. Após isso, destrua a maquina que suga os poderes, siga para a direita, passe pelo túnel, entre no prédio, siga em frente, suba as escadas e desabilite o campo magnético de força. Elimine os inimigos, siga pela passagem que se abriu e siga em frente até avistar uma armadilha. Posicione-se atrás de uma pilastra e espere o inimigo lhe atacar. Acione "Mire" e extermine todos os inimigos.

Saia pela passagem a frente, desabilite os campos de força magnéticos, volte a sala anterior e entre no duto de ar para sair do prédio. Elimine os inimigos, suba pelas plataformas, acione o seu poder "Veil" e passe pela passagem. Agora entre em outro duto e siga voltando para o prédio. Passe pela porta que estiver escrito "2 Stock", suba até chegar no telhado, elimine os snipers que estarão no prédio e depois destrua a fonte de energia que gera o campo de força magnético. A fonte de energia estará localizada embaixo da janela dos snipers. Passe pela passagem que se abriu, elimine dezenas de inimigos com o canhão e destrua também a torre. Após isso, saia correndo e rapidamente suba as escadas e desça pelo buraco. Siga em frente pelo prédio, entre no elevador, desça até o último nível e saia voando do prédio pela porta à sua esquerda.

MISSION 11 (AIRFIELD)

Vá para "Downtown East", defenda a "Safe House", siga em frente eliminando os inimigos e fale com Hans Schmidt. Agora volte e siga pelo esgoto até chegar em "Golden Dawn". Fale com "Erik Engle" e depois vá direto para "Midtown West". Siga os seus companheiros pela pequena viela, vire à esquerda, elimine todos os inimigos e destrua o tanque de guerra que estará a sua esquerda usando o "Mire". Você agora terá carta branca para acessar o "Airfield" pelo caminhão, com ele siga até a garagem, vire à direita, passe pela porta que dá acesso ao depósito, suba pelas escadas de

metal, vire à esquerda, siga pela plataforma a frente e depois saia da garagem. Com a metralhadora elimine os inimigos voadores, siga para a direita e desvie das bombas que o avião estará soltando em cima de você.
Feito isso, siga para direita, e passe pela passagem entre os galpões 17 e 18. Suba as escadas e prepare-se para enfrentar um inimigo da pesada. Para exterminá-lo, equipe-se com a arma "Leichenfaust44", destrua três bobinas que estarão localizados do lado esquerdo de onde está o chefão. Destrua todos os esqueletos e quando o chefão for te atacar, descarregue chumbo nele.
Após eliminá-lo, siga em frente e, no final do corredor, saia do recinto. Lá fora pegue a metralhadora à direita, elimine o inimigo que vai aparecer com um lança-chamas, entre no galpão e siga em frente ate chegar do outro lado.
Siga pelos túneis adentro, destrua a máquina que absorve os seus poderes, desça as escadas e depois suba por uma outra escada para chegar a um "Hangar". Aniquile todos os inimigos, suba pela plataforma localizada exatamente atrás do avião. Siga em frente, ative o painel de controle, siga pela passagem do lado oposto que você entrou, destrua a metralhadora e entre na sala à sua esquerda. Passe pelo portão, siga em frente, passe por mais um portão, acione o seu poder "Empower" e atire no barril vermelho para a barreira ceder. Aproveite esse momento e use o "Mire" para ativar o portal. Siga em frente e quando você chegar no "Hangar" do Zepelim, corra pela plataforma eliminando várias caveiras. Agora suba pela escada de metal à direita, elimine os inimigos e acione o painel de controle para que a ponte possa descer. Siga em frente, suba por mais uma escada de metal e depois siga para o comando central do Zeppelin e ative-o. Veja a animação.

MISSION 12 (ZEPPELIN)

Na surdina, elimine os inimigos, desça pela plataforma à direita, siga em frente, desça as escadas e fique atento com a explosão. Elimine o inimigo, passe pela porta à direita, siga em frente pelos corredores e com o lança-chamas extermine uma penca de inimigos. Siga pelo caminho da direita, implante uma bomba no painel de controle, volte e agora siga pelo caminho da esquerda. Pegue o elevador, desça para o nível inferior, elimine os inimigos, passe pela porta à frente, eliminando mais uma porrada de inimigos.
Saia pelo outro lado da sala, use os canhões dos dois lados para destruir os inimigos voadores e depois destrua o motor do Zeppelin. Siga em frente, suba para o nível superior, elimine os soldados e a loira. Siga em frente, desative a barreira e veja a animação. Acione o seu poder "Shield" para passar pela corrente elétrica, siga em frente e atire no barril usando o "Empower" para desativar o campo de força magnético. Siga para a sala de comandos perto do "Hangar" de aviões, acione a alavanca, passe pela porta e tome o elevador. Elimine os inimigos, saia pela porta lateral e siga em frente até a plataforma de metal. Siga adiante e você chegará em um conjunto de passarelas. Pegue primeiro a passarela da esquerda, depois a do meio e por último a da direita. Elimine todos os inimigos, passe pela porta dupla e mais a frente à sua direita ative o painel de controle da máquina. Elimine os inimigos, siga para onde esta a fonte de energia e ative o painel para iniciar a abertura do portal "Black Sun". Vá para um lugar estratégico e de lá elimine todos os inimigos que aparecer na sua frente. Feito isso, entre no portal para completar esta missão. Veja a animação.

MISSION 13 (BLACK SUN)

Chegou o momento tão esperado, você vai enfrentar nada mais, nada menos que o poderoso Hans Grosse. Para derrotá-lo, faça o seguinte esquema:





Primeira etapa: Hans ficará posicionado no centro da tela atirando sem parar, acione o "Empower" e depois use o "Flammenwerfer", ou se você preferir, use o "Particle Gun". Esquive-se dos seus ataques e no momento oportuno atire nele sem parar. Faça esse esquema até ele começar a cair; quando isso acontecer, aproveite a chance e rapidamente enfie o cristal Shield nele. Repita essa ação mais duas vezes, aproximadamente, para passar para próxima etapa.
Segunda Etapa: Quando Hans aparecer, use os seus poderes "Empower", mais "Mire". Atire sem parar até que ele enfraqueça e caia de joelhos. Faça esse esquema mais duas vezes e, no momento oportuno, enterre outro cristal nele. Quando ele cair, suba pela plataforma à esquerda até chegar em uma parede. Lá de cima atire nas pedras que aparecem em vermelho na tela. Suba as escadas e no fim do caminho, use o "Veil" para visualizar os inimigos que estão te rodeando. Esquive-se dos golpes poderosos de Hans e no momento certo o derrube para passar para próxima etapa.
Terceira Etapa: Pegue a sua melhor arma e comece a atacá-lo sem parar até ele cair, aproveite esse momento e enterre novamente o cristal para liquidá-lo de uma vez por todas. Feito isso, siga para o portal e veja a animação final. ■

Comandos Básicos

▲ – Ação
■ – Recarregar
✖ – Pulo
L1 – Granada
L2 – Mira
L3 – Correr
R1 – Menu de armas
R2 – Atira
R3 – Golpe
Start – Pausa
Select – Menu de jogo
Analógico esquerdo – Movimentação
Analógico direito – Mira
Controle digital – Poderes



Pisa fundo!

NEED FOR SPEED: SHIFT

Mais um episódio da franquia NfS chega grandioso

Jogos de corrida e videogames sempre andaram juntos. Desde que o primeiro console foi criado, com certeza os jogos de corrida já andavam pela imaginação de seus criadores. No início eram barulhinhos de motor, carros que mais pareciam caixas e movimentação da esquerda para a direita para desviar dos obstáculos da pista e dos competidores. Hoje em dia a coisa está completamente diferente, e não é para menos, já que a tecnologia envolvida nessas produções melhorou e muito. O mesmo acontece com franquias antigas que mantém a sua longevidade, é o caso de Need for Speed que agora chega com o subtítulo "Shift".

FÔLEGO RENOVADO

Depois de um tropeço aqui, outro acolá, Need for Speed acabou por sempre se manter na primeira fila do grid quando o assunto é game de corrida. A nova empreitada da equipe da Slightly Mad Studios prometeu e chegou para mostrar que NfS merece estar entre os primeiros, independente do que aconteceu nos jogos passados.

O novo foco é misturar realismo com a simulação típica da série, esse fato pode não agradar os fãs mais fiéis da série, mas com certeza vai atrair novos dispostos a experimentar essa experiência que está bem bacana. Um exemplo é a possibilidade de ligar ou desligar alguns efeitos realistas, como: freios ABS, controle de tração, dano, transmissão e assim por diante. Além disso, você pode desligar determinados itens e desligar outros, tudo para lhe proporcionar uma jogabilidade agradável sem irritar.

POR DENTRO DO JOGO

A carta da manga de NfS: Shift é o fato de você poder pilotar o carro de dentro do cockpit. A dinâmica adicionada ao realismo dessa situação é ótima! Você pode ver as mãos do piloto trabalhando freneticamente para manter o carro na pista ou trocar as marchas. O realismo dos diferentes painéis dos carros também agrada bastante! O game também disponibiliza total suporte para periféricos como volantes. Quem gosta desse tipo de recurso, vai se esbaldar em Shift.

