

ESPECIAL

NEWS

PS VITA

ANÁLISES

ENTREVISTA

megagames

PlayStation



ISSN 1806-1974
ANO 7 - Nº40
9,99 R\$



DETONAMOS UM JOGO NOTA **10**

UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION

*Aventura, espetáculo, ação e encanto!
O memorável jogo da trilogia*

3 Detonados campeões

BATTLEFIELD 3



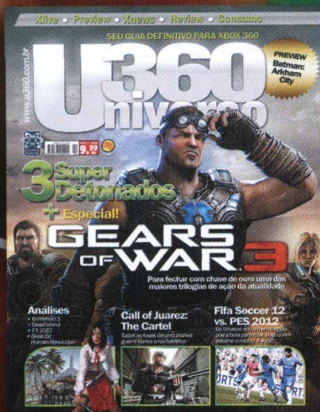
BATMAN: ARKHAM CITY



Universo Editorial é...

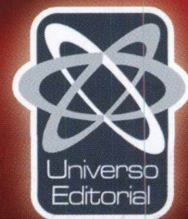
...o universo dos GAMERS

Megagames Playstation
e Universo 360
Duas revistas, duas plataformas
e tudo sobre games



Na banca mais
próxima de você!

www.universoeditorial.com.br





Fim de ano glorioso!

Chegamos ao final de mais um ano e como sempre acontece em quase todos os anos, os grandes títulos são lançados no seu findar, como grandiosos presentes para usufruirmos durante as férias de fim de ano e começo do próximo. Estupendos títulos chegaram as nossas já suadas mãos, ansiosas por muita ação, entretenimento, diversão e muita astúcia, como já dizia o nosso herói "Chapolin Colorado".

Para fechar com chave de ouro e começar o outro com muita prosperidade, preparamos uma edição recheada de mega jogos. Títulos que são recebidos com muita pompa e ótimos comentários pela crítica e pelos gamers de um modo geral.

Logo de cara, você já tem o detonado de **Uncharted 3: Drake's Deception** que está sendo considerado um dos melhores jogos do ano. Temos também todas as fases do maravilhoso e espetacular **Battlefield 3**, além do heroísmo e da ação sem precedentes de **Batman: Arkham City**. Com certeza, uma trinca digna de prêmios e troféus.

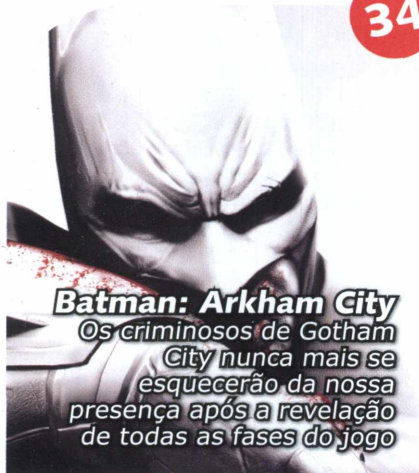
Assassin's Creed: Revelations não podia ficar fora dessa! Preparamos um especial recheado de surpresas com a saga de Ezio Auditore. Também não deixe de conferir o Esse promete com Mass Effect 3, um jogo com muita ficção futurística e armas monstruosas. Conseguimos um bate papo muito

interessante com o detetive Cole Phelps do jogo LA Noire. Ele fez uma pausa na resolução de seus casos para receber a nossa equipe. Além de tudo isso tem as análises dos jogos que saíram e aqueles que estão no forno, prontinhos para o nosso deleite. E, agora, o PS Vita também já se encontra em nossas páginas. Bem, chega de papo e vamos para a ação. Bom divertimento e que ganhem muitos jogos de presente.

Um ótimo 2012 para todos.



Detonados



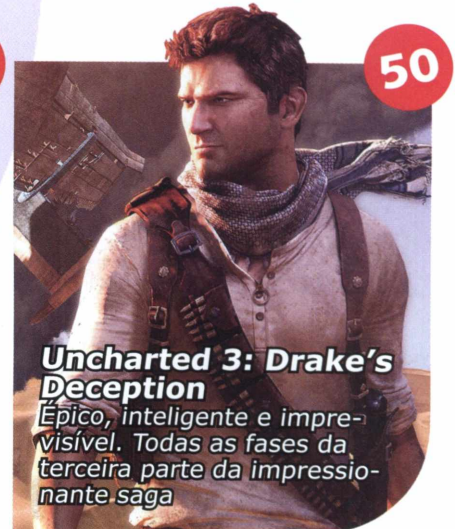
34

Batman: Arkham City
Os criminosos de Gotham City nunca mais se esquecerão da nossa presença após a revelação de todas as fases do jogo



42

Battlefield 3
O passo a passo completo do jogo que retrata a nova geração dos jogos de guerra



50

Uncharted 3: Drake's Deception
Épico, inteligente e imprevisível. Todas as fases da terceira parte da impressionante saga

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

Esse Promete

Mass Effect 3 16
O aclamado jogo de ação e RPG, criado pela BioWare, entra no campo da ficção científica para salvar a Terra

Preview

Need for Speed: The Run 20
De volta às raízes, com perseguições em alta velocidade e fuga da polícia

Max Payne 3 22
Max retorna em um espiral de morte e muita destruição

The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn 24
O intrépido repórter Tintin surge para uma grande aventura

UFC Undisputed 3 25
Entrar no octógono do UFC nunca foi uma coisa das mais fáceis

Dragon's Dogma 26
Explore e interaja em um ambiente repleto de ação, e destrua incríveis dragões

Saints Row: The Third 27
Bem vindo ao mundo aberto do crime super organizado

Especial

Assassin's Creed: Revelations 28
O capítulo final da trilogia de Ezio segue os passos de seu predecessor Altair em uma jornada de descobertas e revelações

Entrevista em Jogo 32
Cole Phelps, o detetive de LA Noire, nos recebeu após uma folga de um de seus casos

Review

Battlefield 3 58
A conhecida saga alcança novos níveis de realismo e situações espetaculares

Uncharted 3: Drake's Deception 59
Nathan Drake, o carismático caçador de relíquias está de volta

Call of Duty: Modern Warfare 3 60
Um novo episódio da popular saga de ação militar da Activision

Sonic Generations 61
O famoso ouriço azul da Sega aparece para comemorar o 20º aniversário

Batman: Arkham City 62
Arkham City é a nova "casa" dos bandidos, gangsters e outros criminosos

NBA 2K12 63
Jogue com todas as estrelas atuais da liga e algumas lendas da história da NBA

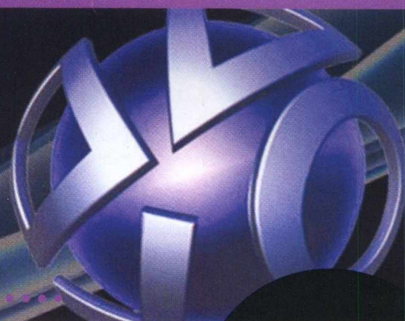
Dark Souls 64
Considerado o sucessor espiritual de Demon's Soul

Rage 65
Uma nova abordagem mutante e um poderoso motor gráfico

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.
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?



“Agradeço a todos e tenham um ótimo final de ano”

Olá Nicolas muito obrigado por entrar em contato conosco e nos dar essa sugestão. Ideia esta que outros leitores como você também fizeram e os ouvimos na edição 39. Dessa forma, você pode entrar em contato com o nosso SAC ou acessar a loja virtual para comprar a edição anterior com a entrevista com a linda e aventureira Lara Croft. Um arraso! Não perca!

Quero salvar meu jogo, continuação!

***resposta do leitor a dúvida da edição 39**
Olá pessoal da Editora. Em virtude do ERRO 8003051E apresentado em meu Play 3, desde a minha última tentativa de restauração do console, fui ao menu do Play 3, em Definições, depois em Definições de Sistema, formatei o HD e restaurei as definições padrão. Dessa forma, acabei perdendo todos os meus saves e downloads. Depois disso, coloquei meu F1 2010 (que foi o primeiro jogo que ocorreu o problema) e apareceu novamente o erro, mas o sistema do PS3 baixou automaticamente uma solução desse erro. Até agora ele ficou normal e não apresentou novamente o erro. Agradeço a equipe ter respondido ao meu primeiro e-mail e caso algum outro leitor da revista tenha o mesmo problema que o meu fica registrado a solução para tal. Agradeço a todos e tenham um ótimo final de ano.

Antônio Simões Junior
Por e-mail

Olá Antônio, muito obrigado por seu retorno e relatar o ocorrido. Com certeza, qualquer leitor nosso que passar a ter esse problema já saberá como proceder para uma boa solução. Obrigado e até a próxima.

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.



todo mês é assinar o serviço PS Plus, através dele alguns jogos da série Mini se tornam gratuitos, além de todo mês novos títulos ficarem disponíveis sem qualquer custo. Lembre-se que esses jogos serão gratuitos apenas para o período em que você tiver a assinatura da PS Plus, ou seja, de uma forma ou de outra você ainda está pagando por eles. Qualquer dúvida estamos por aqui!

