

ESPECIAL

NEWS

ANÁLISES

ENTREVISTA

PlayStation



ANO 7 - Nº39
9,99
R\$



PREPARE-SE SOLDADO!

BATTLEFIELD 3

A nova geração dos jogos de guerra

+3 Detonação em dose tripla!

DUKE NUKEM FOREVER



ALICE: MADNESS RETURNS



FEAR 3



A praticidade em suas mãos!!!



loja.universoeditorial.com.br

**Conheça nossa
loja virtual**



Vanguarda

Mais uma E3 se passou e o mundo dos aficionados por games de todo o planeta miraram suas retinas para as grandes novidades do setor. A toda poderosa Sony saiu na frente, mais uma vez, e nos afagou com inúmeros projetos. O principal deles foi sem dúvida alguma, a apresentação do sucessor de seu portátil PSP, o PS Vita. Em nossa matéria Especial, desta edição, você encontra tudo que ocorreu na E3 de Los Angeles e quais suas consequências futuras. E posso concordar que teremos grandes jogos por aí!

Vale a pena conferir...

O esperado **Resistance 3** também está em nossas páginas com tudo que está por vir sobre este que pode ser considerado, o jogo do ano.

Claro que não podíamos deixar de lado os detonados. Três grandes jogos foram finalizados nesta edição. Confira o aguardadíssimo **Duke Nukem Forever** e todas as suas bizarrices; **Alice: Madness Returns**, o alucinante jogo da não tão graciosa Alice; além do assustador **F3.A.R.**

A Entrevista em jogo está belíssima em todos os sentidos da pa-

lavra, pois conseguimos uma exclusiva com a linda e fatal **Lara Croft**, nos contando um pouco sobre seu futuro game e sua vida. E, com certeza, muitas informações sobre o universo dos jogos da Sony, como o aguardado **Battlefield 3**, muitas análises e tudo que você quer saber sobre os jogos da atualidade.

Um grande abraço e até a próxima!



Detonados



32

Duke Nukem Forever
Após mais de uma década, todas as fases do grandalhão e suas peripécias



40

Alice: Madness Returns
Alice, mortal e assustadora, totalmente renovada e revigorada



50

F3.A.R.
Do início ao fim! Sangue, tiro, gritos e criaturas paranormais

Play Cartas	04
Lata do Lixo	05
World News	06
Linha de Frente	10
Túnel do tempo	66

Esse Promete	
Resistance 3	14
Um dos mais promissores jogos de tiro, apresenta um homem contra a implacável ameaça alienígena	

Preview	
Dead Island	18
Um paraíso tropical repleto de zumbis	

Fifa Soccer 12	20
Electronic Arts promete uma revolução futebolística	

Battlefield 3	22
A nova geração dos jogos de guerra	

F1 2011	24
Uma experiência de jogo ainda mais realista	

Ghost Recon: Future Soldier	25
A popular série de ação tática promete uma renovação	

Especial	
E3 e suas projeções!	26
A maior feira de games do planeta apresentou suas novidades e nós mostramos suas perspectivas	

Entrevista em jogo	30
Lara Croft, a linda e aventureira musa em um bate papo bem revelador!	

Review	
Duke Nukem Forever	58
O lendário personagem voltou com muito humor e violência	

Shadows of the Damned	60
Uma caótica aventura de terror e ação selvagem	

Dungeon Siege III	61
Uma nova experiência em um	

mundo onde cada decisão tem suas consequências

Transformers: Dark of the Moon	62
Autobots e Decepticons, a luta continua!	

Alice: Madness Returns	63
O retorno da violenta e carismática Alice	

Sniper: Ghost Warrior	64
Um FPS ambientado em uma tropical e selvagem ilha	

Call of Juarez: The Cartel	65
Uma jornada que irá levá-lo ao coração de Los Angeles	

E tem muito mais!
Acesse o novo blog da revista e confira muito mais conteúdo, informações complementares, novidades e muitos jogos. Para você ficar sempre por dentro de tudo que rola no mercado de jogos. Confira!
www.playstation.universoeditorial.com.br



Olá galera amante dos games! Este é o momento mais propício para um bate papo. Gosta de videogame, mas está com dúvida em determinado assunto? Ou quer fazer alguma crítica, sugestão ou qualquer outra coisa? Estamos à disposição! E se gosta de desenhar pode nos enviar sua criação que a publicamos. Tá esperando o quê?



Quero salvar meu jogo!

Olá equipe da Megagames PlayStation, peço a ajuda de vocês! Quando coloco os jogos em meu Play 3 eles tentam salvar automaticamente e aparece na tela a seguinte mensagem: "ERRO 8003051E" e o jogo não salva. Já tentei jogar no modo off-line, já excluí os saves (não consegui refazê-los) e não foi com apenas um jogo. Pesquisei na internet, no site da PlayStation e nada! As únicas coisas que consegui, foram: Jogo não vai salvar e dezenas de outras pessoas estão com o mesmo problema, e sem respostas. Não sei mais o que fazer, pois não sei se o meu HD foi pro "espaço" ou é apenas um pequeno problema. Imploro para que me ajudem! Desde já agradeço pela atenção e parabenizo toda a

equipe pela revista, que fica cada vez melhor e mais completa! Um grande abraço.

Antônio Simões Junior
Por e-mail

Fala Antônio! Primeiramente gostaríamos de agradecer os elogios e dizer que procuramos fazer uma revista melhor a cada dia, mas nada disso seria possível se não fossem vocês leitores nos encorajando. Vamos ao seu problema...

O ERRO 8003051E geralmente acontece quando há algum defeito de comunicação entre os dados do disco (Blu-Ray) e os dados do jogo gravado na HD do seu PS3. O motivo são arquivos corrompidos que impedem que haja essa comunicação, ocasionando no erro. Apesar de ser um problema bem comum, não existe uma solução definitiva para ele, pois depende do quanto sua HD está afetada e danificada. Uma das soluções seria apagar os arquivos do jogo e forçar o PS3 salvá-los do zero novamente, mas pelo que podemos entender o seu problema não é apenas com um único jogo, o que pode indicar que o problema com sua HD interna seja grave. Aconselhamos que você procure uma assistência técnica especializada para obter um diagnóstico preciso e uma solução para o problema. Boa sorte e torçemos para que consiga resolvê-lo o quanto antes. Abraço

Star Wars: Battlefront 3

Fala pessoal da Megagames PlayStation. Estou com a seguinte dúvida, estava fuçando na internet e acabei achando um jogo que parece ser muito "fera", chamado Star Wars: Battlefront 3. Mas não consegui achar informações sobre ele, pois cada site mostrava uma informação diferente. Queria saber de vocês qual a situação deste jogo? Ele já foi lançado? Bem, desculpe incomodar vocês e continuem assim com suas revistas sendo uma fera no assunto. Até mais!

Gabriel (Crash Bandicoot)
Por e-mail

Olá Gabriel, muito obrigado por seu contato. É meu amigo, infelizmente trata-se de um título ainda em aberto. Com informações totalmente

obscuras e sem uma confirmação exata de quando este título será lançado e se realmente será. Algumas informações dizem que ele possa ser apresentado durante a Comic-Con deste ano. Vamos aguardar! Até a próxima.

Rock Band

Caros amigos da Megagames PlayStation, espero que leiam isso! Vocês são a primeira revista de games que tenho e, com certeza, sou um freguês da pesada! Tenho vários jogos que queria detonar, mas no momento, gostaria que vocês me ajudassem com algumas dicas para o jogo Rock Band. Agradeço desde já! Um abraço a todos.

Murillo Euffasino dos Santos
Por e-mail

Olá Murillo, valeu por seu contato. Confira algumas dicas interessantes:

- Desbloquear instrumentos prata
Para deixar guitarras, baixos, baterias e microfones na cor prata, complete o Bônus Tour Mode em qualquer dificuldade utilizando o instrumento que quer deixar prata.

- Habilitar instrumentos dourados
Basta completar o Solo Mode em qualquer dificuldade utilizando o instrumento que deseja alterar a cor.

- Liberar instrumentos transparentes
Vá até o Hall of Fame daquele instrumento, como um baixista, por exemplo, se quiser deixar o baixo transparente.

Para comprar edições anteriores da Editora:

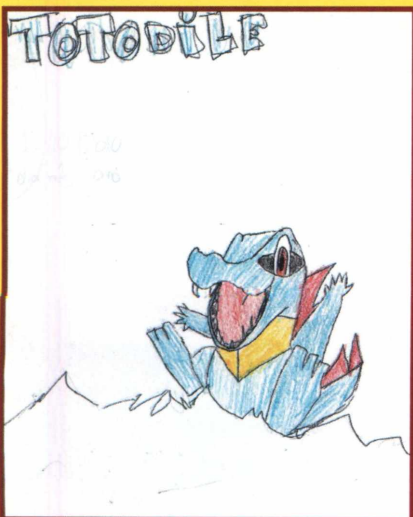
Site: www.loja.universoeditorial.com.br
Suporte: 55 (0xx11) 3791-6284 (São Paulo).
Demais localidades: 0800-729-9995
SAC: sac@universoeditorial.com.br

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

A Editora 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.

Pokémon

Nosso leitor Pedro Augusto Lepore, de São Paulo - SP nos enviou o desenho do Pokémon Totodile. Um Pokémon Crocodilo do tipo água e número 158. Diz-se que ele morde qualquer coisa, até mesmo o seu treinador precisa ter cuidado. Vem da mistura de Totó (nome dado aos cães), por se tratar de um Pokémon doméstico, com crocodilo. Sua mandíbula superdesenvolvida é capaz de triturar praticamente qualquer coisa. Alegre e brincalhão, às vezes chega a ser incontrolável.





Sabe aquele jogo que você comprou e estava na maior expectativa, mas jogou por várias vezes e nada. Ruim demais! E ficou com vontade de jogá-lo fora? Nesta sessão vamos mostrar algumas destas "grandiosas" peças.

Thor: God of Thunder

O Deus do choquinho!

Mais uma adaptação de filme totalmente fracassada. Trata-se de um jogo repetitivo e desprovido de qualquer tipo de elogio, podendo ser considerado com uma cópia barata. Jogar este jogo é um exercício de paciência. Os gráficos são medíocres na melhor das hipóteses. O controle é totalmente irregular. Se tiverem o azar de vê-lo nas prateleiras, lembre-se de evitar a todo custo, mesmo que seja um fã dos quadrinhos da Marvel. Este título é do início ao fim como uma colossal martelada nos pés!



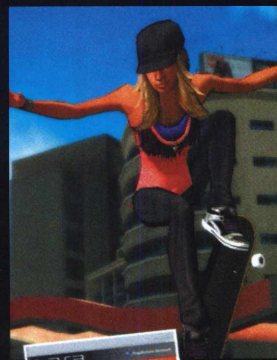
Iron Man

Praticamente um ferro-velho. Iron Man é um jogo feio, comparável a uma lata enferrujada e amassada. Texturas insípidas, problemas na fluidez e muitos outros. Podemos dizer que é um super-herói caseiro.



Tony Hawk Shred

Infelizmente, não aprendeu com os erros de Tony Hawk: RIDE e tornou-se uma experiência tão ou mais frustrante. O grafismo é fraco e a jogabilidade mal trabalhada, tornando o game tão ou mais falho que o antecessor.



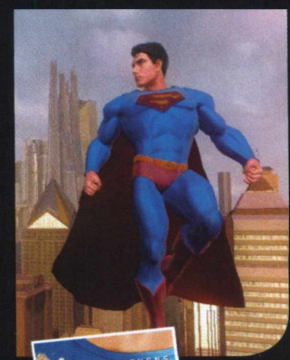
Lair

Com tantos problemas técnicos, com tanto valor de produção esbanjado, Lair é o exemplo perfeito de que não devem ser feitas promessas muito acima do que podem entregar. Inovar sim, mas com precaução.



Superman Returns

O roteiro não faz muito sentido, os gráficos são mal trabalhados, os objetivos que o jogo proporcionam beiram a imbecilidade e os controles contam com respostas atrasadas.





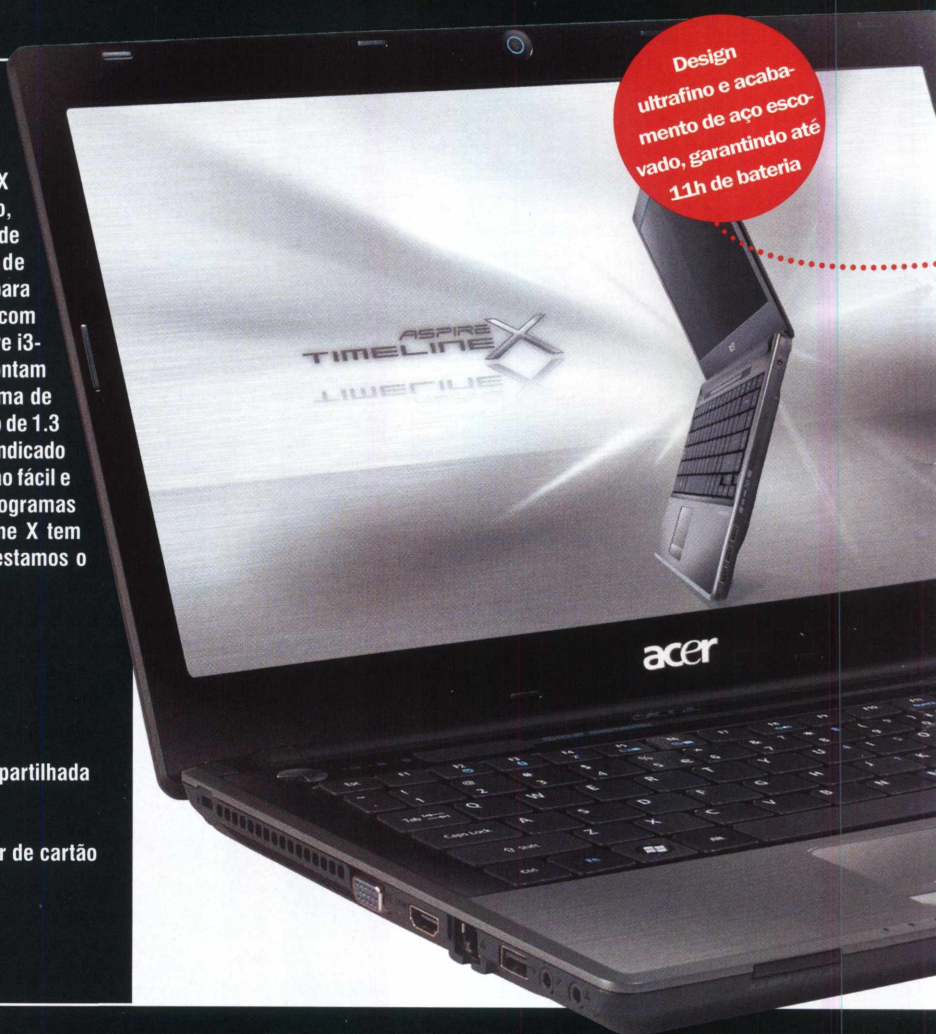
Na onda da notícia!

Timeline X, design e alto desempenho!

A Acer apresenta a linha de notebooks Timeline X que combina alto desempenho de processamento, com bateria de longa duração para até 11 horas de autonomia, em um design ultrafino. Essa linha de notebooks chega com cinco configurações diferentes para todos os tipos de usuários. Os equipamentos contam com um design de aço escovado, processadores Intel Core i3-330M, Intel Core i5-450M ou Intel Core i5-460M e contam com tela LED que varia de 14 a 16 polegadas, sistema de som Dolby Home Theater V3, câmera de alta definição de 1.3 megapixels, microfones integrados e conexão HDMI. Indicado para o universo corporativo, os produtos de navegação fácil e intuitiva possibilita que, com apenas um toque, os programas mais utilizados sejam acessados. A família Timeline X tem espessura inferior a 25mm e pesa cerca de 2kg. Testamos o modelo com as seguintes características:

Acer Timeline X AS4820T-5416 Notebook

- NLED 14' WXGAGS
- Processador Intel Core i3-330M
- Windows 7 Home Premium 64-bit original
- Mobile Intel HM55 Express Chipset
- Placa Gráfica-Intel HD Graphics com 128 MB compartilhada
- 3 GB de DDR3 1066 MHz de memória
- 320 GB SATA Hard Drive
- 8x DVD-Super Multi double-layer & Multi-in-1 leitor de cartão de mídia digital
- Webcam 1.3 Acer Crystal Eye integrada
- 4 entradas USB 2.0

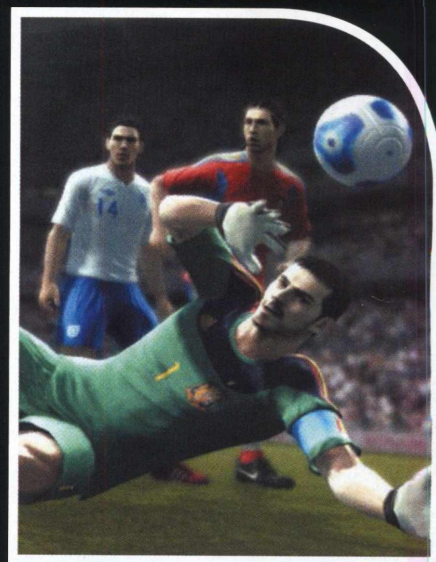


Ele vem aí, PES 2012!

Todos os anos a história se repete, os dois simuladores futebolísticos mais conhecidos dos videogames entram em confronto para disputar a supremacia e alcançar o título de melhor jogo de futebol do ano. A pré-temporada do PES 2012 já começou, mas ainda existe muita coisa escondida atrás das quatro linhas que só o tempo dirá. Podemos adiantar que a jogabilidade, em quase nada tem a ver com o jogo anterior, muito graças aos novos elementos que foram introduzidos a sua inteligência artificial, as animações e a parte física do jogo.

Uma das primeiras reações que podemos ver ao assistir a um vídeo do jogo, e que salta

a nossa vista, diz respeito ao grafismo de PES 2012. Ele não irá desapontar os fãs da série. Constará com interessantes efeitos de luz, modelos bem detalhados dos jogadores e animações que saltam à nossa vista. As colisões entre jogadores, as entradas de carrinho e até as animações fora do jogo estão bem realistas e dando mais ênfase ao espírito de um encontro futebolístico. Apesar de ainda faltarem alguns meses para o lançamento do PES 2012, a equipe da Konami ainda terá muito trabalho a frente, mas vale ressaltar que estão no caminho certo para dar aos fãs, mais uma boa experiência futebolística.



Muita informação do universo Sony, produtos interessantes e entretenimento!

Fabricante: Acer

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

Preço sugerido: R\$ 2.299,00



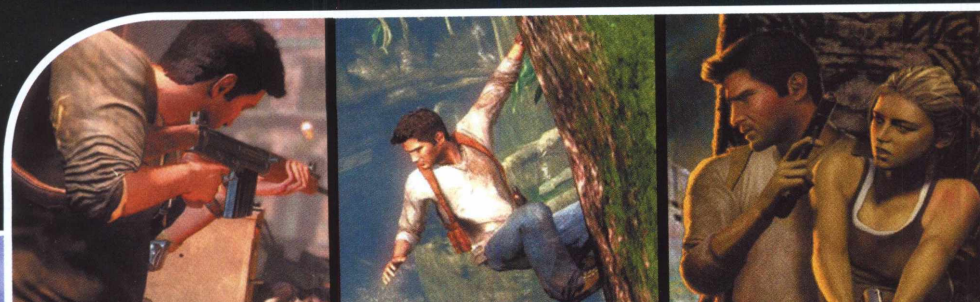
Assassin's Creed: Lineage, em DVD e Blu-Ray

Ainda antes do lançamento do novo Assassin's Creed Revelations, a Ubisoft vai lançar o filme que funciona como sequência para Assassin's Creed 2, em DVD e Blu-Ray, chamado Assassin's Creed: Lineage. O filme foi lançado, em partes, no Youtube pela Ubisoft, ainda antes de Assassin's Creed 2 com o intuito de mostrar a história de Giovanni Auditore, o pai de Ezio Auditore. Este lançamento irá incluir a animação Assassin's Creed: Ascendance, além de seu making-of. Caso queiram dar uma conferida sobre o que irão encontrar em Assassin's Creed: Lineage vejam o filme na sua íntegra que se encontra no site da revista www.playstation.universoeditorial.com.br. O filme será lançado no dia 15 de novembro em DVD e Blu-Ray.



Filme de Uncharted será como o jogo

O filme baseado na série de jogos Uncharted tem tido uma carreira bem conturbada, mas parece que agora tudo está entrando nos eixos. Pelo menos é o que promete o novo diretor, Niel Burger, que substituiu David O. Russel. Burger comentou que estão começando do zero, o novo enredo e considera o jogo diferente das outras ficções científicas atuais. Contou que a principal missão será usar o estilo do game para fazer um filme empolgante e com o qual o público se identifique. O diretor elogiou o game, dizendo que ele próprio já tem muitas coisas cinematográficas que um filme poderá utilizar, bem como seus personagens. Esta é uma mudança por completo naquilo que David O. Russel pretendia para o jogo, levando-o para algo mais ligado as sociedades secretas da família Drake. Ele ainda está na fase de seleção de todo o elenco que dará vida aos personagens, principalmente quem fará Nathan Drake.



LOADING



Sony e Microsoft juntas?

Em uma jogada que pode parecer estranha, mas não improvável, a Sony e a Microsoft parecem juntar forças para algum tipo de projeto ainda a ser anunciado. De acordo com documentos oficiais, a Microsoft registrou os domínios microsoft-sony.com e sony-microsoft.com, o que pode não parecer algo tão estranho, pois em 1997, ambas trabalharam juntas por causa de computadores. Vamos aguardar!



Vigilância 24 horas!

Os eventos que abalaram a Sony com a invasão de hackers a PSN ainda não foram esquecidos por todos dentro da indústria. De acordo com o CEO da Sony Computer Entertainment Europe, Andy House, a companhia encontra-se em uma posição "hiper-vigilante". "Este ataque ensinou à Sony e a outras companhias que é preciso adotar uma posição vigilante". E admitiu ter um longo caminho para restaurar a fé dos consumidores na plataforma.



Batman: Arkham City para colecionadores!

A Warner Bros confirmou a edição de colecionadores para Batman: Arkham City. A edição estará disponível nas três plataformas (PC, X360 e PS3) e em quantidades limitadas, portanto os interessados que se apressem. Os conteúdos são uma estátua, um livro de arte, acesso antecipado a dois mapas do jogo, um álbum de música e o filme animado Batman: Gotham Knight. O preço da edição americana estará em 99 dólares.



Informações e sensações diferenciadas!

Troféu para os gamers!

A Razer inova mais uma vez em termos tecnológicos com o desenvolvimento do sistema 4G Dual Sensor System. Ele permite altíssima precisão e dispõe de dois sensores, um óptico e um a laser. Um dos primeiros modelos a se beneficiarem dessa precisão é o mouse Razer Mamba. Este sistema permite calibrá-lo para a superfície que o jogador está usando e determinar a altura de corte para rastreamento quando ele é erguido. Muito importante para jogos que exigem muitos movimentos e para games de tiro de baixa sensibilidade. O mouse chama a atenção logo de cara em sua apresentação, pois ele é vendido acoplado a um pedestal dentro de uma redoma de acrílico, como um troféu.

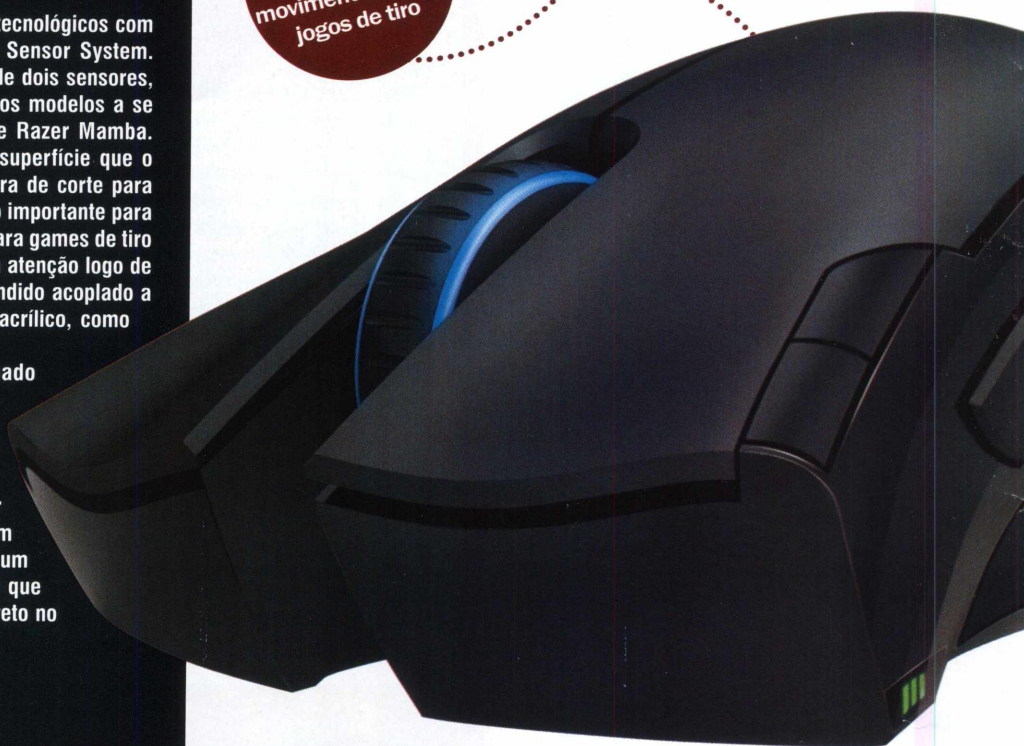
Possui dois botões tradicionais, iluminado por um LED azul, além de quatro botões auxiliares, que podem ser configurados tanto para os jogos, quanto para as tarefas diárias. Dois desses botões ficam na altura do polegar e servem para avançar e retroceder páginas na web. O mouse sem fio tem 6400 dpi, vem com uma bateria e um pedestal para recarregá-lo. O cabo USB que acompanha o produto, pode ser usado direto no mouse ou acoplado ao pedestal.

Fabricante: Razer

Onde encontrar: www.razerzone.com.br

Preço sugerido: R\$ 599,00

Ideal para os jogos que exigem muitos movimentos e para jogos de tiro



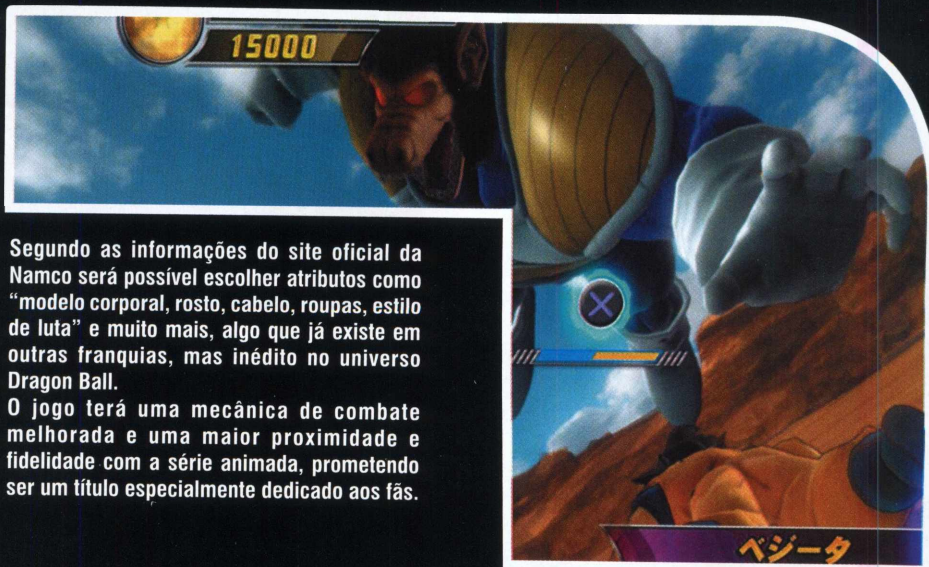
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

A Namco Bandai revelou informações sobre algumas das funcionalidades para Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi, o novo jogo de Goku e companhia cujo título foi escolhido após uma intensa votação na qual participaram milhares de internautas.

Entre a lista de novidades o principal destaque fica para o sistema de criação e personalização de personagens, algo que nunca havia acontecido em nenhum dos títulos anteriores da saga à exceção de Dragon Ball Online.

Segundo as informações do site oficial da Namco será possível escolher atributos como "modelo corporal, rosto, cabelo, roupas, estilo de luta" e muito mais, algo que já existe em outras franquias, mas inédito no universo Dragon Ball.

O jogo terá uma mecânica de combate melhorada e uma maior proximidade e fidelidade com a série animada, prometendo ser um título especialmente dedicado aos fãs.



Os speakers são ideais para quem não abre mão de ouvir música ou o som dos games em qualquer lugar

Ouvidos vibrantes!

Se você é chegado em uma novidade tecnológica, então deve ficar ligado nesta, pois apresentamos o Razer Ferox, um par de caixinhas de som que de pouco só tem o tamanho. Com alta potência de som, produz 360° de som onidirecional com muita clareza e qualidade. Os speakers são ideais para quem não abre mão de ouvir música ou o som dos games em qualquer lugar com boa qualidade, pois vem com uma bolsa muito estilosa para proteger e transportar o Ferox para qualquer lugar. Suas baterias recarregáveis duram até 12 horas em uso. O periférico tem um indicador iluminado em LED que informa o nível de carga da bateria e também pode ser recarregada durante o uso. Estes speakers móveis podem ser usados em lugares com espaço reduzido.

Fabricante: Razer

Onde encontrar: www.razerzone.com.br

Preço sugerido: R\$ 299,00



O mouse é vendido em um pedestal como um troféu

Anunciada data para Prototype 2

A Activision aproveitou sua presença na Comic-Con, em San Diego, nos Estados Unidos para anunciar a data de lançamento prevista do jogo Prototype 2, para o dia 24 de abril de 2012. O game ficou disponível para o público da feira, com a apresentação de um novo trailer que pode ser visto em nosso site.