Ainda no realismo, diversos outros ajustes físicos podem ser feitos no carro. Calibre os pneus, aumente o ângulo do aerofólio, prepare seu carro da forma que você achar mais adequada para encarar as pistas. Mas se você já está achando que é coisa demais para se preocupar, então escolha simplesmente por uma das configurações automáticas que o game oferece para seu carro e pronto! Fato é que boa parte da equipe que trabalhou em Shift trabalhou também em uma das lendas dos games, que é a franquia GTR, então você já imagina no que deu!

LIGUEM SEUS MOTORES!

Você irá disputar uma série de eventos que são distribuídos em categorias. Cada categoria pede um tipo de dirigibilidade e veículos específicos. Assim você terá uma variedade considerável de carros para montar uma garagem convincente que possam ser usados em eventos diferentes. Por exemplo, um determinado carro é ótimo para arrancada, mas já não serve para competições de derrapagem ou "drift".

Need for Speed: Shift certamente pode não agradar aos fãs mais radicais da série, mas certamente já garantiu seu lugar entre os melhores games da temporada!



Uma nova visão do jogo

PSP
PS3

Fabricante	Distribuidora	Gênero
Slightly Mad Studios	Electronic Arts	Corrida

Livre	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
	9.0	8.5	9.0	9.0

A Beatlemania está de volta!

THE BEATLES: ROCK BAND

O quarteto de Liverpool estreia seus sucessos no mundo dos games



Edição especial do game traz réplica dos instrumentos da banda

A trajetória meteórica dos quatro garotos ingleses, que na década de 60 levaram milhares de jovens e adolescentes à histeria, mudou para sempre a história do rock e da música em todo o mundo. O grande mérito dos Beatles foi, mesmo com o fim da banda há quase quarenta anos, ter seus sucessos reverberando em todas as gerações desde então. A maior prova disso está em The Beatles: Rock Band, um dos lançamentos mais esperados deste segundo semestre de 2009.

UM DESAFIO PARA TODOS

Ao conceber a ideia do game, a Harmonix sabia com qual tipo de público estaria lidando. The Beatles: Rock Band não é apenas mais um game da franquia feito para os viciados em jogos eletrônicos. É um game que vem para agradar amantes da música, jogadores casuais, fãs da banda, beatlemaníacos, e claro, nós os viciados em jogos eletrônicos.

Levando em consideração o que cada uma dessas pessoas poderia pensar ao jogar o game, podemos afirmar que esse é um dos melhores lançamentos do ano! Historicamente falando, The Beatles: Rock Band é quase uma biografia da banda. Todos os grandes cenários que o quarteto passou foram detalhadamente recriados, desde os shows no abafado The Cavern em Liverpool, passando pelas megaapresentações em estádios nos Estados Unidos, programas de TV, viagens psicodélicas e finalmente culminando na memorável apresentação secreta nos telhados da Apple em Londres. Tudo com gráficos impecáveis e jogabilidade precisa.

Se você espera um grande desafio com músicas difíceis e solos ultrarrápidos, este não é seu game. The Beatles: Rock Band está mais para uma imersão no universo dos Fab Four, sem deixar de cumprir seu papel básico: divertir!

REPERTÓRIO DE SUCESSOS

Carregar uma banda de rock para a sala de casa é um feito pequeno quando comparado à possibilidade de reviver a trajetória dos Beatles e poder "tocar" 45 das músicas que marcaram diversas gerações desde os anos 60. A grande sacada do game está aí, não deixando The Beatles: Rock Band passar apenas como mais um título da franquia.

Além de tocar cada um dos instrumentos de uma banda de rock (guitarras, baixo, bateria), o game traz ainda a possibilidade para três linhas vocais simultâneas. Tudo para aumentar a sensação de estar na pele dos Beatles. Se você acha pouco, confira a edição especial do título que vem com réplicas dos instrumentos usados pelo quarteto. Uma oportunidade única de tocar um contrabaixo Hofner, o mesmo que Paul usava, ou as guitarras Rickenbacker e Gretsch de John e George.

"NUMBER NINE, NUMBER NINE..." (REVOLUTION 9 – THE BEATLES)

Dia 09/09/2009 entrou para a história não apenas por ter sido o dia do lançamento de The Beatles: Rock Band, na mesma data um box com novas remasterizações de todos os CDs da banda foi lançado, trazendo a Beatlemania em alto estilo para o século XXI.

A tecnologia evoluiu, a música encontrou outros estilos, o pensamento mudou, mas ainda assim os Fab Four continuam tão atuais e vivos como foram a quarenta anos atrás. ■

PS3

Fabricante	Distribuidora	Gênero
Harmonix Music	Electronic Arts	Ritmo/Musical

+12	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Letras Insinuantes, Referência ao Tabaco	9.5	10	9.0	9.5



Lunáticos, Coringa e o homem-morcego

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Gráficos, jogabilidade e uma história envolvente

À primeira vista o que mais impressiona ao jogar Batman: Arkham Asylum é o poder de como o game consegue envolver o jogador, você simplesmente não pode controlar um boneco na tela, pense como o Batman e aja em consequência disso. Os holofotes aqui apontam diretamente para o Story Mode, e é nesse modo de jogo que você será abduzido pelo game.

A GRANDE ARMADILHA

Na introdução você verá Batman levando o Coringa para a prisão de Arkham Island; o previsível sorriso de ironia e satisfação é visto na cara do inimigo. Não demorará muito para notar que a captura faz parte de um grande plano arquitetado pelo vilão. A grande festa está para começar e você, como Batman, é o convidado de honra.

Os gráficos são surpreendentes e a forma como a trilha sonora se comporta em cada uma das situações do game dão um clima de produção hollywoodiana ao título. Em poucos segundos você estará habituado a dar combos e ver fantásticas cenas de espancamento nos inimigos em câmera lenta. Mas não é só sair dando porrada também! Pense como Batman, seja furtivo e quase invisível, só assim conseguirá vencer desafios e vilões. Entre os prêmios por boa interpretação está a experiência que lhe permitirá adquirir novos golpes, mapas e missões no Challenge mode.

Não importa se você conhece as histórias em quadrinhos do herói, Batman: Arkham Asylum é um game que vai te prender do início ao fim. ■





PS3

Fabricante
Rocksteady Studios
Distribuidora
Eidos Interactive
Gênero
Ação / Aventura

+12	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Violência e Sangue Moderado, Linguagem forte	9.0	8.5	9.0	9.0

Mais rock na tela!

GUITAR HERO 5

A franquia aposta na interatividade para não cair na mesmice

Após revolucionar o estilo de jogos musicas e introduzir os controles em formato de guitarra a franquia Guitar Hero parece estar se esgotando. O quinto game não traz grandes inovações, apenas um novo repertório de músicas a simplificação dos modos de jogo buscando maior interação no game.

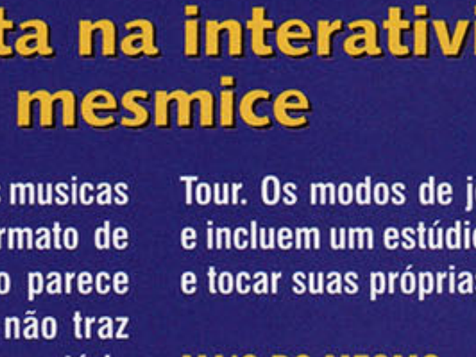
Chega de menus de configuração e daquele sufoco para abrir as músicas do game! Em GH5 tudo está mais dinâmico. Você não precisa parar a música para que seu amigo entre no jogo, basta que ele plugue a guitarrinha e saia tocando. Também não precisa parar quando quiser mudar de nível. A coisa apertou? Então é só passar para um nível mais fácil, aliás, o game tem agora um novo modo que vai aumentando automaticamente a dificuldade conforme seu desempenho na música.

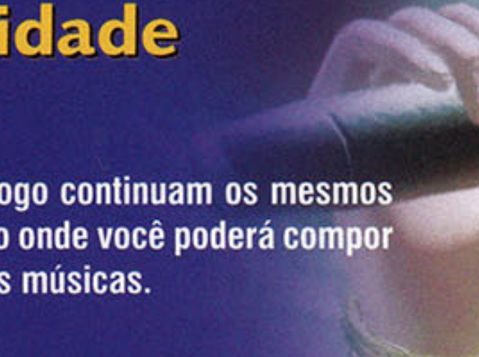
Como no seu antecessor, o gamer poderá jogar com os diferentes instrumentos, incluindo a guitarrarinha "melhorada" que foi introduzida em GH: World Tour. Os modos de jogo continuam os mesmos e incluem um estúdio onde você poderá compor e tocar suas próprias músicas.

MAIS DO MESMO

Guitar Hero 5 traz ainda a presença de alguns astros da música, como nos outros títulos, dessa vez os gamers poderão jogar com estrelas, como Kurt Cobain, Carlos Santana e Johnny Cash. O repertório conta com 85 músicas que vão de Bob Dylan a Weezer, passando por grandes clássicos como Sultans of Swing (Dire Straits) e 2 Minutes to Midnight (Iron Maiden).

Apesar das poucas novidades, GH5 é um grande lançamento. Para os fãs da franquia, é parada obrigatória! ■







PS2

PS3

Fabricante
Neversoft Entertainment
Distribuidora
Activision
Gênero
Ritmo/Musical

+12	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Linguagem forte	5.5	9.0	8.0	7.5

A lenda do ninja

NINJA GAIDEN SIGMA 2

Ryu está de volta, mas com uma condição...