A bela Lara Croft!

Oi pessoal da Editora. Adoro as suas revistas e quero ajuda-los a escolher o personagem para ser entrevistado na seção Entrevista em Jogo. Eu adoraria ver a belíssima Lara Croft, de Tomb Raider ser entrevistada por vocês. Um grande abraço de seu leitor número um.

Nicolas Ribeiro
Por e-mail



PlayStation Store

Olá pessoal da redação, tudo bem com vocês? Gostaria de uma informação sobre a PlayStation Store. Já entrei várias vezes nela em busca de jogos mais simples para download, mas só acho jogos pagos. Vocês poderiam fazer uma lista dos melhores jogos grátis da PSN? Desde já agradeço!

Welliton Ricardo
Por e-mail

Fala Welliton, tudo bem. Infelizmente, todos os jogos da PS Store são pagos, o máximo que você pode obter sem ter que desembolsar uma grana é as Demos, alguns Wallpapers e temas gratuitos. Uma boa solução para obter jogos gratuitos



PLAYSTATION®
Network

Turminha Pokémon

O leitor Pedro Augusto Lepore, de São Paulo – SP nos enviou o desenho do personagem Lapras do Pokémon. Ele se assemelha muito ao suposto Monstro do Lago Ness. Possui um chifre na cabeça, conta com uma cor azul na maioria da sua pele, tem os olhos verdes e possui um casco cinza e pontudo em suas costas. Pode ser considerado um dos Pokémons mais bonitos de todas as temporadas. Conta com um coração muito gentil, pois raramente luta. Transportam através do oceano, em uma espécie de bolsa, as pessoas em suas costas. Além de cantar uma música encantadora caso esteja de bom humor.





Nesta sessão, vamos mostrar alguns dos jogos que você chegou a comprar ou jogou na casa de um amigo, na maior expectativa, mas na hora do vamos ver, aquela decepção! Ruim demais! E aí ficou com vontade de jogá-lo fora! Que tal dar uma conferida em algumas dessas estrepadas.

UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness System

Muito cuidado com as lesões!

Os games que tratam de condicionamento físico podem parecer bem interessantes no início, mas basta partir para a ação, propriamente dita que a diversão pode se tornar em uma séria contusão.

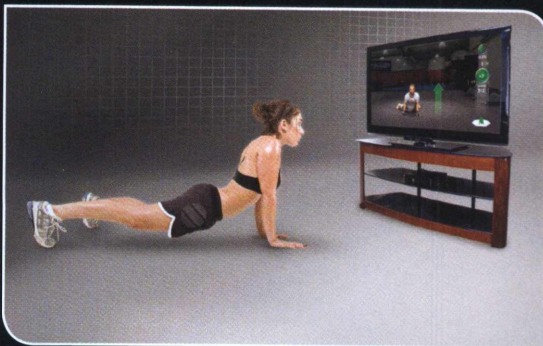
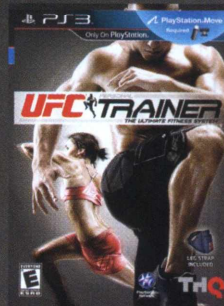
Nesse jogo, você será uma espécie de lutar de MMA com a possibilidade de escolher três diferentes tipos de treinamentos. O problema é que os exercícios pegam muito "pesado" e são extremamente exigentes, como se fosse à vida real. Mas você não tem um treinador de verdade que possa corrigir uma postura incorreta ou um exercício mal feito, causando lesões no jogador que busca apenas uma diversão.

Trabalho dobrado!

Fora as lesões, alguns movimentos por diversas vezes não são reconhecidos pela câmera, o que pode deixar o jogador ainda mais nervoso, na hora da ação. E o seu treinador do jogo, ainda o elogia mesmo tendo feito um movimento mal feito.

A proposta inicial do jogo até é válida e tentadora, mas peca nas falhas essenciais. Com certeza, faltou tempo na produção do jogo para que tenhamos uma experiência mais compensadora.

Portanto, se tiver com esse jogo em mãos tenha cuidado! Não exagere nos movimentos, pois sua diversão pode acabar em uma sala de hospital.





Saindo na frente!

Dicas essenciais, bastidores dos games e muita tecnologia

Estilo em dobro!

O design ganha destaque nos notebooks Gateway, criados sob um conceito que une estilo e conectividade, o modelo NV55C estreia em dose dupla, nas versões satin black e cashmere red. Ideal para as tarefas cotidianas, o NV55C dispõe de tecla de atalho para facilitar a atualização das redes sociais e o acesso das imagens e vídeos do usuário. A função permite iniciar a interação multimídia sem precisar fechar a operação em andamento. O notebook conta ainda com uma câmera de 1.3 megapixels, está disponível em três configurações, equipados com processadores Intel entre Pentium Dual Core e Core i5.

Confira a ficha técnica dos modelos:

- Sistema Operacional Windows 7 Basic ou Premium 64-bits original
- Processador Intel Dual Pentium Core, Core i3 ou Core i5
- DDR3 de 3 ou 4 GB, 1066 MHz de memória
- 320, 500 ou 640 GB SATA Hard Drive (5400RPM)
- Tela 15.6" HD LED LCD

- Gráficos Intel HD Graphics com 128 MB compartilhada
- DVD Super Multi DL Drive
- Leitor de cartões 2-in-1 card reader
- WLAN 802.11 b/g/n
- Web câmera com resolução de 1280 x 1024 pixels
- Bateria 6 células Li-ion (6000 mAh)
- Multi-gesture Touchpad com Touchpad-lock
- Tecla dedicada à interação com redes sociais
- 3 entradas USB 2.0
- Entrada HDMI; Entrada VGA; Entrada para Headphone/alto-falante e Microfone
- Peso líquido: 2,6 kg
- Espessura: 3,1 cm

Fabricante: Gateway

Onde encontrar: www.gateway.com

Preços sugeridos:

- NV55C 01B

(3GB, 320GB, Intel Pentium Dual Core P6100, W7 Home Basic)

• R\$ 1499,00

- NV55C 02B

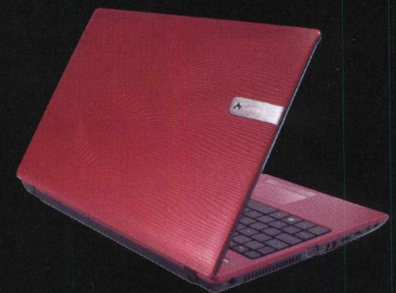
(4GB, 640GB, Intel Core i5-480m, W7Home Premium)

• R\$ 2099,00

- NV55C 04B

(4GB, 500GB, Intel Core i3-480m, W7 Home Basic)

• R\$ 1799,00



Teclas de atalho que facilitam a atualização das redes sociais e o acesso das imagens e vídeos

GTA retorna a San Andreas em GTA V

Nos últimos tempos, boatos numerosos vinham rodeando a respeito do título da Rockstar GTA V. Embora ele só tenha sido anunciado há pouco tempo, existiam rumores, não se sabendo a fonte, a respeito da cidade escolhida pela Rockstar para o próximo capítulo da prolífica saga.

A companhia resolveu se pronunciar e revelou que será em San Andreas, novamente. Dessa forma, o grande segredo que rodeava o título acabou sendo descoberto. Agora só nos resta esperar meses de trabalho intenso da equipe para, gradualmente, ficarmos sabendo mais sobre esse novo trabalho dos irmãos Houser e companhia.



Street Fighter 5 antes de 2019!

A espera por Street Fighter IV foi longa e dolorosa. Dez anos foi o tempo que os jogadores tiveram que esperar pela sequência de Street Fighter 3. E agora quanto tempo teremos que aguardar até o lançamento de Street Fighter 5?

Segundo Seth Killian da Capcom, não teremos que aguardar novamente dez anos. "O público não terá que esperar dez anos por Street Fighter 5. Será lançado antes de 2019. Agora vou ser despedido por prometer o jogo antes de 2019. Vão lançar o jogo em 2020 só para me lixar e me fazer parecer um estúpido", brincou Killian. Ele também revelou que já pensa em Street Fighter 5 há muito tempo, mas recusa-se a partilhar algumas das suas ideias, principalmente para evitar que elas apareçam em jogos de luta rivais.

Ninja Gaiden 3

O retorno do ninja promete ser extremamente violento. Com sua Katana, Ryu Hayabusa consegue perfurar os seus inimigos como se fosse manteiga, mas este mortífero ninja esconde uma habilidade secreta muito mais poderosa.

De acordo com a Siliconera, Ryu consegue transformar-se em um dragão de fogo matando todos os que se encontrarem por perto ao absorver a sua vida. Parece ser uma habilidade fantástica para ser utilizada. Infelizmente, para a nossa tristeza, Ninja Gaiden 3 só será lançado em 2012.