Prototype 2 mescla um mundo aberto com super-heróis, ambientado em Nova York, com uma mudança no papel dos protagonistas. Prototype 2 estará disponível em abril de 2012 para PC, PS3 e X360.



LOADING



Lollipop Chainsaw

Desenvolvido pela Grasshopper, os criadores de No More Heroes e Shadows of the Damned anunciaram a criação de Lollipop Chainsaw. A personagem principal do game será Juliet, uma cheerleader da escola de San Romero que utilizará suas acrobacias e uma serra elétrica para colocar fim a uma imensa horda de zumbis, espartilhando mortos-vivos e causando um festival de sangue.



The Darkness irá virar filme

Mandeville Films, a produtora afiliada a Walt Disney que está por trás do filme The Dark Knight, será responsável pelo filme The Darkness. A notícia foi confirmada na Comic-Con e serve como um dos motivos para o atraso do próximo jogo The Darkness II. Que será lançado apenas no dia 10 de fevereiro de 2012.



Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition

A Capcom anunciou a data e o preço para o lançamento de Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition. O título do jogo de luta estará disponível para download a partir de 23 de agosto na PSN por US\$ 14,99 dólares. Esta nova versão acrescenta jogos online, melhores gráficos, modo competição e vários outros modos.



“Tudo na guerra é muito simples. Mas a coisa mais simples é difícil” – militar e filósofo Karl Von Clausewitz

A Linha de Frente desta edição decidiu descer a lenha – ou mandar bala na conotação de guerra – em dois assuntos que têm sido muito discutidos pelos gamers do mundo todo: Batman e Robin (com ênfase no Robin) e o anúncio da adaptação de Assassin's Creed para os

cinemas. Veja bem, respeitamos a opinião de todos, mas prezamos muito mais pela qualidade e reputação de jogos pelo qual estamos esperando ansiosamente. É como diz aquele velho ditado: Amigos, amigos, games a parte.

Robin e o novo visual para Batman: Arkham City



Ele sempre esteve na sombra do Cavaleiro das Sombras, por mais prolixa que a colocação seja. Quase sempre foi considerado dispensável, sem graça, atrapalhado e, muitas vezes, taxado de homossexual. Robin é aquele tipo de personagem que: ou você ama ou odeia. O menino prodígio estará no novo game Batman: Arkham City, mas a equipe de criação e concepção do game resolveu tentar dar um basta na má reputação do garoto – veja bem, “tentar”. Recentemente foi divulgada uma imagem do novo visual de Robin. O resultado você já pode imaginar: deu o que falar.

Depois de muita discussão na internet (fóruns e comunidades) sobre esse novo visual e aparição no game, o próprio diretor artístico do game – Kan Mutic – resolveu explicar porque a equipe resolveu trabalhar nessa concepção do herói:

“Nós procuramos criar um Robin que os jogadores pudessem identificar como um

personagem contemporâneo, fugindo da tradicional imagem de “garoto prodígio” que muitas pessoas tem. A visão que temos do personagem é a de um garoto problemático, introvertido e, às vezes, calmo. Mas muito perigoso e agressivo caso seja provocado. Resolvemos desenvolvê-lo com a cabeça raspada, para deixar um rastro do que ele possa estar fazendo em seu tempo livre. Ainda assim, nós mantivemos todos os aspectos clássicos da aparência de Robin, como as cores vermelha e amarela em suas roupas, a capa e a máscara. A equipe espera que as pessoas possam realmente descobrir nosso Robin como um de seus personagens favoritos no universo de Batman. Ele está de volta e agora ele significa “negócios”.

Independente do que você pense em relação ao assunto, lembre-se: o Batman será sempre “o Batman” sem o Robin, já não podemos dizer o mesmo sobre o menino prodígio.

O pesadelo das adaptações!

Noites de insônia para Assassin's Creed

“**S**ucesso nos videogames e nas telas do cinema” essa é uma frase que pode ser considerada utópica, pois está longe de qualquer crítica sensata admitir que uma adaptação seja tão boa – ou mesmo párea – a original. Como o próprio nome diz, adaptações são apenas adaptações. E, não é de hoje, a esperança de que um filme feito sobre algum jogo de videogame seja um sucesso. Um filme que realmente marque nossas vidas tanto quanto o que vivemos durante horas de jogo. A Ubisoft anunciou recentemente que três fran-

quias estão fortemente cotadas para ganharem versões em longas de Hollywood: Splinter Cell, Ghost Recon e Assassin's Creed. Pera aí! Assassin's Creed? A franquia veio tão bem tanto nos jogos lançados quanto nos spin-offs e eles já pensam em acabar com tudo isso? Sim, isso está prestes a acontecer, mas não seja tão negativo quanto à gente. Vamos pensar que existe uma possibilidade de Assassin's Creed ser uma adaptação de sucesso. Vamos pensar no que faria o filme, algo realmente interessantes aos fãs da saga nos videogames:

• Personagens bem desenvolvidos:

Não se deixe enganar por todos os trailers de assassinatos e ações dentro de Assassin's Creed, o jogo fala muito mais no sentido “drama” do que ação, e não se foca apenas em um personagem. Desmond está ligado a Ezio e a Altair, mas eles não são a mesma pessoa, e, ao mesmo tempo, é o mesmo protagonista. Isso sem contar Lucy, que de forma alguma poderia ser negligenciada, e todas as outras pessoas envolvidas nas tramas de cada memória de Desmond.

• Atores competentes, a chave para o sucesso:

O filme de Assassin's Creed não deveria seguir o caminho que Prince of Persia escolheu, contratando um ator famoso que acabou puxando a atenção para si e não para a trama do filme que é o mais importante. Alguns sites de games da web já estão cogitando Michael Fassbender para fazer o papel de Desmond, ou Altair (ou mesmo os dois). E quem deveria ficar no encargo de Lucy? Muitos já fazem suas apostas em Kristen Bell.

• Um grande diretor para um grande filme:

Exemplos de má direção estão espalhados por aí, basta ver Super Mario Bros, Silent Hill, entre outros. Não necessariamente que Assassin's Creed só será um sucesso caso um dos grandes diretores de Hollywood tope fazer o filme, mas o diretor, com certeza, terá um peso fundamental para que a adaptação não caia na maldição dos filmes baseados em games. Um diretor que foque na profundidade dos personagens, mas que não deixe a trama de lado seria o ideal.

• Futuro e passado concisos:

Os acontecimentos em Assassin's Creed se passam em um futuro distante, porém, Desmond visita a memória de seus ancestrais e é no passado que a maior parte da história se concentra.

Trabalhar com os flashbacks no filme será um verdadeiro desafio, principalmente para que Desmond não perca o foco ou acabe por ocupar a maior parte do filme, deixando o passado eclipsado. Um filme que é um bom exemplo para o trabalho de passado e futuro de forma equilibrada é Highlander, esperamos que o diretor também tenha essa sacada.



Michael Fassbender, de X-Men: First Class, cotado pelos sites de games para o papel de Desmond

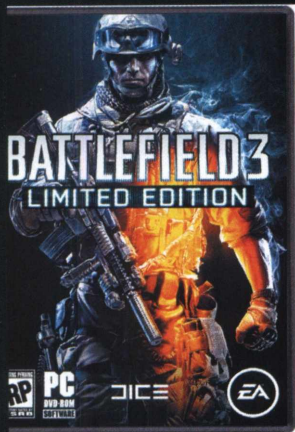
Muitos apostam na bellissima Kristen Bell, da série Verónica Mars, para o papel de Lucy



Pré-venda em alta!

A Electronic Arts parece que passa por um bom momento. A companhia comprou a PopCap Games, empresa que ostenta em seu catálogo tradicional de jogos ninguém menos que uma das grandes bombas do ano: Battlefield 3.

O shooter da EA DICE já é neste momento, dez vezes mais reservado que Battlefield: Bad Company 2, que vendeu até o momento, cerca de nove milhões de cópias. Confira o preview exclusivo do jogo nas páginas 22 e 23.



• Bom filme vs. faixa etária:

Assassin's Creed apresenta uma trama complexa, cheia de violência e cenas que precisam ser mostradas em sua totalidade para que o enredo faça sentido. Mais uma vez, uma adaptação ao estilo Prince of Persia, na qual a Disney acabou transformando a franquia em um filme para toda a família não teria um bom resultado. O sucesso de Assassin's Creed nas telonas depende do que a Ubisoft, o diretor ou qualquer outra produtora envolvida não se deixem levar pelos números de bilheteria. Um filme maduro e com o enredo na medida certa é o caminho para o sucesso da franquia nos cinemas.

Esperamos que a adaptação de Assassin's Creed seja mais uma das tacadas certeiras da Ubisoft. Já encontramos no mercado muitos Spin-off's de sucesso da franquia como bonecos, histórias em quadrinhos e até uma minissérie em vídeo pela internet. Um filme tem muito a explorar e ir afundo na maravilhosa saga que os games iniciaram.



Com essa seqüência aprendemos que a melhor forma de se acabar com um sniper, é destruindo o prédio em que ele está!



Ansiosos por Battlefield 3?

Nós estamos! E já ouvimos falar tanto que ninguém aguenta mais esperar para colocar as mãos nessa maravilha dos tempos de guerra. Enquanto a gente espera, vale a pena rever um dos melhores momentos dos 12 minutos de gameplay que a DICE já liberou.



Sniper!

Esse cara precisa de um médico

E rápido!

Fica aqui amigo! Eu vou pegar ele

Lá está ele! No prédio!

Ei comandante, manda a RPG

Pega ai 02!

Eu não sei se você está aí, mas isso vai fazer um estrago!

Uooooou

Soldado com "Trollface"





“Um lançador de granadas irá causar grandes estragos nas fileiras inimigas”

RESISTANCE

O implacável contra-ataque humano contra os Chimera

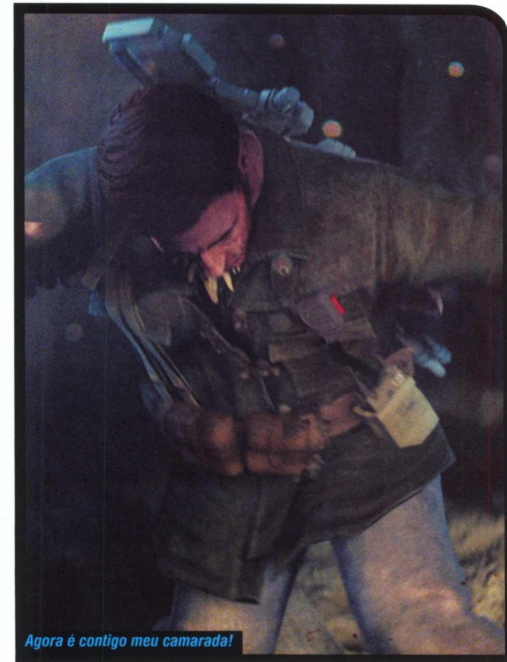
Resistance estreou no PlayStation 3 como um jogo de tiro em primeira pessoa notável em que assistimos a terrível invasão da Terra a partir de uma espécie exótica, os Chimera. Sua sequência, com uma escala muito maior e

um tom épico fantástico, quase colocou fim a toda a humanidade deixando o planeta praticamente desabitado. Agora, sua terceira edição numerada nos permite entrar neste mundo catastrófico, no qual os humanos não são nada mais do que os ratos em um

matadouro. A sensação que seus criadores, a Insomniac Games, conseguiram transmitir com grandes detalhes foi vista em sua última apresentação do jogo, na E3, em Los Angeles.

Joe Capelli, o protagonista!

Evan Joseph Capelli é um sentinela, que apareceu pela primeira vez no jogo de realidade alternativa Project Abraham. Ele foi um personagem secundário (de apoio) em Resistance 2 e agora será o grande protagonista de Resistance 3. Como um sentinela que é ele é um dos poucos sobreviventes do Project Abraham. Conhecido por ser emocionalmente instável, às vezes fica enfurecido. Ajudou Nathan Hale durante os eventos de Resistance 2 como um membro do esquadrão da Echo Team (e possivelmente o único sobrevivente sentinela). Além de ser o responsável pela morte de Hale quando ele finalmente sucumbiu ao vírus Chimera.



Agora é contigo meu camarada!

modo história, que por enquanto permanece com sua duração final desconhecida, encontraremos muitos inimigos, ao mesmo tempo, para grande parte das ações. E quando falamos em muitos, estou me referindo a dezenas de oponentes, que veem ao nosso encontro em todas as frentes. Um incessante ataque de inimigos por todos os lados, que deixa claro os poderes que os Chimera possuem. Os Estados Unidos são um verdadeiro desastre em Resistance 3, uma área devastada por relevantes rigores de guerra e da fome, em que o ser humano permanece da forma mais indigna possível. A palavra resistência assume um novo significado na terceira parte da saga, com as sensações que nos serão transmitidas e nos acontecimentos mais tangíveis. Será transmitido um sentimento de desespero diante do grande



David contra Golias

Um dos aspectos que a Insomniac mais tem insistido é que, desta vez, a nossa viagem pela América em busca da última esperança para a humanidade, seja um grande desafio. Não é de se surpreender, como mencionado, que a Terra fora completamente invadida e agora a espécie dominante não são os humanos. Como percebemos isso? Bem, como pode ser visto nos três níveis do

3

“Dependendo do tipo do inimigo algumas armas serão mais eficazes que outras”

“mergulho” na ação, uma impressão que irá enriquecer ainda mais a jogabilidade do título.

Inteligência artificial aprimorada!

Uma das grandes alterações já constatada é que desta vez parece que a inteligência artificial deu um grande passo a frente. Encontramo-nos com inimigos que procuram atacar sem expor qualquer cobertura, enquanto outros nos pegam desprotegidos, pela retaguarda. Além disso, seremos atacados por vários tipos de inimigos, ao mesmo tempo, em combates mais estratégicos.

Resistance 3 voltou a investir no sistema de seleção de armas a partir do original, ou seja, um menu radial pelo qual é possível acessar todas as formas de combate. Por exemplo, acionando o R2 é possível carregar

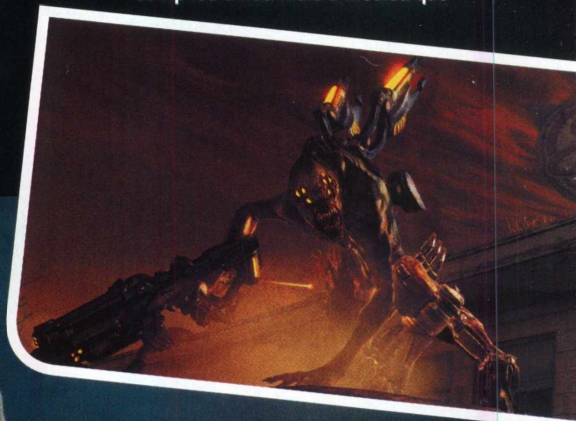
duas armas de uma única vez. Segundo palavras de seus desenvolvedores, “esta é a maneira perfeita, onde o jogador terá total liberdade para lidar com os combates como quiser”. Como exemplo, indo até as florestas da Pensilvânia, lugar infestado dos Chimera, podemos tentar fugir do ataque a partir de uma distância considerada, com armas como um rifle sniper ou, se preferir, ir atrás dele e castigá-lo com armas de curto alcance. É claro que, dependendo do tipo de alguns inimigos algumas armas serão mais eficazes que outras, mas com esta decisão que os desenvolvedores disseram anteriormente, agora o jogador contará com uma maior gama de opções para o combate. E de fato é algo que será muito explorado durante a campanha, e a variedade de situações em que estaremos envolvidos promete ser muito elevada.

Festival de monstros e criaturas

Antes já havíamos falado de um mundo mais agradável e claustrofóbico como a floresta, mas também será possível lutar contra um inimigo a bordo de um pequeno barco através do rio Mississippi. Ou melhor, um novo rio Mississippi, pois tudo ao nosso redor foi inundado pelas águas colocando-nos em uma experiência totalmente diferente.

Inimigos que atacam por cima dos telhados das casas em ruínas e alagadas, máquinas voadoras que vêm em nossa busca e castigam o nosso barco, Chimeras saltando uns sobre os outros, além de outros que atacam do céu com seus jetpacks...

A quantidade de inimigos que chegam juntos no cenário é tal que em dados momentos você irá se sentir totalmente oprimido e sem fôlego, exatamente como pretendem seus criadores. E, a melhor parte é que tudo se complica ainda mais à medida que



A parte estética está mais sombria e claustrofóbica



Os Chimera

Trata-se de um parasita de uma espécie bem exótica. Originalmente, pensava-se que experimentos russos resultaram na criação dos Chimera, devido a uma invasão ocorrida em seu país. No entanto, eles dizem serem os habitantes originais da Terra e de ser a "evolução do homem". Sabe-se que os Chimera invadiram a Terra aparentemente com o único propósito de erradicar a humanidade e reivindicando o planeta para sua raça. No entanto, em Resistance 2 as razões para a invasão a Terra foram encontradas de uma forma mais complexa. Nele, a invasão a Terra pelos Chimera ocorreram logo após o evento de Tunguska, revelando ainda mais mistério a sua verdadeira origem.

Quimeras em ação. Bonitinho, não acha?



avancamos no jogo, chegando ao ponto de toparmos com um gigantesco Leviatã, que irá arrasar tudo que estiver ao seu caminho, sem se importar com os escombros que caem por cima dele.

A guerra continua no multiplayer

Parar de disponibilizar partidas multiplayer para até sessenta jogadores e mudar para dezesseis pode parecer um retrocesso, mas depois de passar algum tempo lutando contra outros jogadores, só podemos concordar com as pessoas que tiveram esse pensamento. Cenários menores, mas bem melhores e mais desenhados, tornando as batalhas mais constantes, com um sistema de progressão de habilidades que promete muito durante o jogo, além da vasta gama de armas mortais do universo de Resistance, garantido muitas horas de entretenimento.

O cenário que tivemos a chance de provar mostra um aspecto industrial, com uma zona central bem grande, rodeada por edifícios em ruínas a partir do qual os dois lados em disputa foram impiedosamente castigados. Como já visto nas impressões anteriores, desta vez se optou por confrontos menores, nos quais as habilidades especiais de cada jogador podem desempenhar um papel maior, por isso, por exemplo, podemos criar escudos ao nosso redor, para adquirir de forma temporária, um lançador de granadas que irá causar grandes estragos nas fileiras inimigas. Ou criar um clone holográfico de nós mesmos para que os rivais não se sintam muito bem em quem atirar. As habilidades ativas e passivas são tão curiosas que poderemos fazer com que surjam de nosso próprio corpo pequenas criaturas para perseguir qualquer

inimigo que se aproxime de nossa área. Portanto, independentemente da arma que escolhermos e do uso das granadas, deveremos levar esse aspecto em conta, porque esta faceta será bem interessante durante o modo multiplayer. Além disso, os jogadores mais eficazes serão premiados com novas habilidades de uma forma progressiva, dando mais poder ao seu personagem. Com isso, unido à possibilidade de aumento de níveis, teremos a garantia de longas sessões de jogatina.

Uma nova abordagem, mas igualmente espetacular

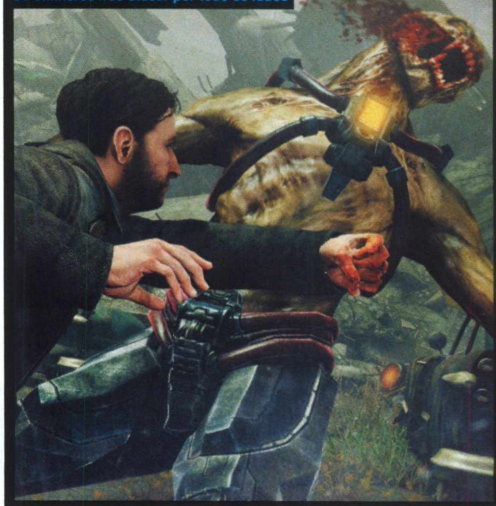
Finalmente, não poderíamos deixar de mencionar o impressionante lado técnico que detém o título da Insomniac Games. A partir da modelagem de inimigos e aliados, animações e o nível de detalhes e efeitos de iluminação, Resistance 3 é um jogo que se destaca por sua variedade de locais recriados com os mínimos detalhes, digno de louvor. Lutar em uma floresta ou nas profundezas de uma mina, com mais de uma dúzia de naves sobrevoando nossa cabeça, será uma visão impressionante. Em um dos locais vistos nos vídeos, estaremos no meio de uma pequena cidade devastada por uma tempestade de areia, enquanto que dezenas de Chimeras caem sobre a nossa posição, incluindo a chegada de um inimigo gigantesco realmente complicado. Depois, nos vemos envolta de um perigoso tiroteio em meio a uma floresta a luz da Lua. Resistance 3 tem todas as chances de melhorar seus antecessores e tornar-se um dos grandes jogos de ação do ano. Razões para isso não faltam.

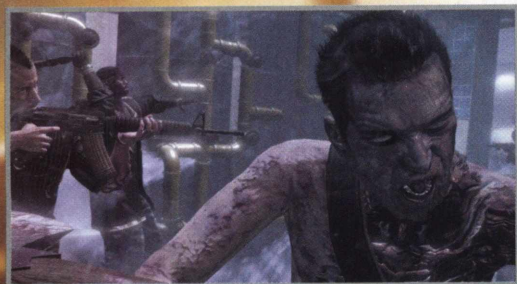
Enquanto isso na vida real...

O mundo Chimera teve seu nome baseado na mitologia grega; nela, é descrito uma besta selvagem que tem o corpo formado por partes do corpo de um leão, uma águia e uma serpente; uma criatura semelhante ao Hellhound. Seu nome em inglês é Chimera, e em português Quimera.

Quimera é uma figura mítica caracterizada por uma aparência híbrida de dois ou mais animais com a capacidade de lançar fogo pelas narinas, sendo considerado uma fera ou uma besta mitológica.

Os Chimeras irão atacar por todos os lados





Zumbis e muito sangue!

Dead Island

"Durante as batalhas, o sangue flui dos corpos feridos em uma quantidade bestial"

Prepare-se para uma experiência aterrorizante

A moda dos zumbis está em plena ebulição. A maioria dos filmes, enfoques publicitários e também os videogames, estão sendo varridos para essa tendência. Podemos, rapidamente, nos lembrar de vários jogos recentes que têm como elemento comum os mortos-vivos, como Left 4 Dead, Dead Rising 2, Resident Evil The Mercenaries 3D e, Dead Island.

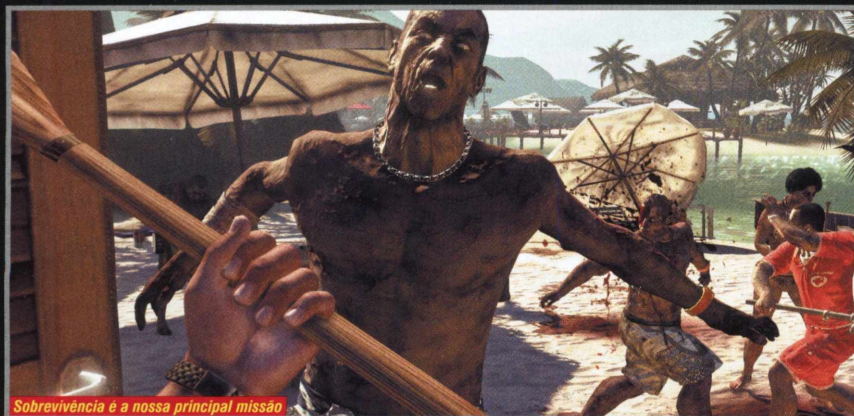
Terror em Banoi

Antes de entrar nos detalhes do desenvolvimento do jogo vamos comentar um pouco da trama que está por trás da aterrorizante aventura. Toda a ação (ou pelo menos grande parte dela) terá lugar no paraíso da ilha de Banoi. Em um de seus resorts mais luxuosos, o Royal Resort Palms, vários dos protagonistas vão de festa em festa, de farra em farra...

Mas, depois destes prazeres, tudo irá mudar. E radicalmente. Como que por magia, todo o prazer, o luxo e a tranquilidade, tanto do resort como da ilha irão desaparecer, como um acidente vascular cerebral. Tudo irá se tornar um caos, desencadeando muita agonia e pânico, em proporções épicas.

E qual será a causa desta brusca mudança de situação? Para o aparecimento indiscriminado de zumbis sedentos por sangue e incrivelmente agressivos. Eles estarão por toda a parte e terão tomado quase completamente toda a ilha, com exceção de pequenas comunidades guardadas por poucos sobreviventes. E será para lá que teremos que ir e assumir o controle de um desses contados sobreviventes.

Face a este cenário tão sombrio, surgem muitas dúvidas. Por que surgiram do nada, tantos mortos-vivos? Qual seria a causa das brutais agressões físicas? Se for uma epidemia, por que não teria sido infectado? E o mais importante, como escapar da ilha? Todas as respostas para estas questões devem ser encontradas à medida que progredimos na aventura.



Sobrevivência é a nossa principal missão.

Massacres e sobrevivência

Acima de tudo, *Dead Island* é um survival horror em sua forma mais pura. Então, em essência, a nossa principal preocupação será a de sobreviver ao ataque dos implacáveis zumbis. E, para derrotá-los poderemos usar qualquer objeto ou item que encontrarmos. O título será desenvolvido na perspectiva em primeira pessoa, como um atirador. Iremos desfrutar de uma ampla liberdade para se mover por vastos conjuntos, embora tenhamos que cumprir uma série de missões para avançarmos. A este respeito, devemos realçar o caráter aberto e não linear da aventura. Assim, a qualquer hora podemos jogar algumas missões. Durante a aventura será possível cumprir os objetivos primários e secundários, atividades que nos darão experiência extra e uma maior quantidade de dinheiro. Com isso, será possível comprar munições, outros objetos de interesse e armas. Enquanto que poderemos trocar nossa experiência por certas habilidades. Assim, melhorar e personalizar os atributos de nosso personagem. Com isso, daremos um toque de RPG para a aventura, dando mais profundidade ao título. Você também poderá subir ao volante de certos veículos. Principalmente devido ao grandioso tamanho da ilha será muito interessante poder se mover sob o comando de carros, jipes, vans entre outros veículos. Mas estes carros apresentam outras características, como nos proteger em casos de ataques rivais extremos ou, ainda mais emocionante, para usar seu peso e velocidade na destruição de uma grande quantidade de zumbis.

Armas e muito sangue não irão faltar!



Combates personalizados

Outro fator que dá ainda mais ênfase para o jogo são as armas que teremos que utilizar. Qualquer objeto que você imaginar poderá ser usado para sua defesa contra os zumbis. Você poderá jogá-los ou utilizá-los contra eles, como bastões de beisebol, pás, pedras, tijolos, armas, facas, martelos, entre outros. A lista é quase infinita, cada um com suas próprias qualidades. Além disso, cada personagem tem um domínio específico de cada uma das armas. Outro fator interessante é o fato de poder criar novas armas, como facas elétricas e explosivos, tacos de beisebol com pregos ou bombas pegajosas. E, aparentemente, está é apenas uma pequena amostra.

Todas essas armas promovem um dos aspectos mais importantes da aventura: o corpo a corpo. E, apesar de, às vezes, serem capazes de lidar com armas de fogo, a grande maioria dos combates com os mortos-vivos serão em batalhas corpo a corpo.

Esses confrontos se destacam por seu dinamismo e o alto nível de agressão e

violência. Durante as batalhas podemos ver uma verdadeira carnificina de todos os tipos, como decapitações de desmembramento total ou parcial, explosões múltiplas e até mesmo queimaduras. E, claro, durante cada batalha, o sangue flui dos corpos feridos em uma quantidade bestial. Quanto à parte gráfica do jogo, de uma forma geral, os gráficos são sólidos e a concepção dos personagens e o desenho dos zumbis serão bem trabalhados. Finalmente, não podíamos nos esquecer do multiplayer cooperativo. Este modo está confirmado para até quatro jogadores de uma vez. Esperamos que não aconteçam problemas de última hora, pois este jogo promete! ●

Ficha Técnica • Fabricante: Techland (Poland) • Distribuidor: Deep Silver • Gênero: Ação • Lançamento: 06/09/2011

Positivo • Multiplayer cooperativo para até 4 jogadores e grande quantidade de armas

Negativo • Ainda nada que mereça um destaque





Dinâmico e imprevisível!

FIFA Soccer 12

O novo e consistente futebol da EA

FIFA 12 tem como objetivo principal romper as pequenas pausas entre um jogo e outro e cunhar de uma vez o termo "revolução" para o lançamento deste ano. Anteriormente, eram apenas pequenas evoluções nos jogos, mas agora a EA afirma adotar o termo revolução à série.

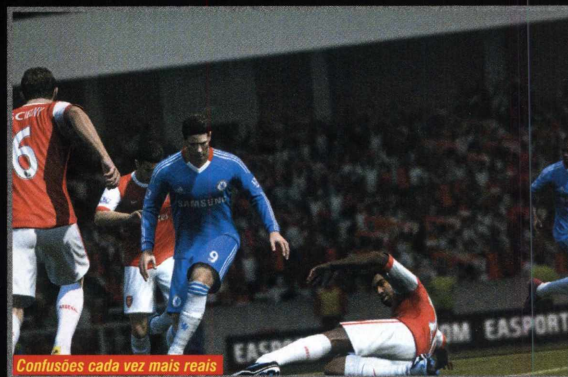
Não sabemos qual seria o nível máximo de detalhe e precisão que o jogo suportaria, mas depois de assistir a uma pequena demonstração do próximo jogo em movimento, podemos dizer que a série FIFA está realmente dando um salto exponencial frente aos seus concorrentes. Agora será trocado por completo o conceito que tínhamos sobre a jogabilidade e o controle do jogo.

Se antes era prometido a cada entrega anual mais licenças, mais ligas de diversos continentes, jogos de épocas antigas (chamadas épocas de ouro) e pequenas novidades, parece que a equipe EA Sports está trabalhando muito nos últimos anos como se o trabalho de três anos fosse entregue em um ano. E, de certa forma, podemos considerar isto, já que muitas das opções que foram incluídas no FIFA 12 são comentadas há tempos.