Era apenas questão de tempo para que as aventuras do ninja Ryu voltassem a aparecer no PS3. Agora em Sigma 2, Ryu Hayabusa vem acompanhado das belas Ayane, Momiji e Rachel. Mas apesar dessa boa notícia, devemos dizer que uma ruim vem na sequência... Os produtores de Ninja Gaiden Sigma 2 tinham em mente desde o início do projeto, atingir um público maior, para isso a equipe da Team Ninja diminuiu consideravelmente a quantidade de sangue do game. Não que isso seja de todo ruim, mas descaracteriza a série que já é notória por esse fato.

NOVIDADE, MAS NÃO MUITO

Para quem já está acostumado com a jogabilidade da série Ninja Gaiden, não vai ter que suar muito para aprender a controlar o ninja Ryu. Para ser bastante franco, a jogabilidade está praticamente intocada em relação ao game anterior, a diferença fica por conta de suas parceiras. Momiji (também vista em Ninja Gaiden Dragon Sword para Nintendo DS), tem ataques bem agressivos, sua arma tem um grande poder de destruição, mas sua velocidade não é das melhores. De outro lado está Ayane (de Dead or Alive), bastante rápida, mas com o poder de luta consideravelmente menor.

UMA AJUDINHA É SEMPRE BEM-VINDA

Uma novidade muito bacana em Sigma 2 é a adição de um modo multiplayer. Você pode chamar um amigo para jogar online ou aproveitar o parceiro controlado pela Inteligência Artificial do game. O detalhe incômodo é que a parceria não vale para o modo história e sim para, basicamente, uma tela cheia de inimigos entre outros minigames.

De uma forma geral, Ninja Gaiden Sigma 2 está bem satisfatório e segue a história do ninja Ryu com a classe esperada para esse game. ■





A voluptuosa Rachel está de volta



PS3

Fabricante	Team Ninja
Distribuidora	Tecmo
Gênero	Ação

+18	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Sangue, Violência, Nudez parcial, Temas sugestivos	9.0	8.0	8.0	8.5



Sangue, tiros, pancadaria!

WET

Prepare-se para muita ação do início ao fim





Pegue Devil May Cry, junte com Lara Croft, ponha um pouco de Max Payne e um "quê" de Quentin Tarantino, o resultado disso tudo é WET! A palavra em inglês, Wet, significa molhado, úmido, mas também é uma gíria para o mundo do crime que significa assassinato de aluguel; um "wetwork" é um trabalho o qual o assassino vai "molhar" as mãos de sangue. E sangue é o que mais se vê em WET.

AÇÃO PURA

Em WET você vai encarar a personagem Rubi, uma assassina que mais parece a Lara Croft do submundo que está pronta para acabar com a máfia chinesa usando diversos recursos, dando muitos tiros, cortando bandidos com sua espada e tudo recheado de momentos com o tradicional "bullet time" já consagrado em Max Payne ou na série de filmes Matrix. A primeira impressão é a de que se está jogando um filme dirigido por Quentin Tarantino por conta da violência exagerada.

TOMB RAIDER SANGRENTO?

A movimentação de Rubi é descaradamente inspirada em Lara Croft, até mesmo a proposta do game, de certa forma, é baseada em Tomb Raider. Mas isso não é tão desagradável assim visto outros problemas como o "bullet time" que mais atrapalha do que ajuda e os gráficos fracos demais para o console. O lado bom é que a trilha sonora é ótima e ajuda muito na imersão do game. E falando nisso a ação é frenética e se você gosta de sangue e muitos tiros, mas não está preocupado com preciosismos WET é o jogo! ■

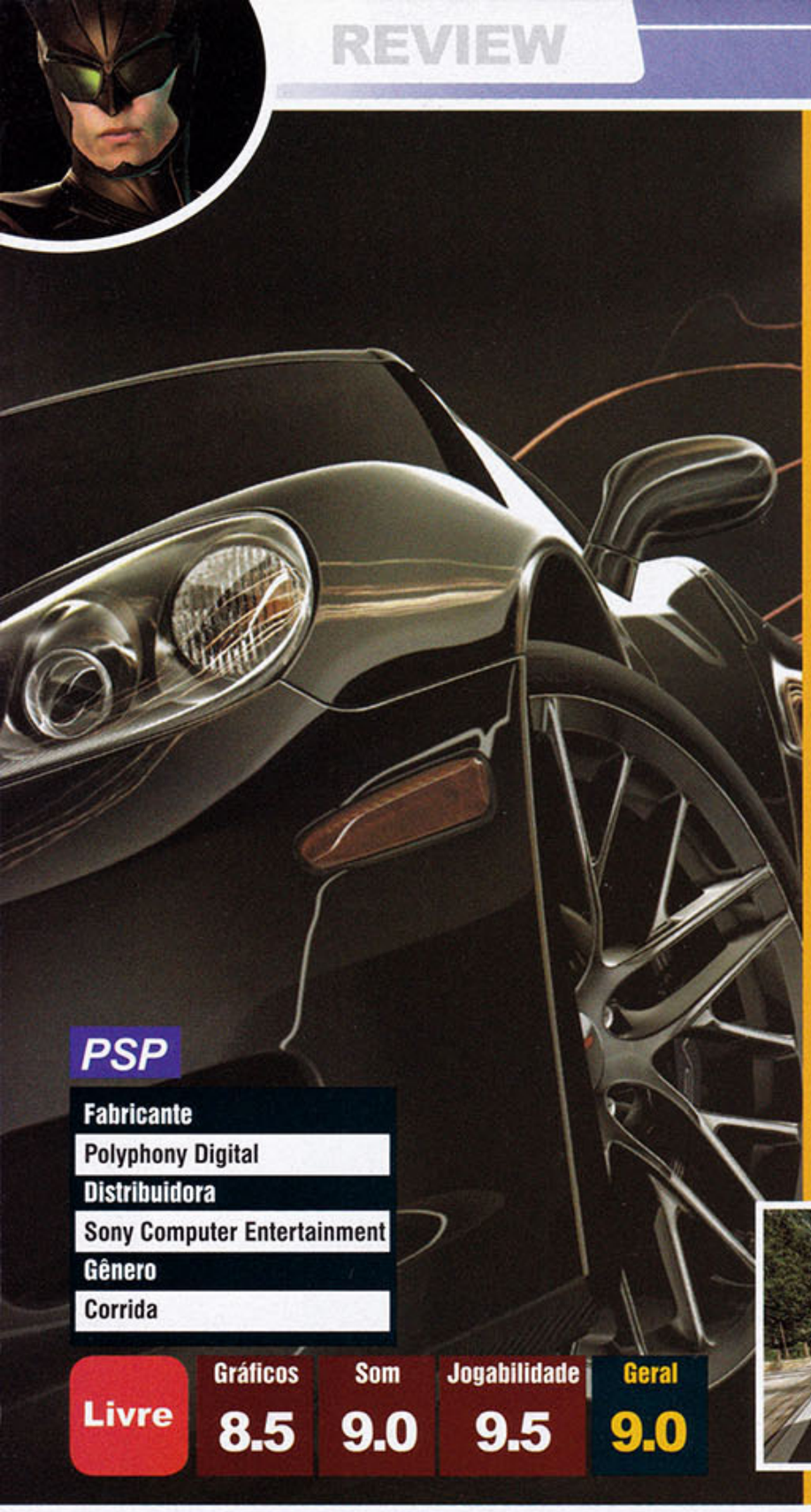




PS3

Fabricante	A2M (Artificial Mind and Movement)
Distribuidor	Bethesda Softworks
Gênero	Ação

+18	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Sangue e mutilação, Referência a drogas, Violência intensa, Conteúdo sexual, Linguagem inapropriada	7.0	9.0	7.0	7.5



Acelerando no portátil

GRAN TURISMO

A consagrada série Gran Turismo chega acelerando no portátil da Sony

Quando falamos em games de corrida, alguns títulos vem a nossa mente tão rápido quanto um carro acelerando na largada! Nessa corrida um dos primeiros lugares pertence ao rei da simulação, o Gran Turismo. Depois de excelentes títulos ao longo de sua história, chegou a hora de mais uma edição vencedora e dessa vez para o PSP. Ao perceber o que se tem nas mãos, não é para menos que se sinta feliz e satisfeito com cerca de 800 carros e cerca de 35 pistas. Isso tudo aliado a ótima qualidade de Gran Turismo é perfeito!

VICIANTE!

A primeira impressão é a de que não se consegue largar o PSP por conta da ânsia de abrir novas pistas, desbloquear mais e mais carros, enfim, as possibilidades são enormes. Alguns desafios propostos pelo game são bem semelhantes aos testes para tirar as licenças especiais do game GT4, só que mais "simples". Neles você já vai pegando a mão das pistas e dos carros que vão surgindo. A coisa chega a tal ponto que você se sentirá obrigado a passar horas jogando para conseguir todos os troféus de ouro e desbloquear tudo o que for possível.

CONSISTENTE

Outra peculiaridade que te faz ficar grudado na "telinha" é o fato do game possuir uma espécie de calendário. As horas jogadas, dentro do game, se transformam em dias de provas. Isso faz com que determinados acontecimentos só aconteçam no tempo devido. Pode-se dizer sem dúvidas que Gran Turismo PSP está muito bom e vai agradar os pilotos virtuais.