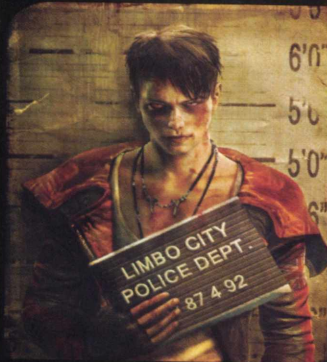


LOADING



Angry Birds alcança 500 milhões de downloads

A popular companhia Rovio, especializada em jogos para celular, anunciou os números de downloads de seu jogo de maior sucesso, o conhecido Angry Birds. O título já foi baixado 500 milhões de vezes desde o seu lançamento em 11 de dezembro de 2009. "É mais do que qualquer outro jogo do passado", disse Peter Vesterbacka.



Novo Devil May Cry

O design do protagonista do novo Devil May Cry tornou-se um dos aspectos mais controversos do título já confirmado, fixado em um mundo paralelo ao título original. Isto explicaria o novo visual de Dante, que agora vai agir como um guerreiro com habilidades específicas para os anjos e demônios que podem ser combinadas durante os combates.



Resident Evil Chronicles HD

A Capcom anunciou Resident Evil Chronicles HD para o PS3 como sendo um remake em alta definição e suporte ao Move. O pacote terá Resident Evil Umbrella Chronicles e Resident Evil Darkside Chronicles, dois títulos eminentemente shooters e caracterizado por sua mecânica já característica.

Considerado o menor PC em plataforma ATOM do mundo

Pequeno no tamanho, mas com grandes utilidades!

Com visual ainda mais moderno e arrojado, a PCWARE lançou o modelo de computador da linha CAPE7. Considerado o menor PC em plataforma ATOM do mundo, com 172mm x 153 mm (menor que um mini-ITX), o CAPE7 2.0 D525 vem com ainda mais velocidade e capacidade de processamento de vídeo, pois contempla o processador Atom Dual Core D525. Com baixo custo, o modelo foi desenvolvido para atender as necessidades dos usuários que buscam mais espaço e redução de custo para utilização do aparelho em ambientes domésticos, como acesso a internet, chat, planilhas, editor de texto entre outros.

Disponível na cor preta, com pintura estilizada, o modelo tem memória DDR3, Wi-Fi integrado de alta velocidade e Chipset NM10 da Intel. Igual ao notebook, a antena do Wi-Fi é discreta, pois é integrada ao gabinete. "Ele também conta com quatro USB 2.0 na parte traseira e HDD Sata de 2,5".

Ele é adaptável a vários ambientes e pode ser utilizado na versão pedestal ou VESA, sendo que nesta o mesmo é perfeitamente adaptado na traseira do Monitor/TV LCD ou LED. Dessa forma, o modelo entrega ao usuário a sensação de um ALL IN ONE de baixo investimento.



Fabricante: PCWARE

Onde encontrar: www.pcwarebr.com.br

Preço sugerido: US\$ 307,00



Depois de Dead Island chega Dead World?

Um dos jogos que mais deu o que falar quando o assunto é zumbi, neste final de ano, foi certamente Dead Island, com o seu fantástico trailer de abertura. O jogo produzido pelos estúdios Techland leva o jogador para uma ilha paradisíaca, infestada de zumbis. Será que iremos ter um novo jogo? De acordo com um registro de marca, parece que a Techland está disposta a isso. Poderemos ver o registro do nome Dead World, por parte da Techland. Na descrição do registro, podemos ler que está relacionado com o jogo de computador ou programa de software eletrônico. Poderá ser um novo jogo ou simplesmente o estúdio protegendo a sua série.



O retorno de God of War!

De acordo com as ofertas de emprego dos estúdios da Sony Santa Monica, um novo jogo da série God of War pode estar em produção. Na oferta de emprego para um cargo ligado com a parte de desenho concepcional, o candidato irá trabalhar no projeto chamado "God of War". Podemos ler na descrição que o candidato irá juntar-se neste projeto do estúdio. Pouco mais é referido, mas chega para criar um interesse em volta da produção de um novo jogo da série. God of War III saiu em março de 2010 e rumores apontam para um novo jogo já para 2012.

Um clique e muitos efeitos!

Sabe aquela foto de cachorro que iria ficar o máximo, pois ele estava fazendo sua nova peripécia, mas acabou virando uma recordação tremida? Agora, ela pode ter a mais alta qualidade de imagem com as câmeras VG110 e VG120 da Olympus. Os modelos são compactos e permitem ótimas fotos em movimento. Estes modelos contam com o modo Mascote que garante as melhores fotos de cães e gatos em movimento. Com um belo visual, as câmeras também possuem o recurso Magic Filter, que oferece sete opções divertidas de efeitos. A VG120 é a câmera com cinco vezes de zoom óptico mais compacta do mercado, com apenas 19mm de espessura e 110g. Ela possui 14MP de resolução, HD Movie com mais qualidade para filmagens e um LCD de 3.0" de visualização. A câmera modelo VG110 pesa 105g, tem 12 MP de resolução para fotos e vídeos, além de um LCD de 2.7". Ambos os modelos estão disponíveis nas cores preto, prata e vermelha, além de contar com um cartão de memória SD de 2GB.

Fabricante: Olympus

Onde encontrar: www.olympus.com.br

Preço sugerido: R\$ 399,00 (VG 110) e R\$ 499,00 (VG 120)

Os modelos são compactos e permitem ótimas fotos em movimento



Hollywood critica acordo para filme Assassin's Creed

O anúncio de acordo entre a Ubisoft e a Sony para que a companhia nipônica leve Assassin's Creed até o cinema já foi anunciado, mas Hollywood mostrou-se extremamente crítica com o acordo sobre o controle que a Ubisoft terá no filme.

"Como realizador, nem Steven Spielberg consegue fazer um acordo deste tipo," declarou uma fonte de um site. "O acordo entre a Ubisoft e a Sony é um desperdício de tinta, papel e tempo". "O nível de controle que a Sony concedeu significa, que o filme Assassin's nunca será feito", afirmou. "Eles querem ser capazes de toda a produção do filme se assim desejarem. Ridículo!"

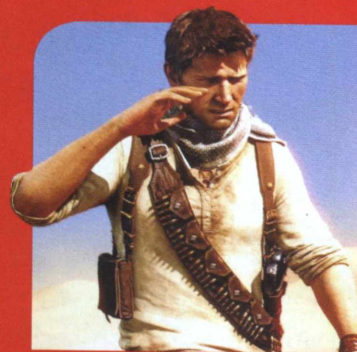


LOADING



Ubisoft registra Rainbow Six: Patriots

No dia 27 de outubro a Ubisoft registrou o domínio de Rainbow Six: Patriots, dando dicas claras do que poderia ser o próximo capítulo da saga. Há alguns meses, um site americano disse que o próximo Rainbow Six seria ambientado em Nova Iorque em um jogo que se concentraria em muito sigilo e rigor tático. Vamos aguardar!



Uncharted 4

Justin Richmond, diretor de Uncharted 3, falou sobre o futuro da série, deixando pistas a respeito de um novo jogo. "Existem muitas aventuras para Drake e nós temos conversado sobre isso. Então não adianta mentir para os fãs que querem os jogos, pois quando encontramos coisas interessantes para dizer e fazer, podemos avançar e continuar os jogos de Uncharted", assegurou o executivo.



Avalanche desmente que Just Cause 3 será lançado em 2012

"É apenas um boato e não vamos lançar nenhum jogo em 2012". Está claro o que disse o diretor da Avalanche, Christopher Sundberg, comentando sobre os rumores do lançamento de Just Cause 3 para o próximo ano. O estúdio está trabalhando em vários projetos que seus criadores esperam lançar em 2013, mas não antes disso.



“Um soldado irá lutar duro e pelo tempo que for preciso por um pedaço do arco-íris.”

Napoleão Bonaparte

Vamos começar esse Linha de Frente de uma forma diferente, pois durante todo o ano ficamos de olho em títulos como Dead Island, Battlefield 3, Batman: Arkham City e, hoje, esses games estão aqui em nossas mãos e mal podemos conter a alegria de ver tudo aquilo que imaginávamos se tornar real (e jogável rs).

De fato, 2011 foi um ano muito bom para os gamers de todas as plataformas, principalmente do PS3. E digo, principalmente, por culpa de Uncharted 3, creio que nenhum outro vídeo game contemplou um game tão

bem “dosado” (perfeito em todos os aspectos) como a nova aventura de Nathan Drake para o PS3.

Para fechar essa edição (a última do ano), nada mais justo do que apontar para o futuro e tentar desvendar o que vem aí pelo campo de batalha dos games em 2012. Pois bem, prepare-se por que já tem muita coisa borbulhando nos bastidores do mundo dos jogos, confira!