Mecanismo de Impacto

Este sistema físico, chamado de Mecanismo de Impacto é responsável pela revolução que fala Rutter. Não se trata de um sistema de animação onde o jogador tem uma reação antes de uma entrada com o mesmo movimento, mas irá depender de como e onde aconteceu a entrada. O jogador irá se movimentar em consequência do ocorrido.

Em teoria, pode ser algo caótico, pensam alguns jogadores, não poder saber quando roubar a bola limpamente, apenas através da habilidade e da experiência. "O futebol é assim. E não há nada fixo ou previsível no esporte. Você nunca pode garantir que uma entrada de forma limpa não possa ferir seu oponente. Temos reunido uma grande quantidade de informações de muitos jogadores", continua Rutter, "e todo este sistema de física e lesões que afetam o modo de carreira de uma forma muito realista, compreende plenamente não poder ter um jogador em campo quando você está lesionado ou se recuperando".



O que podemos fazer é simular uma falta, rolar no chão e acenar demonstrando estar com uma dor que não existe. "Você pode controlar o jogador, mesmo no chão, exagerando sua expressão. É claro que você não pode rolar, enquanto grita de dor, mas é uma ideia interessante. Acreditamos em um jogo justo e na honestidade dos jogadores", concluiu Rutter. Mas como traduzir este sistema físico de modo que não seja um simples detalhe e realmente afete as situações de todo o jogo? A ideia

"Você pode simular uma falta, rolar no chão e acenar demonstrando uma dor"

A geometria do futebol

Quando solicitado a David Rutter, produtor de FIFA 12 se este novo sistema de física que foi criado seria a chave principal para o grande progresso do jogo e uma maneira mais rápida para uma mudança, Rutter sorriu e disse: "Esta é a grande mudança. Em FIFA 12 foi implantado um novo sistema de física e, provavelmente, a maior alteração desde que foram implantadas as versões do jogo para o PS3 e o X360. Ele detecta contatos e colisões entre os jogadores de uma forma muito precisa, será possível determinar quais partes colidem com outros jogadores, na direção que eles estão se movendo. Isto pode causar, em algumas ocasiões, uma entrada forte do jogador e provocar ferimentos na queda".



A nova mecânica do motor físico pode causar sérias lesões no jogador

básica de FIFA sempre foi de o jogador ter uma experiência completa, e que em cada uma das situações que ocorram no jogo, não sintam como se estivessem trapaceando. Um dos objetivos da EA Sports.

"Temos que pensar em coisas que sejam práticas para o jogador", analisa Rutter. Agora você pode, rapidamente, se recuperar de colisões entre jogadores, encarar seu adversário sem se desviar da sua posição para cobrir os buracos do time.

Combates personalizados

Um jogo de futebol, em sua base, pode até ser comparado a um jogo de luta e vice-versa. Isto porque, em jogos de habilidade contra outro jogador, afeta muito a psicologia do adversário e a capacidade de prever os movimentos. Ainda assim, não é um jogo de luta. O notável no jogo é que não há movimentos pré-definidos que você possa usar, sem saber qual movimento que o rival irá fazer. A aleatoriedade do futebol exige as mesmas ações para diferentes consequências.

Outro aspecto que merece destaque é o "pro-player", trata-se da habilidade que tem alguns jogadores para fazer determinados passes, dribles e incríveis corridas. Por exemplo, nem todos os jogadores têm a mesma visão espacial do campo, mas se o adversário está na posse de um jogador que tem essa propriedade de visualizar os "buracos" livres no campo, pode realizar passes milimétricos no jogo.

A combinação de três fatores, o motor, as habilidades pro-player dos jogadores, unidas a uma variedade de modos e outras funções, são algumas mudanças significativas. Se alguma coisa tem caracterizado FIFA nos últimos

anos, diz respeito ao desenvolvimento da experiência online do jogo, que melhora e adiciona mais jogadores a cada ano, no entanto, ainda é cedo para falar sobre estas questões, infelizmente.

De qualquer forma, FIFA 12 promete revolucionar a forma de se jogar futebol. Vamos aguardar. ●

Rank	Club	PTS Today
1	Tottenham	40
2	Chelsea	38
3	Arsenal	36
4	Liverpool	34
5	West Ham Utd	32

Ficha Técnica • Fabricante: EA Canada • Distribuidor: Electronic Arts • Gênero: Esporte • Lançamento: 27/09/2011

Positivo • Mecanismo de Impacto, precisão nos dribles e habilidade pro-player

Negativo • Falta de informações do modo online



PS3

X360

PC

"Atire de um lançador de foguetes para explodir o andar de um prédio cheio de inimigos"



Muito mais...

Battlefield 3

Uma nova experiência, mais imersiva, realista e multiplayer

Com quase seis anos de descanso, não é surpreendente que o entusiasmo a respeito de Battlefield 3 seja tão grande. O verdadeiro sucessor espiritual de Battlefield 2, desenvolvido pela empresa sueca DICE e amparado pela Electronic Arts, promete fechar o ano como o melhor shooter do ano. Agora vamos tentar entender um pouco mais sobre o que já foi revelado do jogo. O produtor executivo da equipe de desenvolvimento, Patrick Bach,

promete um verdadeiro espetáculo de guerra e confia, de forma muito contundente, quanto ao grande potencial do modo multiplayer, mas sem se descuidar da campanha single player.

Avante soldado! E acompanhado...

A respeito da parte jogável que já foi vista podemos antecipar uma missão de paz no Iraque, concentrado na região curda, a fim de pacificar uma área dominada pela insurgência da PLR (organização de liberação e resistência).

A missão começa com uma transferência por helicóptero para uma cidade do Iraque, onde as unidades aliadas e soldados se movimentam

pelo solo, conversando, prendendo rebeldes dentro de um ambiente muito rico, graficamente falando. Em outras palavras, Battlefield 3 melhorou substancialmente seu ambiente gráfico.

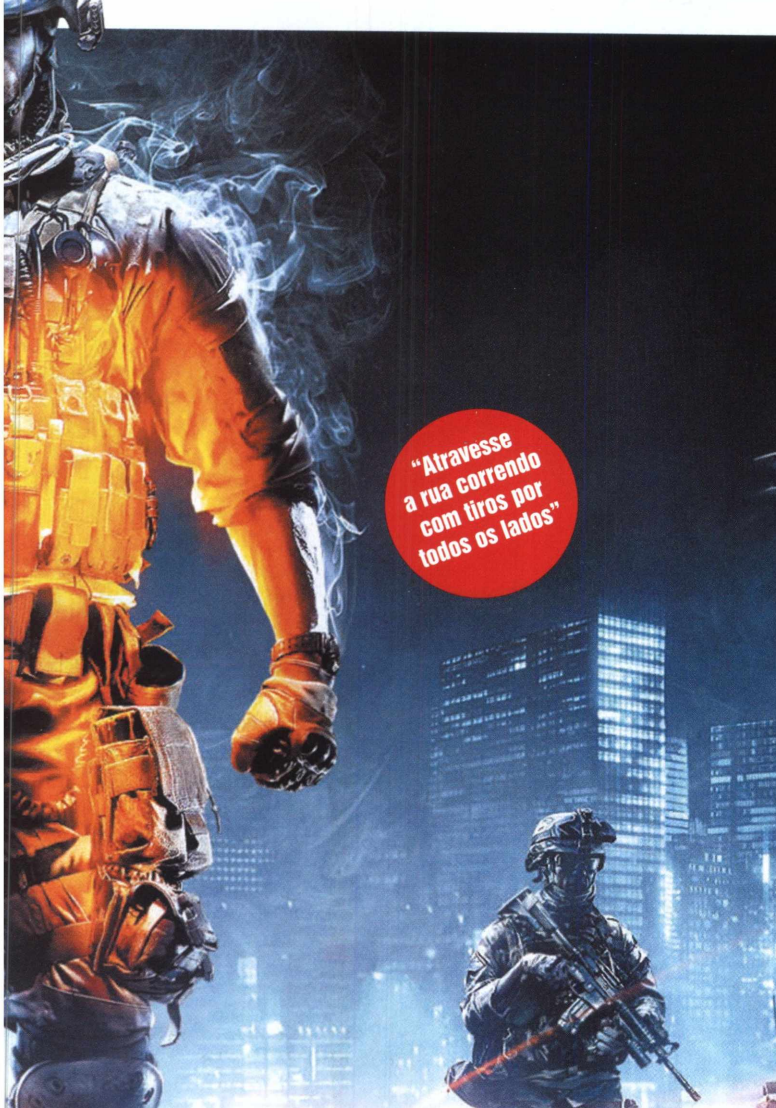
Outra característica que merece destaque é que você nunca deverá andar sozinho nas missões. O verdadeiro soldado é uma máquina de matar independente, mas o grupo será essencial para realizar com êxito as tarefas. Teremos que perseguir nossos parceiros, flanquear os inimigos e até gritar por perigo. Tudo isso de uma forma extremamente realista com grande parte das ações, geradas pela incrível inteligência artificial do jogo.

Preparar, mirar, fogo!

A sensação bélica que iremos encontrar no campo de batalha será impressionante. Ela se potencializa em situações como atravessar uma rua correndo com tiros por todos os lados, nos arrastarmos no chão para não sermos atingidos ou vistos, ou atirar de um lançador de foguetes para explodir o andar de um prédio cheio de inimigos. Isso nos leva a crer que



Sem frescura! Abra a porta no chute!



"Atravesse a rua correndo com tiros por todos os lados"

Um novo campo de batalha

A respeito da campanha single player podemos revelar que será vivenciado pelo protagonista Henry Black, um soldado de elite dos Estados Unidos. Estaremos no ano de 2014, no coração da guerra moderna em um verdadeiro conflito global. Visitaremos cidades, vilas e localidades rurais em todo o mundo (América, Oriente Médio e Europa), além de cidades como Paris, Teerã e Nova Iorque.

Em suma, a equipe de desenvolvimento quer colocar profundos "aromas" hollywoodianos no jogo, graças a inspirações de filmes como Falcão Negro em Perigo. Em outras palavras, a DICE está se concentrando em criar uma experiência definitiva para Battlefield. Especialmente se considerarmos que foram confirmadas cerca de doze horas de duração para o modo single player, sem acrescentar a variante cooperativa.



Durante as missões, a sensação de formar parte de uma equipe é intensa

a variedade de situações será enorme, mas nossas ações também. Não iremos nos limitar em apenas atirar, vamos salvar companheiros, pular grandes obstáculos, realizar combates corpo a corpo e muito mais.

Os veículos, por sua vez, embora falando na campanha para um jogador, também terão um papel importante como ferramenta de ataque em diversas ocasiões, graças as suas tradicionais metralhadoras fixas.

A nova geração dos FPS de guerra

Uma das características mais marcantes em Battlefield 3 é que não veremos apenas um braço empunhando uma arma. Agora, irão aparecer mais partes do corpo do jogador, como pernas e braços, e não apenas quando a câmera for direta para eles, mas também quando ocorrerem explosões ou quando arastarmos pelo chão.

Outro destaque diz respeito aos efeitos de iluminação. Os raios de sol penetrando em

uma nuvem de poeira levantada por um jeep, a luz da noite atravessando partículas em suspensão, o brilho das decorações, intensificam ainda mais sua presença. Quanto ao som, destaque para as armas que contam com diferentes sons, dependendo do lugar que estivermos. E também não poderíamos deixar de falar da parte sonora. Com as vozes sendo obtidas através de fontes reais como o caso dos veículos, por exemplo.

Quatro classes e infinitas possibilidades

Sem dúvida que essa parte foi projetada com um único objetivo em mente: o ritmo. A versão para consoles terá a possibilidade de contar com até 24 jogadores. Você irá escolher entre as diferentes classes que o jogo oferece, incluindo muitas surpresas e um melhor sistema de personalização. Só esperamos que tudo isso não tenha sido uma miragem, pois o jogo realmente promete muito. Vamos aguardar para ver... ●



Ficha Técnica • Fabricante: Digital Illusions CE (DICE) • Distribuidor: Electronic Arts • Gênero: Tiro em primeira pessoa • Lançamento: 25/10/2011

Positivo • Multiplayer para até 24 jogadores, novo sistema gráfico e sonorização excelente

Negativo • Não ver a hora de estar com esta beleza nas mãos

Competitivo, renovado e ambicioso

F1 2011

A volta do espetáculo da Fórmula 1

Após o excelente F1 2010 e o formidável DiRT3, a companhia britânica Codemasters volta à sua melhor forma, recuperando o trono do gênero de corrida. Seu talento para encontrar o ponto exato entre o arcade e a simulação, atingindo um número máximo de usuários foi essencial para entender seu sucesso.

Por essa razão, a chegada de F1 2011 é ainda mais esperada que a versão anterior. O chefe de designer do jogo, Stephen Hood, tem feito importantes inovações, melhorias e aperfeiçoamentos em grande parte do jogo. Desde o ponto de vista

da perspectiva do piloto, como os numerosos ajustes feitos no comportamento do carro.

Se você piscar, você perde

O jogo servirá tanto para os jogadores ocasionais como para os pilotos especialistas em simulação. O leque é amplo, ainda mais se comentarmos sobre seu alto desempenho realístico. A equipe da Codemasters tem trabalhado junto as equipes da Fórmula 1 com engenheiros, mecânicos e pilotos, para recriar o comportamento tanto dos veículos como da concepção dos circuitos, utilizando o poder das telemetrias.

Foram acrescentadas cenas inéditas da temporada 2011 como o GP da

Índia e o famoso autódromo de Nürburgring, na Alemanha. Por trás de tudo estão as licenças da Formula One Administration Limited de todos os dezenove circuitos disponíveis, o que significa que foram visualmente melhorados, em comparação ao ano passado.

Além disso, cada um dos pilotos terá uma IA diferente, depende de como são na vida real, como Vettel, Hamilton, Alonso, Schumacher e Button. E, com isso, influenciarão de forma diferente a condução do carro, *especificamente* nos termos de performance, como uma quebra de motor que não ocorrerá tão facilmente em uma Red Bull como uma Lotus.

“Uma quebra de motor não ocorrerá tão facilmente em uma Red Bull como uma Lotus”

Mudança lá, alteração cá!

O que nós realmente queremos é destacar o realismo de F1 2011, você também irá contar com as mudanças nas regras introduzidas nesta temporada, como a introdução fiel do KERS (que nos dará um “plus” de alguns segundos em cada volta), o DRS (que nos permite subir e descer o spoiler traseiro em tempo real) e as rodas, com um comportamento semelhante ao real. Com isso, teremos ainda mais ultrapassagens.

E, finalmente, uma surpresa, o modo de campeonato cooperativo, com uma tela dividida para dois jogadores e um multiplayer com a possibilidade de 16 jogadores simultâneos. Portanto, preparem-se para a velocidade, com 19 circuitos, 12 equipes, 24 pilotos, novas regras e diferentes formas de pilotagem.



Eleito de luz e sombra espetaculares



Ficha Técnica • Fabricante: Codemasters Studios Birmingham • Distribuidor: Codemasters • Gênero: Corrida • Lançamento: 20/09/2011

Positivo • Fidelidade total ao circo da Fórmula 1 e o modo multiplayer

Negativo • Agora teremos que ir a busca de um canapote

PS3

X360

PC

PSP

"Podemos chegar a poucos centímetros do inimigo e matá-lo calmamente"

Soldado do futuro!

Ghost Recon: Future Soldier

Armas de última geração, operações especiais e equipamentos tecnológicos

Este é o futuro de Ghost Recon: Future Soldier, o próximo capítulo da série de ação tática da Ubisoft que se desenvolve entre 10 e 15 anos após os eventos ocorridos no binômio Advanced Warfighter. Testando a demo é possível observar que a nova

aventura do esquadrão tático é mais dura e violenta do que nunca, em uma missão em solo europeu. Dispositivos de ação, equipamentos ainda mais espetaculares e um tratamento com a tropa aliada muito mais sintetizado, dando mais vigor e velocidade à ação.

Soldado do futuro e um guerreiro avançado

A demonstração jogável apresentada na E3 deste ano mostrou os Ghosts recebendo uma informação que um comboio norte-americano está sendo atacado por um exército paramilitar russo. Sua missão? O óbvio, através de um desembarque na praia, avance para o principal objetivo que é o de preservar a integridade do seu comboio, eliminar as ameaças e minimizar as baixas do pelotão, na medida do possível. O "Active Camo" foi um dos dispositivos mais utilizados na apresentação. Trata-se de um atrativo que permite ser praticamente invisível. Um dispositivo, que acionado, nos permite se mover lentamente e passar despercebido pelos oponentes mais desavisados. Podemos chegar a poucos centímetros do inimigo e matá-lo calmamente.

O reconhecimento via satélite é outro elemento que temos a nosso favor. Ele será fundamental para determinar as posições do inimigo e estar preparado taticamente para navegar no campo de batalha. ●

Você já é bem grandinho ...

Como se sabe, as instruções dadas aos nossos companheiros nesta edição serão bem limitadas em comparação aos capítulos anteriores da série. A ideia é de que qualquer soldado já está muito bem preparado para agir sozinho sem a presença de um chefe para dar as instruções. As ordens dadas serão principalmente para apontar as ações, como atacar um alvo específico, ou vez ou outra, se reagruparem. O que se pretende também indicar como grande atrativo do jogo é a versão cooperativa, onde toda a campanha será jogável para até quatro jogadores simultaneamente.



A melhora da agilidade é um dos pontos-chave do jogo



Ficha Técnica • Fabricante: Ubisoft Paris • Distribuidor: Ubisoft • Gênero: Tiro em terceira pessoa • Lançamento: 03/2012

Positivo • Dispositivo de camuflagem e o modo cooperativo

Negativo • Ainda não foi apresentado nada que mereça destaque



O PS Vita manteve a elegância de seu irmão mais velho e adicionou melhorias

E o Oscar vai para... Sony!

As três gigantes mostraram suas armas, mas foi à dona do Playstation que apresentou o melhor arsenal

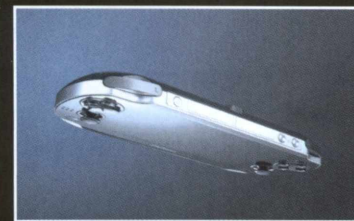
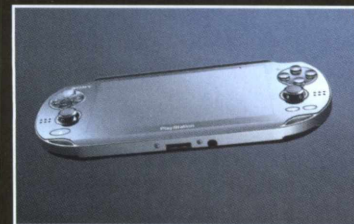
E lá se foi mais uma E3 (Electronic Entertainment Expo), o maior evento de entretenimento eletrônico do mundo. A feira é um objeto de desejo de muitos jogadores, jornalistas, consumidores e sonhadores. E não à toa: o evento praticamente dita todo o rumo do mercado no ano vigente e nos períodos vindouros. Um espírito concomitantemente saudosista e inovador é difundido durante os dias de E3 este ano foi nos dias 7, 8 e 9 de junho. Como cada ano promete ser mais promissor que o anterior, este ano não foi diferente. Com

tantas parafernália mercado afora, é comum que vissemos novidades no Kinect, no PS Move ou até mesmo um eventual sucessor do Wii que acabou sendo apresentado pondo fim a uma série de rumores, o Wii U. Mas, nem só de previsões vive uma E3. O imprevisível vem a ser a melhor receita de toda a história. E, nesse sentido, a gigante eletrônica com a base mais fortuita do Japão, a Sony, mostrou seu arsenal e chacoalhou a concorrência. E defendeu seus próximos ovos de ouro com unhas e dentes.

Grandes surpresas

A E3 conta também com a visita de games forasteiros, dos quais ninguém nunca ouviu falar, mas que, como num surgimento triunfal, acabam por despertar a curiosidade e, mais tarde, se mostram competentes. São verdadeiras caixinhas de surpresa que não dão sustos. Na E3 deste ano, tivemos o agradável From Dust, ambicioso simulador de Deus da Ubisoft; o surpreendente Journey, com gráficos em cel-shading e cuja venda será feita exclusivamente na PSN; Far Cry 3, que começou a ser desenvolvido antes mesmo de Far Cry 2, entre outros mais discretos. Rebuliços assim são típicos da E3. Tem bola de neve que se forma na E3 de um ano e só termina no evento do ano seguinte, dali a dois anos ou não termina. Felizmente, algo mais do que concreto, além de games exclusivos, foi anunciado nesta E3: o PS Vita, sucessor do PSP. Com direito a vale-bazuca para destruir a concorrência no mercado de portáteis.

“A Sony mostrou e defendeu com unhas e dentes seus próximos ovos de ouro”



Um pequeno gigante

O sucessor do PSP não só resguarda todas as características de seu primogênito, como também adiciona melhorias, tanto físicas quanto internas, ao conjunto da obra. Se o design de seu antecessor já era elegante e moderno, o visual do PSV é refinado e, por que não, pós-moderno.

Elegância em poucas polegadas

Leveza de uma pluma. O PSV consegue pesar ainda menos que o PSP Slim e, pasmem, com uma tela maior. Aliás, a tecnologia adotada para a tela foi a OLED, que promove o que há de melhor em termos de visual límpido, sem serrilhados. As cores são vivas e condizentes, e o brilho respeitado.

Ainda sobre a parte física da traquitana, parece que, dessa vez, as preces foram ouvidas: os analógicos são mais consistentes, oferecendo uma rara anatomia no mercado de portáteis. Agora, dois analógicos estão à disposição, sendo um de cada lado do aparelho, ao contrário de seu primogênito, que sofre com um único direcional, desconfortável e que nunca foi convincente.

Como uma revolução não vive de poucos aspectos, o PSV mostrou uma bazuca

e devastou a concorrência nos 15 minutos finais de sua apresentação no estande da Sony. Se tamanho não é documento, então o PSV renega esses dizeres.

Touch screen, quer dizer, touch traseiro

O derradeiro final da apresentação mostrou que uma touch não precisa ser necessariamente screen. O fato é que o portátil apresentou um de seus recursos mais impressionantes: o touch traseiro, uma concepção inovadora introduzida pelo PSV. O game escolhido para exibir o recurso foi, como não poderia deixar de ser, Uncharted. Embasbacados, os convidados presenciaram ações no game sem sequer enxergar o que o jogador estava fazendo com as mãos. Os dedos de apoio, aqueles que ficam sob o aparelho, escondidos, literalmente apoiando-o, são utilizados para realizar ações complementares, como mover Drake, enquanto ele está pendurado na parede ou para mirar em determinados elementos do cenário. Claro que a demo exibida só serviu para abrir o apetite; cabe agora, aos desenvolvedores, exercitar os neurônios para aproveitar o recurso, que esbanja criatividade.

Melhor que isso, só se o PSV fosse capaz

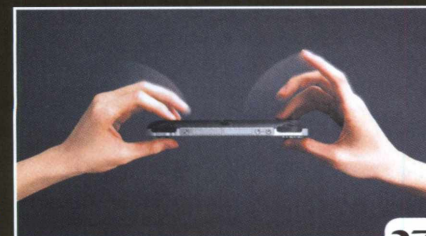
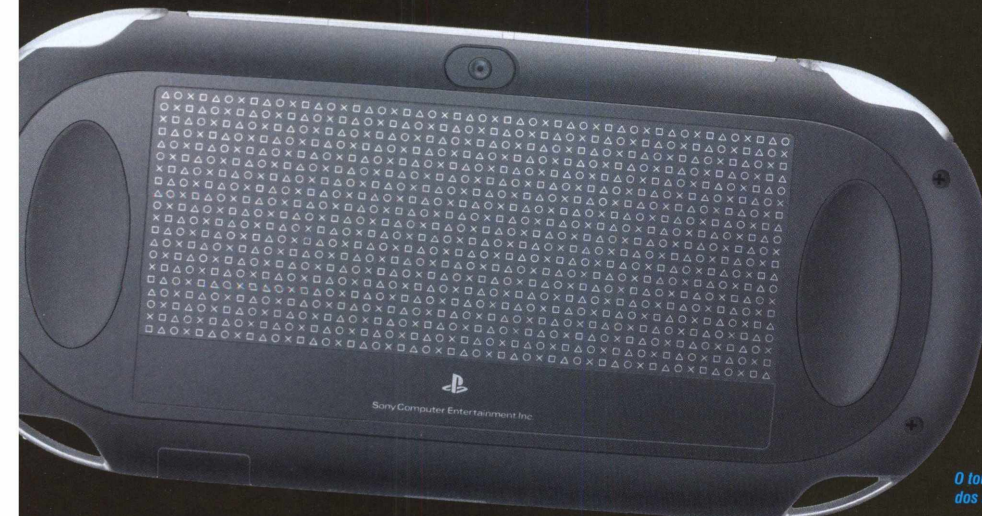
“O PSV oferece uma rara anatomia no mercado de portáteis, com analógicos mais consistentes”

de transportar a experiência de seu parente de mesa, o PS3, para a sua telinha, a fim de que o jogador continue as partidas no portátil. E a perfeição foi alcançada: isso é possível.

Andando nas nuvens

A concepção de “nuvem” foi o melhor ingrediente que o PSV poderia apresentar. Como seu poder de processamento se equipara ao de um PS3, é possível armazenar saves do console doméstico em nuvem e, então, continuar as partidas no portátil. Inacreditável? É. Impossível? Não. A Sony não chegou a mostrar a funcionalidade, mas a ratificou e teorizou sobre ela.

Tudo indica que a prática de armazenar em nuvem e continuar as partidas ao sair de casa é possível, visto que o hardware da parafernália é um potencial à parte. “Quero que vocês pensem no PS3 e no PS Vita neste momento. Estamos concentrados neles. Um possível Playstation 4 num futuro próximo não é algo que debatemos agora”, declarou Kaz Hirai, presidente global da Sony. Não dá para tirar a razão do chefeão; novidades não faltaram no PS3.



O touch traseiro é um dos recursos inéditos do portátil.

“Quero que vocês pensem no PS3 e no PS Vita neste momento. Um possível Playstation 4 não é algo que debatemos agora”

Kaz Hirai presidente global da Sony.



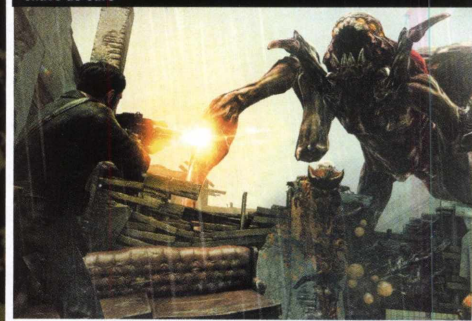
PS3 vai bem, obrigado

Se o atual console doméstico da Sony dependesse só de suas exclusividades, estaria vivinho da silva e nadando em dinheiro, sem nem precisar dos terceirizados. Os games exclusivos para PS3 mais uma vez provaram, em quantidade e qualidade, que o console da Sony vence a guerra disparado, ao menos em termos de franquias exclusivas. São títulos que primam por qualidade e fazem valer cada centavo gasto no console. Antes do fim do mundo em 2012, não deixe de experimentar os principais lançamentos anunciados no evento, aqueles que vão balançar corações (e bolsos). Separamos alguns que serão imprescindíveis:

Uncharted 3: Drake's Deception

Nathan Drake conclui sua trilogia de sucesso em grande estilo. Uncharted, ao lado de God of War, sagrou-se uma das franquias de maior sucesso na família Playstation. Dessa vez, o Indiana Jones moderno, que conta com a excelente dublagem do carismático Nolan North, embarca em uma aventura para encontrar uma cidade lendária. A ambientação é desértica e contempla o visual mais impressionante de todos os títulos, apresentados até agora. Aplaudido de pé pela plateia, o game deve sair antes do Natal deste ano, e com açúcar pros brazucas: a Sony confirmou que será traduzido para o português do Brasil.

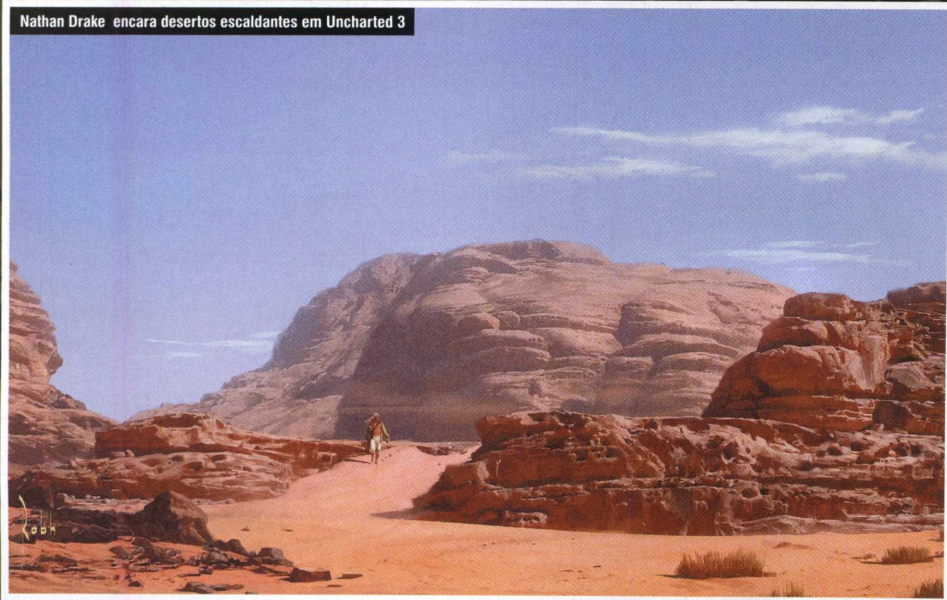
Resistance 3 trará chefes colossais e promete fechar a trilogia com chave de ouro



Resistance 3

O shooter pós-apocalíptico que mostra um esquadrão combatendo o domínio dos aliens sobre a Terra fecha sua trilogia com chave de ouro. Resistance é a resposta da Sony ao Gears of War da Microsoft: apresenta história consistente, tem pano de fundo pós-apocalíptico e traz chefes colossais, que batem de frente com os monstros da franquia da Microsoft. Aqui, há suporte ao PS Move e ao PS Eye. O lançamento também será neste ano, provavelmente antes do Natal.