PSP

Fabricante	Distribuidora	Gênero
Polyphony Digital	Sony Computer Entertainment	Corrida

Livre	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
	8.5	9.0	9.5	9.0

Guerra de heróis

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 – FUSION

A reinvenção do sucesso

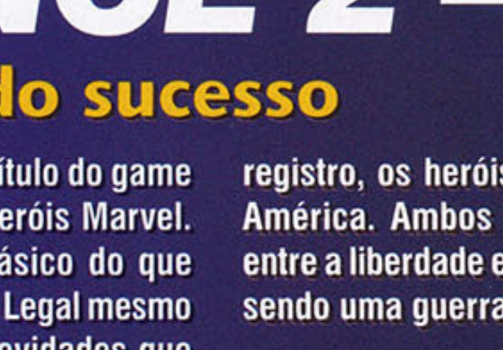
Sucesso foi o que o primeiro título do game alcançou entre os fãs dos heróis Marvel. Assim sendo, nada mais básico do que uma continuação para esse pacote. Legal mesmo é que temos aqui uma série de novidades que dão (quase) uma cara nova ao game. Saem as maldades típicas do Dr. Destino (Doctor Doom) e entra um outro pano de fundo, a Guerra Civil.

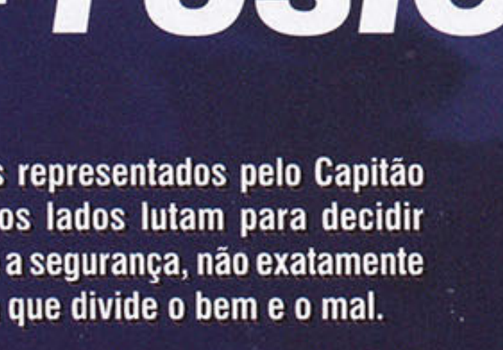
ÀS PORTAS DA GUERRA

Para quem nunca ouviu falar, "Guerra Civil" é um arco de histórias que tomou conta de quase todos os quadrinhos da Marvel. A trama retrata a guerra entre vários heróis que se colocaram em lados opostos a respeito do "Ato de Registro de Super-Humanos", que visa o cadastramento de todos os heróis uniformizados, obrigando-os a revelarem suas identidades secretas para o mundo. A favor do registro estão os heróis liderados por Tony Stark, o Homem de Ferro. Contra o registro, os heróis representados pelo Capitão América. Ambos os lados lutam para decidir entre a liberdade e a segurança, não exatamente sendo uma guerra que divide o bem e o mal.

DIVERSÃO PARA TODOS

A mecânica de Fusion é bem semelhante a X-Men Legends com a visão sendo superior e quatro heróis lutando ao mesmo tempo. No total são 24 personagens jogáveis, como Deadpool, Jean Grey, Sr. Fantástico, Hulk, Thor, Gambit, Mulher Invisível, Punho de Ferro, Homem-Aranha, entre muitos outros. Um detalhe bacana do game é que apesar de seguir basicamente o roteiro de Guerra Civil, o game não é totalmente fechado. Você tem certas liberdades que poderão levá-lo a finais diferentes dependendo do uso de determinados heróis. Reformulações e adições à parte, MUA2 – Fusion não é o melhor game do ano, mas diverte!







PS3 PS2 PSP

Fabricante	Distribuidora	Gênero
Vicarious Visions	Activision	Ação / RPG

+12 Violência, sangue e temas sugestivos	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
	8.0	8.5	8.0	8.0

É só baixar e jogar

BATTLEFIELD 1943

Combates eletrizantes, destruidores e totalmente online!

A produtora de games DICE lança Battlefield 1943, um jogo online que só é vendido por download na PlayStation Network. Fácil assim, você não terá de sair do sofá para adquiri-lo e nem se dar ao trabalho de inserir o Blu-Ray no PS3!

O game é uma melhora do primeiro título da série. A diferença está nos gráficos e sistema de jogo. Em Battlefield, você poderá escolher entre três classes de soldados em combate com até 24 jogadores simultâneos, pilotar diversos veículos, como tanques, aviões, jipes e ter acesso a um incrível arsenal de armas que promete muita destruição e explosões na tela.

Os gráficos são fantásticos e não ficam muito atrás de títulos como Battlefield: Bad Company. Em jogabilidade não há comandos complicados, tudo se resume a proteger-se e atirar. A colaboração com seu time será fundamental para vencer cada um dos desafios do game. Não se preocupe pelo fato de o jogo ser online, pois há diversos jogadores brasileiros e salas para você detonar com a galera.

COMPENSA O DOWNLOAD!

O game tem por volta de 500 MB e traz três mapas para jogar: Guadalcanal, Iwo Jima e Wake Island. Novos mapas e add-ons estão previstos para ser lançados online também. Battlefield 1943 é mais um título de sucesso para a franquia que já vendeu cinco milhões de cópias em todo mundo. ■





Muitos tiros online com Battlefield 1943



PS3

Fabricante	Distribuidora	Gênero
Digital Illusions CE	Electronic Arts	Tiro em Primeira Pessoa

+14	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Violência, Linguagem forte, Sangue	9.0	8.0	8.5	8.5

3 em 1!

WATCHMEN: THE END IS NIGH COMPLETE EXPERIENCE

Dois títulos e um filme para uma experiência completa



A adaptação dos quadrinhos estreou no semestre passado com o filme Watchmen e na mesma época saiu o game Watchmen: The End is Nigh. A promessa da Warner era prolongar a série com mais títulos, o que não deu muito certo, e finalmente chegamos a esse lançamento: Watchmen: The End is Nigh Complete Experience.

Para deixar bem claro, esse game é uma compilação do primeiro título Watchmen: The End is Nigh lançado para download e um segundo episódio Watchmen: The End is Nigh 2, inédito até então. Aproveitando que os dois seriam lançados juntos e para, de certa forma, fazer jus aos jogadores que já haviam comprado o primeiro título, o lançamento traz também o filme que foi para os cinemas.

A mecânica do jogo lembra muito o clássico Streets of Rage, seu objetivo é andar, dar porrada, resolver um quebra-cabeça aqui, outro ali. Não há como negar que depois de um tempo fazendo isso o jogo se torna meio maçante. Os gráficos são bons, nada que impressione muito, mas o que pesa mesmo são as cenas de história, e com o bom enredo o game consegue ficar bem mais interessante.





AGREGAR PARA VALORIZAR

Watchmen: The End is Nigh Complete Experience é um 3 em 1, jogo+filme+jogo, uma boa aquisição para os fãs da série e àqueles que gostaram do filme. Mas não pense que o "1" vale por 3, o que aconteceu aqui foi a necessidade de juntar tudo para se ter um bom produto. Os jogos não trazem nada de novo e nenhum grande desafio, o que conta mais aqui é estar por dentro de toda a trama da série Watchmen. ■



PS3

Fabricante	Distribuidora	Gênero
Warner Bros.	Warner Bros.	Ação

+18	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Sangue e Mutilação, Nudez, Linguagem forte, Violência	7.0	6.0	8.0	7.0









Yo Joe!

G.I. JOE: THE RISE OF COBRA

É hora dos Comandos entrarem em ação nos games

PSP
PS2
PS3

Fabricante	Distribuidor	Gênero
Double Helix	Electronic Arts	Ação

+14 Violência, Linguagem Inapropriada

Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
4.5	5.5	5.0	5.0

Aqui no Brasil os bonecos da Hasbro, conhecidos como Comandos em Ação, eram febre durante a década de 1980. As figuras de ação de soldados e veículos eram o terror dos pais, já que toda criança queria ter o seu próprio esquadrão! A linha ganhou até um desenho animado que também fez sucesso na TV. Anos se passaram e finalmente um longa-metragem chegou aos cinemas causando grande furor entre os fãs do brinquedo. E como não poderia deixar de ser, logo G.I. Joe - A Origem de Cobra, apareceu no mundo dos games.

O ANTIGO MAIS BONITO?

A última aventura dos "Joes" no videogame foi no antigo NES, antes eles tinham passado pelo Atari 2600, mas o que parecia ser bom não é tudo isso. As coisas não melhoraram muito de lá para cá. Claro que graficamente a coisa está mais grandiosa, mas a jogabilidade se resume ao bom e velho "Contra" da Konami em que você atira em tudo o que vê, enfrenta um "chefão" no final da fase e prossegue o jogo.

A TÍPICA ADAPTAÇÃO DO CINEMA

Você jogará com os Joes mais conhecidos, como Duke, Scarlett, Heavy Duty e Snake Eyes, mas ainda existem alguns desconhecidos como Gung-Ho e Shipwreck. Cada um tem sua habilidade própria (artilharia pesada ou demolição), além de movimentos especiais.
O game infelizmente cai no marasmo devido a sua repetição, mas não é só isso. O fato de ser uma adaptação só nos convence de que o game foi feito às pressas para acompanhar o lançamento do filme. Isso fez com que os gráficos ficassem mal acabados, a sonoridade é mais ou menos e a jogabilidade não é das mais geniais. A conclusão final é que G.I. Joe: The Rise of Cobra só vai agradar os antigos fãs dos brinquedos, e olhe lá. ■

Um clássico atemporal

WOLFENSTEIN

O retorno triunfal de Wolfenstein

O FPS (First Person Shooter, ou apenas Tiro em Primeira Pessoa) é um gênero consagrado entre os jogadores. Igualmente consagrado é o inventor da categoria: Wolfenstein. Doom inegavelmente popularizou a categoria, mas foi Wolfenstein 3D que começou tudo. Lá pelos idos de 1992, encarávamos o papel do espião William "B.J." Blazkowicz. Sua missão era eliminar uma série de nazistas enquanto tentava fugir de seu cárcere no castelo Wolfenstein. O game também tinha um toque de ficção científica, afinal enfrentar o próprio Hitler em uma armadura robótica cheia de metralhadoras só em videogames mesmo!