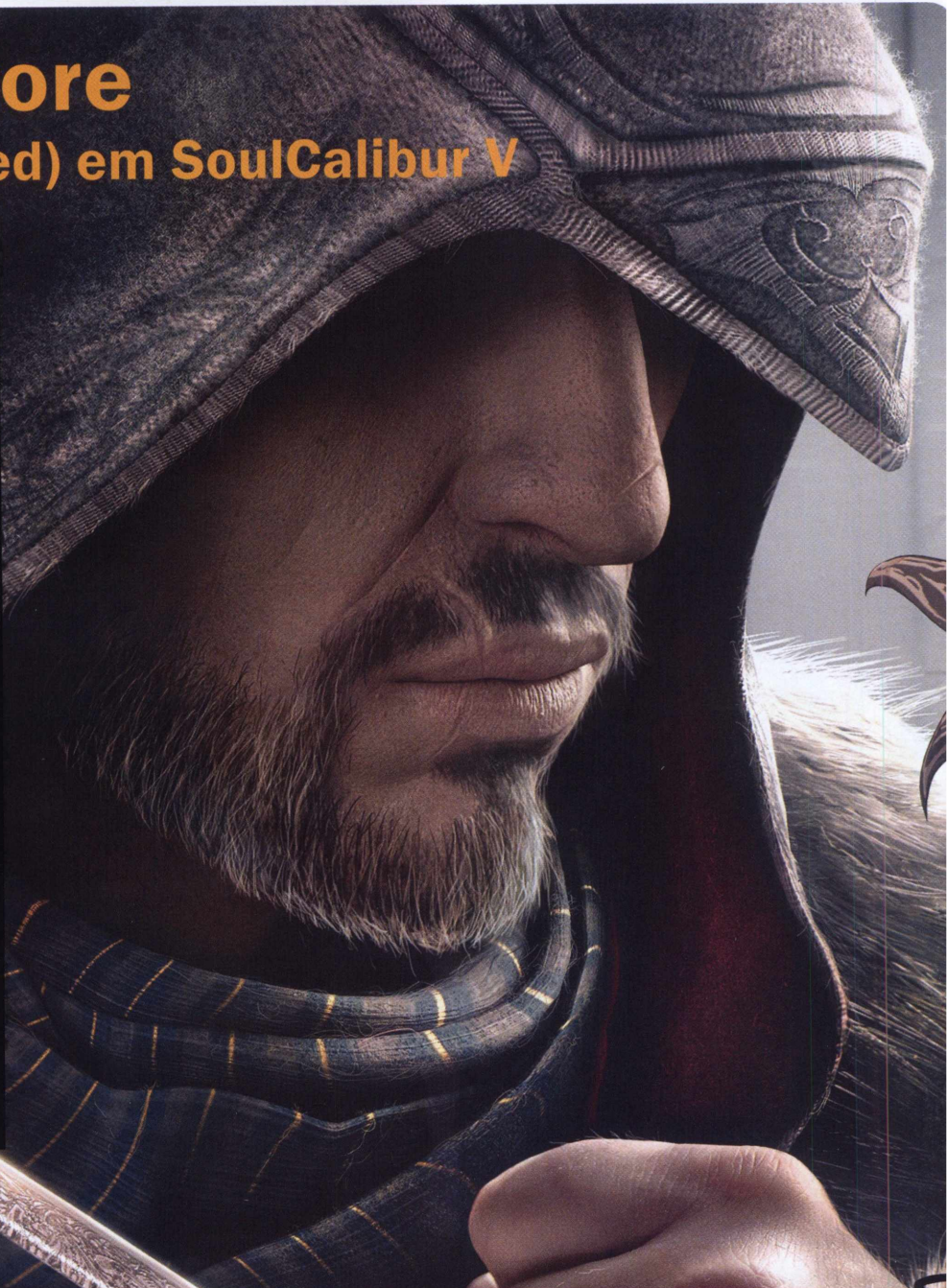
Ezio Auditore (Assassin's Creed) em SoulCalibur V

Armas – Ezio aparentemente terá acesso a um número maior de armas quando comparado a outros personagens. O arsenal incluirá espadas, adagas, arco automático e até uma pistola.

Golpes – Esse é talvez um dos motivos para que o personagem tenha acesso a tantas armas, algumas delas irão atuar como “golpes” e movimentos especiais para Ezio. Sua clássica arma, a Hand Blade (faca que sai automaticamente de seu punho para praticar os assassinatos de forma discreta), por exemplo, deverá ser usada em golpes convencionais, assim como bombas de fumaça e outros movimentos característicos de Ezio.

Velocidade – Ezio será um lutador balanceado, com movimentação rápida e bastante articulação. Diferente de outros lutadores como Astaroth e Siegfried, seus golpes não vão infligir tanto dano, mas a compensação vem na velocidade de execução. Podemos arriscar uma semelhança com o estilo de luta de Dampierre (personagem que estrelou em SoulCalibur: Broken Destiny para o PSP), só que “não tão” articulado, e com golpes mais fortes.

Fora Ezio, alguns outros personagens também já estão confirmados para Soul Calibur V, entre eles Raphael, Leixia e Nightmare. Dampierre, o personagem que comentamos acima, também foi confirmado como exclusivo para os jogadores que adquirirem o título em sua pré-venda. O game será lançado no final de janeiro próximo.



Novo portátil da Sony está a caminho!

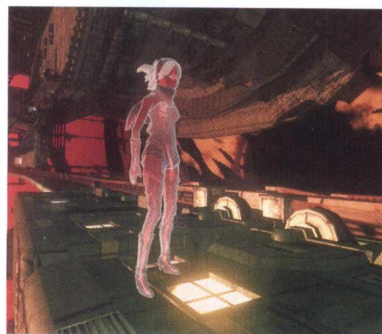
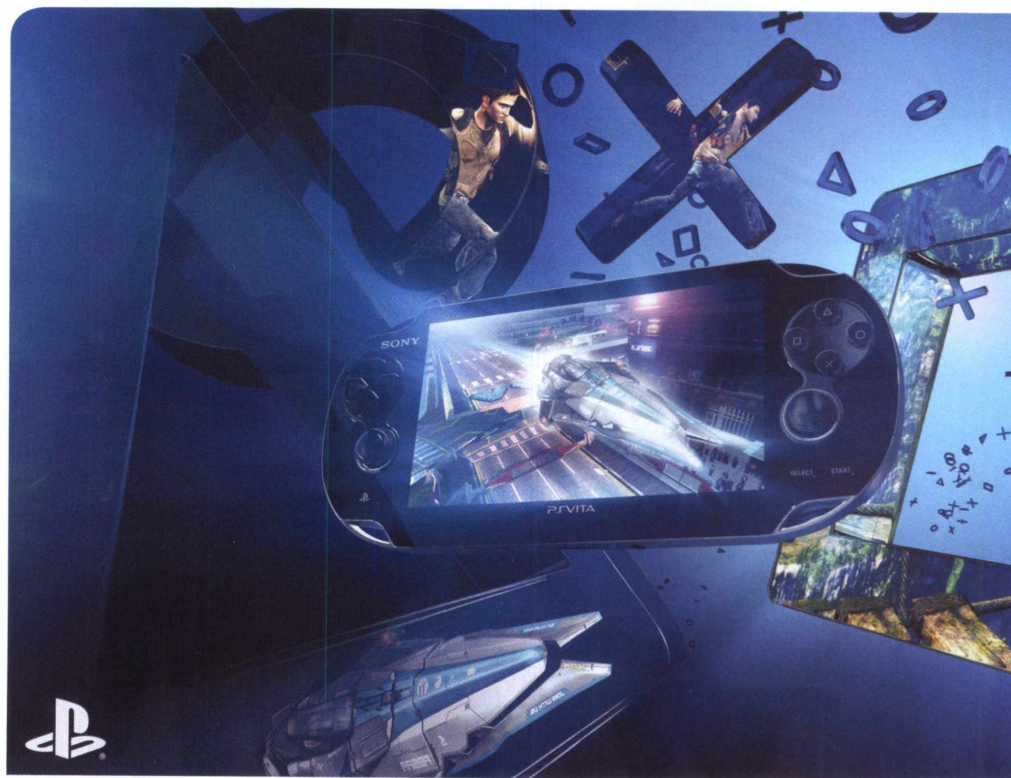
O Japão como sempre terá o PS Vita agora em Dezembro, o resto do mundo (o que talvez inclua o Brasil) verá o novo console portátil da Sony apenas no final de fevereiro de 2012. Mas essa não é a melhor notícia sobre o portátil. Ok, vamos mudar o título então:

PS Vita a caminho, pronto para esmagar a concorrência!

Bem, acredito que como eu, vocês não ficaram tão entusiasmados com o Vita em suas primeiras demonstrações. Ele parece o PSP melhorado com um monte de botões a mais, é verdade, porém não vamos nos ater a seus detalhes estéticos. O fato é que o console portátil foi desenvolvido para quem gosta de games de verdade, não passatempos como Angry Birds. Vamos olhar a concorrência.