Nathan Drake encara desertos escaldantes em Uncharted 3



Correndo por fora

Os holofotes costumam estar voltados às estrelas do evento, mas os coadjuvantes também têm vez. Games que não carregam toda a bagagem de glamour como os já citados, não deixam de ter um alto grau de competência.

O PS Move é outro do elenco de coadjuvantes. Praticamente em segundo plano em decorrência do PS Vita e das exclusividades para PS3, o controle com sensor de movimentos da Sony não fez muita questão de aparecer. Separamos os principais “figurantes” anunciados:

Starhawk

A softhouse Lightbox Interactive, que teve seu momento de voga em meados do ano passado, apresentou o belo Starhawk, game de ficção científica em terceira pessoa que deve sair no começo de 2012.



Star Trek

A série espacial nunca obteve nos games o mesmo êxito da televisão, mas, agora, a proposta parece ser promissora. Star Trek é um aparente shooter em terceira pessoa que tem um bellissimo visual, com lançamento previsto também para 2012.



O eletrizante super-herói da Sony



InFamous 2

O game foi lançado recentemente e arrancou acalorados aplausos da plateia em sua demonstração na feira. Nele, temos o retorno de Cole MacGrath, o simples entregador de encomendas que passou por uma transformação no primeiro game e recebeu superpoderes como descargas elétricas, pulos de arranha-céu e outras habilidades.

O próximo game do guaxinim Sly Cooper marcará o retorno de um dos mascotes do PS2



Medieval Moves

Eis a grande promessa do PS Move para a próxima temporada. Medieval Moves é um game de ação que traz shurikens, arco e flecha, lutas de espada e outros elementos. Não existe uma data de lançamento definida, mas a tendência aponta para algo próximo ao final deste ano/começo de 2012.



O título agrada pela liberdade de escolhas do protagonista e pela história, muito bem amarrada. Para a felicidade dos tupiniquins, saiu por aqui totalmente em português (dublagem e legendas).

Sly Cooper: Thieves in Time

O título marca a estreia no PS3 do guaxinim Sly Cooper, que detém uma trilogia de relativo sucesso no PS2. É um game de aventura que conta a história de Sly e seu bando de ladrões, Bentley e Murray, com mecânicas de jogabilidade interessantes, num misto de cooperação, plataforma e stealth. Vale ressaltar que os três jogos do PS2 serão lançados em coletânea num só blu-ray para o PS3, reafirmando a tendência em adaptar grandes sucessos do PS2 em versões de alta definição para o PS3. God of War, por exemplo, ganhará outra coletânea: God of War Origins Collection, que traz os dois games para PSP num só blu-ray (GoW: Chains of Olympus e GoW: Ghost of Sparta). A previsão de lançamento de Thieves in Time é novembro deste ano.

Dust 514

Com visual impressionante, o jogo foi primeiramente demonstrado em 2009 e é o sucessor espiritual de EVE. Anunciado na E3 como outra exclusividade para PS3, o shooter é um game totalmente online e que deverá cobrar mensalidade, segundo seus produtores. Nenhum valor foi divulgado ainda e o game sairá do forno somente em 2012.

Brasil? Sim!

Nosso país está em voga. E a Sony sabe disso. O estande da gigante foi palco para outro anúncio bombástico: a chegada do serviço online do PS3 no Brasil, o que contempla a PSN (Playstation Network) e a PS Store, loja virtual em que todo o conteúdo digital "jogos, add-ons, demos etc" é disponibilizado. Para nossa surpresa, o lançamento do serviço, antes anunciado pela Sony para "perto do Dia das Crianças", foi lançado na segunda semana de julho, com preços a partir de R\$ 13,00 para games da categoria "PSOne Classics". Naturalmente, por ser um serviço recém-lançado, há muita escassez de conteúdo, com a promessa de a Sony entregar algo satisfatório até o final deste ano.

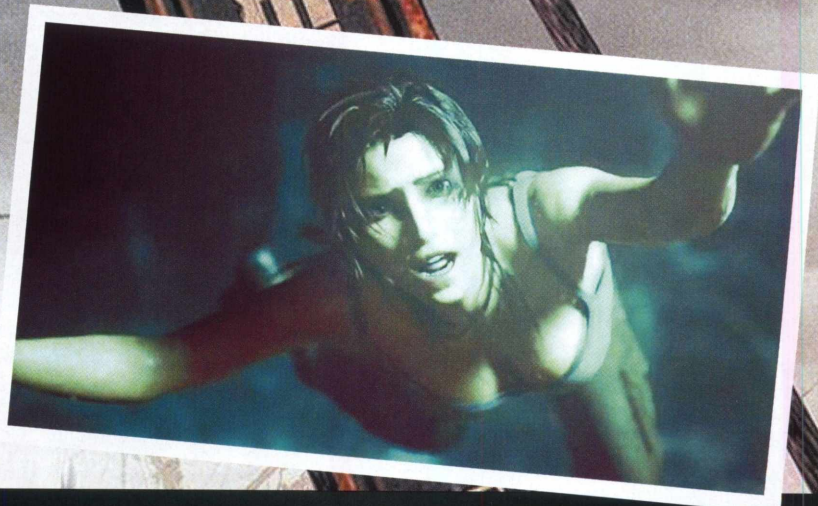
A chegada do serviço, porém, acompanha uma má notícia: não será possível efetuar migração de contas. Todos aqueles troféus que você conquistou, conteúdo que baixou... pode esquecer. A proposta é começar do zero e, num primeiro momento, introduzir jogadores que ainda não têm qualquer cadastro no serviço online. "A receptividade que estamos encontrando no Brasil é excelente. Sabemos que a burocracia do país é grande, e tudo deve passar por um processo de classificação", declarou Anderson Gracias, diretor da divisão de Playstation para o Brasil. O resumo da ópera, no final das contas, terminou feliz. O saldo foi positivo tanto para o Brasil quanto para toda a família Playstation e suas exclusividades. Resta torcer, agora, para que as empreitadas em nosso país sejam efetivas e sejam feitas a longo prazo, visto que o crescimento do setor e os investimentos externos são iminentes.

Campo de batalha: um novo Eden



Lara Croft

De frente com a heroína mais sexy dos games



Vocês que tem acompanhado essa nossa sessão da revista deve ter notado que as celebridades dos games que já passaram por aqui (Nathan Drake, Desmond Miles, John Marston) foram todos, até hoje, personagens do sexo masculino. Bem, nós realmente nunca havíamos parado pra pensar, até que um leitor aparentemente indignado soltou a reclamação: "Onde estão as garotas na Entrevista em Jogo?". Hoje, abrimos os olhos e para a alegria dos leitores (e delírio daqueles chegados em um belo par de seios) conseguimos uma exclusiva com a musa da série Tomb Raider, Lara Croft.

De caçadora de tesouros a heroína dos videogames e atriz de Hollywood, Lara é uma personagem com muita história para contar. Fique por dentro das muitas curiosidades da musa nesse nosso bate-papo.

Lara, para nós é um imenso prazer ter você por aqui no Entrevista em Jogo, mas não pense que vamos poupá-la nessa entrevista, ok? Nem adianta tentar ser durona conosco!

Só vou ser durona se vocês começarem a pegar pesado (rs). Nesse caso, terei que matar alguns jornalistas e escalar as paredes do estúdio pra sair daqui.

O que não será nada difícil para você, certo?

Exato (rs). Mas, brincadeiras a parte, você não deve esquecer que antes de qualquer coisa sou uma mulher educada e sei lidar com a imprensa, portanto, não precisa ter medo de nada.

Bom, vamos lá então, gostaríamos que você falasse um pouco sobre como tudo começou, digo, seu interesse por explorações, antiguidades.

Acredito que é uma coisa de família. Meu pai, Richard Croft, foi arqueólogo e dedicou grande parte de sua vida a desvendar mistérios sobre a história, explorar cidades perdidas e descobrir antiguidades. Fui muito apegada a ele, até meus 18 anos, época que ele morreu e decidi continuar seu legado. Faço isso não só em memória a ele, mas à minha mãe também.

Falando em sua mãe, você a perdeu bem jovem não foi? Conte-nos.

Sim, quando tinha nove anos de idade, um avião no qual estávamos, caiu na Cordilheira do Himalaia e, desde o acidente, nunca mais a vi. Apesar de muitas vezes ainda acreditar que ela esteja viva, foi ali que parte de tudo isso começou.

De tudo isso, o quê?

Esse interesse por arqueologia. Uma das coisas que sempre me moveu tanto a mim quanto a meu pai, diz respeito a nossa paixão pela exploração. Lá no fundo, queria descobrir se esta paixão ainda estaria viva ou não, em algum lugar por aí.

Interessante, não há como negar que você é uma exímia acrobata e combatente. Poderia nos contar como adquirir toda essa experiência?

Isso já não posso revelar (rs). Na verdade, esse é um grande segredo que tem sido mantido por toda a série.

Sem planos de desvendar esse grande mistério?

Sim, como vocês devem estar sabendo há um novo game de Tomb Raider em desenvolvimento, o foco da história aponta exatamente para esse assunto, portanto, em breve o segredo sobre minhas habilidades será revelado.

Muito bom você ter lembrado desse novo título. Já existe uma previsão para o lançamento?

Ao que tudo indica, Tomb Raider será lançado em 2012. Só não sabemos ainda a data exata.

Você poderia nos dar uma "palhinha" do que os jogadores irão encontrar nesse novo título. O que acha?

Não é uma boa idéia, desculpe. O jogo, com certeza, irá agradar muito a todos, além é claro de misturar elementos dos games antigos a novas formas de jogabilidade. É isso aí! Acho que já falei muito.

Ok, mudando um pouco de assunto, o que você faz para manter essa beleza toda e estar sempre linda, a cada novo título?

O segredo está em manter o foco nos objetivos e seguir em frente. Exercícios também ajudam, mas correr, escalar e explorar cavernas, além de lugares no qual nunca se sabe o que vem pela frente, pode ser considerado a melhor forma para manter um bom porte físico. Claro que cicatrizes e machucados não são nenhuma referência em beleza, mas a gente faz o possível pra continuar na ativa (rs).

“Ok, então... Não toque em nada muito bonito ou você pode ter sua cabeça cortada.”

Lara Croft no filme de Tomb Raider (2001)



Em nosso último Entrevista em Jogo nos entrevistamos Nathan Drake, protagonista da série Uncharted. É engraçado, mas vocês têm muitas coisas em comum! Teve uma pergunta que, da mesma forma como coube a ele, cabe a você: como você se sente sendo comparada a Indiana Jones?

É bom, e não é! Vou tentar explicar: Indiana Jones foi uma grande referência para Toby Gard, o criador do meu personagem. Muitas características do professor de história e arqueólogo foram incorporadas no esboço inicial. Essa grande semelhança fez com que Toby criasse Lara Croft. O fato de mudar para uma personagem feminina foi uma grande sacada, pois, até então, não existia nenhuma heroína com tanto destaque, principalmente nos games.

Mas hoje, o que vemos em Tomb Raider é uma história que parte em um rumo bem oposto ao de Indiana Jones, certo?

Sim, Tomb Raider é hoje uma franquia única, com ótimas sequências e quinze anos de experiência no mercado.

Por último, não poderia mesmo nos dar uma prévia, por menor que fosse, do que os jogadores podem esperar em sua próxima aventura?

Ok, mas só pra vocês jornalistas pararem de falar (rs). O jogo se passará em uma ilha e a história conta como fui meio que “obrigada” a adquirir algumas das minhas habilidades por uma questão de sobrevivência. Alguns dos novos elementos que falei são


basicamente uma atualização para o estilo de jogo e novos comandos que os jogadores terão à disposição.

Excelente, tenho a certeza que os jogadores não perdem por esperar esse jogão! Muito obrigado Lara! Esperamos vê-la em breve, brilhando mais do que nunca.

Obrigado a vocês e esperem por mais novidades em breve, um grande beijo!

É isso aí, nossa entrevista termina aqui, mas fique de olho na Megagames PlayStation dos próximos meses, para mais informações sobre o novo game da série Tomb Raider. ●

Gostou da entrevista? Você pode nos ajudar a escolher o próximo personagem a ser entrevistado, basta enviar um e-mail para redator@universoeditorial.com.br com sua sugestão. Quem sabe seu personagem favorito não estará na próxima edição?



Hora de detonar de verdade!

DUKE NUKEM FOREVER

De volta após catorze longos anos de espera Duke está tão durão como nunca. Seu estilo Schwarzenegger e "Ego" exaltado são inconfundíveis. Nesse novo jogo ele cumpre a promessa de arregaçar os inimigos com grande

estilo. Há muitas referências e "remembers" ao clássico Duke Nukem 3D, então, se você já jogou o título anterior Duke Nukem Forever lhe trará bons momentos à memória. Preparado para a ação? Então vamos lá...

Considerações Básicas

Duke Nukem Forever é um jogo de tiro em primeira pessoa em sua forma mais clássica (FPS). Se você está acostumado a jogar games de tiro em primeira pessoa (Battlefield, Call of Duty, por exemplo) não terá problema algum com os comandos, poderá achar inclusive que Duke Nukem Forever é tão simples de controlar quanto qualquer outro jogo.

Dukes Lives

O jogo começa de uma forma atípica, nada de grandes introduções, explicações ou cenas com muita ação. Não, a primeira coisa que você verá é Duke urinando. Passando esse "start" épico, todas as outras coisas serão introduzidas em doses homeopáticas nesse capítulo inicial, que é só uma introdução aos comandos básicos e história.



Limite-se a correr percorrendo o único caminho livre e seguro, até chegar a um elevador onde poderá pegar uma arma e ter acesso ao combate. Logo nesse primeiro confronto, temos uma cena nostálgica que remete a última batalha de Duke Nukem 3D. Você estará em um campo de futebol americano, sem lugar para se proteger e lutando com um Cycloid Battlemaster. Mande bala nele e caso falte munição, você pode achá-la facilmente nos cantos do campo.



Após a batalha, note que tudo era parte de um game que o próprio Duke estava jogando em seu luxuoso apartamento, em Las Vegas. Duas garotas estavam "contribuindo" para seu divertimento e você vê um breve diálogo entre elas, enquanto muda os canais da TV. Quando terminar, vá para o elevador e o capítulo terminará.



Damn! It's Late...

Aqui o caminho é bem linear, apenas siga em frente até chegar ao que parece ser os bastidores de um programa de TV. Entre no set de filmagens e fale com o apresentador. As luzes de emergência começaram a soar e você notará que as coisas começam a ficar mais interessantes. Volte até o elevador e suba. O elevador irá travar, ative a caixa do lado esquerdo inferior da porta e a saída de emergência se abrirá. Ao sair, você chegará a uma espécie de museu sobre Duke (você mesmo), ative a máquina do lado esquerdo do trono e o garoto sentado sairá feliz. Você pode reivindicar o trono e concluir o capítulo.



O game consiste em andar, atirar e interagir com os objetos do cenário. Não há muito o que explorar, além da história principal. Para os fãs da série existem várias referências, mas mesmo assim segue o padrão de seu antecessor, com inimigos e armas praticamente idênticas (apenas com os gráficos melhorados). Ao andar pelo cenário você verá que Duke pode interagir com praticamente tudo que é visto. Essa interação é importante, pois ajuda a aumentar sua barra de "Ego" (energia).

The Duke Cave

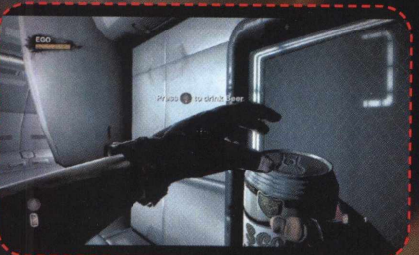
Você terá alguns combates com os invasores. Use os objetos pelo caminho, como troféus, para ajudar a derrubá-los mais rapidamente e evite levar muitos tiros. Você chegará a uma sala de treinamento com uma máquina de pinball, observe que há uma placa na parede, em destaque, e um alien tentará sair por ela. Dê uns socos na mão do alien e arranque a placa para acessar o duto de ar do local.



O caminho pelo duto é simples, assim que entrar você verá um alien passando, siga-o. Alguns caminhos estarão bloqueados por chamas, não insista, pois você não conseguirá passar, apenas volte a faça outro caminho. Sairá em um corredor, tome uma cerveja e siga em frente, arrebentando os inimigos. Quando as luzes caírem, ative a visão noturna e prossiga.

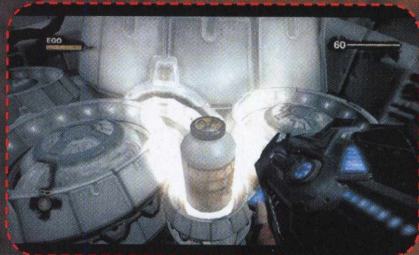


Em um determinado momento, sua única saída será cair por uma abertura de ventilação. Aqui existe um pequeno quebra-cabeça onde você terá que arrancar duas cápsulas que dão suporte ao cano para que ele caia e você possa subir por ele até a abertura, logo acima.



Ao chegar à sala do gerador você, finalmente, terá uma arma em mãos (AT Blaster) e vários inimigos para detonar. Três cápsulas de energia precisam ser recolocadas no gerador para que ele volte a funcionar perfeitamente. Duas estarão aqui mesmo no salão, basta procurá-las e recolocá-las. A chave para conseguir a última cápsula de energia é subir as plataformas com o carrinho de controle remoto e, no final, empurrá-la para o

chão e depois para a abertura à esquerda, onde você poderá pegá-la.



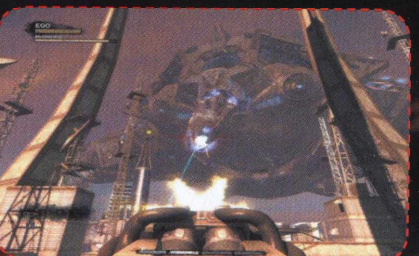
Cápsula em mãos é hora de reativar o reator, totalmente. Feito isso, tome os asteróides que aparecerão, detone os inimigos e uma porta se abrirá automaticamente. Basta prosseguir.

Você terá acesso a uma pistola M1911 que é muito melhor para mirar. Use-a nos inimigos pelo caminho. Seu destino aqui é o centro do salão, onde existe um canhão rodeado de inimigos. Destrua todos e suba no canhão para finalizar a missão.



Mothership Battle

Você estará no comando do canhão de laser e será levado ao teto do edifício, onde uma nave alienígena gigantesca passará voando. Assim que a mira aparecer, comece a atirar na junção da "cabeça/canhão" com a nave, pois ali está o ponto fraco. Fique esperto com as outras naves em volta, pois os ataques delas podem esgotar sua energia, rapidamente. Assim que destruir a "cabeça/canhão" da nave mãe uma grande explosão ocorrerá e Duke será lançado para dentro do edifício novamente.



The Lady Killer

O capítulo começa com Duke saindo do duto sobre um elevador. Uma garota irá pedir sua ajuda insistentemente. Tudo que você deve fazer aqui é controlar a descida do elevador manualmente, através de uma alavanca que o breca aos poucos. Ao chegar ao térreo, seu objetivo é assumir o comando do carrinho de controle remoto e seguir pulando as placas até o final da primeira parte desse capítulo. Não se preocupe com as pessoas e aliens por aqui, pois eles não oferecem nenhum risco.



A segunda parte começa novamente com o carrinho e você deve prosseguir até uma porta semiaberta onde o carrinho não irá passar. A partir daqui, nosso caminho será a pé mesmo. Abaix-se, passe pela fresta e escale a mesa de cassino que tem uma roleta, logo à frente. Salte de plataforma em plataforma na direção do fogo. Depois, use o jardim para chegar até o botão que abre o portão e permite que você entre com o carrinho nessa área.



Mais um pouco de velocidade e algumas rampas para saltar, mas desta vez tome cuidado com os alienígenas, pois eles estarão um tanto quanto menos intolerantes com você. Ao saltar a última rampa, você terá que abrir uma grade para passar. Empurre o malleiro do lado esquerdo da tela e suba pela rampa e sofá, do lado direito, para alcançar o botão.



Abra a grade e volte ao seu tamanho normal. Quebre o vidro que protege algumas joias e se prepare para um ataque alienígena em massa. Tente interceptar os inimigos antes que eles cheguem ao chão e o tiroteio seja ainda mais rápido. Com a área limpa é hora de suas garotas lhe darem uma recompensa, mas infelizmente elas são atacadas e agora, mais do que nunca, Duke realmente ficará furioso.



Levante a grade pela qual você entrou neste lugar e faça o caminho inverso de quando você veio com o carrinho. Chegará ao salão com as máquinas de cassino. Não se esqueça de interagir com elas para recuperar os pontos de EGO. Aqui, lide com mais algumas ondas de ataque alien e, então, force o portão dourado para passar para a próxima.



Você chegará a uma área onde há um carro em uma espécie de palco bem no centro do salão. Aqui haverá mais um ataque. Acabe com os inimigos, abra o portão piscando em dourado e você terminará a terceira parte desse capítulo. Apenas siga em frente e detone tudo que se mexer à sua frente. Ao chegar ao salão que tem uma grande estátua sua ao centro, use o controlador para erguer o braço com a arma de mira laser para cima, apontando para o lado direito da tela. Clique no botão "Alien Attack" e use os prédios para subir até o nível superior do salão. Aqui em cima, mais inimigos e o caminho certo o levará a um duto de ar, seguido por uma espécie de armazém cheio de lasers na parede. Atire nos focos do laser para destruí-los e desvie dos que forem possíveis. Para atravessar as áreas em chamas, procure os extintores de incêndio na parede e atire neles para apagar o fogo em volta. Na próxima área você encontrará alguns soldados combatendo os aliens, ajude-os. Quando menos esperar estará em um grande salão redondo. Do teto virá um gordo voador que transformará os soldados em Pig Cops. Mate primeiro os soldados

porcos, depois foque no gordão. Há uma caixa de munição aqui, o que torna as coisas bem mais fáceis. Após derrotá-lo, fale com o general e termine o capítulo.

Vegas In Ruin

Hora de sair para as ruas! Logo de cara, recarregue suas munições no caminhão logo à frente e depois, siga pela rua à esquerda. Há uma metralhadora em meio às trincheiras e você deve usá-la para limpar a área das ondas de inimigos que virão.



Siga pela direita entre os carros destruídos e mais inimigos aparecerão. Um dos soldados dirá a você que irá abrir o caminho. Aguarde que ele o faça e avance pela abertura nas escadas até a área mais à esquerda. Muitos inimigos o atacarão nesse ponto (alguns com lança-mísseis), portanto esteja preparado. Faça seu caminho por entre os carros e ônibus até chegar a uma cratera. Você encontrará mais soldados e munição.



Os porcos malditos surgirão de todos os lados da cratera, fique atento e sempre que necessário recarregue sua munição. Depois de algum tempo defendendo a área chegará Battlelord, o chefe. Contorne o centro da cratera pra despistar seus ataques, sempre que for necessário e use o lança-mísseis para eliminá-lo.



The Duke Dome

Avance rapidamente pelos dutos e quando chegar a uma área com um corpo pendurado atire nele para liberar outro duto que o levará a uma escada. Suba e espere os operários mandarem o guindaste vir até você. Suba na plataforma e curta o passeio. Não será assim tão simples, mas basta eliminar todos os inimigos.



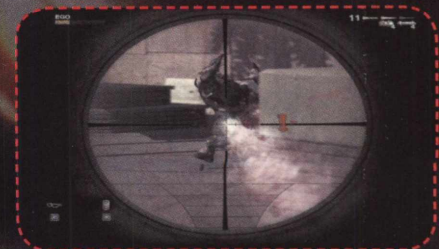
Fora da plataforma, estoure o cadeado e fique de cara com outra área infestada de inimigos. Há bastante espaço para correr e atirar. No canto esquerdo, existem uns contêineres suspensos. Em um deles, há um latão explosivo vermelho, na parte de baixo. Exploda-o para que o contêiner caia e abra o caminho para a próxima área.



Há um trailer nesse local e atrás dele uma escada que permite que você chegue ao teto e caia dentro de uma espécie de escritório. Assim que você acionar o botão verde na parede começará a chover inimigos, literalmente.

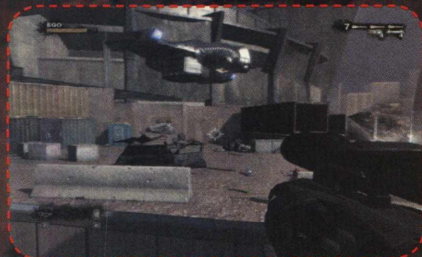


Mate todos e force a grade próxima a um botão (que você aperta milhares de vezes e nada acontece) para abrir o caminho e terminar a primeira parte desse capítulo.





Avance até chegar a uma área cheia de contêineres. Repare que um deles, no extremo da tela, está equilibrado sobre um morro de terra. Apenas um lado dele é aberto. Você deve pegar os barris espalhados pela tela e jogar pelo lado aberto na direção do lado fechado, isso fará com que a extremidade dele desça. Suba as escadas no contêiner, a frente deste que entupimos de barris e salte até uma plataforma que o levará até a próxima área.



Suba o morro até o guindaste e escale-o para chegar à estrutura de metal do outro lado da área. Aqui há um container suspenso cheio de barris explosivos, que é a chave para acessar uma escada logo à frente. Destrua os barris, caia sobre a caminhonete e suba a escada.



Em uma sala no topo você encontrará uma caixa com a bateria do guindaste, após pegá-la, uma nave o atacará. Destrua-a e vá até o guindaste. Coloque a bateria e entre na cabine. Use a bola gigante para destruir a parede à esquerda, depois suba pelo guindaste até a abertura na parede. Uma porta o levará ao final do capítulo.



The Hive

A primeira parte desse capítulo consiste em andar pela estrutura alienígena, de porta em porta. Algumas dessas "portas" só abrem após você empurrar uma espécie de tatusinho bola para um buraco perto delas. Eventualmente, alguns inimigos aparecerão, mas nada muito preocupante. Mais portas, alguns aliens e essa primeira parte terminará.



A segunda parte é tão reta quanto a primeira, o que a torna difícil é que você terá que passar a maior parte do tempo chutando um daqueles "tatusinhos" roxos até uma das portas. Para achá-lo é simples, basta procurar pelo brilho roxo na parte de cima de um precipício. Há uma daquelas plantas que o ajudam a saltar mais alto aqui, jogue uma granada nela e ela será rebatida para a plataforma onde está a "chave" (tatu roxo), a partir daí você só tem de levá-lo até a porta fechada. Se estiver com dificuldades utilize os óculos para enxergar no escuro.



No final do capítulo, você deverá percorrer uma série de salões cheios de insetos malditos e garotas chorando. Para finalizar o capítulo, basta atravessar a porta no final de uma escada.

Queen Bitch

A chave para derrotar essa aberração de 3 tetas é usar as plantas "rebatedoras", no canto direito da tela, para lançar granadas e fazê-la baixar a guarda. Quando acertar, use rapidamente o lança-misseis para detonar a velhota.



Duke Nukem's Titty City

Nosso herói valentão quase morreu em seu último confronto, portanto, ele mercê um pouco de descanso. Esse capítulo é um verdadeiro "break" para a ação desenfreada do jogo. Para terminar o capítulo basta subir as escadas até o Champagne Room.



Crash Course

Assim que assumir o comando desça pelos tentáculos alienígenas. Não se precipite, pois o caminho é mais óbvio do que parece. Você chegará a uma escada que sobe e dá acesso a um canhão fixo. Use-o para derrubar as naves que passam e depois os inimigos (e mais naves)





que aparecerão. Fique atirando até que o lugar comece a tremer. Hora de sair, pois a arma irá despencar com parte do prédio em que estava. Pule por mais algumas plataformas e outra nave irá atacar. Dessa vez, há um lança-mísseis e muita munição por perto, não economize nos tiros. Depois da nave alguns inimigos com jetpacks aparecerão, combata-os. Um deles o pegará e o levará para um passeio pelos ares. Não se assuste, faz parte do jogo, depois o capítulo terminará.

The Duke Burger



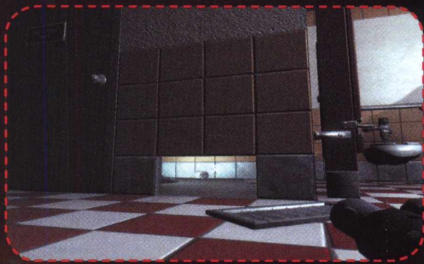
Nenhum combate nessa primeira parte do capítulo. Apenas vá até o banheiro, encolha e passe por debaixo de uma porta emperrada. Volte ao tamanho normal, ative o circuito e abra porta de volta para a parte do banheiro que tem o espelho. Encolha novamente e escale as pias até a abertura na parede do lado direito. Entre por ela e suba o parafuso como se fosse uma escada. Use a visão noturna para seguir em frente.



Você cairá novamente na lanchonete. Arromba a porta dupla à direita e haverá um ataque de alienígenas em miniatura, nesse salão cheio de mesas. Na sala ao lado você encolherá novamente. Mate os inimigos e escale as mesas atrás do balcão até ter acesso a um tentáculo alienígena que o levará a uma área cheia de fliperamas. Mais inimigos o atacarão e alguns no tamanho normal. Para combatê-los você terá de atraí-los até um ponto de encolhimento. Ao chegar a um estoque cheio de caixas você deverá escalá-las, matando os inimigos nas



prateleiras e chegar até onde eles estavam para ter acesso à sala ao lado (através de uma passagem de ar próximo ao teto). Nessa segunda sala, uma garçonete está presa do centro da sala e todo o chão molhado e eletrocutado.



Mais uma longa seqüência de plataformas para escalar, incluindo: prateleiras, caixas, pás de bolo, potes de condimento, torradeiras e alguns inimigos. No final, você desativará a energia e a garçonete boazuda irá abrir uma porta, para mais uma sala cheia de caixas pra escalar. Você só precisa entrar no duto de ar e passar para a próxima parte do capítulo.



Caia pela primeira abertura do duto e volte ao seu tamanho normal. Há uma escada que o levará ao telhado. Prepare-se para uma seqüência bem maçante, cheia de ataques repetitivos. Utilize tudo que você tem a disposição incluindo granadas e as armas dos inimigos mortos. Por último, dois aliens gordões voadores aparecerão. Após matá-los você, finalmente, poderá entrar em uma nave que o irá tirar desse lugar.