GUERRA SOBRENATURAL

A volta de "B.J." para combater os nazistas ganhou um elemento extra: o "Black Sun". Os soldados de Hitler procuram um artefato místico capaz de controlar a misteriosa Black Sun, e com ela virar os rumos da guerra. É aí que entra em ação o espião Blazkowicz. Você lutará com inimigos comuns e outros com poderes especiais. Para facilitar um pouco, seu arsenal é respeitável! Além das armas típicas do período da II Guerra, terá a sua disposição armas que disparam raios ou que transformam inimigos em pó. Você também terá acesso a um recurso que altera a dimensão chamado "Veil". Nessa dimensão você terá acesso a habilidades que são desbloqueadas ao longo do game.
Wolfenstein é repleto de ação e tem alguns erros e falhas incompreensíveis para um título desse porte. Apesar disso o game agrada bastante, mas poderia ter recebido um tratamento um pouquinho melhor. ■









PS3

Fabricante	Distribuidor	Gênero
Raven Software	Activision	FPS Tiro em Primeira Pessoa

+18 Sangue e Mutilação, Violência Intensa, Linguagem Inapropriada

Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
8.0	8.5	8.5	8.5

Prepare-se para o jogo

NBA LIVE 10

Pronto para arrasar nas quadras?

É notório que a série NBA Live não estava tendo muita sorte com os fãs nas últimas edições. Mas essa nova edição da franquia de basquete da EA prometeu e mostrou a que veio! O capricho para com o game foi tanto, que muitas vezes parece que você está vendo uma partida real.

A jogabilidade está bastante envolvente, mas não é tão simples de pegar logo de cara, é necessário um certo tempo de treino antes de se tornar um verdadeiro profissional das quadras. Parte do show é dado pela movimentação dos jogadores. Quando falamos que às vezes parece uma partida real, não foi à toa. Os jogadores são ágeis e fluídos, bastante diferente dos outros games da série. O esquema de lançamento também recebeu um diferencial em relação aos games anteriores. Agora tudo depende de como está a situação em volta do atleta.

PONTO PARA A EA!

Logo na apresentação do game você já é inserido com total vivacidade no universo do basquete virtual. Todo o clima do game já lhe deixa mais a vontade para experimentar todos os tipos de jogada. As narrações também são ótimas. Os lances mais interessantes são comentados de forma bem real. As comemorações são bem convincentes e também remetem ao realismo dos jogos da NBA. Ainda nessa área, a modelagem dos jogadores está excelente! A trilha sonora não fica por menos, são músicas de Snoop Dogg, Beastie Boys, De La Soul, entre outros. Resumindo, NBA Live 10 é divertido e ponto! ■







PSP
PS3

Fabricante	Distribuidor	Gênero
EA Canada	Electronic Arts	Esporte

Livre	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
	9.0	8.0	8.5	8.5

Ação realista

OPERATION FLASPOINT: DRAGON RISING

Prepare suas armas para uma verdadeira guerra

Se você é daqueles que gosta de curtir um jogo de guerra ao estilo Rambo, ou seja, pegar a arma e sair atirando em tudo que vê pela frente enquanto corre feito louco pelo cenário, então é melhor nem tentar jogar Dragon Rising. Esse FPS tem como característica principal a simulação, o tiroteio desenfreado não vai levá-lo a lugar algum.

Bem, então muita gente vai pensar que a liberdade é limitada e não se pode fazer nada além do que o game determina. Nada disso, a liberdade é plena e você tem que escolher o que fazer. As missões tem sua prioridade, o resto é com você.

GIGANTE PELA PRÓPRIA NATUREZA

OF: Dragon Rising tem um estilo em que o jogador controla os aspectos mais profundos da batalha. Dos veículos a serem utilizados, até a forma de ataque aos inimigos. Um dos aspectos que dão vida a Flashpoint é o alto realismo. Esqueça as caixas de primeiros socorros perdidas pelo cenário para se recuperar da saraivada de tiros que você levou. Agora um kit médico faz às vezes. Se você estiver no local errado, na hora errada, pode levar uma bala perdida e morrer sem nem saber o que aconteceu. A ilha onde o game se passa tem centenas de quilômetros reais. As áreas são basicamente livres para você se locomover a vontade. Outro item interessante é a visão que utiliza técnicas de documentários bélicos. A câmera por vezes treme, mostra ângulos nada favoráveis e até perde o foco. Realista também é o som do game. Com um belo sistema de som em sua casa, a guerra estará lá! ■







PS3

Fabricante	Distribuidor	Gênero
Codemasters	Codemasters	FPS / Guerra

+18	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
Sangue, Violência, Linguagem Inapropriada	9.0	9.0	9.0	9.0



Sabe aquela ajudinha esperta a qual você digita um código "mágico" e consegue tudo que você queria fazer no jogo, ou então uma dica muito interessante que vai te fazer avançar no game? Aqui você encontra tudo isso. Pode ficar despreocupado, pois suas horas de desespero e aflição sem conseguir avançar no jogo chegaram ao fim. Manda ver no truques!

ÍNDICE

Marvel: Ultimate Alliance 2 (PS3, PS2, PSP) 61
Section 8 (PS3) 61
Baja: Edge of Control (PS3) 61
Dirt 2 (PS3, PSP) 62
Patapon 2 (PSP) 62
The Beatles: Rock Band(PS3) 63
Batman: Arkham Asylum (PS3) 64
Sonic Riders: Zero Gravity (PS2) 65
Soul Calibur: Broken Destiny (PSP) 66
Guitar Hero 5 (PS3, PS2) 66

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2 (PS3, PS2, PSP)

Lista completa de Cheats

Atenção: Ao usar os códigos a opção "salvar o jogo" será desabilitada.
Use o D-pad para entrar com os seguintes cheats durante o jogo:
Abrir os Vídeos - (Use no Main Menu) ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, START
Abrir os Skins - ↑, ↓, ←, →, ←, →, START
Abrir os Powers - ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, START
Abrir os Heróis - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, START
Summon Fusion - →, →, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, START
Abrir os Dossiers - (Use no Main Menu) ↓, ↓, ↓, →, →,←, ↓, START
GM - ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, START
Abrir os Diários - (Use no Main Menu) ←, →, →, ←, ↑, ↑, →, START
Abrir o Hulk - ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, START
Abrir Jean Grey - ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, START
Abrir o Thor - ↑, →, →, ↓, →, ↓, ←, →, START

Personagens

Para abrir os personagens abaixo, cumpra os objetivos descritos.
Hulk - Pegue todas os 5 Gamma Regulators
Jean Grey - Pegue todos os 5 M'Kraan Shards
Thor - Asgardian Runes
Ms. Marvel - Termine o Level NYC
Deadpool - Termine o Level D.C.
Iron Fist - Escolha o lado "Rebel" quando houver a escolha
Songbird - Escolha o lado "Register" quando houver a escolha

Bônus em equipes

Monte equipes baseadas nos quadrinhos para conseguir os seguintes bônus:
+15% Max Stamina - X-Men (Ice Man, Storm, Wolverine, Gambit ou Jean Grey)
+35% Fusion Gain - Quarteto Fantástico (Mr. Fantastic, Human Torch, Thing, Invisible Woman)
+5% Damage - Mulheres Fatais (quatro mulheres na equipe)

Respostas do Trívia Game

Aqui estão as respostas (em ordem) para o trívia minigame na Stark Industries HQ:

1. Steve Rogers
2. Daredevil
3. Max Dillon
4. Kinetically charged
5. Wonder Man's brother
6. A gamma ray explosion
7. Fly
8. Breathe in space
9. Susan Storm
10. Jetpacks
11. An experiment
12. Scorcher
13. Phineas Mason
14. Whirlwind
15. A rich industrialist
16. Anthony Edward Stark
17. Espionage experience
18. Frozen in ice
19. A lawyer
20. Remy LeBeau
21. A schoolyard fight
22. Create force fields
23. Alcoholic
24. Black Widow
25. Bravo Team
26. Electro
27. Damage Control
28. Super Soldier serum
29. Ben
30. Wisecracks
31. James
32. Adamantium
33. Cosmic radiation
34. Tribal elder
35. Plane crash





SECTION 8 (PS3)

Itens Promocionais

Selecione "Dropship" no Main Menu e entre com os seguintes códigos (use os mesmo códigos para desabilitar):
13374877 - Black Widow pistol
17013214 - Captain's Armor
68432181 - Chrome Assault Rifle



BAJA: EDGE OF CONTROL (PS3)

Desabilitar a Colisão de Veículos

Acesse o menu de cheats do jogo e insira o código: GHOST

Abrir tudo!

Para acessar todo o conteúdo do game automaticamente, acesse o menu de cheats e insira o código: SHOWTIME

Todas as peças

Para abrir todas as partes dos veículos do jogo vá no menu de cheats e insira o código: SUPERMAX.