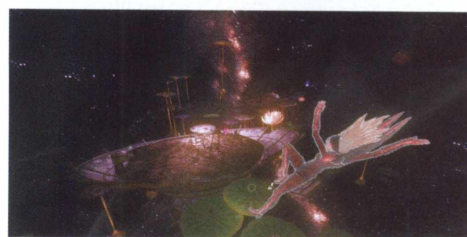
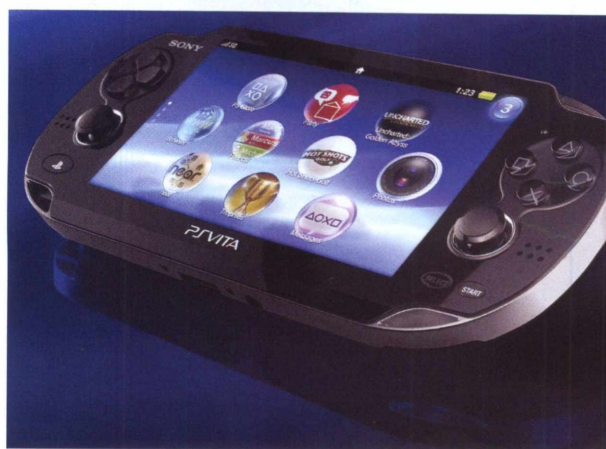
É verdade que games para iPhone, iPod, iPad e todos os dispositivos portáteis com o Androide tem vendido milhares de cópias. Acredito que esse seja o maior problema para o portátil da Sony. Mas em contra partida os smartphones e mesmo os tablets não oferecem o suporte ideal para jogar games em primeira pessoa ou plataforma. Existem sim aqueles controles na tela, mas não é a mesma coisa que você apertar um botão. Nesse ponto, o Vita dá um show na concorrência, com todos os tipos de controle que você poderia esperar em um console: touchscreen, analógico, direcional convencional e trackpad.

Opções de interação com o game não vão faltar.



No outro lado da concorrência, nós temos o 3DS. É um portátil com certeza, e ainda tem o diferencial da tela 3D. Porém, os gráficos ainda deixa a desejar e até seu maior atrativo (a tela 3D) acaba se tornando enjoativa depois de algum tempo jogando.

São por essas e outras que eu já fiz minha em relação ao PS Vita. De quebra, não vou perder os grandes títulos que estão a caminho E você, já escolheu seu portátil? E também não deixe de conferir nas páginas 14 e 15 mais novidades sobre os jogos para o novo PS Vita.



PS VITA

PlayStation®Vita

Demo de Mass Effect 3 em Janeiro

2012 promete ser um ótimo ano para o PS3 e alguns dos títulos já anunciados não estão tão longe de ser lançados. Esse é o caso de Mass Effect 3, com data de lançamento agendada para o dia 6 de Março. A notícia aqui é que se você adquiriu o Battlefield 3 um código de acesso à demo do game estará disponível a partir de Janeiro.

A demo promete mostrar como funcionará alguns modos multiplayer do game, além das novidades na mecânica de jogo e de um trecho do modo single player. Com o Battlefield 3 em mãos fique de olho na PS Network para não perder o download dessa super demo.

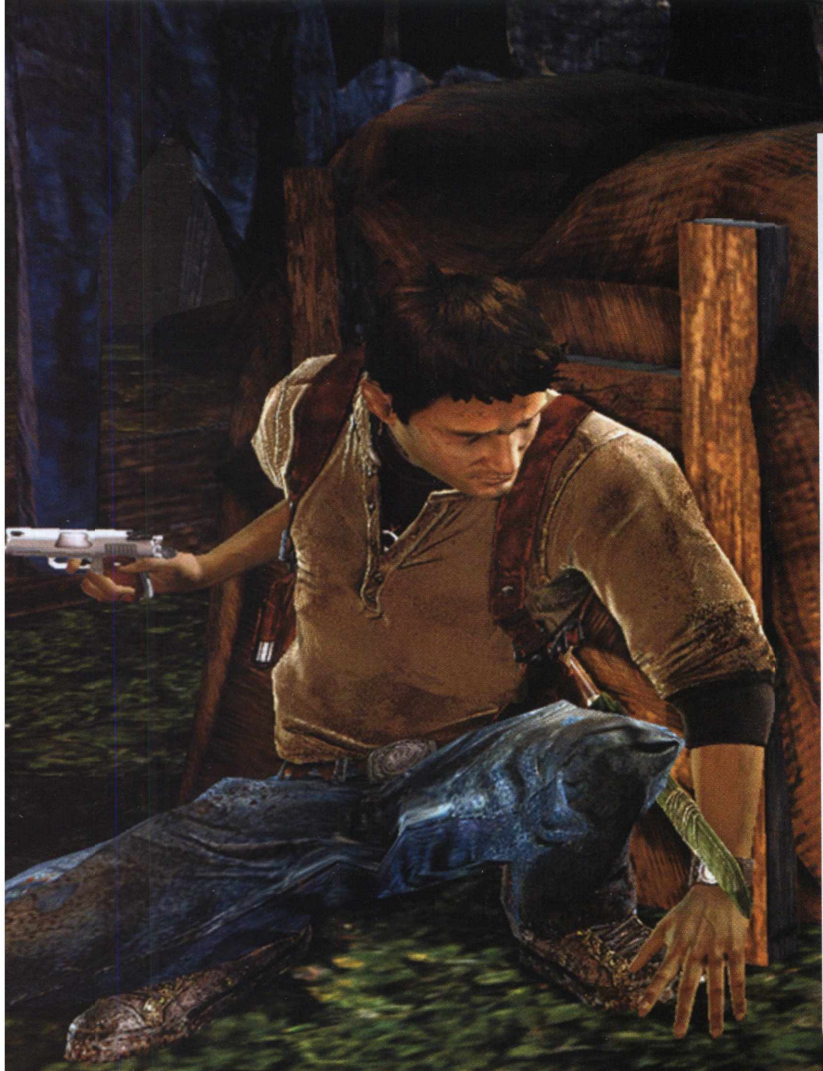
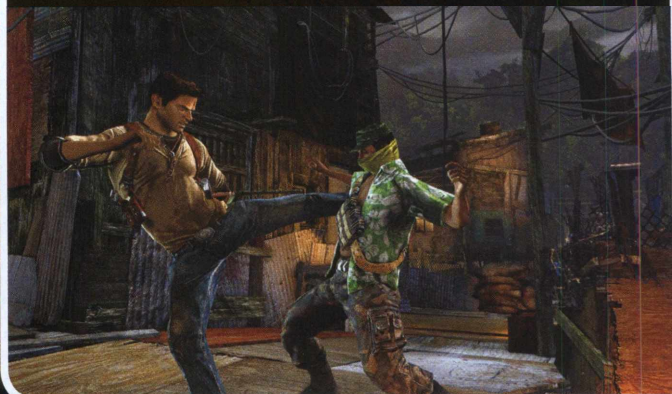
Outros códigos de acesso estarão sendo liberados para quem comprar o game na pré-venda.



Indiana Jones jogando Uncharted 3!

Você não leu errado.

As imagens do vídeo ao lado foi feito pelo site japonês do game com ninguém menos que Harrison Ford. Acho que todo mundo aqui sabe que ele é o Indiana Jones, certo? Bom, o vídeo mostra Ford testando o game do seu concorrente, digo "companheiro de aventuras", Nathan Drake em Uncharted 3. As expressões são as melhores, confira: <http://youtu.be/t13tsWus2KQ>



Pã parã
pã

Pã
parããããããã

Pã parã
pããããã

Pã parã Pã Pã

Esse jogo é
fantástico!

É como
estar em
um filme

A diferença é
que no filme
eu sempre
ganho...

...e aqui eu
morro =(

Acho
que vou
morrer de
novo!

Qual era
mesmo o
botão para
atirar?

Owwww
droga!

Não pode
ser real,
esse jogo é
muito bom
mesmo!

Hey! Eu
me lembro
dessa
cena!

Em breve entre nós

O novo portátil da Sony está cada vez mais perto das nossas mãos!

A Sony anunciou que o PlayStation Vita será lançado na Europa, África, Oriente Médio, Austrália, Canadá, Estados Unidos e América Latina no dia 22 de fevereiro de 2012. O modelo mais básico que conta apenas com Wi-Fi irá custar 249,99 Euros, enquanto que o modelo 3G custará 299,99 Euros.

No momento a Sony ainda não revelou os jogos para o lançamento do portátil, nem revelou quais os provedores do serviço 3G. Mas nós já vamos apresentar aos nossos leitores um pouco do que irá, em breve, poder encontrar e usufruir com suas próprias mãos.

Jack Tretton, patrão da Sony América, disse que “os estúdios Sony e os parceiros editoriais têm trabalhado arduamente para garantir que o PSVita seja lançado com uma vasta gama de títulos que ofereçam uma experiência única e que vá além daquilo que oferecem os dispositivos móveis já existentes no mercado”. Mais de 100 títulos estão em desenvolvimento para o Vita, onde constam títulos como Uncharted: Golden Abyss, Resistance: Burning Skies, Street Fighter x Tekken, Assassin's Creed, Fifa e F1 2011.

Conheça um pouco mais sobre os jogos do portátil!