The Mighty Foot

No comando da arma da aeronave destrua todos os inimigos que aparecerem pelo caminho sem que eles te derrubem. Quando a nave pousar procure o caminhão de Duke e dirija até uma caverna. Agora começa uma seqüência de telas onde você terá de dirigir e, eventualmente, a gasolina de seu Big Foot irá acabar obrigando-o a descer e procurar por gasolina nas redondezas.



O mesmo ocorrerá repetidas vezes tanto no final desse capítulo, como no próximo (Ghost Town) e em Highway Battle. Para poupar descrições desnecessárias pularemos direto para o próximo capítulo, onde essa seqüência de "dirigir/atirar/pegar gasolina/dirigir" acaba.



DamTop

Dirija sempre em frente, na direção da trepadeira gigante. Você dará alguns pulos e, no último, cairá na água que envolve o lugar onde se passa o capítulo. Assim que chegar ao topo de uma escada poderá ver o presidente, com quem terá um diálogo.



Siga para a esquerda onde os soldados começam a travar um combate com os alienígenas. Ao derrubar o grandalhão, siga até o final da rua onde, à direita, há um rolo de corda que um dos soldados usará para te jogar para o nível mais baixo da barricada. Fale com o soldado e ele dirá que o general está a sua espera. Entre na porta e o capítulo terminará.

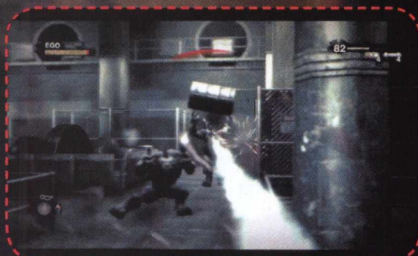


The Shrunk Machine

Desça as escadas e espere os operários terminarem o diálogo. Eles abrirão a porta pra você. Entre e siga pela direita. Você terá de lidar com uma grande quantidade de inimigos aqui. Fique atento aos que estão nas plataformas superiores atirando (use granadas para liquidá-los rapidamente).



Quando a área parecer limpa, mais inimigos quebrarão uma parede e entrarão atirando. Após matar os dois, explore o lugar e espere o operário aparecer, ele abrirá outra porta trancada que dá acesso às escadas que descem ao nível inferior. Logo no começo dessa segunda parte, você terá de abrir caminho liberando gás sobre umas barreiras alienígenas. Use a válvula de gás para liberá-lo na primeira barreira, já na segunda você terá de movimentar os canos vermelhos do lado direito, de forma que o gás chegue até a barreira. Quebre as vigas que bloqueiam seu caminho e se prepare para um pouco mais de combate.



Após eliminar os inimigos procure por uma porta à esquerda que o levará a uma sala parecida com a última. Mate mais inimigos próximos ao gerador e libere a escada para subir na plataforma acima. Há uma seqüência de corredores aqui e alguns inimigos com lança mísseis. Tome cuidado. Você chegará a um ponto de encolhimento. Quando estiver menor, procure a abertura da ventilação. Dentro do duto de ar o caminho é bem linear.

Escale e ande pelas engrenagens para chegar a um ponto onde três circuitos elétricos devem ser desligados. Assim que o fizer, as engrenagens entrarão em colapso e o ventilador maior irá parar, liberando sua saída desse lugar. Na sala, escale as prateleiras até um vidro que dá acesso a uma sala onde dois cérebros devoram os restos de um homem morto. Mate os cérebros e aperte o elevador no fim dessa sala.



Prepare-se para a dificuldade. Enquanto espera o elevador, as luzes piscarão e você será atacado por vários outros cérebros. Ao limpar a área, não pense que acabou, pois a porta abrirá e um alienígena gigante sairá por ela. Mate-o mesmo estando pequeno. Use granadas e qualquer explosivo que tiver para derrubá-lo. Entre no elevador, acione o botão e o capítulo terminará.

The Forkstop

Comece o capítulo voltando ao seu tamanho normal, assim que sair do elevador. Não há inimigos aqui, apenas abra as portas, ative uma alavanca na sala à esquerda e abra o portão de ferro à direita. Do lado de fora, passe pelas plataformas eletrocutadas e desça para o nível à direita. Avance matando os inimigos até chegar a uma metralhadora fixa. Use-a para matar os cérebros voadores e o paizão deles irá emergir da água. Atire sem parar e tenha cuidado com os contêineres que ele atira.



Há um soldado chorando por estar preso a uma porta de ferro, seu caminho é por ali. Abra a porta de ferro e use o interruptor à direita para baixar a empilhadeira, você terá que dirigi-la. Atropele todos os inimigos pelo caminho e você chegará a uma parte bloqueada por uma grade. Saia da empilhadeira e pule para o outro lado da grade. Essa nova área está completamente apagada, você terá de achar o interruptor das luzes antes do show. Assim que as luzes forem ligadas irá chover inimigos, mate todos e depois dirija a

empilhadeira até uma plataforma que é acionada através de um botão. Suba pela empilhadeira na plataforma superior. Este caminho o levará a um elevador e ao final do capítulo.



Generator Room

Saia do elevador e siga pela esquerda. Arromba as portas duplas e desça as escadas. Depois do diálogo com o General, abra a porta logo à frente e siga por entre os ovos alienígenas até uma escada. Nessa plataforma, você verá um interruptor que move dois canos suspensos em um guindaste de forma que você possa usá-los para atravessar para o outro lado.



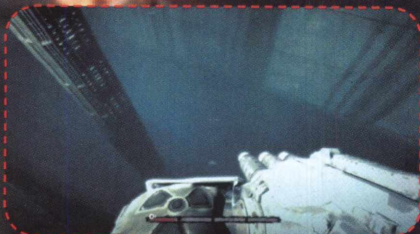
As bobinas eletrocutadas dão acesso a caminhos pelos tentáculos alienígenas, use-os para chegar ao nível superior. Você passará por uma cabine com um cara dentro e a plataforma começará a se mover. Inimigos irão tornar seu passeio ainda mais divertido. Eventualmente, a plataforma irá encalhar nos tentáculos, jogue granadas neles para liberar, e mais inimigos chegarão. No final, você enfrentará o cérebro gigante novamente. Por sorte há uma caixa de munição aqui, ou seja, não use outra arma que não seja o lança-mísseis ou as granadas. Detone o pólvora/demônio/alienígena/cérebro gigante antes que ele exploda no final. Um caminho se abrirá, o levando ao fim de mais um capítulo (pule na água).



Underground

Saia da água pela única porta disponível e apague o fogo atirando no extintor, para liberar o caminho

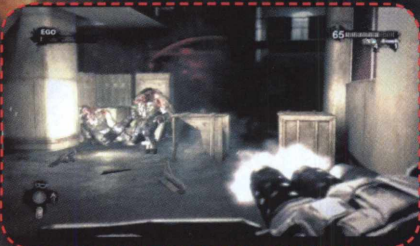
para as escadas. Você chegará a uma espécie de triturador gigante. Para prosseguir terá que primeiro desativá-lo. Há três armários vermelhos nas redondezas, jogue-os no triturador e ele irá quebrar deixando que você atravesse para o outro lado. Siga pela esquerda, suba as escadas e entre na sala à direita, o duto de ar o levará ao final da primeira parte do capítulo.



Nade até uma porta com uma espécie de registro para abri-la. Atravesse o que parece ser a parte de baixo do triturador que passamos antes e siga em frente, sempre parando para pegar fôlego nas bolhas. Mate mais alguns inimigos e você chegará a uma escada que o levará a um salão familiar. Ative a visão noturna e a saída do capítulo estará logo à frente.

The Clarifier

Aqui, novamente, o caminho é bem reto e você logo será atacado por alguns porcos nojentos. Ao chegar à sala com os armários, quebre as caixas para descobrir um salão mais à frente. Mais inimigos por aqui. Há um andaime, quebre as caixas na frente dele e suba. Ele deverá ir para frente permitindo que você acesse a plataforma e a próxima área de combate.



Circule pela área até que um carrinho com uma plataforma apareça com mais inimigos em seu encaixe. Seu objetivo é pegar quatro tambores espalhados nessa área e colocá-los no que parece ser um arco de concreto suspenso em um guindaste (use o carrinho plataforma para isso). Ao colocar os quatro tambores no lugar,



inimigos invadirão o lugar pelo portão dois, depois pelo três. Entre na abertura do portão três e ache mais um tambor. Coloque-o com os outros quatro no arco. Dois porcos voadores aparecerão. Você pode optar por matá-los ou, simplesmente, subir pelo guindaste até uma plataforma suspensa que dará no final dessa primeira parte.



Desça as escadas e espere a cena passar para ter a grade destruída e poder seguir em frente. Ao entrar nesse novo salão procure no canto da direita uma planta para saltar na plataforma acima. Mate os inimigos e siga em frente. Há um cano de ventilação nessa parte de cima que o levará a um tanque eletrocutado. Atravesse o tanque pulando nas plataformas e suba em direção às plataformas superiores onde encontrará um soldado. Desça as escadas ao lado dele e use o controlador para mover a passarela até um túnel eletrocutado. Entre e desligue o gerador. Você verá que agora a água não é mais um perigo. Entre no tanque, ache o registro, passe pela comporta aberta e siga até o final do capítulo.

Blowin' The Dam

Seu objetivo logo de cara é plantar uma bomba no portão submerso. Nade sempre em frente e não se esqueça de pegar ar nos pontos onde há bolhas de oxigênio na água (igualzinho ao Sonic). Siga o encanamento amarelo no fundo e acione as válvulas pelo caminho. Plante a segunda bomba e uma serpente marinha alienígena aparecerá. Há uma caixa de munições por perto, portanto, não economize munições para matá-la rapidamente.



Siga até o fim do encanamento para submergir no final dessa primeira parte.



Daqui pra frente o caminho é bem linear e há setas nas paredes indicando a direção na qual você deve correr. Prepare-se para enfrentar alguns inimigos e quando começar a subir uma escada gigantesca, preste atenção nos barris que descem rolando. Eles podem fazer você perder um bocado de vida. Após subir uma grande escada de mão, você entrará por mais um encanamento. No meio do caminho, ele encherá de água e o levará até o final desse penúltimo capítulo.

Final Battle

É hora de enfrentar o Cycloid Emperor na batalha final. O segredo aqui é matar os porcos alienígenas para pegar os lança-mísseis e poder aniquilar o grandalhão rapidamente. A pistola é mais estética mesmo, com três socos você derruba o porco e já tem munição para causar um dano considerável. Faça isso nas duas primeiras barras de energia do Cycloid Emperor, na última barra já deve ter uma caixa de munição por perto (o número de inimigos paralelos deve ter aumentado consideravelmente também), então se concentre no lança mísseis duplo para finalizar a luta. Após derrubar o grandalhão é só correr para a nave que está o general e curtir o final do jogo. ●



Comandos Básicos

- Analógico Esquerdo – Movimenta o Personagem
- Analógico Direito – Movimenta a Mira
- L2 – Plantar Bomba • R2 – Atirar Bomba
- L1 – Mira / Zoom • R1 – Atirar • X – Pular / Jet Pack • ■ – Recarregar / Pegar e Usar Objetos / Entrar e sair de veículos • ● – Ataque
- ▲ – Trocar a Arma • L3 Pressionado – Correr
- R3 Pressionado – Agachar • Direcionais – Ativar Gadgets



A mente de uma linda garota pode ser realmente assustadora

A história de Alice no país das Maravilhas é realmente sombria. Enquanto éramos crianças, por exemplo, a história parecia um conto maluco cheio de ação e aventura. Porém, já adultos percebemos que as “maravilhas” podiam se tratar de uma viagem ao subconsciente de uma garota perturbada por algo terrível. Mesmo que você ainda não tenha tido essa impressão, basta jogar por alguns instantes Madness Returns para entender do que falamos. Para que você não fique vagando pelo mundo sombrio de Alice sozinho e sem rumo, preparamos um guia com dicas e macetes para superar cada fase do game. Confira a seguir como sobreviver neste universo perturbador e, finalmente, descobrir a verdade sobre o incêndio que matou a família da pobre Alice.



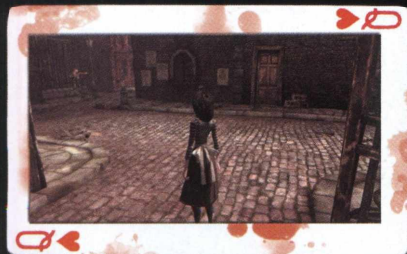
ALICE

MADNESS RETURNS



CAPÍTULO 1: HATTER'S DOMAIN

Houndsditch Home



Desça as escadas e saia da casa. Vá em direção ao mercado e encontre o gato. Siga-o pelos becos. Após a animação, fale com a senhora que cuida dos pombos no telhado do prédio.

The Vale of Tears

Siga a trilha, aproveite as peças de dominó e os cogumelos para avançar até a área onde você pode ver um frasco gigante de poção rosa.

Slug with a Shell



No trajeto, não se esqueça de recuperar pequenos cristais brancos que representam as lembranças de Alice. Beba um pouco para encolher de tamanho e passe pelo buraco da fechadura. Siga em tamanho reduzido até chegar a um cogumelo que irá lançar Alice para o topo de um tobogã. Desça recolhendo todos os dentes espalhados pelo caminho.



Siga pelo rio de sangue e fale com o gato. De posse da faca, destrua os caracóis e passe para a outra parte da área. Derrote as criaturas e continue seu caminho. Para passar pelos penhascos, pressione e segure o botão de pulo, para Alice flutuar. Na cozinha, pegue o moedor de pimenta e saia. Use-o como uma metralhadora contra as criaturas que parecem borboletas. Para fazer com que o nariz de porco com asas volte à cozinha, siga pela trilha, mire e atire contra ele.

Em seguida, volte para dentro da cozinha. Destrua a cesta e passe pela pequena porta que estava trancada. Na área externa, mire e atire no nariz de asas para que as peças de dominó abram um novo caminho. Livre-se das criaturas e flutue para a próxima área. Repita a mesma operação até chegar à área de desmornamentos e erupções. Não se encoste a nada. Continue fazendo seu caminho e livrando-se dos inimigos. Quando avistar trilhos, siga-os, pois, eles representam sua trilha.

The Crockery



Enfrente os cavaleiros com garfos, chamados MadCaps, tomando cuidado com aqueles que usam uma espécie de escudo. Para se livrar destes sujeitos, espere até que eles ataquem para desferir seus golpes. Assim que não houver mais resistência, use o cogumelo para pular até a parte mais alta e, através do poder de encolhimento, tenha acesso a uma espécie de ponte para cruzar a área dos penhascos sem dificuldade. Já do outro lado, siga para a estrutura do lado direito e chame o bondinho em formato de bule através da corneta. Entre no interior do transporte.

Hatier's Gate



Nesta área você precisará usar os jatos de ar para avançar. Comece usando o primeiro e siga para a área externa. Vire a válvula para que os demais comecem a funcionar. Através da plataforma mais alta, entre na área pela parte em ruínas. Gire a alavanca e atravesse para a área externa. Livre-se dos MadCaps e acione a próxima válvula. Tome cuidado com as engrenagens que se movimentam durante o seu salto. Já na área maior, quatro MadCaps virão lutar contra você. Esteja preparado para derrotá-los. A batalha irá se repetir na área onde cairá uma das chapas de aço. Siga até a área com mais espaços abertos. Fique menor e observe uma ponte lilás, logo abaixo de você. Caia nela e siga. Volte ao tamanho normal e siga pelas engrenagens e jatos de ar até a próxima válvula. Acione-a e continue subindo.



Ao ouvir o barulho do nariz do porco, procure-o. Normalmente, ele estará colado à plataforma. Atire para que ele suma. Entre no prédio pela rachadura. Outro nariz de porco estará perto de você. Pule para a plataforma mais distante, atire no nariz e use o jato de ar para seguir. Assuma seu tamanho menor, passe pela fechadura e pegue mais uma lembrança no interior da sala sem saída. Volte e pule para o outro lado.

Always Elevenses



Para enfrentar o bule com o olho vermelho (Eyepot) use sua metralhadora (moedor de pimenta) a uma distancia segura. Após vários disparos, a passagem para a próxima área será liberada e outros inimigos surgirão pelo caminho. Lembre-se de mirar no olho e desviar dos disparos de chá quente.

Após conseguir se livrar dos inimigos, fale com o Gato, acione a alavanca, pisando sobre o bloco no chão e pule para o outro lado para pegar o elevador. Ignore as cataratas de chá quente que parecem impedir o seu salto. Do ponto que o elevador para, pule para a plataforma mais abaixo do local onde está. Siga pelos corredores e use seu dom de encolhimento para localizar pistas para onde ir. Na sala com uma rampa e um bloco que serve de "chave" para ativar a porta de aço, seja rápido e passe por ela. Acione a alavanca no dispositivo que parece um bule. Passe pela porta que acaba de se abrir e desça pelo tobogã recolhendo os dentes pelo caminho.

About Face



Pegue o coelho com a bomba relógio na barriga e coloque-o na frente da porta bloqueada. No andar superior que só pode ser acessado pela rampa. Após a explosão, passe pela porta e repita o mesmo procedimento. Na área do relógio, pule sobre o cogumelo para continuar seu caminho e atravesse o resto do caminho pulando pelas engrenagens. Abra e atravesse a porta com fogo do outro lado. Livre-se da legião de inimigos com o movimento especial que será liberado. Em seguida, mire e atire com seu moedor de pimenta, no círculo vermelho, até que ele mude para a cor verde. Pule pela plataforma até alcançar a porta do outro lado.



Já no interior da nova sala, destrua as barreiras dos dois lados. No lado direito coloque um coelho bomba na plataforma. Corra, imediatamente, para o lado esquerdo para entrar na plataforma que serve de elevador. Pegue o guarda-chuva e use-o para se proteger do ataque inimigo. Use-o também para rebater as bolas de fogo. Está é a única forma de derrotá-lo. Ao final, atire nos dois alvos até que eles mudem para a cor verde. Repare que neste momento, você pode optar por dois destinos diferentes. A ordem para cumprir estas missões não importa. Salte e flutue até a próxima engrenagem, perto da plataforma. Suba na xícara e desça pela estranha montanha russa.

Cranking Up & Pressing Downstairs



Suba as escadas em espiral e atire no alvo que é bloqueado de tempos em tempos, pela plataforma de aço em forma de pé. Siga pela plataforma que será baixada automaticamente após a mudança da cor do alvo. Ao passar pela porta, procure por outro alvo. Acerte-o várias vezes para que a porta seja liberada. Pule pela engrenagem que sobe e desce, e passe pela porta.



Na próxima sala, coloque um coelho com bomba no piso do lado direito para fazer com que as máquinas parem e liberem sua passagem. Siga até o outro lado e use os coelhos para liberar as portas bloqueadas. Dentro de uma das portas, você encontrará uma plataforma no piso. Coloque um coelho com bomba e atravesse para o lado oposto. Repita o mesmo procedimento para acessar a próxima área. Livre-se do inimigo e atravesse a área. Suba pelo acesso do lado direito. Já na parte superior, coloque outro coelho com bomba e salte do ponto onde você está em direção à porta. Tome cuidado com as plataformas

e com os inimigos. Atire no alvo que surge para liberar a sua passagem. Passe pelas portas.



Na área com as gaiolas, pule para a direita até enxergar um alvo dentro de uma área semi-destruída. Atire até mudar a cor. Use os jatos de ar para continuar seu caminho. Destrua a parede com ajuda de um coelho bomba e mova a alavanca no interior da pequena sala. Pule com ajuda do jato de ar para a próxima plataforma. No alto, atrás de você há outro alvo. Atire para liberar o próximo jato de ar. Prossiga até alcançar a porta mais ao fundo.



Na sala seguinte, atravesse com cautela pelas máquinas. Suba na plataforma, coloque um coelho bomba e siga até a plataforma com a alavanca. Acione-a e volte para perto de onde você começou. Do outro lado, atravesse com cuidado os obstáculos e acabe com a horda de inimigos. Assim que detonar todos os oponentes, atire no alvo para liberar a passagem a sua esquerda. Acione a alavanca e entre no elevador que aparece do outro lado.

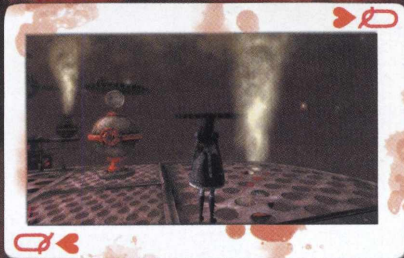


Atravesse a área tomando cuidado com os maquinários. Ao final, acione a alavanca e vá em direção ao local onde o coelho controlava as máquinas. Novamente, acione outra alavanca e pule no buraco que se abre. De volta à área onde você encontrou o tronco do coelho, acione a plataforma com o coelho bomba para voltar à área inicial.

Smelling and Regurgitating

Agora, flutue até a engrenagem próxima a placa com as palavras "Smelling and Regurgitating" e desça pela montanha russa. Fale com o gato e vá para a área com lava. Procure pelo alvo e atire

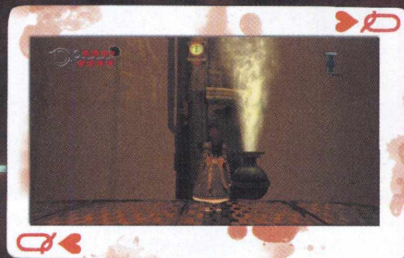
nele antes de pular na primeira plataforma. Não se encoste na lava. Ao atravessar para o outro lado, livre-se dos inimigos. Para achar a saída, vá para frente e pule para baixo. Siga até achar uma alavanca. Assim que o portão se abrir, use as plataformas que se movimentam para alcançar a parte mais alta. Novamente, livre-se dos inimigos. Do lado esquerdo, mais adiante, use a plataforma para avançar. Fale com o gato novamente.



Ao passar pela porta, acabe com os inimigos que lhe aguardam nas plataformas. Pelo canto direito, você conseguirá avançar até o outro inimigo. Próximo a ele há uma válvula que precisa ser acionada. Outro perigoso grupo de inimigos surgirá na plataforma. Agora, pule no caldeirão e siga pelo túnel. Na primeira abertura, atire no alvo para liberar o primeiro jato de ar. Contorne a área central e use o segundo jato para alcançar a porta. Destrua a porta e siga pelo corredor.

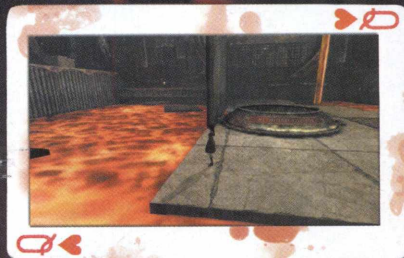


Uma nova abertura dará acesso a uma fechadura. Use seu dom de encolhimento e destrua o nariz voador. Volte e procure outro alvo. Use os jatos de ar para prosseguir. Mais adiante, repita o mesmo procedimento. Na parte mais alta, acione a plataforma com um coelho bomba. Passe pela porta e gire a válvula do lado de fora, para continuar usando os jatos de ar. Acabe com os MadCaps e outros inimigos.



Use a flor para pular e alcançar a plataforma mais distante. Na área controlada pelo rato na cadeira de rodas e cheia de lava, sua missão é usar as plataformas para avançar e, ao mesmo tempo, você deve se preocupar com os inimigos que atiram sem parar de pontos mais altos. Ao chegar próximo ao canto, atire no alvo para liberar novas plataformas. No alto, acabe com alguns inimigos e acione a válvula. Agora não haverá mais lava

no chão. Atire nos oponentes e procure pelo alvo ao fundo. Ele irá liberar um jato de ar para que você possa seguir sua jornada.



Na área à esquerda, use a poção para ficar menor e atravessar pela ponte lilás que só ficará visível, enquanto você estiver miniaturizada. Desça e acabe com mais inimigos. Atire no novo alvo e use as chapas de metal que flutuam na lava, para chegar até o próximo ponto. Passe pela fechadura e acione mais uma válvula. Já sem a lava, siga até o local onde estava o rato que controlava a área e acione a alavanca. Pule dentro do buraco para que o chapeleiro tenha todas as partes de seu corpo devolvidas.

Assemblage (or Destruction)



Na nova área, atire no nariz de porco voador e pule em direção à engrenagem do lado direito. Destrua a cesta de piquenique e use o jato de ar para alcançar a engrenagem mais alta. Recupere mais uma lembrança e volte para a plataforma principal. Passe pela porta e acabe com os inimigos.



Siga o Chapeleiro e suba até o ponto mais alto usando as rampas. Ao encontrar uma parede com uma pequena abertura, observe um novo alvo mais ao fundo. Com o auxílio da poção de encolhimento, siga pela passagem e continue até a próxima área. Caia e destrua os obstáculos que impedem que você vá para o andar inferior. Acione a alavanca e saia pela passagem liberada.

CAPÍTULO 2: DELUDED DEPTHS

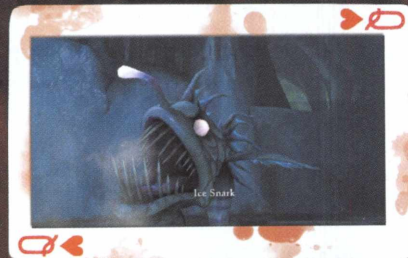
Billingsgate

Ande pelo cais até encontrar o cabaré. Contorne a entrada, entre pelos fundos e suba as escadas.

Tundraful

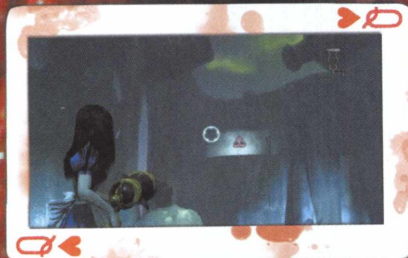


De volta ao País das Maravilhas, siga pela trilha e livre-se dos inimigos. Localize o nariz de porco com asas, destrua-o e siga. Deslize pelo tobogã de gelo e pegue o cavalo de pau. Teste sua nova arma contra os peixes.



Agora, use as estalactites para seguir para a próxima área. Para isso, use sua nova arma para destruir a porta de gelo. Na área seguinte, pule para a plataforma à frente, atire no nariz do porco e use a nova plataforma para prosseguir. Detone os inimigos para que uma nova passagem seja habilitada. Arrebente o piso para descer até o andar inferior e use o cogumelo para seguir até o checkpoint. Desça pelo tobogã.

Sliding Toward Oblivion

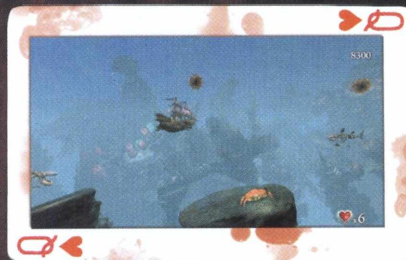


No andar inferior acabe com os inimigos e siga. Entre em uma espécie de concha do lado esquerdo. Responda a pergunta do gato e vá em direção ao barco na garrafa usando as plataformas. Assim que pular na primeira, olhe para o lado esquerdo para encontrar um nariz de porco. Acabe com mais inimigos. As plataformas seguintes só serão reveladas se você usar a poção de encolhimento.



Mais adiante, suba na plataforma flutuante e, no interior da caverna, destrua a porta de gelo à esquerda. Salte com ajuda do cogumelo para voltar ao piso superior e continue até o barco.

HMS Gryphon



Mantenha-se no meio e atire nos peixes. Tome cuidado com os siris que disparam bombas, minas que boiam pelo cenário e com os peixes que vem pelo lado oposto.

Naval Disaster



Passa pelo capitão e siga pela passagem à esquerda. Derrube a parede de corais. Continue seguindo usando os jatos de ar e os cogumelos para atravessar a área. Agora passe pela porta em chamas.



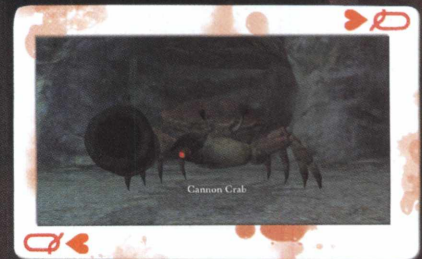
Atravesse o penhasco usando as plataformas móveis. Fuja do ataque do fantasma. Se preferir, atire nas bombas que ele segura e, após a explosão, golpee o sujeito. Coloque um coelho bomba no piso sinalizado e atire no alvo. Assim que ele mudar de cor, novas plataformas serão erguidas. Pule através delas até chegar ao outro lado.

Barrelbottom

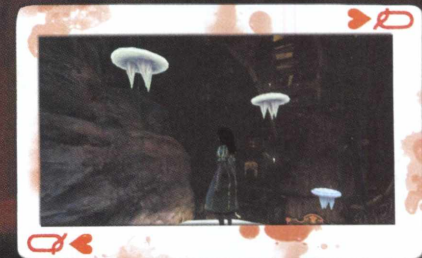
Localize um barco naufragado que, na verdade, é uma cidade de peixes bizarros. Siga até o final e pule para alcançar a outra parte da embarcação. Derrote o novo inimigo, chamado Drifting Ruin.



Ao alcançar outra plataforma com o inimigo fantasma, repita o mesmo procedimento anterior, coloque o coelho bomba, atire no alvo e use as novas plataformas para prosseguir. Entre no teatro e procure pelo sujeito com o martelo.



Após o diálogo, suba as escadas e, pelo buraco da fechadura alcance o lado de fora do teatro. Detone os Cannon Crab usando a mesma estratégia do guarda-chuva para rebater as bolas de canhão. Toda vez que o caranguejo ficar com as pernas viradas para cima, ataque-o com a faca.



Atire no primeiro alvo para liberar as plataformas e com ajuda do cogumelo, salte para alcançar o ponto mais alto, e atire no segundo alvo. Continue escalando com ajuda das novas plataformas e siga para dentro do portão em formato de boca de peixe.