DIRT 2 (PS3, PSP)

Carros

Para abrir os seguintes carros vença as corridas abaixo:
Colin McRae R4 - Vença a X-Games Europe
Dallenbach Special - Vença a Trailblazer World Tour
Ford Escort MKII - Vença todos os eventos X-Games
Ford RS200 Evolution - Vença o Rally Cross World Tour
MG Metro 6R4 - Vença todos os eventos X-Games
Mitsubishi Lancer Evolution X - Vença o X- Games Asia
Mitsubishi Pajero Dakar 1993 - Vença o Raid World Tour
Subaru Impreza WRX STi - Vença o X-Games America
1995 Subaru Impreza WRX STi - Vença o Colin McRae Challenge
Toyota Stadium Truck - Vença o Landrush World Tour







PATAPON 2 (PSP)

Item Lordly Hairpiece

Termine o Demo de Patapon 2 Demo para abrir este item único no Patapon 2 completo. Você terá de abrir o save game do Demo no jogo completo para adquiri-lo.

Itens bônus com o Save File

Nota: Você precisa ter um save file do primeiro Patapon e alguns itens adquiridos durante o jogo. Na fase Tochira beach (primeira fase) você achará um baú de tesouro, destrua-o e você pegará uma peça do seu inventário do primeiro game.
A escolha da peça é aleatória.

Minigames

Para abrir os minigames do jogo basta fazer o descrito abaixo:
Minigame da árvore - Complete a fase "Training: Juju Jungle Course"
Minigame da montanha - Complete a fase "Training: Nanjaro Hill Course"
Minigame da planta - Vença a chefe Centura no Level 3 (Missão 9-2)
Minigame do sino - Complete a Missão 14
Minigame da água - Vença o chefe Manboth no Level 3 (Missão 18-2)
Minigame Blacksmith - Vença o chefe Manboroth no Level 3 (Missão 20-2)
Minigame da cozinha - Vença o chefe Phoeniti no Level 3 (Missão 24-2)

Milagres

Para fazer os milagres, execute a sequência: DON, DON DON, DON DON. Abaixo a lista de milagres que você pode conseguir no game:
Milagre de Ataque - Vença o chefe Dragon Majidonga no Level 3
Milagre da Neve - Complete a missão Watchtower e duas Missões de Karmen
Milagre de Defesa - Vença o chefe Darachura no Level 3
Milagre do Terremoto - Vença a Living Fortress Cannodears no Level 3
Milagre da Chuva - Complete a missão Mushroom shroom shroom Nyokiri Swamp
Milagre do Temporal - Vença o God General do Staff Hookmen
Milagre do Furação - Complete a missão Mystery of the Desert's Sandstorm

Nunca perca Ka-Ching

Essa é uma dica bem simples que te ajudará a evitar desperdícios: salve o jogo antes de uma missão ou minigame, caso você perca volte ao menu e carregue o último save.

Conseguindo Demon Bones

Jogue a missão 7 (o pássaro Motititi) e vença-o até o level 5. Evolua seus Patapons para Menyokki e equipe-os com armas que fazem o inimigo dormir. Fique atento para escolher armas que causam pouco dano também, quanto mais a criatura sobreviver mais ossos ela soltará. Ao alcançar o level 15 ela começará a soltar armas raras também, entre duas ou três batalhas.

Key Items

Os itens a seguir podem ser encontrados conforme descrito:
Mapa de Mudstained Map - Mate Zubatto na Mt. Gonrock
Soft Lithograph - Mate Zugagang no Level 3
Unopenable Box - Mate Pekkora em Bryun Snowfields
Sealed Scroll - Mate alguns Yumimens em Sokshi Gate
Square Wheel - Após a luta com General "Hukmen", destrua a pequena cabana no final
Mater Sprout - Mate Dodonga no Level 1



THE BEATLES: ROCK BAND (PS3)

Fotos bônus

Volte todas as telas até a tela inicial (onde aparece PRESS START) e entre com o seguinte código (usando o controle de guitarra ou bateria) para abrir as fotos bônus: AZUL, AMARELO, LARANJA, LARANJA, LARANJA, AZUL, AZUL, AZUL, AMARELO, LARANJA.
Para ver as fotos, vá em Bonus Photos na galeria do Story Mode. O código deve ser feito rapidamente e você ouvirá um som se tudo der certo.

Música "The End"

Para abrir a música "The End" do Abbey Road basta terminar o game no Story Mode.

Todas as fotos

O jogo tem no total 108 fotos para serem abertas. Para visualizá-las, basta ir na galeria do Story Mode (Photo Gallery). Há várias maneiras de abri-las, aqui vai a lista do que você deve fazer:
No Story Mode você abrirá fotos ganhando estrelas. Conseguindo três estrelas na música abre uma foto. Ao conseguir cinco estrelas, outra foto será aberta. Ao completar um capítulo do Story Mode e conseguir pelo menos três estrelas para todas as músicas você abrirá outra foto.
Vencendo os Challenges abaixo com o número total de estrelas você abrirá mais fotos:
The Cavern '63 - 20 estrelas
The Ed Sullivan Show '64 - 20 estrelas
Shea Stadium '65 - 25 estrelas
Budokan '66 - 25 estrelas
Abbey Road '66-'67 - 30 estrelas
Abbey Road '67-'68 - 30 estrelas
Abbey Road '68-'69 - 35 estrelas
Apple Corps Rooftop - 30 estrelas
Há ainda duas fotos secretas que podem ser abertas ao completar o Capítulo 8!

Prêmios (Segredos)

Colete fotos ao jogar no Story Mode e Challenges para abrir os Prêmios (Prizes). Eles poderão ser vistos na galeria do Story Mode.
1 Foto - The Beatles Christmas Record
11 Fotos - Segredo 2
31 Fotos - Segredo 3
51 Fotos - Segredo 4
71 Fotos - Segredo 5
90 Fotos - Segredo 6

Challenges (Desafios)

Ao terminar um capítulo no Story Mode um novo Challenge será aberto. No Challenge Mode seu objetivo é conseguir o máximo de estrelas possíveis em todas as músicas - Consiga 5 estrelas em todas as músicas para abrir mais fotos! Abaixo a lista de todos os desafios:
The Cavern '63 - Complete o Capítulo 1 no Story Mode
The Ed Sullivan Show '64 - Complete o Capítulo 2 no Story Mode
Shea Stadium '65 - Complete o Capítulo 3 no Story Mode
Budokan '66 - Complete o Capítulo 4 no Story Mode
Abbey Road '66-'67 - Complete o Capítulo 5 no Story Mode
Abbey Road '67-'68 - Complete o Capítulo 6 no Story Mode
Abbey Road '68-'69 - Complete o Capítulo 7 no Story Mode
Apple Corps Rooftop - Complete o Capítulo 8 no Story Mode