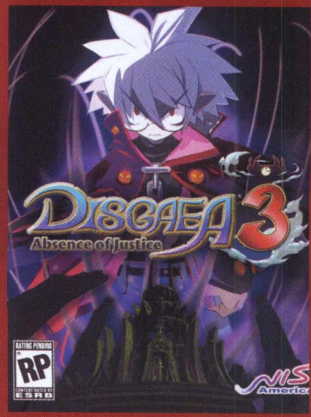


Revelado preço dos primeiros jogos!

A Square Enix revelou o preço de um dos seus primeiros jogos para o PSVita.

Army Corps of Hell irá custar 4,980 ienes (cerca de 50 euros) em sua versão física, e 3,990 ienes (cerca de 40 euros) na versão digital da PlayStation Network. Estes preços são muito parecidos com os jogos da PSP no Japão.

A Nippon Ichi também revelou o preço de Disgaea 3 Return, a adaptação de Disgaea 3 para o Vita. Neste caso o jogo vai custar 6,090 ienes (cerca de 60 euros), um pouco mais caro do habitual no PSP.



FIFA 12

Fifa 12

Fifa 12 para os consoles já está nas lojas e a julgar pelo número de vendas o jogo parece querer bater recordes. O último console a receber o jogo será o novo portátil da Sony, o PlayStation Vita, que terá uma versão à altura da PS3 quando for lançado em fevereiro de 2012.

Matthew Prior, da EA, afirmou que Fifa 12 no Vita será construído completamente com um motor da próxima geração. “Há certas funções de Fifa 12 que não pudemos incluir, porque já tínhamos o adaptado”, confirmou.

“Não tem apenas o novo motor de física, mas tudo o resto está lá”, concluiu Prior, que destacou o trabalho da equipe de desenvolvimento em conseguir uma versão quase idêntica ao do PS3, apesar do fato do Vita não ser tão potente quanto ao console.

Quanto aos controles, uma das maiores novidades desta versão é que poderemos fazer um passe ou um chute a gol apenas com um toque no controle, embora “todos esses controles sejam suplementares. Se quiser jogar do mesmo modo como o console, o esquema será o mesmo”.

“Não vamos forçar os utilizadores a utilizar o controle tátil. Trata-se apenas de uma opção que dispusemos para aumentar a experiência e fazer com que isso seja único nesta plataforma,” referiu Prior que considera Fifa 12 no Vita um jogo que realmente estreita a lacuna entre os consoles domésticos e os portáteis.





RESISTANCE

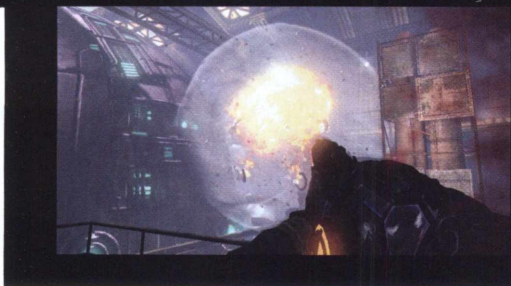
BURNING SKIES

Resistance: Burning Skies

Em Resistance: Burning Skies assumiremos o papel de um bombeiro de Nova Iorque que promete uma nova história, ambientes e inimigos, além de novas armas.

Um dos objetivos do jogo será mostrar o potencial dos dois controles analógicos do portátil para FPS. Já foi dito que quem jogou Resistance no console, não terá problema algum em adaptar-se a este jogo do Vita.

Burning Skies fica no meio da trilogia do PS3, entre o primeiro e o segundo jogo. Seremos o bombeiro Tom Riley, no ano de 1951, justamente perante a primeira invasão quimeriana nos EUA. Tom Riley vê a chegada das quimeras, vê sua terra natal ser destruída e completamente despejada. O senso de vingança deverá ser uma das forças motivadoras, mas ainda pouco foi revelado. Uma coisa de bom que um bombeiro consegue trazer é um machado que será muito útil aos ataques corpo a corpo perante a ameaça mais próxima.



UNCHARTED

GOLDEN ABYSS™

Uncharted: Golden Abyss

Golden Abyss não será apenas uma cópia ou algo parecido a um jogo do console, mas uma história original. Os eventos não tem continuidade aos jogos já lançados. A Sony está trabalhando em conjunto com a Naughty Dog para que Golden Abyss seja um verdadeiro Uncharted e ofereça tudo aquilo que os fãs desejam. Muita atenção será dada à qualidade dos ambientes e ao detalhe. Juntem a isto a luminosidade dinâmica de diversas fontes de luz e o resultado final será impressionante. Um dos pormenores diz respeito às roupas de Nathan Drake que secam com o tempo, depois de terem entrado n'água. Isso pode ser natural para os consoles caseiros, mas não para um portátil.

O ritmo de Golden Abyss segue o mesmo estilo que os títulos do PS3, alternando entre sequências de plataformas e tiroteios. A demonstração termina em um confronto entre Nathan e vários inimigos ao mesmo tempo.





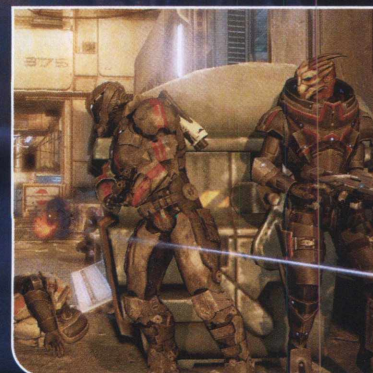
PS3



MASS EFFECT 3

A BioWare conseguiu transformar sua galáctica saga (possivelmente uma das melhores desta geração) em uma completa mescla de ação e estratégia, um papel onde ambos os lados da balança funcionam com cem por cento de sua capacidade. A ação é exuberante. A importância das ordens aos companheiros liderando um esquadrão, e que

pouca gente conseguiu superar, a dificuldade no nível médio no jogo anterior, agora será crucial. A agilidade irá nos permitir rolar ou realizar ataques à queima-roupa para matar os inimigos dando um dinamismo sem precedentes, mas o que teremos realmente de novo? A BioWare vem guardando o melhor para o grande final!



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



Terríveis e cruéis inimigos!

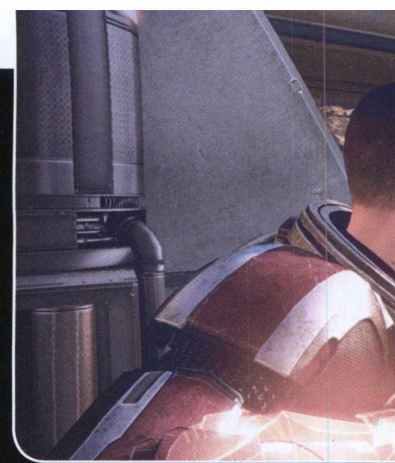
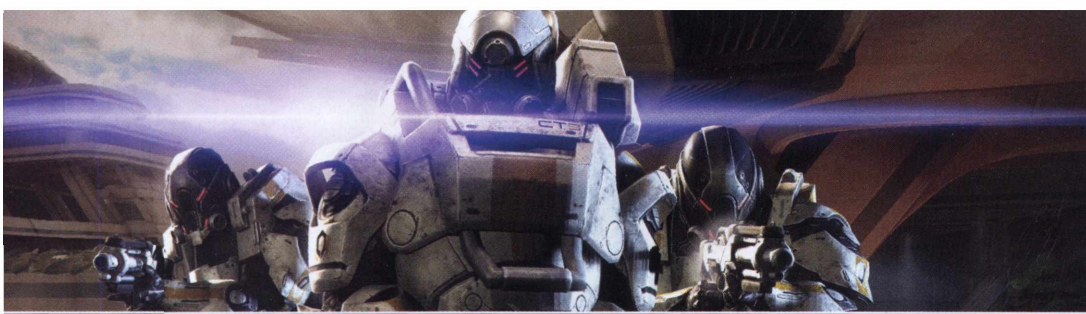
Os Reapers não serão nossos únicos inimigos. Os Cerberus irão colocar todos os ovos em uma cesta, nesta edição que conclui a trilogia, e não serão poucas vezes que teremos que lidar com a companhia de um homem Ilusório e seu enorme capital para criar máquinas incomparáveis.

Os Reapers são uma raça super avançada que foram desenvolvidos para destruir toda a vida orgânica avançada da galáxia e são os principais antagonistas da série. Como qualquer civilização avançada em desordem, os Reapers, são adeptos do genocídio até que invadam algum sistema para exterminar ou escravizar as populações. Este ciclo de destruição tem se repetido a cada 50 mil anos. Agora resto novamente a você tentar, em uma verdadeira corrida contra o tempo, prevenir o retorno desta destruidora raça.



Mais shooter do que nunca!