Inky Veil



Após o diálogo com o polvo de cartola, siga até o próximo ponto pulando pelos cogumelos e águas-vivas. O objetivo é encontrá-lo. Destrua as que encontrar pelo caminho. Agora use a poção para visualizar as pontes de cor rosa e as pistas.



Após encontrar o polvo, no piso de madeira, localize o local exato para colocar o coelho bomba e atire no alvo para liberar plataformas. Para encontrar o polvo pela segunda vez, passe pelo buraco na fechadura e destrua as garrafas da área do outro lado.



Para encontrar pela última vez o polvo, você terá que acionar três dispositivos da mesma forma que fez até agora. A posição dos alvos irá impor mais dificuldade. Preste atenção nas plataformas. Após o diálogo inicial com o polvo, siga-o para dentro da sala com música e passe pela porta em formato de boca de peixe.

Choral Coral



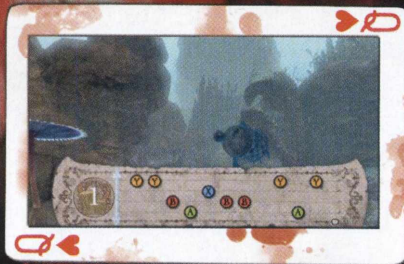
Após o diálogo com o peixe garrafa, siga até a porta que fica no alto de uma escada e derrote os inimigos. Dê alguns golpes nos instrumentos dourados que estão mais ao fundo e volte para a área anterior.



Agora pela outra porta com o autofalante amarelo. Novamente, derrote os inimigos e destrua os obstáculos que bloqueiam a bateria.



De volta área inicial, vá para a outra sala, derrote mais inimigos e libere os instrumentos de sopro.



Pressione os botões sinalizados para liberar a porta com o tridente gravado nela. Siga pelas portas com corais bloqueando a passagem e vença outro minigame do barco.

Oyster Garden: Beds Available



De volta a área da ostra gigante, siga e entre na sala com algas gigantes. Enfrente os inimigos para liberar a pequena criatura que dorme. Ao fundo, uma porta com um tridente marcado será liberada. Passe por ela. Atravesse tudo pelos cogumelos e águas vivas. Para acordar a outra criatura, acabe com os inimigos e siga, pela porta recém-liberada marcada com um tridente.



Para montar o quebra cabeça, colete todas as peças passando pelas salas ao lado do local onde está o tabuleiro. Já com todas elas, considere a seguinte numeração para o tabuleiro: 123 - 456 - 789. Mova as peças 2, 3, 6, 5, 8, e 9. Com o problema resolvido, passe pela porta em formato de boca de peixe.

Lost Souls Locker



Derrote o Drowned Sailor. Para isso, espere que ele se materialize e volte a superfície. Siga pelo portão até encontrar outro inimigo. Siga para a cripta da direita que terá sua porta liberada. No interior do local, elimine o fantasma. Siga a alma

pelas plataformas em forma de caixão e destrua a caixa no final do caminho. De volta a área das criptas, entre na próxima e repita a mesma operação. Ao final, faça isso mais uma vez.

Barrelbottom Revisited



Siga a trilha, passando pelo portão que acaba de se abrir. Localize a fechadura, siga pelas plataformas de cor lilás e pule no cogumelo para alcançar o tobogã. Desça com cuidado até o fim e derrote a criatura chamada Colossal Ruin. Use as estruturas para se proteger dos disparos e atire contra o inimigo. Quando o oponente fugir, destrua o bloqueio da porta, atire no alvo e siga até o ponto mais alto. Na mesa gigante, elimine todos os inimigos. Ao final, siga pela trilha de sangue, passe pela área dos enforcados até o interior do teatro.

CAPÍTULO 3: ORIENTAL GROVE

Threadneedle Street

Siga pelas ruas de Londres até a casa do doutor. Suba as escadas. Fale com ele, desça e ande pela cidade para voltar ao País das Maravilhas.

Vale of Doom



Detone todos inimigos. Pule pelas plataformas até o patamar mais a frente. Desbloqueie o acesso à alavanca em uma espécie de lampião. Prossiga até encontrar a nova arma, um bule canhão. Teste sua arma contra os inimigos. Procure uma alavanca escondida atrás de alguns destroços. Continue subindo e lutando contra as criaturas até chegar ao ponto mais alto.

Scorched Earth



Pule com cautela nas plataformas até que elas cheguem o mais próximo possível dos platôs, para que você possa pular. No meio do caminho, puxe

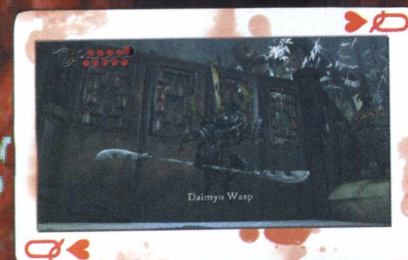
a corrente com argola pendurada na boca do peixe para liberar novas plataformas e continue até chegar à ilha com as rampas. Suba até o topo e siga pelas rampas usando a poção do encolhimento. Vá até a rampa dois, use o jato de ar e pule no sentido contrário para subir.



Derrote os Samurais Wasp na aldeia. Ande pelo penhasco e salte em direção a rachadura para encontrar outra corrente que deve ser puxada para liberar seu caminho em direção à segunda aldeia. Um grupo de Samurais estará a sua espera.

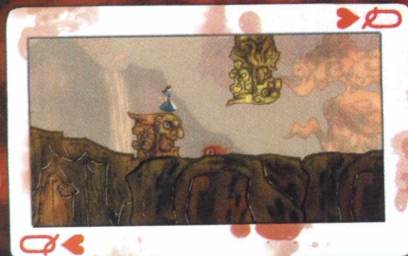


Siga pela área onde a estátua cospe fogo. Use as plataformas lilás para alcançar a porta bloqueada. Golpeie os destroços e puxe a argola na boca do peixe. Continue sua subida usando as plataformas e jatos de ar.



Na terceira aldeia, acabe com os samurais e com o novo inimigo chamado Daimyo Wasp. Passe pelo interior do templo e comece o resgate das peças que faltam para montar o puzzle. Agora considere a seguinte sequência: 123 – 456 – 789. Mova as peças 2, 3, 6, 5, 8 e 9 para poder liberar a passagem. Siga pelo desfiladeiro usando as plataformas móveis e os jatos de ar. Fale com o mestre na porta da caverna e siga para o interior.

Scroll of Happy Times



Atravesse todo o mapa pulando os obstáculos, evitando os inimigos e usando as plataformas.

Monastery Shelf Valley



Saia da sala, siga para o desfiladeiro e atravesse-o. Tome cuidado com o papiro. Algumas letras começam a pegar fogo. Outro obstáculo será o novo inimigo chamado de Samirai Wasp Archer (arqueiro samurai). Próxima à estátua da gueixa chorando, observe o cogumelo mais abaixo. Use-o para alcançar o pequeno platô do outro lado onde há uma argola na boca do peixe.



Entre na caverna e desça para o piso inferior. Use as plataformas lilás para chegar até a saleta com outra argola. Retorne pelo mesmo caminho e use o jato de ar para alcançar a saída da caverna mais ao alto.



Do lado de fora, derrote outro inimigo usando seu bote canhão contra as pedras com ideogramas. Suba as escadas e repita o mesmo processo. Do lado esquerdo, siga para a passagem que lhe coloca na mesa gigante e em um combate feroz. Ao final, você receberá outro bônus.



De volta área principal, coloque um coelho bomba na plataforma à direita e entre na guarita com a imagem de Buda. Espere ela girar, saia e desça pelo tobogã.



Ao final salte, coloque outro coelho no piso, pule na gaveta e siga até poder puxar a argola na boca do peixe. Lembre-se que você terá que derrotar vários inimigos pelo caminho. Para alcançar outra argola, siga pela ponta que surgiu assim que você puxou a anterior, use as plataformas lilás e os jatos de ar. Siga para a porta em chamas, usando a plataforma que se move.

Trunk



Derrote os inimigos e repita a mesma sequência de botões sinalizadas para tocar os sinos. Enfrente outros inimigos. Atravesse a passagem com Buda na parte superior. Desça pelo tobogã saltando no final para o platô. Livre-se dos inimigos, coloque um coelho bomba no piso atrás de uma das colunas. Rapidamente, salte pelas pilastras até alcançar a argola na boca do peixe mais ao alto. Volte e coloque outro coelho bomba. Pule e faça seu caminho até a área mais elevada.



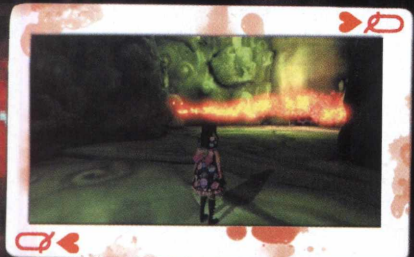
Prossiga pela caverna alagada até a outra área com lava. Livre-se de mais ataques e pule até encontrar um local para colocar o coelho bomba. Salte até alcançar a argola na boca de peixe e ao puxá-la, vá em direção ao gazebo, ao centro. Pule para a plataforma, destrua o obstáculo que bloqueia a porta, coloque outro coelho bomba no local e continue sua jornada.



Detone os inimigos e entre pela porta. Após o diálogo com o mestre, pule na arena e acabe com a nova horda de inimigos para libertar as criaturas. Use os cogumelos para subir e, passe pelo rio de lava saltando pelas peças que se movem. Puxe a argola na boca do peixe. Volte para a entrada da sala usando as mesmas peças e use os jatos de ar para escalar a sala até a parte mais alta. Com ajuda dos cogumelos saia da caverna pelo buraco no teto.

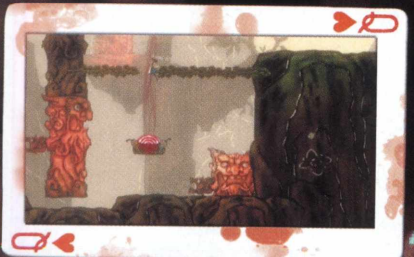


Atravesse o penhasco pulando sobre as plataformas em formato de leques e use os jatos de ar para ganhar altura. Já na caverna esverdeada, siga pela trilha evitando o fogo lançado pelas estátuas e puxe a argola na boca do peixe, dentro da saleta que está bloqueada por detritos. Siga até o platô com a estátua, bloqueando o buraco da fechadura. Passe por ele, mas cuidado, pois, há outra estátua fazendo o mesmo movimento.



Corra para o outro lado, desbloqueie a porta e atravesse para o lado esquerdo, evitando o fogo que é expelido pela estatua giratória. Puxe a argola na saleta bloqueada, cruze para o outro lado, através das pilastras que sobem e descem. Coloque o coelho bomba no piso para liberar a porta de saída e salte no momento exato.

Scroll of Dark Skies



Aproxime-se da pintura e atravesse o mapa inteiro do jogo 2D na segunda parte do jogo.

West Peak Prison Village



Saia da sala e livre-se dos inimigos. Atravesse o portal e siga para a área do puzzle. Recupere as peças do quebra-cabeça e considere a seguinte sequência para o tabuleiro: 123 - 456 - 789. Movimente as peças 2, 3, 6, 5, 8 e 9 para liberar a passagem.



Atravesse a área das gaiolas, mas cuidado com os arqueiros. Após chegar ao ponto mais alto com ajuda das gaiolas e dos jatos de ar, livre-se dos inimigos e passe pelo portão. Na arena, acabe com mais uma horda de inimigos para liberar o congo nas costas do sapo gigante. Pelo lado esquerdo, procure um pequeno buraco de fechadura. Passe por ele e use o cogumelo para saltar e enxergar uma argola na boca de um peixe. O sapo irá liberar uma bola de cimento que abrirá a entrada da caverna.

Hellish Hive



Você irá se deparar com alguns samurais, livre-se deles rapidamente. Arrebente o piso para continuar sua jornada por aquilo que parece ser uma enorme colmeia. No platô, livre-se do samurai maior e dos seus companheiros. Passe pela porta que se abriu.

Scroll of Destiny



Atravesse todo o mapa do jogo 2D como você já fez anteriormente. Pulando os inimigos, desviando dos disparos e saltando nas plataformas.

Peak Temple



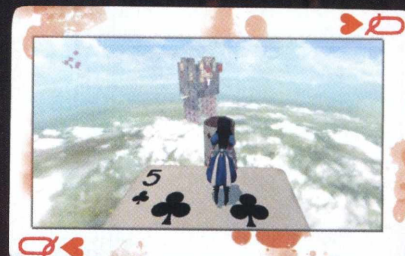
De volta ao jogo em 3D, siga para dentro do templo. Em seguida, continue andando pela trilha.

CAPÍTULO 4: QUEENSLAND

Bow-Street Lock-Up

Saia da cadeia e siga o gato até o lado de fora. Continue andando por aquilo que parece um conjunto de celas.

Cardbridge



Siga com cautela pela plataforma de cartas. Use sua poção do encolhimento para conseguir visualizar as plataformas de cor lilás. O objetivo é chegar até o castelo de cartas.



Explore as áreas até achar dois dispositivos no chão. Coloque um coelho bomba, primeiro no dispositivo da esquerda e depois da direita. Pule na plataforma lilás e vá até a outra plataforma da mesma cor para alcançar a porta do próximo castelo. Siga para a ponte de cartas. Continue até a próxima estrutura, coloque um coelho bomba no piso e siga pelas plataformas lilás. Coloque outro coelho bomba e flutue até a estrutura. Repita o mesmo procedimento até chegar a um tobogã. Desça por ele e flutue até a estrutura final. Nela há um cogumelo. Pule sobre ele para ir à próxima área.

Least Wing



Continue a descida pelo tobogã até o chão. Após o diálogo com o gato, siga pela trilha enquanto as passarelas são destruídas. No platô, enfrente mais inimigos e prossiga até o primeiro portão em forma de coração.





Um novo inimigo aparecerá. O Card Guard é bem fácil de ser exterminado com ajuda da faca ou do bule canhão. Seus ataques acontecem sempre em grupo. Ao final da batalha, suba a rampa até o portão falante. Após o diálogo, arrebente o portão e entre para o interior do castelo. Preste atenção no chão. Há uma passagem bloqueada que deve ser golpeada. No interior deste local, puxe a argola na boca do peixe e siga de volta a sala principal. Na sala ao lado, coloque um coelho bomba e alcance o outro lado usando o jato de ar.



Ao atingir o platô, continue seguindo pelo mesmo caminho. Derrote um grupo de Card Guards. O Executioner surgirá na mesma sala. Fuja de seus ataques e saia da sala pela enorme porta dupla vermelha. O inimigo arrebentará a porta e continuará a caçada. Corra pelo corredor e saia pelo pequeno buraco na fechadura. Já do lado de fora, combata outro grupo de Card Guards.

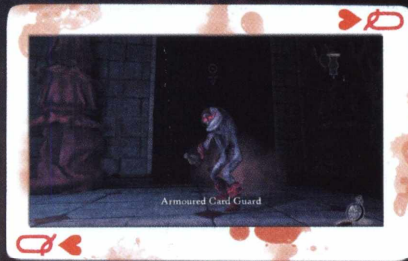


A perseguição continua até que você passe por um portão de ferro. Mais inimigos. Continue sua fuga. No desfiladeiro, coloque um coelho bomba na plataforma, para evitar que as demais desçam. Repita este procedimento até você cruzar toda área. Ao avistar um portão, repare que ele está fechado e que será necessário ativar uma alavanca no platô no canto da direita para abri-lo.



No tabuleiro, mova seu peão uma vez para esquerda e três vezes para frente. Na segunda etapa do desafio, mova o peão duas vezes para cima, uma para esquerda e, novamente para cima. Passe pela porta.

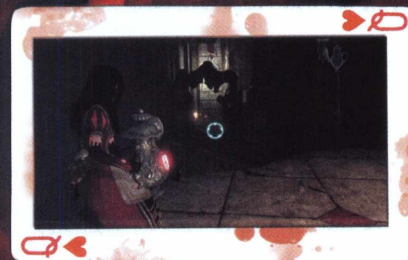
Waste Wing Part 1



Suba as escadas e fuja do seu perseguidor. Siga pelos túneis até encontrar uma sala com um novo inimigo, o Armoured Card Guard. Assim como o anterior ele também nunca aparece sozinho.



Atravessa a área das plataformas, colocando coelhos bomba nas plataformas para que as demais não mudem de posição. Diante do portão de ferro, lembre-se de localizar a alavanca, desbloqueá-la e acioná-la.



Após o diálogo com o gato, pule para o platô mais abaixo para que um cogumelo arremesse-a novamente para cima. Na arena, detone os Card Guards e fuja dos ataques inimigos. No piso inferior, procure o local para colocar o coelho bomba no piso e atire no alvo para liberar as plataformas que levam a outra área. Repita o mesmo procedimento, porém, note que o alvo estará escondido pelos arcos do lado direito. Usando a poção você terá acesso a dica no ponto exato para destruir este obstáculo.



Continue pelas plataformas até encontrar um buraco de fechadura. Agora você verá uma argola na boca de um peixe. Acione-a para liberar seu

caminho. Mais adiante, coloque um coelho bomba no piso e vá para o lado direito. O pequeno ponto que sobe, quando você aciona o piso, é um alvo que deve ser atingido várias vezes.



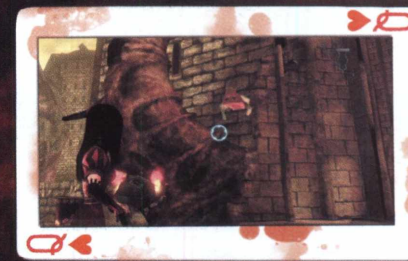
Volte pela plataforma lilás, use o jato de ar do lado extremo esquerdo e pule no platô final. Detone todos os inimigos. A perseguição recomeça. Siga até o tobogã e entre na sala do tabuleiro de xadrez. Para vencer o desafio, mova seu peão para esquerda, frente, direita, frente três vezes, esquerda duas vezes, frente e, finalmente para a direita.

Waste Wing Part 2

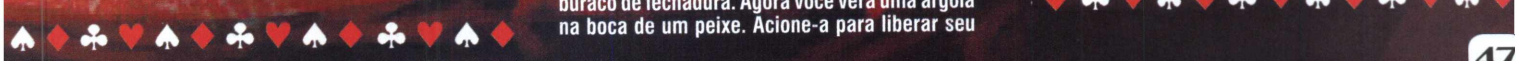


Comece detonando os inimigos, passe pelo portão à esquerda e alcance o platô ao fundo. Um novo grupo de inimigos deverá ser derrotado. Coloque um coelho bomba em uma das plataformas redondas e salte na outra para alcançar a alavanca. Repita o processo para alcançar a porta no alto da área. Siga pelo corredor, fale com o gato e, no tabuleiro de xadrez, mova seu peão para frente, esquerda, direita, frente duas vezes, esquerda, direita, frente duas vezes e esquerda. Saia da sala.

Labyrinthine Revenge



Suba as escadas e siga pelo tapete vermelho. Converse com o gato e use as plataformas lilás do lado esquerdo para descer até a arena. Detone os inimigos e siga pelo jardim, um bizarro labirinto. Caminhe para esquerda até chegar à primeira arena. Após o combate, a passagem será liberada e o inimigo voltará a lhe perseguir. Corra até encontrar uma mesa com um bolo. Coma um pedaço e acabe com o sujeito.



Harder They Fall



Destrua tudo e todos que estiverem em seu caminho. Arranque os tentáculos e destrua os corações.

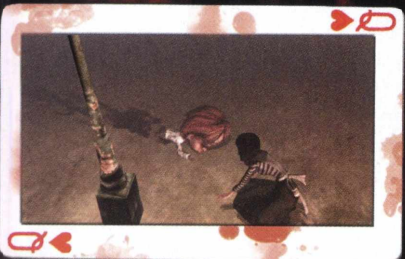
Dark of Heartness



Fale com o gato e avance para dentro do castelo. Desça o tobogã. Atire no coração azul para liberar uma passagem. Siga por ela, atire no outro coração no alto do lado direito para liberar as plataformas. Avance e procure o próximo coração azul. Atire nele e siga pelas plataformas. Outro coração azul deve ser destruído. Agora, destrua um coração do lado esquerdo e outro do lado direito para liberar a passagem. Continue repetindo o procedimento até encontrar a rainha.

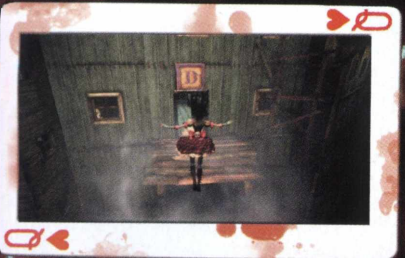
CAPÍTULO 5: THE DOLLHOUSE

Rutledge Asylum and Hyde Park



Siga pelos corredores para ativar as animações. Já do lado de fora, ande no parque até encontrar a criança decepada e a casa em chamas.

Fort Resistance



Siga pelas plataformas e jatos de ar, explorando as casas e buracos de fechadura. Na casa com a letra D, mova a alavanca, desça para o piso inferior e fale com o gato. Destrua a parede e mova a outra alavanca. Caia para o piso inferior, pelo buraco na fechadura no chão da casa. Quebre o piso e vá para área externa.



Detone todos os inimigos. A porta do Forte será liberada com as bonecas deformadas saindo de dentro dele. Após o diálogo, você deve derrotar a Dollgirl. Seu bule canhão é a arma ideal. Após a batalha siga pelo meio das pernas da boneca gigante e prossiga pelas rampas.

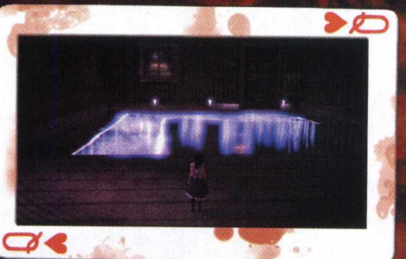
Frogs Way



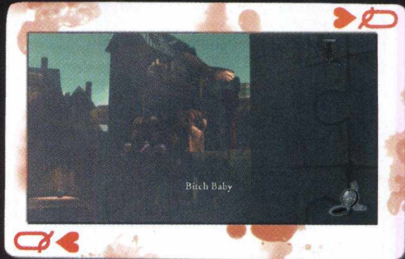
Fale com o gato e avance pelo jato de ar. Acione a alavanca e continue até a arena. Após a batalha, continue até encontrar outra alavanca próxima ao número 6. A frente há outra que precisa ser acionada. Enfrente os inimigos, usando os jatos de ar para ganhar altitude e colocando coelhos bomba nos locais indicados. No platô, detone o grupo de inimigos. Use os quadrados com olhos como escudos para não sofrer danos durante os ataques. Com todos derrotados, siga até a alavanca no interior da casa de bonecas.



Fale com o gato, quebre a parede e atravesse a área onde os bonecos gigantes se balançam. Na parte mais alta desta área, há outra alavanca que precisa ser acionada.

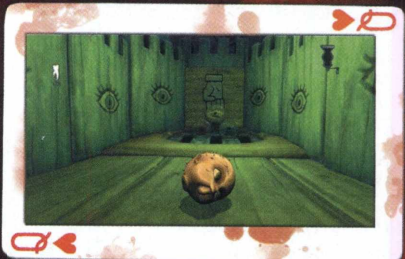


Entre na outra casa de boneca e procure pelas peças que faltam no tabuleiro. Assim que recuperá-las, considere a seguinte sequência numérica: 123 – 456 – 789. Mova as peças 4, 5, 2, 3, 6, 5, 8 e 9 para liberar a área



Comece livrando-se das Bitch Baby. Em seguida, use os jatos de ar para chegar até a alavanca no canto esquerdo. Ao acioná-la, salte na direção oposta para alcançar a plataforma de madeira. Há um cogumelo que irá lançá-la para o alto. Pule para a direita e continue pela casa com o número 8 pregado no chão. Siga pelas plataformas de cor lilás até o platô de madeira, onde o gato guarda uma caixa surpresa.

Off With Her Head Part 1



Controle a cabeça do boneco e faça com que ela percorra todo o mapa sem sair da plataforma. Use os canhões para lançar a cabeça de volta às partes mais altas.

Dolltown Cellars



Desça pelo tobogã e livre-se dos inimigos. Localize o local para colocar o coelho bomba e atravessar a área com os espinhos. Continue seguindo com as placas que descem, com as bases lotadas de espinhos.



Na área com as plataformas para serem ativadas, coloque o coelho bomba na direita e pise na esquerda. Isso irá suspender a plataforma de

espinhos e elevar a porta que esconde uma alavanca.



Volte um pouco e note que as paredes foram removidas. Siga pelas plataformas lilás. Ative a última plataforma circular, colocando um coelho bomba e vá para o outro lado, pulando pela plataforma redonda até o platô que dá acesso a outra área.



Continue explorando o labirinto até chegar a uma sala, onde a boneca gigante aparece para um combate. Após derrotá-la, arrebente a parede e siga pela passagem. Procure por uma nova alavanca. Passe pelo buraco de fechadura próximo ao número dois e atravesse o labirinto até chegar ao número três. Acerte o alvo escondido na parede e passe pela porta com o número quatro. Atire no outro alvo e passe pelo buraco de fechadura no ponto número cinco. Acione a alavanca e vá para o último ponto 666.



Desça pelo tobogã, livre-se do inimigo, coloque um coelho bomba na primeira plataforma redonda e siga para a outra à direita. Acione a alavanca e inverta a ação inicial, colocando o coelho bomba, na plataforma redonda que você usou para chegar até a alavanca.

Dollgirl's Pursuit



Na sala com os blocos de madeira que se movem esmagando tudo, preste atenção, e passe no momento apropriado.



Tenha cuidado para avançar na sala onde o teto desmorona. Derrote os inimigos que tentam realizar uma emboscada. Procure por uma alavanca no canto da sala e entre no elevador.

Fort Resistance Delivered



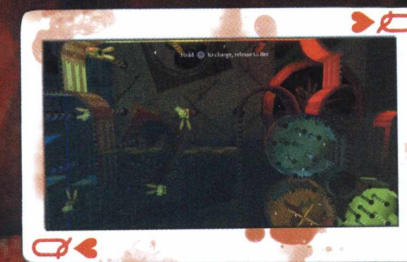
Pule pelas plataformas e atravesse por dentro da cabeça da boneca. Coloque o coelho bomba no piso do platô de madeira e suba até a próxima cabeça de boneca. Livre-se dos inimigos. Vá para a direita, coloque outro coelho e siga até a próxima cabeça. Neste momento, seja rápido para chegar até a próxima cabeça. Evite tocar nos sujeitos do balanço e prossiga para a próxima. Desça a rampa e vá para a lateral do forte pela cerca que se abriu.

Looking Glass Railway Station



Entre na casa e detone os inimigos. Siga as placas indicativas até a primeira alavanca. Continue subindo e aproxime-se do piano com as cabeças de bonecas. Pressione a sequência exata de botões. Saia pela parede que se abriu. Vá para a esquerda para acessar a próxima área.

Off With Her Head Part 2



Atravesse todo o mapa no controle da cabeça de boneca. Não saia da plataforma e use os canhões para continuar o percurso. De volta à estação, vá

para o lado esquerdo. Gire a manivela da caixa para acessar outro jogo de plataforma.

Dollmaker's Workshop



Desça pela rampa e enfrente os inimigos na área inferior. Pule nos cogumelos e nas plataformas para chegar até a porta em chamas. De volta ao jogo, siga pelas rampas até o destino final. Tome cuidado com os inimigos ao longo do caminho. Tenha certeza de ter coletado dentes suficientes para realizar upgrades em todas suas armas.

CAPÍTULO 6: INFERNAL TRAIN



Ande pelas ruas de Londres e siga pelos becos até encontrar o psiquiatra. De volta ao País das Maravilhas, siga por entre a coluna da esquerda. Após a animação, siga direto para frente para acessar outra sequência. Siga para iniciar a batalha final.



Nas mãos gigantes, atire no rosto afixado, quando ele ficar branco. Quando assumir outras cores, apenas esquive-se do ataque e concentrem-se nas demais criaturas. Evite o fogo e no momento que as duas mãos retornarem ao ataque, juntas e sem o rosto, fuja. Quando elas estiverem segurando as colunas, atire na língua da criatura. Use o guarda-chuva para devolver as bolas que são lançadas. Ande pelas ruas para completar o jogo.

Comandos Básicos

- Analógico esquerdo – Movimenta o personagem
- Analógico direito – Câmera
- Usar a faca
- X Pular / Flutuar
- ▲ Usar cavalo de pau
- ● Coelho Bomba
- R1 Atira
- L2 Encolher
- L3 Corrida
- R3 Mira



Ação, paranormalidade e muito suspense!

F.E.A.R.



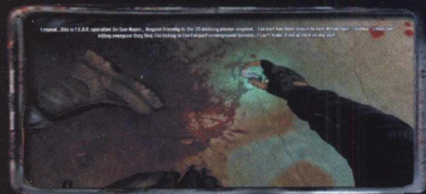
A franquia FEAR conta a história do esquadrão especial F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon) contra o poder paranormal de Alma Wade. Esse novo título se passa nove meses após todo o ocorrido nos dois jogos anteriores. Point Man (você no game) é libertado da prisão por Paxton Fettel (filho de Alma Wade, no Projeto Origem) e ambos voltam à cidade de Fairport para o desenrolar de mais um capítulo da saga.

Para este detonado não nos focaremos na história, portanto, se você não está por dentro do que aconteceu nos últimos games

não se preocupe. Focamos em explicar melhor cada passo e o que deve ser feito em cada uma das fases do game. Jogadores acostumados com jogos no estilo shooter não terão problemas com FEAR 3, pois o título traz todos os atributos desse tipo de jogo. Há ainda uma opção de câmera lenta (acionada com o botão Triângulo) que faz com que a cena do jogo fique mais lenta por um tempo, permitindo que o jogador execute ações como mirar, atirar e desviar com maior precisão. Dadas as coordenadas iniciais vamos ao que interessa: hora de detonar!

Interval 01: Prison

Assim que assumir o controle, abra a porta da cela à sua frente.



Você estará em um corredor cheio de outras celas e logo perceberá que esse começo do jogo é uma parte introdutória aos comandos e sistema de jogo.