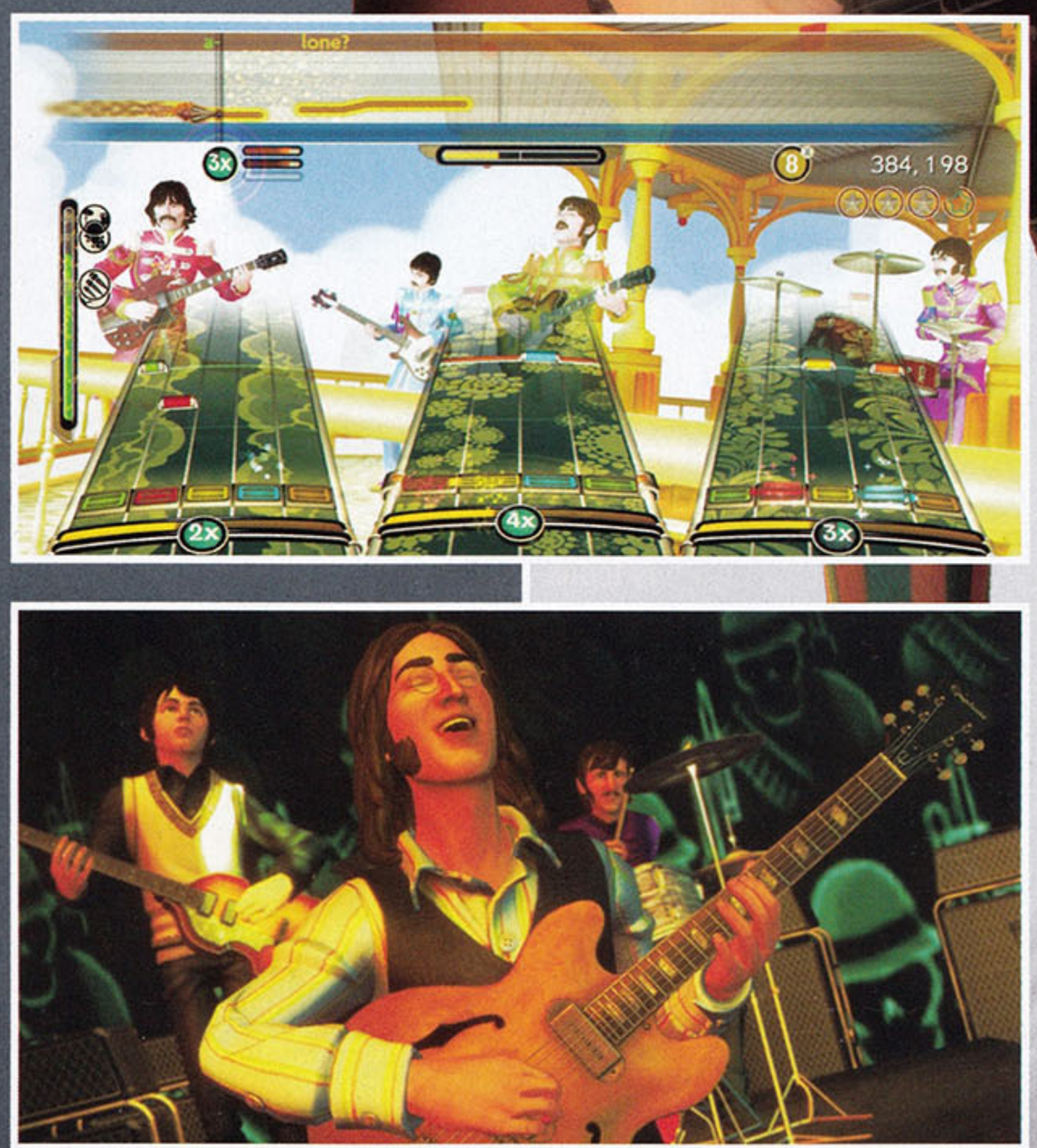
Vídeos

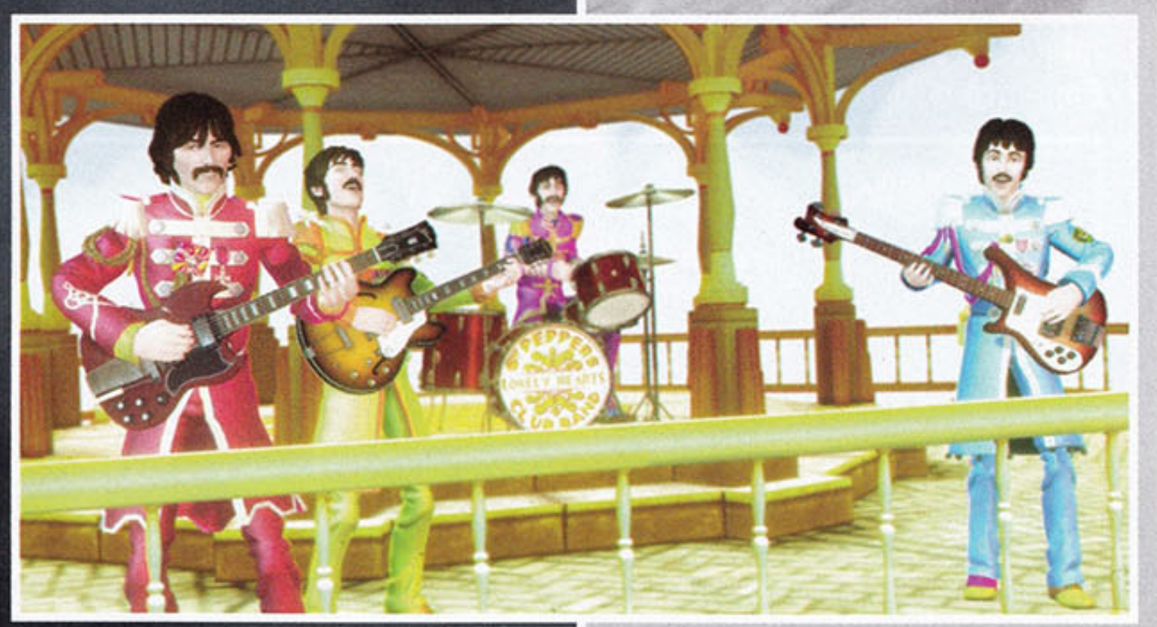
Jogue no Story Mode para abrir vídeos que podem ser vistos no Story Mode Movie gallery. Para abrir os vídeos:
Vídeo da Intro - Comece o Story Mode
Vídeo do Capítulo 1 - Termine o Capítulo 1 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 2 - Termine o Capítulo 2 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 3 - Termine o Capítulo 3 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 4 - Termine o Capítulo 4 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 5 - Termine o Capítulo 5 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 6 - Termine o Capítulo 6 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 7 - Termine o Capítulo 7 no Story Mode
Vídeo do Capítulo 8 - Termine o Capítulo 8 no Story Mode
Vídeo Outtro - Termine o Story Mode

Instrumentos Brilhantes

Ganhando Achievements / Trophies você abrirá versões alternativas dos instrumentos do game:
Prata - Ganhe 15 Achievements / Trophies
Ouro - Ganhe 30 Achievements / Trophies
Platinum - Ganhe 50 Achievements / Trophies









BATMAN: ARKHAM ASYLUM (PS3)

Armored Batman

Termine o Story Mode para abrir o Armored Batman no Challenge Mode. O Armored Batman tem um pouco mais de saúde e força que o Batman normal. Você poderá acessá-lo antes de começar de um Challenge.

Joker Challenge

Essa dica depende de você ter uma conta na PSN e uma boa conexão banda larga.
O Coringa (Joker) pode ser baixado gratuitamente na PlayStation Store (Game Add-On). A atualização tem aproximadamente 180 MB. Assim que terminar o download o Coringa estará disponível como personagem jogável no Challenge Mode. Você poderá completar todos os Challenges mas não haverá nenhum troféu extra por jogar com ele.

Challenges Extras

Para abrir desafios adicionais você deverá jogar no Story Mode. Muitos Challenges são abertos por achar certos Riddler Trophies. Abaixo listamos todos os Challenges e os Riddler Trophy que abrem eles.

Shock and Awe - Encontre o Riddler Trophy para Botanical Gardens Riddle # 24
Survival Tactics - Encontre o Riddler Trophy para Caves Riddle # 20
Rumble in the Jungle - Encontre o Riddler Trophy para Caves Riddle # 9
Invisible Predator - Encontre o Riddler Trophy para Arkham Island, West Riddle #9
Intensive Treatment Extreme - Encontre o Riddler Trophy para The Penitentiary Riddle# 8
Silent knight (Extreme) - Encontre o Riddler Trophy para Botanical Gardens Riddle # 29
Sewer Bat Extreme - Encontre o Riddler Trophy para Intensive Treament Riddle # 30
Record Breaker (Extreme) - Encontre o Riddler Trophy para Caves Riddle# 19
Shock and Awe (Extreme) - Encontre o Riddler Trophy para Medical Riddle # 28
Survival Tactics (Extreme) - Encontre o the Riddler Trophy para Mansion Riddle # 29
Rumble in the Jungle (Extreme) - Encontre o Riddler Trophy para Caves Riddle #23

Câmera de Ação

Quando estiver equipado com o Batarang, Batclaw ou Multibatarang você pode ativar uma câmera que segue o projétil, basta segurar L1 e atirar com R2.

Troféu "Night Glider" (Achievement / Trophy)

Escale até a parte mais alta da Arkham Mansion em Arkham East (torre do relógio) e plane de lá para conseguir o Night Glider Achievement / Trophy (voe por 100 metros).

Supercombo

Quando estiver lutando com um Titan e um grupo de capangas, deixe o Titan desorientado e pule em suas costas para usá-lo como máquina de porrada nos outros inimigos. O total do seu combo aparecerá quando você não estiver acertando mais nada.

Joker's Take-Down

A base para o Challenge mode sãos os itens conseguidos pelos seus upgrades no Story Mode. O Coringa não tem nenhum upgrade aplicável, mas a cada cinco combos consecutivos eles poderão executar um takedown (Triângulo + Círculo juntos) no inimigo.
O takedown é sempre randômico e há umas três ou quatro animações diferentes. O ataque é muito útil e desabilita o inimigo permanentemente.

Troféu Catch! (Achievement / Trophy)

Você terá de pegar seu próprio Batarang para o troféu Catch! Para isso, siga para fora do prédio e controle-o para que ele volte pra você tendo feito um grande arco após lançá-lo, isso abrirá o troféu.

Troféu Freeflow Perfection (Achievement / Trophy)

Antes de tentar esse troféu você terá de ter o Batman com todos os upgrades e todos os combo abertos. Você conseguirá ele facilmente nos últimos rounds do primeiro Challenge, Intensive Treatment. Basta realizar todos os movimentos seguintes em um único combo (sem levar porrada, bloquear ou sair do combo).
Nota: Você pode desviar de golpes quantas vezes que for preciso para manter seu combo em andamento.
Punch
Stun
Evade
Counter
Throw
Instant Takedown
Ground Takedown
Após executar os golpes acima, use alguns Punches para alcançar o multiplicador 5x e dê um Throw. Aplique mais uns Punches e Evade se for preciso, quando puder use o Instant Takedown. Antes de usar um Ground Takedown para completar o combo, use alguns Batarangs para acertar qualquer um que estiver próximo – quando estiver tudo limpo em volta, vá para o Ground Takedown e complete o combo perfeito!

Homenagem do Espantalho

Na primeira entrevista com o Espantalho (Scarecrow) a fita mostra os nomes "Dr. Murphy" e "Dr. Combs." Essa é uma referência a Cillian Murphy, o ator que interpretou o personagem em Batman Begins, e Jeffrey Combs que atuou como o personagem em The New Batman Adventures.

O Cadáver Perdido

Após resolver o enigma de Ra's Al Ghul no escritório do Dr. Young, olhe a marca no pé do cadáver pendurado para fora do necrotério. Volte lá bem depois (após terminar o jogo, por exemplo) e o cadáver terá sumido! Muito curioso.