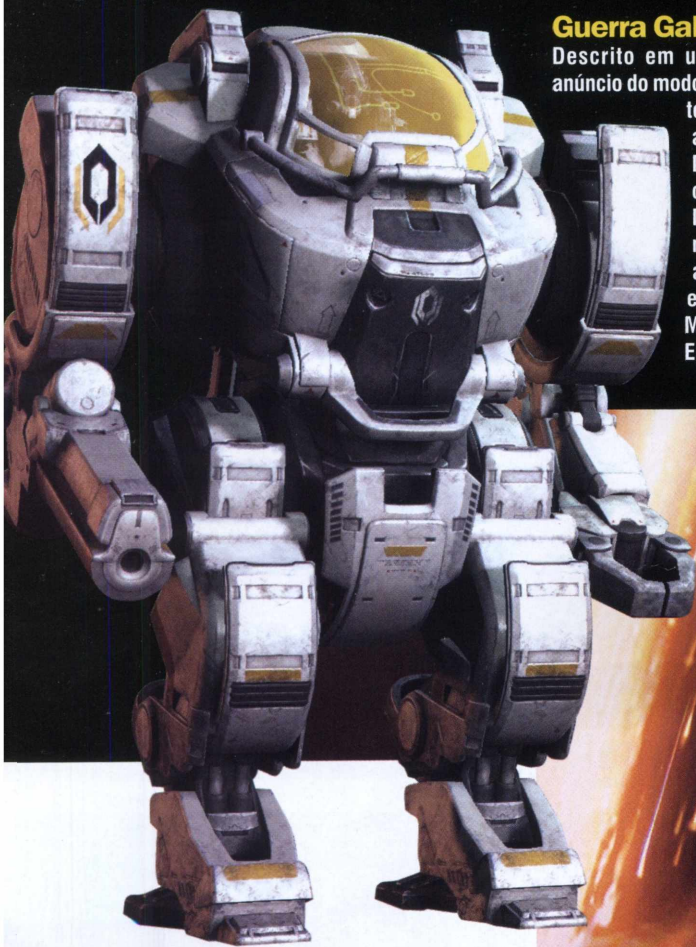


“A agilidade irá nos permitir rolar ou realizar ataques à queima-roupa para matar os inimigos”

Guerra Galáctica

Descrito em um controverso contexto, o anúncio do modo multiplayer para Mass Effect, teve como início a confirmação apenas do modo cooperativo. Durante o jogo, desfrute do clássico Modo História (Story Mode), além de uma série de missões cooperativas para até quatro jogadores que estarão dentro da chamada Mass Effect 3: Galaxy at War. Eles têm um “impacto direto”

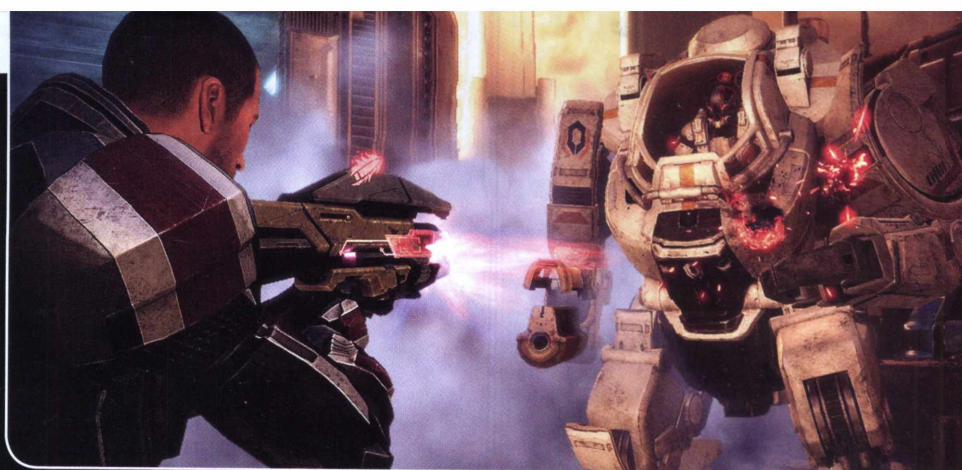
sobre o desenvolvimento da campanha no modo solitário e dará aos usuários um método alternativo para alcançar a vitória definitiva na épica batalha galáctica que temos protagonizado desde o jogo de estreia, em 2007. “O termo guerra galáctica em Mass Effect 3 tem nos dado a oportunidade para introduzir o modo multiplayer na saga”, declarou Casey Hudson, produtor executivo da franquia da BioWare. “O multiplayer incluirá não só um incrível combate e profundas opções de personalização, mas também dará aos jogadores uma forma para ajudar nosso guerreiro contra os Reapers no principal componente do jogo: a campanha individual”, concluiu.



SELEÇÃO DE CONTROLES E DIÁLOGOS

Em Mass Effect os jogadores sempre contaram com uma grande quantidade de controles para os membros da equipe. Afinal de contas, a qualquer momento é possível abrir o menu radial e contar com seus companheiros de equipe que irão lhe dar total apoio nas batalhas. Esse nível de apoio só tem aumentado para essa nova versão. Para quem aprecia o enredo e as diversas possibilidades de diálogo de Mass Effect ficará feliz ao saber que a BioWare dobrou as linhas do roteiro para o novo jogo. Mass Effect 3 irá contar com 40 mil linhas de diálogos, segundo informação dada pelo diretor de áudio do jogo, Rob Blake.





O astro da modalidade!

A primeira coisa que podemos comentar é que os protagonistas desta modalidade não serão os mesmos do modo individual. Dessa forma, os usuários criarão um herói para o modo história (ou o importarão do episódio anterior) e um diferente, para o modo multiplayer. As missões de cooperação podem ser escolhidas em uma generosa variedade de classes e raças, combinando suas armas, poderes e habilidades com efeitos devastadores.

Até o momento há pouca informação específica, embora as imagens exibidas pela BioWare mostre uma disputa de quatro jogadores humanos disputando uma dessas missões cooperativas.

Com eles, iremos lutar pelo controle de locações por toda a galáxia, ao que parece ser um conceito que nos permite escolher qual missão iremos realizar em cada momento, em uma abordagem por áreas regionais que irão proporcionar diferentes benefícios, dependendo de nossas missões. Ainda não está confirmado, mas podemos adiantar que certas partes do modo multiplayer contarão com um mapa dividido em duas partes onde teremos que completar a primeira parte para ter acesso à segunda parte e, assim, receber bônus por completa-las.

Deste modo, parece que a cada missão que completamos recuperamos o controle do território inimigo e ganhamos um bônus de combate, algo que já foi visto em Mass Effect 2 para recrutar todos os funcionários e cumprir suas missões: algo necessário para "mergulharmos" na reta final do jogo, mas, francamente, recomendável para estarmos preparados de forma 100% para o sangrento confronto final.

Dessa forma, para os fãs que não querem ter nada a ver com o título online, não será necessário abordá-lo, porém para aqueles que consigam superar seus desafios receberão recompensas como extras a cada batalha que saírem vitoriosos.

"É importante notar que o sistema cooperativo é totalmente opcional e que apenas no modo individual os jogadores poderão ter controle total do jogo", asseguram os responsáveis. "Será possível obter o final completo através da experiência individual".

Uma coisa é certa, mesmo ainda não tendo sido apresentado muitas informações mais técnicas e aprimoradas sobre o jogo, o primeiro passo já foi dado, em uma "estrada" que conta com um grande potencial para ser uma das melhores experiências quando se fala em jogos, dos últimos anos. ●



A HISTÓRIA DE SHEPARD!

O jogador assume o papel de Shepard, o único agente de elite humano da organização de paz Spectre, que se encontra a bordo da nave Normandy. A missão do militar é encontrar um dispositivo alienígena milenar em um planeta remoto, que pode ser a chave para o desenvolvimento de novas tecnologias. Ele é supervisionado por um alienígena chamado Nihlus, agente de um grupo batizado de Spectre, que servem para o universo do game.

Com uma pequena equipe, Shepard acaba em uma situação tensa no planeta desconhecido, depois que Nihlus é abatido por outro Spectre, Saren, que tem seus próprios objetivos em relação ao artefato. A traição do agente acaba criando uma crise diplomática. O conselho que administra boa parte da galáxia entra em choque com os oficiais humanos e, em especial, com o protagonista, que precisa encontrar provas para fundamentar as acusações. Além de descobrir o que há por trás das intenções de Saren e quais segredos o item alienígena guarda, Shepard deve se relacionar com vários indivíduos – alguns que se juntarão a ele em sua jornada – e explorar vários planetas à procura de pistas.



De San Francisco a Nova Iorque

Need for Speed: The Run

Quilômetros de velocidade, espetáculo e desafios



A série de jogos de velocidade da Electronic Arts, Need for Speed, é uma verdadeira fonte de surpresas nos últimos anos. Seu mais recente jogo da série tem como nome Need for Speed: The Run, voltando a estar nas mãos dos estúdios da EA Black Box que já nos apresentou Need for Speed: ProStreet e Need for Speed: Undercover.

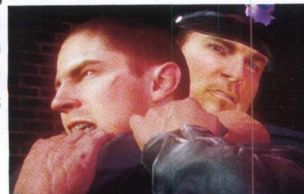
O novo Need irá utilizar um motor gráfico que vem ganhando muito espaço ultimamente: o Frostbyte 2, utilizado em Battlefield 3. Especialmente perceptível nas cenas de neve, onde devemos utilizar toda a velocidade, ao tentar escapar da avalanche que está destruindo a estrada em nosso rastro.