Siga até o fim do corredor e abra mais uma cela, à esquerda você verá uma porta aberta. É por ali que você deve entrar. Há um guarda de costas olhando para dentro de uma cela, mate-o com a faca e pegue a arma. No final do corredor há uma cela trancada, basta atirar para abri-la.



Estaremos cara a cara com o primeiro tiroteio do jogo. Basta se proteger atrás das caixas e atirar no inimigo, para matá-lo facilmente. Entre na sala de comando e acione a alavanca para abrir a grade mais à frente. Outros inimigos virão pelo corredor. Cuidado, pois aqui há bastante proteção, então, faça seu trabalho.



Suba as escadas, abra a porta e se prepare para mais um combate. Após limpar a área, siga em frente, por mais uma sequência de corredores. Há uma porta no final e quando abri-la prepare-se para mais inimigos. Essa sala está infestada de inimigos, portanto seja cauteloso, no final dela há uma porta com uma luz verde em cima, por onde iremos.



Abra o portão à frente e ouça um som infernal. Alguma coisa na grade da outra extremidade do corredor. Você verá um cara correndo e, provavelmente, tomará um susto (só o primeiro de muitos). Interaja com o corpo do soldado morto e abra a porta na qual ele estava encostado.



Passe por mais um portão e veja guardas conversando. Comece a atirar antes que eles o façam antes. A batalha aqui não será tão fácil, assim que terminar com os inimigos na parte de baixo use uma escada no canto esquerdo do salão para subir e matar os soldados na parte de cima.



No segundo andar há escadas no canto direito, seguidas de uma entrada para a sala que leva a outra escada que desce. Nosso caminho é por ali. Novamente acione uma alavanca na mesa de comando e prepare-se para mais ação. Vá por onde os guardas vieram e coisas estranhas começarão a acontecer, apenas siga em frente.

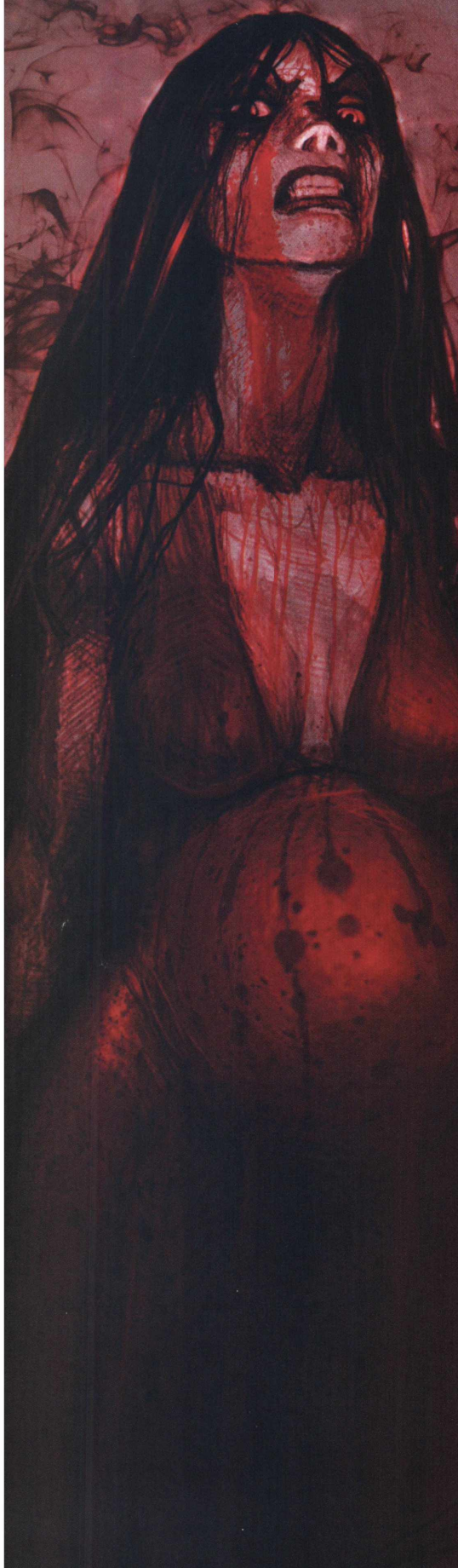


O caminho é bem linear e cheio de inimigos. Avance detonando tudo até passar por uma cozinha, e depois, uma escada que sobe. Cruze a área pelas plataformas matando os inimigos até chegar a uma escada com um "C" em uma placa. Aqui você ouvirá mais informações pelo rádio e saberá que esta no rumo certo.



Quando tudo ficar escuro e sinistro, procure pelas grades que podem ser abertas até chegar a uma escadaria e ver um soldado ser carbonizado.





Não se preocupe com o tempo, apenas siga em frente, mate os inimigos, desça as escadas e quando a plataforma à frente explodir, ache um buraco na parede da sala à direita para poder contornar as chamas. Ao descer você estará em uma área familiar. Tudo começa a explodir em volta e vários inimigos chegarão. Limpe a área e você será possuído. Seu corpo descerá pelo esgoto e esse será o fim da primeira fase.

Interval 02: Slums

Percorra os esgotos e você, eventualmente, terá visões assustadoras de Alma Wade. Encontre uma pistola. Ao passar por um cenário com cachoeira e árvores verá uma porta que pode ser aberta. Ao abri-la, um soldado irá nocauteá-lo, enquanto estiver recuperando os sentidos você verá Halan Wade (pai de Alma) matar todos os inimigos brutalmente.



Pegue as armas dos soldados mortos e avance por uma pequena escada, depois por um grande corredor que dará para outra parte do esgoto. Você chegará a uma área aberta onde verá helicópteros passando. Há mais esgotos à frente e, no final, uma escada que o levará ao primeiro combate da fase.



O caminho pela cidade (entenda "favela") é bem simples e o foco aqui é claramente o combate. Você terá um bom trabalho para limpar a área. Há munição espalhada por todos os cantos, então não poupe balas. Quando chegar a uma área com uma estátua branca no centro, procure em uma casa à esquerda pela sniper.



Se você prestou atenção aos diálogos aqui deve ter reparado que "a única forma de sair é de helicóptero", então é atrás dele que vamos. Siga e, eventualmente, você sairá dos becos no que parece ser uma rua principal.



Tome cuidado com os soldados nos topos das casas e uma espécie de soldado robô que pode ser considerado "ameaça mortal".



Há uma casa à direita, onde havia um atirador na parte de cima. Ali você achará um lança mísseis. Detone o robô e siga em frente.



O caminho o levará para cima e Fettel dirá "você tem que seguir aquele helicóptero". Bom, vamos lá! Pelo telhado você não terá dificuldades de achar o caminho, a questão aqui são os inimigos por todos os lados e alguns snipers no alto que atiram uma espécie de raio.



Economize munição, pois não há muita por aqui. Tiros de sniper valem ouro, principalmente contra os atiradores. Ao se aproximar do helicóptero, as coisas começam a ficar mais tensas e suas habilidades em combate serão colocadas à prova. Chegue à nave para a fase terminar.

Interval 03: Store

O helicóptero cai, mas você sobrevive (estranho?), agora é hora de continuar em frente. Assim que assumir o comando, siga pelo que parece ser um estoque. Nada de inimigos aqui (por enquanto), apenas suba pelas estantes até chegar à entrada da loja.



De uma olhada no banheiro feminino e algumas coisas estranhas acontecem aqui. Entre no banheiro masculino e note que uma coisa está andando pelo teto e matando geral. Siga em frente, por enquanto. Use a saída e você estará novamente no estoque.

Mais algumas estantes para escalar e seu destino será uma sala cheia de monitores. Aqui

as coisas começam a acontecer, monitores baratos, pessoas correndo, tudo fará sentido, após escalar uma última estante e chegar a um cercado de monitores.



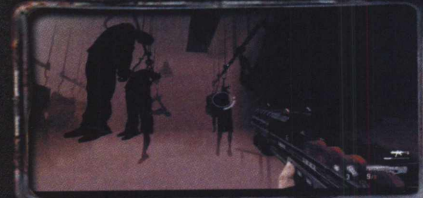
Seu inimigo: zumbis (na verdade, habitantes locais que foram altamente afetados pela constante atividade paranormal. Eles agem de forma semelhante a zumbis, portanto, iremos chamá-los assim).



Nada muito difícil nesse primeiro encontro, assim que lidar com os três primeiros, a saída ao lado será revelada e junto com elas mais zumbis. Ao entrar na loja, apenas siga em frente e tome cuidado com alguns corpos no chão, eles eventualmente irão se levantar e te atacar.



Siga pelos corredores e em determinado momento, uma estante começará a despencar atrás de você. Aqui o show começa. Vários zumbis virão doídos atrás de você, então não se esconda. Corra de costas e atire.



Passe novamente por dentro da loja para achar munição nas portas paralelas ao corredor principal. Quando sair no estoque alguns inimigos descerão pelo teto correndo com uma granada pronta para explodir. Você deve lidar com os "kamikazes", a certa distancia para não ter maiores problemas. Quando chegar à loja de plantas espere por mais inimigos loucos correndo atrás de você.



Ao lidar com eles, passe pelo portão, abra a porta de metal, assista a animação e siga. Você chegará ao estoque de congelados. Junto às carnes há corpos pendurados, mas não se preocupe, não há inimigos aqui.



Ao sair novamente para o estoque, mais zumbis aparecerão, lançando coisas. Mate-os e siga em frente. Mais estantes para escalar e inimigos pulando loucamente em você, até chegar a uma espécie de arena.



Prepare-se para algumas ondas de ataques. Zumbis em um primeiro momento e depois, alguns soldados surgirão quando a porta se abrir. Para finalizar a fase, um pouco de combate à moda antiga. Ao passar pelo portão de ferro o pesadelo termina (por enquanto).

Intervalo 04: Suburbs

O caos chega aos subúrbios e você começa essa fase enfrentando alguns soldados nas barricadas no meio da rua. Nada complicado aqui, apenas siga por trás do tanque, mate mais alguns inimigos e depois entre na casa.



Nada de combate aqui, suba as escadas e dê uma explorada no lugar. Ao chegar ao terceiro andar, você poderá ver através da casa destruída a batalha na rua. Há uma nova arma aqui, antes de descer para o combate pegue-a. No jardim, você terá de lidar com alguns inimigos.



Entre na casa do vizinho para atravessar para o outro jardim. Mais inimigos e você chegará ao que parece um beco sem saída. As coisas irão esquentar por aqui. Primeiro alguns inimigos atacarão, depois virá um daqueles robôs que dão uma tremenda dor de cabeça. Detone-o com granadas.



Ao destruir o robô, o portão que antes estava trancado já não mais existe. Nosso caminho é por ali até outra casa. Suba as escadas, passe pela sala de TV e continue subindo. Pra sua surpresa alguns zumbis aparecerão, e eles infestam a casa aqui. Liquide-os e siga percorrendo a casa, o caminho atravessa algumas paredes quebradas, vãos de escada e até um caminho de velas onde você verá Alma novamente.



Há uma sala onde alguns zumbis assistem TV, jogue granadas e poupe esforços. Desça as escadas e ouvirá a voz que indica que está no rumo certo. Você chegará a um porão, com muitos inimigos o atacando e, eventualmente, haverá um corte de cena.



A fase parece ter terminado, mas só parece, porque ainda temos muitos combates pela frente. Você já começará com uma batalha pelo playground, depois vá para a casa no lado direito, onde há uma sniper no segundo andar. Daqui, você conseguirá ótimos headshots por todo o playground, onde os inimigos parecem brotar do chão.



Assim que o helicóptero passar, a área estará limpa. Pule nas caixas e atravesse a grade destruída, entre na armadura mecânica e vamos detonar mais um pouco.





Se o caminho a pé já era bem linear, agora com o robô é tão fácil quanto. Entre na casa e mate todos os soldados. Abra caminho por entre os sofás e atire nas remendas das paredes para poder seguir.



Antes de sair da casa você terá de enfrentar outro robô, use a escadaria central para despistá-lo e derrubá-lo, facilmente. Do lado de fora, siga em frente matando todo mundo e, quando chegar ao helicóptero caído, você terá um flashback. Após isso, continue até não poder mais seguir com o robô.



Nesse ponto, desça e suba as escadas e pule a grade para uma área com uns geradores. Mais inimigos aqui. Mate-os e destrua o gerador que fica na parte de trás, para poder abrir um caminho no meio da eletricidade. Do outro lado, há uma cabine com mais inimigos dentro dela. Passe e veja uma porta de metal para abri-la e chegar ao chefe.



Não é bem um chefe, mas, enquanto você não o destruir, os inimigos não vão parar de aparecer e tornar as coisas bem mais difíceis. Seja rápido, observe para qual latão a energia azul vai e atire. Não há outra forma de destruí-los, apenas quando a energia estiver sobre eles. Ao terminar, uma escada ao fundo será aberta para o fim da fase.

Interval 05: Tower

Sua amiguinha é raptada e a rua por onde os zumbis a levaram, simplesmente cedeu, abrindo uma imensa cratera. Temos que dar a volta aqui! Desça a rua à esquerda e, no final, há um beco à direita.



Nada de combate por enquanto, apenas avance de porta em porta pelas instalações e recolha as armas. Uma última porta dará para a rua, onde você verá soldados em combate.



De volta às ruas e aos tiroteios. Liquide os soldados e depois desça a rua à frente. Você verá o que parece ser o portal do inferno sendo aberto nos céus, não se intimide. Siga matando os soldados e, quando não tiver mais para onde ir, procure a entrada de um prédio à esquerda. Dentro dele você achará munição e escadas que levam aos telhados, para onde iremos.

Daqui de cima, você verá um soldado correr na rua, mate-o e caia para o patamar mais baixo. Espere os soldados matarem uma multidão de zumbis que estão na rua (alguns, eventualmente, subirão para tentar te matar) e depois mate os soldados para descer até a rua.



Há outro beco que você pode acessar inserindo o código na máquina, depois basta seguir em frente pelos corredores até outra zona de conflito. Novamente, espere os soldados lidarem com os zumbis para depois matá-los. Onde eles estavam é a entrada para uma área protegida. Você pode acessá-la pela mesa de comando. Só não espere ser bem recebido. Há snipers aqui, portanto, fique atento, seu objetivo será simples: eliminar todos os inimigos na área e subir na plataforma onde achará mais uma mesa de comando.



Acione o comando e mais soldados (depois zumbis) entrarão na área. Você tem bastante proteção nessa plataforma, apenas tome cuidado com os zumbis kamikazes que irão te atacar. Mais um portão e algumas vezes indicarão que você está no caminho certo.

Estoure uma porta, passe por outra e chegará a uma área onde o portal no céu pode ser visto claramente, bem atrás do letreiro escrito "Harbor Market". Outro portão à frente se abrirá e a rua irá ceder derrubando um caminhão no buraco. Siga por cima do caminhão até o outro lado do buraco e espere que o chão ceda novamente, derrubando um ônibus para que você possa subir pelo seu teto.



Do ônibus, vá pra o telhado e encontre o caminho para descer para a rua, agora basta seguir em frente desviando dos buracos que abrirão no chão (e mostrarão o caminho) até um beco sem saída. Há uma porta semi-aberta à direita, entre e você será atacado por Harlan várias vezes. Não tente matá-lo, apenas suba as escadas e espere ele te pegar. Haverá mais uma espécie de flashback e ao voltar o "chefe" da fase.



Ao passar pela porta giratória você verá um soldado energizado (são humanos criados com grande poder paranormal, aqui apenas o chamaremos de "azulões") e terá de matá-lo. Seria fácil, se não houvessem tantos outros soldados por aqui. Mantenha seu foco em limpar a área onde estiver (para evitar tiros pelas costas) e concentre-se no azulão. Assim que acabar com ele, virá um robô e você terá de lidar com ele também. Aqui as coisas complicam caso esteja com pouca munição. De qualquer forma, procure uma arma diferente pela área, ela atira um raio azul e poderá ser muito útil para eliminar a máquina. Terminado o combate, siga pelo beco onde agora há uma porta aberta.



Passe por dentro do prédio e logo você estará nas ruas novamente. Cada vez mais próximo do buraco infernal nos céus, prepare-se para mais combates. Há bastante proteção em volta, portanto, é bom coletar alguma munição. Quando os soldados com escudo aparecerem você pode experimentar usar o escudo deles (após matá-los, claro) para abrir o próximo portão.



Há duas metralhadoras fixas aqui, destrua-as o quanto antes e depois, siga pelas escadas até o túnel. A tela tremerá e haverá um corte de cena. Assim que levantar, siga em frente e logo notará

que você chegou ao que parece ser o epicentro de tudo. Notará, também, que não há som e isso vai atrapalhar um pouco o combate. Passe pela catraca giratória e tudo começará a cair. Há vários soldados aqui e você deve seguir em frente, tomando cuidado com a rua que cede, matando os inimigos.



Entre na torre e siga em frente, há uma linha vermelha no chão que indicará o caminho. No segundo andar, mais combates à vista. Há munição aqui também, depois siga pela catraca giratória. Estaremos do lado de fora novamente e com mais inimigos. Mate-os e siga pelas tendas médicas, você chegará a um contêiner com vários corpos pendurados e, assim que abrir a porta à frente, verá outro amigo azulão levando a garota através da parede.



Hora do chefe novamente. Não há como prever onde o soldado paranormal irá aparecer, portanto a melhor tática é correr em volta dos contêineres e assim que vê-lo, mandar uma chuva de balas e granadas nele. Assim que finalizar a primeira parte do combate, alguns soldados irão chegar para ajudá-lo a recarregar sua munição. A segunda parte do combate será mais fácil, basta repetir a mesma tática: correr até encontrá-lo e mandar bala. Assim que o derrotar, salve a mocinha e ela abrirá o portão para a próxima fase.

Interval 06: Bridge

Nesse primeiro momento, tudo que você deve fazer é seguir em frente pelos vagões destruídos. Escale, pule e assista algumas cenas bem interessantes do game.



Ao ver dois soldados atirando contra um helicóptero, não faça nada, apenas espere a nave bater contra a ponte e matá-los. Pegue as armas e suba a escada à direita para o primeiro combate aqui. Assim que limpar a área, você terá de achar um caminho para o outro lado da ponte, procure por dois vagões no lado direito e use-os para acessar o outro lado.



No buraco mais abaixo, há um vagão prensado na vão da ponte, pule sobre ele e entre em outro vagão para seguirmos na fase.



Essa segunda parte por entre os trens nos reserva algumas surpresinhas. Na verdade, algumas criaturas bem irritantes. Logo no fim do primeiro vagão, você já terá um encontro com uma delas e, daqui pra frente, terá de matar várias.



Tente poupar munição para poder percorrer toda essa área sem muitos problemas. Assim que chegar a outro ponto da ponte que não parece ter saída, por conta dos vagões bloqueando, volte e verá uma escada para o nível superior novamente. Hora de matar mais alguns soldados azuis do inferno. Concentre-se neles e não economize balas até derrotá-los. Há duas áreas para limpar aqui. O acesso entre elas é feito por uma cabine de comando no lado direito da ponte.

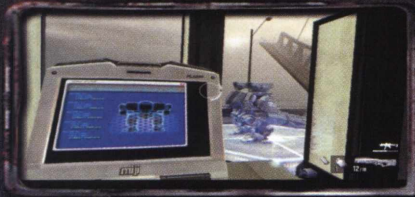


Com a área limpa você verá que nosso destino é usar a armadura mecânica que está estacionada. Mas antes, acione a ponte através de um computador na sala de comando à esquerda. Com a armadura, siga em frente e destrua as barricadas na ponte para prosseguir.





Há inimigos à frente, mas nada que você tenha que temer. Assim que derrotá-los surgirá um helicóptero, derrube-o e siga em frente. Mais inimigos e agora virão dois outros robôs te atormentar, jogue os mísseis neles para derrubá-los rapidamente.



Após matar os dois robôs, desça e procure por um lança-mísseis na vagão à direita. Volte para a armadura e siga em frente. Há mais um robô, soldados com lança-mísseis e dois helicópteros à frente, esteja preparado para a ação. Caso sua armadura entre em colapso você terá que descer. Nesse ponto é importante usar o lança-mísseis (principalmente contra os helicópteros).



Depois de um tempo, você poderá subir na armadura novamente, pois ela estará restaurada. Avance e mais alguns soldados surgiram pelo caminho, nada muito complicado. Ao ver um posto com uma bandeira você terá que descer da armadura e entrar para acionar uma alavanca. Há inimigos no prédio, esteja ciente disso. Após acionar a alavanca, a ponte irá baixar e você poderá seguir com a armadura. Há frente, um robô igual a você o espera, despeje todos os mísseis nele e espere recarregar. Repita o processo e não pare de atirar para eliminá-lo facilmente. Só restam mais alguns inimigos para que a fase termine em uma cena.

Intervalo 07: Port

Muita ação logo de cara. Esse lugar está infestado daquelas criaturas que vimos no trem anteriormente. Você começa com uma pistola, mas procure outra arma para facilitar as coisas. Siga em frente e entre no terminal do aeroporto, onde irá encontrar mais alguns inimigos. Mate-os e avance.



Logo você chegará a um salão onde está acontecendo uma pequena batalha entre soldados e criaturas infernais. Espere o momento

certo para entrar na batalha. Mate todos e procure por munição à sua volta. Nosso próximo passo é achar uma cozinha e, depois, no estoque uma escada que o levará para o nível superior.



Aqui mais alguns combates. Após limpar a área, siga por uma porta atrás da lanchonete para cair ao nível inferior, onde alguns soldados lidam com as criaturas. Mate todos por aqui. Nosso caminho agora é por uma porta à direita, depois através de uma onde está escrito "Exit".



A próxima parte é bem sombria. Desça as escadas, passe pelo elevador e suba pelo outro lado. Novamente siga por uma porta que leva à cozinha da lanchonete e, depois, pelo corredor logo à frente. Quando uma criatura infernal passar correndo não faça nada, apenas siga-a. Você estará no que parece ser uma sala de comando, com mesas e monitores.



Há inimigos aqui subindo as escadas rolantes. Mate todos e siga por uma porta do lado esquerdo de uma mancha azul, na parede onde está escrito "Executive Club". Este lugar está repleto de inimigos. Para matar o grandão, use a mesma tática de antes: quando ele aparecer, lance granadas e uma chuva de balas.



Continue em frente por mais uma porta do "Executive Club" e por uma grade quebrada, à esquerda. Mais inimigos por aqui. Quando a área estiver completamente limpa, uma porta no nível inferior será aberta.



Há snipers aqui, foque neles. Suba as escadas e pegue o lança-mísseis. Um helicóptero vira para tornar as coisas mais interessantes. Para se proteger utilize a escada. Desça para não ser atingido e suba para atirar no helicóptero. Quando ele cair, procure a abertura para uma banca onde há uma escada do lado direito, desça por ela.



Você chegará ao local onde a bagagem é despachada. Há um sniper-avatar logo na parte de cima do lugar, mate-o antes de entrar. Uma vez aqui, mate todos os outros soldados e suba para a sala de comando na parte superior, onde há uma alavanca que deve ser acionada.



Ela também aciona a esteira de malas. Tudo que você deve fazer aqui é sair da sala de comando, pular sobre uma caixa no centro do lugar e ir até a esteira de malas. Siga o fluxo da esteira para chegar a um lugar infestado de criaturas do inferno. Mate todas e procure outra alavanca que aciona outra esteira, pela qual seguiremos. Estaremos no hall do aeroporto novamente. Apenas siga em frente enquanto ouve os diálogos. Você passará pela esteira, no local onde derrubamos o helicóptero e seguirá por uma escada rolante à direita. Ao chegar à área onde há detectores de metal, uma nuvem de fumaça subirá e o combate começa.



Mate todos os inimigos, no canto oposto da área (próximo ao balcão), depois mais inimigos virão por onde você veio. Não bastasse o ataque em massa, dois azulões virão para complicar sua situação. Use o escudo de um dos soldados que você matou, para evitar a chuva de bala que os dois irão providenciar. Assim que derrubar o primeiro, acabar com o segundo será mais fácil.



Siga por uma sala de comando e, depois, pela saída de emergência que o levará até o local onde há um portão de ferro. Ao acionar o botão que abre o portão, você sofrerá um ataque em massa de criaturas horrendas. Assim que puder passar pelo portão, acione o botão do outro lado para fechá-lo e evitar que as criaturas porem de atacá-lo. A porta à frente será destravada também.

Você passará por outro saguão do aeroporto e verá que tudo vai explodir em volta. Há uma saída logo à frente, basta contornar os destroços. Do lado de fora, corra para o lado esquerdo, onde há uma armadura mecânica para você usar. Prepare-se para destruir um daqueles robôs e, depois, mais dois soldados paranormais que protegem o caminho pelo qual você deve seguir. Ao passar, haverá um corte de cena e a fase acabará.

Intervalo 08: Ward

Aqui estamos na última fase, mas antes de enfrentar o chefe final você terá que dar uma passeada pelo lugar. Vá até a sala com a câmera e veja os flashbacks que se passam na sala abaixo. Depois volte para ser atacado pelo espírito demoníaco de Harlan Wade.



Cuidado, pois você não pode matá-lo e o dano que o causar, não será recuperado. Corra em direção à luz e na sala com o anel procure o vaso que brilha em vermelho e quebre-o. Volte para a parte central do porão e você será atacado novamente.



Sem perder tempo, corra para a luz e, dessa vez, destrua o caderno que brilha em vermelho. A última memória que você deve destruir é uma arma de brinquedo, depois disso, ao voltar ao centro da fase, será atacado e deverá correr em direção à luz para finalmente chegar ao local da batalha final.



O segredo desse último confronto é mirar sempre na parte de baixo da boca de Harlan Wade, a parte que abre verticalmente. Tome cuidado toda vez que ele ameaçar esmagá-lo com um soco, esse golpe pode ser fatal.



Após os primeiros tiros no lugar certo, alguns soldados aparecerão e lhe darão a chance de respirar e pegar mais munição. Depois que derrotá-lo, basta curtir o final! ●



Comandos Básicos

- Analógico Esquerdo – Movimenta o Personagem • Analógico Direito – Movimenta a Mira • L2 – Mirar • R2 – Atirar • L1 – Trocar de Arma
- R1 – Lançar Granada • X – Pular / Subir em plataformas / Trocar de uma proteção para outra • ■ – Recarregar / Abrir Portas / Entrar em Veículos • ● – Agachar / Entrar na proteção • ▲ – Ativar o modo de câmera lenta • L3 Pressionado – Correr • R3 Pressionado – Atacar • Direcional para Cima – Lanterna • Direcional para a Direita e Esquerda – Trocar o tipo de granada

PS3

X360

PC

O terror das garotas!

Duke Nukem Forever

Explosões, ações para adultos e muito humor negro

Muitos jogadores mais veteranos talvez não acreditassem no dia do retorno de uma das grandes "lendas" dos jogos da década de 90. Duke Nukem, finalmente retorna das intermináveis férias. Depois de 14 anos, inúmeros atrasos, cancelamentos de projetos, mudanças de estúdio de desenvolvimento e outras circunstâncias, finalmente a 2K Games e o estúdio Gearbox Software nos trazem a sequela do clássico Duke.

Aniquilando os alienígenas!

De um modo geral, trata-se do bom e velho jogo de tiro em primeira pessoa. Não existem gráficos de ponta, mas é certo que a grande maioria dos fãs do jogo original vão adorar poder "brincar" com as garotas seminuas, aniquilar da forma mais brutal possível os alienígenas, apreciar a constante zombaria do protagonista e causar muitos estragos ao volante de um carro. Com certeza, só esta base, já deixa um "gosto" agradável no ar. Para falar a verdade trata-se de um título divertido e interessante.

O enredo segue de perto os acontecimentos do primeiro Duke Nukem. Doze anos se passaram, desde que o nosso herói eliminou a ameaça alienígena, tornou-se o tipo mais famoso e reconhecido mundialmente. Mas isso passou. Os alienígenas invadem novamente a Terra, após enganar as autoridades americanas, com uma fictícia proposta de paz. E pior! Eles raptam todas as mulheres atraentes do planeta! A partir daí começa a jornada de Duke, que está

disposto a revelar toda a verdade dos invasores e, acidentalmente, aniquilá-los!

Em termos gerais, esta é a meta e o objetivo principal deste shooter. Durante 10 a 12 horas na campanha individual é possível lutar em centenas de batalhas contra uma enorme variedade de interessantes rivais, incluindo os chefes. Mas Duke não é um jogo comum de primeira pessoa, pois ele incorpora muitos outros ingredientes.

Let's Rock!

Como um bom atirador, a jogabilidade depende muito do combate. Os tiroteios em Duke Nukem Forever são tão comuns como excitante e, acima de tudo, violento. Desta forma, as decapitações e os desmembramentos são uma constante, embora o toque cômico que destila todo o jogo não chega a ser desagradável ou qualquer coisa terrível.

O número de rivais que chegam ao nosso encontro é bem alto, como também é, a força de nossas armas. Nosso favorito ainda é o clássico lança míssil, mas também não podemos deixar de falar das novas armas que contam com uma incrível tecnologia, como um rifle de plasma, uma arma de congelamento relâmpago e o Shrinker (Redutor), uma arma capaz de diminuir o tamanho de nossos rivais, para o esmagarmos com um simples pisão. Tão divertido como gratificante.

No entanto, deve-se notar que, ao contrário de outros títulos semelhantes, Duke Nukem Forever, só pode utilizar duas destas armas



Embora não seja inovador, o multiplayer é bastante divertido

ao mesmo tempo, somadas as bombas e granadas. Caso contrário, perderia a graça, pois liquidaríamos com tudo em pouquíssimo tempo.

Tiroteio acompanhado!

Além do modo campanha individual, o jogo também conta com o modo multiplayer. Com suporte para até oito jogadores simultâneos você pode escolher entre quatro diferentes sub-modalidades de jogo: Duke Match, Team DukeMatch, Hail to the King e Capture the Babe. Em Duke Match você precisa matar todo jogador que cruzar seu caminho dentro de um limite de tempo ou número específico de mortes.