Arkham's Website

Quando estiver andando (ou correndo) pelos corredores da unidade médica você ouvirá uma voz que anuncia um endereço de internet: www.ArkhamCare.com. Se você digitar o endereço no seu navegador terá acesso ao site do Asilo Arkham, com tudo que









você quis saber sobre ele! (menos os preços). Vá no link EMPLOYEE LOGIN e use o seguinte ID: 123456712. Você terá acesso ao e-mail e outros documentos.

Finais Alternativos

Após terminar o jogo e ver todos os créditos, você terá apenas visto um dos finais possíveis. Ao todo são três e eles parecem ser randômicos, sem nenhuma ligação com o quanto você completou o game. Os três são:

- O braço de Bane emerge na água e pega o recipiente com a fórmula Titan
- O braço de Killer Croc emerge na água e pega o recipiente com a fórmula Titan
- O braço do Espantalho emerge na água e pega o recipiente com a fórmula Titan

A Crônica Final do Enigma de Arkham

Após completar 23 dos 24 marcadores da Crônica de Arkham (Chronicle of Arkham Riddle) você terá de ir atrás da última. A chave do enigma é o diretor, que você viu pela última vez na sala de controle de segurança (Security Control Room). Siga para essa sala na Penitenciária e entre na pequena area central do escritório. Olhe para o chão onde há diversos riscos e escrito "BATMAN." Use o Detective Mode e faça uma varredura do ambiente para conseguir a Crônica Final.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY (PS2)

Personagens para a Team Sonic

Os seguintes personagens e modos podem ser abertos durante o modo Team Sonic's Story: Cream the Rabbit (personagem), Rouge the Bat (personagem), Shadow the Hedgehog (personagem), World Grand Prix (modo).

Recompensas no Babylon Story

Ao terminar o Babylon Story os seguintes personagens e pistas serão abertos: 80's Boulevard (pista), 90's Boulevard (pista), Blaze (personagem), Eggman (personagem), SCR-GP (personagem) e Silver (personagem).

Vídeos

Para abrir novos vídeos: dois podem ser abertos completando o Babylon Story, enquanto o terceiro pode ser aberto completando o Heroes Story.

Mission Mode

Após completar todas as missões do game você abrirá os seguintes personagens: Amigo, Billy Hatcher, and Nights.

Chaos Emerald Gear

Para conseguir a Chaos Emerald Gear você terá de conseguir o rank mais alto no Story Mode.

MAG Gear

Para consegui-la, complete cada uma das missões no Story Mode.

Magic Broom

Para conseguir essa peça, termine o Hero Story por completo.

Angel and Devil Outfits

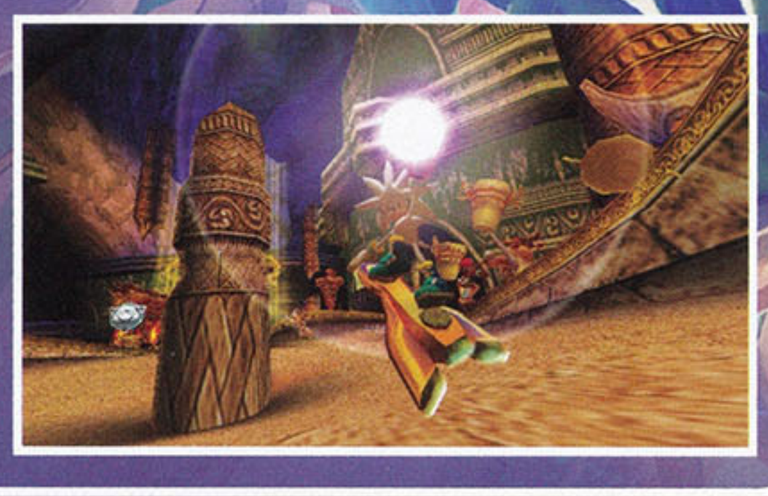
Para conseguir as roupas de Angel and Devil complete a Babylon Rogue's Story pelo menos uma vez por completo.

Races

Para abrir as corridas, termine os seguintes modos:

Astral Babylon - Vença o Babylon Story
Crimson Crater - Vença o Crimson Crater no Babylon Story
Gigan Device - Vença o Gigan Device no Babylon Story
MeteorTech Sparkworks - Vença o MeteorTech Sparkworks no Babylon Story
Mobius Strip - Vença o Babylon Story
Nightside Rush - Vença o Nightside Rush no Babylon Story
Security Corridor - Vença o Heroes Story
Snowy Kingdom - Vença o Snowy Kingdom no Babylon Story
Tempest Waterway - Vença o Tempest Waterway no Babylon Story









SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY (PSP)

Honors

Para abrir as honors abaixo faça o indicado:

Daybreak - Vença todas as missões do Chapter 2 no modo The Gauntlet

Elation of Chance - Execute um Throw Escape

First Gate - Jogue no modo The Gauntlet

Hidden Fierceness - Execute um a Throw

Innocent Artist - Crie um lutador sem nenhum equipamento e roupa

Loser's Lament - Vença com Ring Out

Painted Illusion - Tire uma foto / use frames de decoração e diferentes backgrounds no modo Creation

Waking Art - Crie um lutador no modo Creation

Black Sword Valor - Execute a combinação de 30 Side Dash Counters e Back Dash Counters

Chosen Child - Execute um Just Impact

End of Tests - Veja o final do Chapter 34 (Finale) no modo The Gauntlet

Expert Dancer - Execute um combo com 7+

Fearful Hero - Termine o Trial of Defense com mais de 2,400,000 pontos.

Fierce Blade - Execute 5 Side Dash Counters e Back Dash Counters em uma única luta

Hidden Fierceness - Execute um Throw

Iron Soldier - Bata no inimigo 5 vezes contra a parede

Passionate Artist - Tire 5 fotos durante uma sessão no modo Creation

Ranging Dash - Termine o Trial of Attack com mais de 1,600,000 pontos

Armas

Há uma arma para cada estilo de luta que pode ser aberta. Consiga-a completando o Trial of Attack ou o Trial of Defense com um personagem que tenha o estilo de luta da arma desejada.

A espada Broken Destiny pode ser adquirida ao final do modo The Gauntlet.

Armaduras

Faça o pedido para conseguir as peças indicadas abaixo:

Bandana - 50 títulos no Gather

Deer Head - Complete o modo The Gauntlet

Eye Patch - 50 títulos no Gather

Griffin - Complete o modo The Gauntlet

Japanese Eye Patch (feminino) - 50 títulos no Gather

Kittymeow Head - Complete o modo The Gauntlet

Komusou - 50 títulos no Gather

Minotaur - Complete o modo The Gauntlet

Prayer Beads - 50 títulos no Gather

Tengu Mask - 50 títulos no Gather

Tiger Lily Armor - 50 títulos no Gather

Werewolf - Complete o modo The Gauntlet







GUITAR HERO 5 (PS3, PS2)

Lista de Cheats

Entre com os seguintes códigos no menu de cheats do game para conseguir os efeitos descritos:

VERDE, VERDE, VERMELHO, VERMELHO, AMARELO, AZUL, AMARELO, AZUL - Notas em Slide

AMARELO, VERDE, VERMELHO, AZUL, AZUL, AZUL, AZUL, VERMELHO - Auto kick

VERMELHO, VERMELHO, AZUL, AMARELO, VERDE, VERDE, VERDE, AMARELO - Instrumentos aéreos

VERDE, VERDE, AZUL, VERDE, VERDE, VERDE, AMARELO, VERDE - Notas em hammer-ons e pull-offs

VERDE, VERDE, VERMELHO, VERMELHO, AMARELO, VERMELHO, AMARELO, AZUL - Contest winner 1

AMARELO, VERDE, VERMELHO, VERDE, AMARELO, AZUL, VERDE, VERDE - Focus mode

VERDE, VERMELHO, VERDE, VERDE, AMARELO, VERDE, VERDE, VERDE - Modo Clean screen (sem HUD)

VERDE, VERMELHO, AMARELO, AMARELO, AMARELO, AZUL, AZUL, VERDE - Personagens Invisíveis

AMARELO, AMARELO, AZUL, VERMELHO, AZUL, VERDE, VERMELHO, VERMELHO - Modo Performance

AZUL, AZUL, VERDE, VERDE, VERMELHO, VERDE, VERMELHO, AMARELO - Abrir todos os personagens

Personagens Especiais

Complete as músicas abaixo para abrir o personagem indicado:

Carlos Santana - Complete a "No One To Depend On (Live)"

Johnny Cash - Complete a "Ring of Fire"

Kurt Cobain - Complete a "Smells Like Teen Spirit"

Matt Bellamy - Complete a "Plug in Baby"

Shirley Manson - Complete a "I'm Only Happy When It Rains"

Casa de Shows (Venue)

Para abrir a tela Wormhole (do modo Quickplay), consiga o multiplicador 4X por 50 segundos na música "Play That Funky Music" como guitarrista na Sideshow venue.







SAGA CREPÚSCULO

TUDO O QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE O ROMANCE ENTRE ISABELLA E EDWARD

www.universoeditorial.com.br















Universo Editorial

E você ainda pode completar sua coleção MegaPôster

Até quando durar o estoque

102 SUPER DETONADOS



REVISTA ELETRÔNICA COM DEZENAS DE JOGOS DETONADOS PARA VOCÊ DAR UM BASTA NO GAME OVER

www.universoeditorial.com.br



E você ainda pode completar sua coleção Megagames PlayStation Detonados

Até quando durar o estoque

Retro AVENGERS

Em prol da cultura *gamer*

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com