GERAL
6.0SOM
6.0JOGABILIDADE
5.5GRÁFICOS
6.5

Ficha Técnica • Fabricante: Gearbox Software 3D Realms
• Distribuidor: 2K Games • Gênero: Tiro em primeira pessoa



+18
Sangue e Mutilação,
Violência, Nudez,
Linguagem Inapropriada,
Uso de Drogas, Alcool e
Temática Sexual

O Team DukeMatch é idêntico ao Duke Match, a única diferença é o fato de ele ser jogado por equipes. Hail to the King é um modo mais tático e estratégico, onde a comunicação entre os diferentes membros da equipe é vital para a vitória. E, finalmente, Capture the Babe, onde Duke precisa sequestrar uma garota da equipe rival e trazê-la para a nossa sede. Tudo isso, em um total de dez diferentes arenas. Duke Nukem Forever é um título que recupera o espírito e a personalidade do título da 3D Realms, de meados dos anos 90, conseguindo alcançar seu objetivo principal. De um modo geral, as lutas são divertidas, mas não chega ao ponto do entretenimento que atingiu seu predecessor. Mas vale a matança! ●

O jogo não se faz só de tiros!

Como já foi dito, o jogo oferece muito mais que apenas os tiros. Para começar, explorar e interagir com objetos que povoam as cenas são de grande importância. Você pode brincar com vários itens pelo caminho, como: mesas de bilhar, espelhos, jogos de pinball, entre outros. Até mesmo, porque temos que aumentar o ego de nosso herói. As plataformas também tem sua relevância. Na maioria das fases é necessário encarar ao menos uma vez esta sessão, dando mais variedade ao jogo. O mesmo acontece com os quebra-cabeças, apesar de serem escassos e com uma dificuldade não muito alta, são bem divertidos, principalmente no sentido de se diferenciar do que estamos acostumados a ver.



O herói das mulheres voltou!



PS3 X360

+18

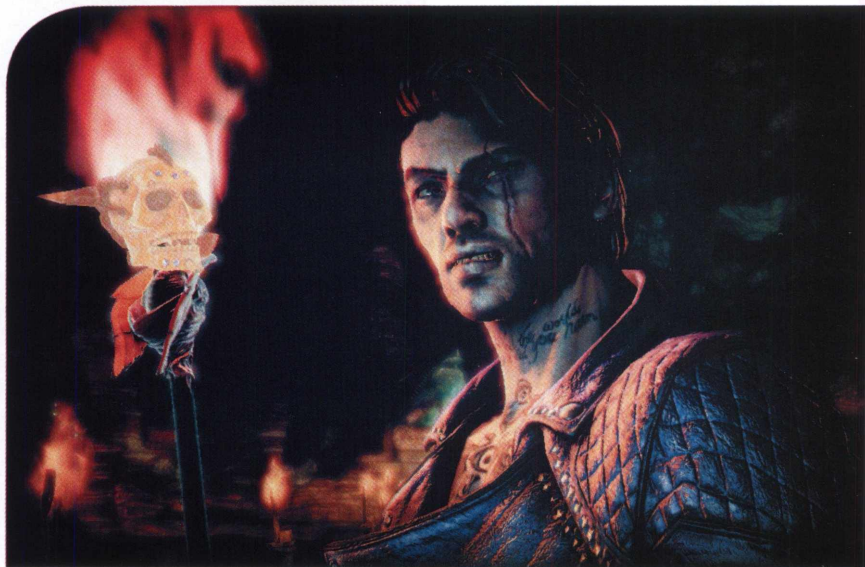
Sangue e Mutilação
Violência Intensa, Nudez,
Sexo e Linguagem
Inapropriada

Estranho e bizarro!

Shadows of the Damned

Ação demoníaca em um psicótico mundo subterrâneo

Ao longo dos anos foram vários os jogos que tentaram recriar aquele que deve ser um dos locais mais temidos de sempre, o inferno. A viagem ao inferno em *Shadows of the Damned* é completamente louca e divertida. Embora aquilo que deixe transparecer é um mundo alucinado e cheio de desordem, existe ordem por trás de tudo isso. É a ordem da desordem. Tudo aquilo presente no jogo tem um propósito, as piadas e o humor negro não foram colocadas ao acaso, pois causam certos efeitos ao jogador. No jogo, você encarna Garcia Hotspur um veterano caçador de demônios que faz o seu trabalho no mundo real com uma tremenda eficiência e muita violência.



Fiel companheiro

Embora Garcia assuma o papel principal é impossível não deixar de falar da sua fiel "caveira" Johnson, falante e com um sotaque britânico ela consegue ser hilária. Johnson tem a habilidade de transformar-se em diferentes armas: uma pistola, uma metralhadora e uma caçadeira.

GERAL
7.5SOM
9.0JOGABILIDADE
6.5GRÁFICOS
7.0

Inferno

O Senhor do Mal sequestra sua noiva Paula arrastando-a para o inferno, nos obrigando a embarcar em uma aventura ao submundo, lutando contra tudo e todos no sinistro e surpreendente universo. Garcia conta com um generoso arsenal de armas para destruir todas as monstruosas criaturas que estarão à nossa frente.

Nosso maior inimigo no jogo é a escuridão. Ela se espalha como um fluido através das cenas, causando efeitos negativos sobre nós, anulando a força de nossas balas sobre os demônios. Para se livrar deste efeito negativo, você conta com uma espécie de cabeça de cabra que ilumina o caminho como lâmpadas incandescentes.

Sonoridade e visual

Durante todo o jogo você enfrenta uma grande quantidade de inimigos e chefes, além de resolver alguns puzzles. O maior problema do jogo é a sua curta duração. O modo single player pode durar cerca de 5 a 7 horas, dependendo do tipo do jogador. O que talvez seja menos interessante no jogo é o seu aspecto visual e tecnológico, muito mais discreto do que a diversão e a agilidade do resto do jogo. Na verdade, a tecnologia Unreal Engine 3 não foi utilizada na forma mais eficiente e correta, pois com certeza iríamos encontrar muito mais brilhantismo no jogo. ●



Paula, a noiva sequestrada pelo Senhor do Mal

PS3

X360 PC

+14

Sangue e
Violência

Combates, feitiços e feitos épicos!

Dungeon Siege III

Uma aventura de herói e recompensas

Com a alteração da equipe de desenvolvimento do jogo já era de se esperar alterações para esta terceira versão. Apesar de tudo, *Dungeon Siege III* mantém intacto vários aspectos que definiram a série. O mundo continua a manter a forma de uma interminável série de corredores, repleta de monstros para todos os gostos. As habilidades continuam a oferecer um festim de luzes. A câmara continua a flutuar sobre as nossas cabeças e os cenários continuam com infundáveis masmorras labirínticas. Quanto à história, ela está mais pobre que os títulos anteriores.

Os guerreiros combatentes!

O game começa com uma apresentação da Décima Legião, os fundadores do reino de Ehb. Eles encontram-se em guerra aberta com a família real pelo controle do reino. Você pode escolher um dos quatro heróis descendentes da Décima Legião. Após alguns eventos você precisa reunir toda ajuda possível, nomeando outros guerreiros com sangue de legionário,

para realizar o último ataque sobre Kassynder Jaynes (o mal) e derrotá-lo de uma vez por todas.

Você pode escolher entre Lucas Montbarron, um guerreiro equipado com uma espada e um escudo, além de poder utilizar uma espada de duas mãos. Anjali, uma criatura mística que consegue alternar entre a forma humana e um elementar de fogo. Reinhart Manx, um poderoso mágico descendente dos magos da legião. E, por último, Katarina, detentora de uma arma de longo alcance ou um par de caçadeiras para combates de maior proximidade. Estes personagens contam com histórias e personalidades próprias.

Desta vez, o jogo está mais concentrado nestes quatro personagens pré-definidos e com menos opções de personalização, em relação aos jogos anteriores. No entanto, a preocupação com o design no modo multiplayer foi bem sucedido, pois existe uma enorme sinergia entre as habilidades dos personagens o que torna o modo cooperativo muito divertido. ●

Um reino ameaçado!

A aparência do personagem e dos companheiros ou inimigos que enfrentamos é mais discreta, com uma modelagem mais moderada. Com a aproximação da imagem as deficiências vão se tornando mais visíveis.

A trilha sonora do jogo pode não alcançar os níveis de qualidade e inspiração dos *Dungeon Siege* anteriores, realmente brilhante nesse campo, mas oferece alguns resultados excepcionais.



A gama de habilidades não é muito ampla, mas é poderosa

GERAL

7.0

SOM

6.5

JOGABILIDADE

7.0

GRÁFICOS

7.5

Ficha Técnica • Fabricante: Obsidian Entertainment
• Distribuidor: Square Enix • Gênero: RPG

61



PS3

X360

Destruição e Transformação!

Transformers: Dark of the Moon

Autobots e Decepticons novamente cara a cara

A trama do jogo se passa entre os acontecimentos do segundo e terceiro filmes. Não são poucos os espectadores que assistem aos filmes de ação como os da série Transformers e imaginam como seria ver os personagens representados no cinema estrelando bons jogos do gênero. Em Dark of the Moon, a vontade será saciada, pois o jogo conta com personagens modelados da mesma forma que os do filme, inclusive com os mesmos detalhes e animações de transformação.

Novas transformações e um alto poder de fogo

Cada Transformer dispõe de suas próprias habilidades e armas, com interessantes extras, como a explosão de uma expansiva onda sonora ou um rifle com mira telescópica, que é letal para os disparos a longa distância. Durante o jogo, contamos com um indicador para o próximo destino, três níveis de dificuldade e uma vida auto recuperável. O jogo conta com um nível de desafio crescente, mas fica longe da experiência "hardcore" que conseguiu conquistar o game anterior. Além disso, você não alterna apenas entre robô e

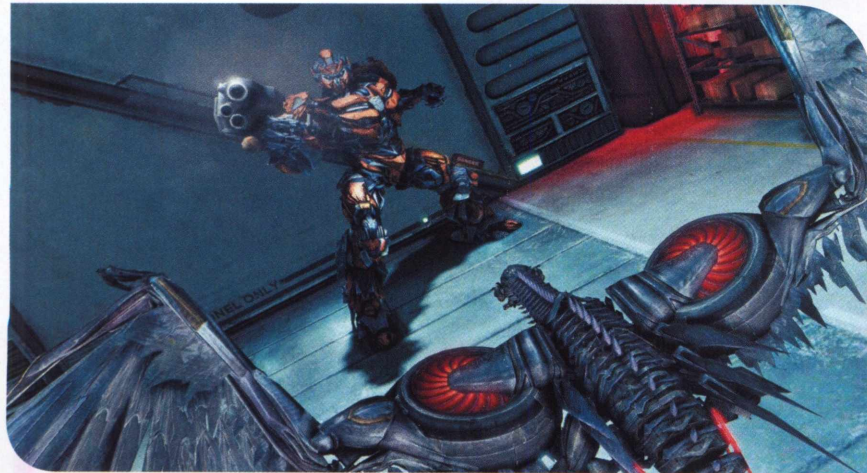


Metal contra metal

Autobots contra os Decepticons. A história se repete na conversão para os consoles, temos que superar sete missões alternando entre um lado ou outro, durante mais ou menos seis horas no modo campanha para um jogador. No jogo, você vai encontrar uma grande quantidade de cenários, como cidades americanas, templos maias, instalações militares, ruas de Detroit, entre outros. O fato de poder escolher um personagem diferente por missão foi uma decisão acertada e motivante. Embora a dinâmica do jogo seja sempre a mesma, componentes para os disparos e muita ação continuam. Por exemplo, com Mirage você usa o sigilo, com Laserbeak você tem a habilidade de voar, com Ironhide você tem a capacidade de criar qualquer coisa que passar pelo caminho, graças ao seu abundante armamento.

veículo, desta vez foi adicionado um terceiro estado, conhecido como "Steath Force", que conta com uma alta manobrabilidade e um poder de fogo supremo.

Uma deficiência do título foi a retirada dos modos de cooperação que tivemos no jogo anterior, mas mesmo assim continua a ser o melhor programa os três modos competitivos (Deathmatch, Team Deathmatch e Conquest) onde se ganham pontos para controlar sua classificação, com dez usuários simultâneos, quatro tipos de Transformers e cinco mapas raros. ●



Nem tudo e por terra. Haverá missões aéreas, como e o caso de Laserbeak

GERAL

6.5

SOM

6.5

JOGABILIDADE

6.0

GRÁFICOS

7.5

Ficha Técnica • Fabricante: High Moon Studios
• Distribuidor: Activision • Gênero: Ação

PS3

X360

PC



+18

Sangue e Mutilação,
Violência, Linguagem
Inapropriada, Temática
Sexual

Encantadora, perturbada e maquiavélica!



O combate é um dos melhores pontos do jogo



Alice retorna ao país das maravilhas

Alice: Madness Returns

Alice voltou ao país do pesadelo

Alice é uma garota conturbada, já em uma idade avançada, mas onde os pesadelos do passado continuam a minar toda a esperança de futuro e a pedir explicações do passado. Seu principal pesadelo é o incêndio ocorrido em sua casa, onde sua família foi morta, sendo a única sobrevivente. Penalizada pela culpa, Alice entra em sua própria mente e sonhos, em busca de respostas sobre o incêndio.

O País das Maravilhas não é o nome correto para este novo mundo macabro, conturbado e doentio onde agora Alice se encontra. Tudo parece saído de um conto gótico, mas que ao mesmo tempo é algo deslavado, face à pobreza gráfica em grande parte das fases..

Um mundo de fantasia, gráficos e tecnologia!

Alice é visceral e sabe usar de forma muito hábil todas as armas que consegue adquirir.



As armas podem ser melhoradas em qualquer parte do jogo, através da moeda de troca, os dentes encontrados pelo caminho. Em cada nível, Alice troca de roupa de acordo com o cenário. Os inimigos são ágeis e temos que perceber o ponto fraco de cada um. A luta contra os chefes é uma das melhores cenas onde brilha a jogabilidade.

Não podemos deixar de falar do aspecto sonoro que é ao lado do gráfico, um dos grandes potenciais do jogo. A música é inspirada, genuína e variada como os pontos mais brilhantes de design do título. Alice é um jogo aconselhado para os amantes de plataformas, de puzzles, e de um ambiente gótico e macabro, mas com muita cautela. ●



Apenas um sonho!

Um dos termos que descreve bem o jogo é a palidez. O universo criado é na sua maioria pálido, desprovido de particularidades técnicas e gráficas, atuais. É correto afirmar que muito disso devido a estarmos dentro de um sonho, mas isso não poderia ocorrer durante todo o decorrer do jogo. À medida que avançamos, o jogo se torna um pouco repetitivo. Vale ressaltar que o título combina diferentes referências ao gênero, juntando habilidade na ação em terceira pessoa com as plataformas e alguns toques de exploração. O que mais se destacam são as seções de saltos, corridas e diferentes acrobacias. Cada nível que passamos pegamos uma chave, que representam explicações sobre o que ocorreu na noite do incêndio.

GERAL

6.5

SOM

7.0

JOGABILIDADE

6.5

GRÁFICOS

6.5

Ficha Técnica • Fabricante: Spicy Horse
• Distribuidor: Electronic Arts • Gênero: Ação

63

PS3

X360 PC

Sigilo e carnificina!

Sniper: Ghost Warrior

Um atirador de elite em sua última missão especial

O jogo que já havia sido lançado, no ano passado, para o Xbox360 tinha sido anunciado para o PS3 com melhorias gráficas e técnicas, mas parece que não foi bem isso que aconteceu.

Sniper: Ghost Warrior é mais um daqueles jogos especialista em "um bala-um disparo", mas que ficou preso em sua própria ambição. Apesar de contar com um ambiente gráfico aceitável, conta com problemas de jogabilidade, uma desconcertante inteligência artificial inimiga, um escasso jogo multiplayer e uma pequena duração de jogo no modo campanha.

Um tiro, uma morte: Sem exceção!

O modo campanha do jogo é uma rotina em termos narrativos. Certamente, um exercício de abordagem banal pelos responsáveis do game em colocar-nos na pele de um veterano atirador, Tyler, em uma perigosa missão de um fictício país sul-americano.

A falta de contexto do jogo causa um duplo



+18

Sangue, Referência as Drogas, Violência, Linguagem Inapropriada

efeito, pois as missões são variadas, um dos pontos fortes do jogo, mas o modo campanha pode ser finalizado em cerca de 10 horas. Essa diversidade de objetivos pode ser considerada como um aperitivo que logo se acaba.

Proteger os comboios, matar os inimigos, sabotar instalações... Nada de original, mas o ambiente diferente nos leva através de praias, selvas, ruínas e assim por diante. Tudo isso, em um aspecto muito geral de uma zona tropical sem benefícios estéticos. A diversão que seria o aspecto principal de um jogo acabou ficando longe. ●

Disparo silencioso: Gráficos e Tecnologia

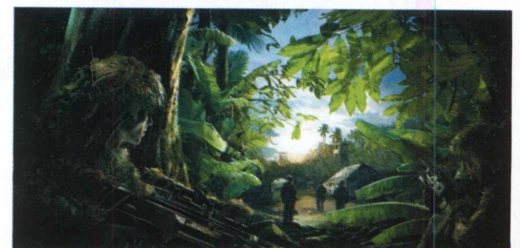
Podemos relatar alguns momentos gratificantes no jogo como tiros ou algumas ações de bala em tempo real, onde a câmera acompanha o trajeto do projétil indo até o corpo inimigo.

As partes visuais do jogo são, de longe, melhores que as partes jogáveis. O título graficamente falando usa um belo ambiente tropical, o que dá um gancho para as cores vibrantes e áreas naturais. Infelizmente, ele está acompanhado de um mau uso do motor gráfico, o Chrome 4, que já obteve grandes resultados em títulos anteriores como Call of Juarez: Bound in Blood.

Quanto aos aspectos sonoros, a música faz o seu trabalho de forma eficaz, apesar de não ser particularmente brilhante. Efeitos de áudio, a dublagem ou as vozes do título em inglês não são satisfatórias. Nem apresentam um sotaque divertido e convincente.



Essa arma parece bem pesadinha



GERAL 5.0

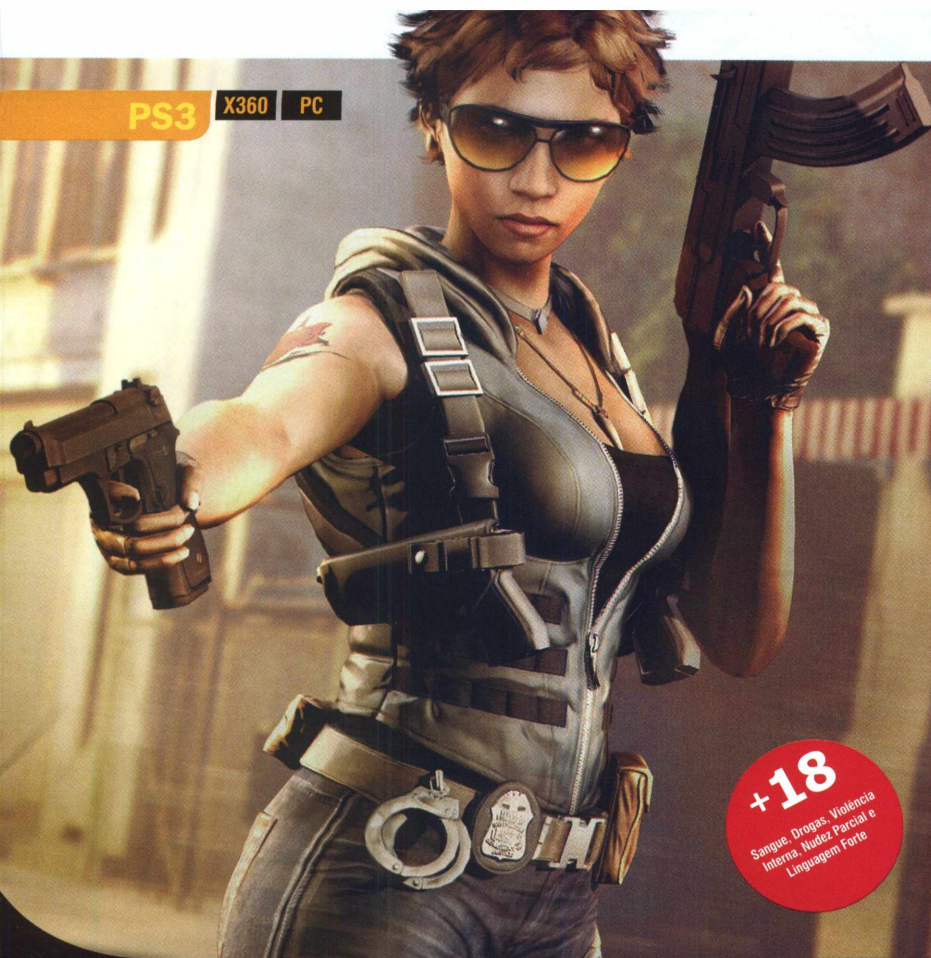
SOM 6.5

JOGABILIDADE 4.5

GRÁFICOS 4.5

Ficha Técnica • Fabricante: City Interactive
• Distribuidor: Namco Bandai • Gênero: Tiro em primeira pessoa

PS3 X360 PC



+18

Sangue, Drogas, Violência
Íntima, Nudez Parcial e
Linguagem Forte

Tiroteios, explosões e veículos!

Call of Juarez: The Cartel

Uma guerra contra o narcotráfico

A série Call of Juarez existe desde a época do PS2 e, se por acaso, já há conhece deve estar dizendo que se trata de uma boa franquia FPS, com um ambiente western muito bem elaborado. Só que desta vez teremos mudanças! Em The Cartel, você não terá mais a temática Western de seus antecessores. A Techland, desenvolvedora do jogo, apostou em algo mais moderno, dando lugar a um México recente.

Três bad boys

The Cartel começa a partir do primeiro minuto com o mesmo ritmo rápido que vai mostrar durante todos os momentos do jogo. Trata-se de um jogo frenético em todos os sentidos da palavra. Vamos agora dar um salto para trás e contar a história de três superpoliciais da DEA engajados em uma épica guerra contra os cartéis de drogas que operam nos estados do sul da América.



Cabe a você o comando de Ben McCall, descendente de Ray McCall dos jogos anteriores e, outros dois agentes, Eddie Guerra e Kim Evans, que juntos vão tentar desmantelar uma rede com o nome The Cartel, que tem espalhado violência por Los Angeles, bem como associar-se a outros tipos de crimes como tráfico e produção de drogas, raptos e outros delitos. Sendo assim, em todas as nossas missões estaremos acompanhados dos nossos companheiros que além de nos ajudarem, nos darão pistas para onde ir. O lado ruim é que eles não param de falar, tornando-se cansativo. ●



O ritmo frenético não para em nenhum momento



Um trio inteligente e cheio de armas

Um passeio bem interessante!

O jogo abre fogo com uma perseguição impressionante a bordo de jipes no meio de uma rodovia movimentada. As explosões e estilhaços são constantes, isso já serve para dar uma ideia do ritmo pulsante que vamos apreciar no jogo.

Em determinados momentos dirigimos nossos próprios veículos para ir de um ponto ao outro. As viagens no jogo são bem comuns, até porque os mapas são bem grandes, variados e surpreendentes. Uma coisa bem curiosa é que ao dirigir podemos nos cobrir e agachar atrás do volante, opção desprezível considerando o número de tiroteios que sofreremos.

Alguns aspectos como efeitos de luz e texturas encontram-se bem trabalhados ou até mesmo outros efeitos como fogo e alguns cenários mostram-se bastante atraentes, mas quanto aos contornos de certos objetos como árvores e afins mostram-se pouco trabalhados. A soneplastia também foi pouco desenvolvida, com diálogos durante o combate e bem repetitivos. Call of Juarez: The Cartel pode ser um ótimo jogo, para quem realmente for fã da série.

GERAL

6.0

SOM

5.5

JOGABILIDADE

6.5

GRÁFICOS

6.0

Ficha Técnica • Fabricante: Techland (Poland)
• Distribuidor: Ubisoft • Gênero: Tiro em primeira pessoa

TÚNEL



DO TEMPO

Duke Nukem

A história de um mito!

Quem é mais novo não deve conhecer a história de um dos grandes personagens da indústria dos games. O brutamente pode ser considerado um astro para quem joga videogames desde o começo dos anos 90. No início, em julho de 1991, o jogo para computador chamado Duke Nukem era um simples game de tiro que não parecia muito promissor. Nessa época, ninguém fazia ideia que esse nome iria se tornar uma lenda da indústria de games, literalmente. Criado e distribuído pela Apogee Software (agora 3D Realms), o jogo se passa no futuro ano de 1997. Dr. Proton é um louco determinado a conquistar o planeta com seu exército de robôs chamado Techbots. Duke Nukem, nosso herói, é contratado pela CIA para combatê-lo. As fases se passam na devastada cidade de Nova Iorque, segue para uma secreta base lunar e para o futuro, onde Duke o persegue através do tempo, para dar um ponto final nas loucuras do inimigo.

O retorno

Devido ao grande sucesso de vendas, no ano de 1993 foi lançado o jogo Duke Nukem II. Seu retorno contou com uma animação no começo do jogo, onde o herói dizia a seguinte frase: "I'm Back". Durante o jogo, Duke precisava derrotar monstros ainda mais estranhos e sempre com a missão de salvar o planeta.

O herói já começa a mostrar seus traços de modéstia. O game começa com Duke dando uma entrevista sobre sua autobiografia quando é sequestrado por alienígenas que desejam usar o seu cérebro para planejar o domínio do mundo. Vale ressaltar que os gráficos tiveram uma melhora em relação à primeira versão e seu arsenal de armas também aumentou.



A era 3D!

Com a chegada do jogo Doom, da ID Software, a 3D Realms criadora de Duke Nukem se viu no dever de criar um jogo 3D para competir com o shooter do momento. E aí que Duke Nukem 3D entra em cena, em 1996, sendo o primeiro da série disponível

para ser jogado em primeira pessoa, algo inovador à época. Mas também sendo possível ser jogado no modo em terceira pessoa. Esse mesmo jogo ganhou outras denominações para outros consoles: Duke Nukem 64 (Nintendo 64) e Duke Nuke: Total Meltdown (PSOne).

Mas, com certeza, a maior novidade do jogo que mesmo seu rival Doom não possuía era a linguagem altamente machista e polêmica, com muitos palavrões e insinuações pornográficas. Esse jogo marca o herói como sendo um dos maiores canastrões da indústria dos jogos.



A lenda

Graças ao sucesso de Duke Nukem 3D, a 3D Realms, anunciou no dia 28 de abril de 1997, a sequência do jogo, com o nome de Duke Nukem Forever. A primeira vez, das muitas outras que o jogo fora anunciado. Catorze longínquos anos depois ele finalmente surge, totalmente revigorado, também pudera não é mesmo! Aproveite para conferir o review do novo jogo nas páginas 58 e 59 da revista.



E teve muito mais, confirmam alguns deles:

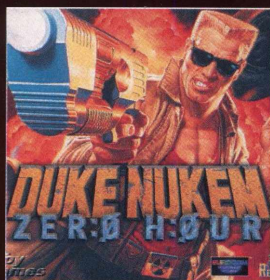
- Duke Nukem: Time to Kill (1998) para o PSOne

Mostra Duke em um vídeo andando de moto, a caminho de uma boate, onde é atacado por porcos mutantes e decide reagir. Com isso, faz uma viagem no tempo em busca de provas para derrotá-los.



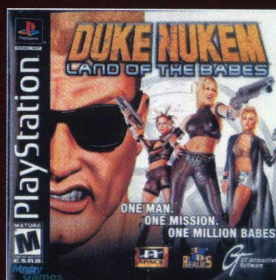
- Duke Nukem: Zero Hour (1999) para o Nintendo 64

Nesse jogo, Duke trabalhava a serviço do governo e também lutava contra ameaças alienígenas em Nova Iorque. Ele viaja em várias eras da história para enfrentar os monstros. Muito parecido com Time to Kill.



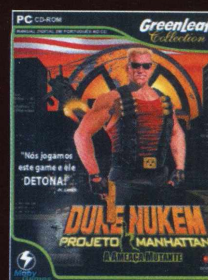
- Duke Nukem: Land of the Babes (2000) para o PSOne

Sequência de Time to Kill, Duke retorna ao seu tempo e descobre que as mulheres foram escravizadas e os homens destruídos. Ao fim da jornada, cabe ao herói a responsabilidade da reprodução dos humanos no planeta.



- Duke Nukem: Manhattan Project (2002) para o PC

No jogo, um cientista louco chamado Mech Morphix usa uma espécie de geleia radioativa para dominar o mundo. A aventura se passa em Manhattan e Duke luta contra vários monstros mutantes.



Prepare-se para se tornar um mestre em Photoshop



o guia perfeito para todos os usuários

Especial Plug-ins

Dicas imperdíveis de três dos melhores

Quick Mask ou Path

Descubra o modo ideal de seleção para cada caso

CS5: Pincéis Bristle tips

Novo recurso do pacote: saiba mais sobre ele!

Conheça as ferramentas

Para dominar o programa com elegância e maestria

43

Direto ao ponto!

Páginas de Tutoriais Didáticos

Todos divididos em níveis de dificuldade e passo a passo, confira! O material utilizado está disponível para download no nosso site - Imagens, fontes, brushes, ilustrações, etc.

Top 10!

Conheça sites que oferecem fontes, brushes, texturas, shapers, fotos, ilustrações, gradientes, plug-ins e muito mais tudo grátis!



Dê um tom artístico para suas fotos



Aprenda a criar efeitos incríveis



Aprenda a criar o efeito exterminador

Corra até as bancas e compre já a sua!
www.universoeditorial.com.br



Informação sem limites!

ESSE PROMETE

RESISTANCE 3

UM HOMEM CONTRA A IMPLACÁVEL AMEAÇA ALIENÍGENA



Preview & Review



DEAD ISLAND



FIFA SOCCER 12



CALL OF JUAREZ: THE CARTER

ENTREVISTA

UM BATE-PAPO MUITO DESCONTRAÍDO
COM A BELA LARA CROFT

Acesse nosso site
playstation.universoeditorial.com.br