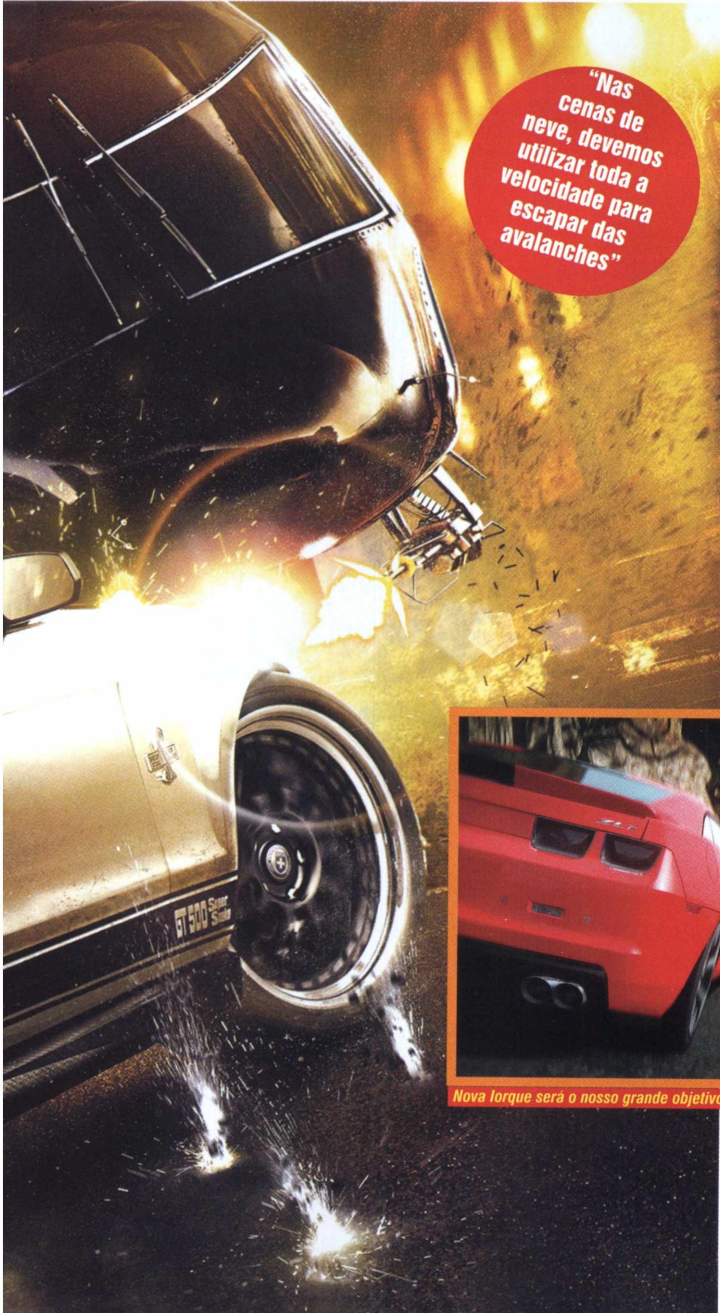
Logo de início, fica difícil poder denominar o gênero deste jogo, pois se trata de um misto entre corridas e pequenos filmes, não existindo nada parecido no momento, pelo menos nos games. Em The Run vamos percorrer os EUA de uma ponta a outra, começando em San Francisco e acabando em Nova Iorque.

Milhas de adrenalina

O percurso, em termos reais, está repleto de diferentes ambientes, passando por zonas desérticas, até paisagens com uma vegetação mais rica e mais fria. Nesta corrida de costa a costa, poderemos participar em diversos desafios secundários, mas sempre mantendo o foco no principal da prova.

Não espere vida fácil. Perante a ilegalidade das provas, não só a presença da polícia será uma constante, dificultando a nossa viagem, fazendo de tudo para poder parar a nossa corrida. Como também teremos muitos adversários diretos que só se darão por satisfeitos quando formos contra um muro, literalmente. Também teremos algum tipo de conflito com determinadas pessoas e com a máfia.





"Nas cenas de neve, devemos utilizar toda a velocidade para escapar das avalanches"

Belas curvas!

O que acontece quando se juntam "bombas" motorizadas com outro gênero de "bombas" em um só game? Um resultado bombástico que dá pelo nome de Need for Speed: The Run. Ainda mais quando soubemos que a EA convidou duas belas garotas para dar corpo e alma a Nikki e Mila, duas musas com uma imensa paixão por automóveis e, obviamente, velocidades alucinantes. Entre as personalidades convidadas encontra-se Irina Shayk, a sensual modelo russa conhecida por ser namorada do jogador de futebol do Real Madrid, o português Cristiano Ronaldo.



Nova Iorque será o nosso grande objetivo para ganhar os 25 milhões de dólares



Uma vida fora do volante!

Existe uma história para ser contada, e embora grande parte do jogo seja conduzindo, eventos paralelos contarão a razão de estarmos correndo (fora do automóvel) e o porquê de estarmos com este ou aquele carro. Também já foi confirmado pela equipe de produção, que haverá missões paralelas, onde será possível ganhar novos carros. Quando falamos de carros, não ficaremos com apenas um do início ao fim. Poderemos, como havia sido revelado, ganhar carros em determinadas missões, roubar automóveis entre outras situações. Tudo resultado do contexto da própria história, conferindo uma autenticidade a todos os roubos. Portanto, não se trata de um Need misturado com um GTA. Não poderemos roubar o que quiser, mas sim o que estiver de acordo com o contexto. Também vale dizer que foram confirmadas a inclusão dos famosos nitros.

Os momentos fora do carro servirão para contextualizar o jogador dando uma nova visão da história em volta de uma corrida de carros. Poderemos saltar, abrir portas, lutar e tentar fugir de um carro batido.

Brilhantismo sonoro

A parte sonora é um dos grandes trunfos do jogo. Os jogos atuais fazem uso de sofisticadas técnicas de imersão sonora que poucos chegam a conhecer e presenciar o seu potencial. Mas é na parte gráfica que o motor usado também merece destaque. Poderemos contar com destruições das estradas por causas naturais, como quedas de pedras e outros acontecimentos durante as provas. Ao que tudo indica o game terá um forte papel no que diz respeito ao design dos circuitos, mas tem causado um sentimento de insatisfação para contemplar um sistema de danos visuais que esperávamos mais elaborado e poderoso. Realmente existem determinados paradoxos como uma coluna de concreto que sofre mais danos do que o nosso corpo em um impacto a 100 km/h. Ainda bem que ainda estamos na fase de testes do game, caso contrário, alguns pontinhos teriam que ser descontados. O jogo é uma evolução da série para um panorama mais cinematográfico. Alia uma boa história a um jogo extremamente conhecido. Esta mistura funcionou muito bem. Fugir da polícia, roubar o carro patrulha e depois ser perseguido novamente pela polícia tem a sua lógica e será emocionante jogar. ●



Ficha Técnica • Fabricante: Black Box • Distribuidor: Electronic Arts • Gênero: Corrida • Lançamento: 15/11/2011

Positivo • Missões fora do carro, parte sonora, lutas e nitro

Negativo • Danos visuais dos carros pouco elaborados

PS3 X360 PC

Um homem sem futuro!

Max Payne 3

Cínico, violento e sem nada a perder

Max Payne está de volta. O jogo que revolucionou o gênero de shooter de ação em terceira pessoa prepara o seu retorno, dez anos depois de nos surpreender com duas obras que colocou o “bullet time” também em moda, para o mundo dos videogames. Max também foi um dos primeiros personagens completamente tridimensionais, dando lugar a uma pessoa atormentada, traída por seu destino e sedenta por vingança, pela morte de seus entes queridos.

O retorno de Payne

A história de Max Payne 3 é a chave para se entender este novo capítulo na vida de Max. A principal razão é que nos é mostrado um personagem como nunca o tínhamos visto antes. Mais velho, torturado pelo seu passado e indo de mal a pior, viciado pela bebida e também por analgésicos. Um herói com características bem mais complexas do que antes, mas igualmente impulsionado pelo sentimento de vingança.

A versão demo que a Rockstar disponibilizou começa precisamente onde terminou o anterior,

em Nova Iorque, apenas oito anos mais tarde. Estamos na época atual, o apartamento de Max está em Nova Jersey, especificamente em Hoboken, onde se não fosse pelos detalhes anteriores, nosso protagonista seria o mesmo: com blazer preto, barba e corpulência intacta.


Desde que deixou a polícia para exercer o trabalho de segurança privado, acaba recebendo o serviço para proteger a família Branco. Formada por três irmãos ricos (um magnata, um político e um viciado em festas de playboy), Max recorre a todo tipo de cenários possíveis e perigosos, indo de Nova Iorque a São Paulo. Mais cedo ou mais tarde, sequestram a mulher que protegemos, chamada Fabiana, (esposa de Rodrigo, o magnata), forçando Max a lutar para salvar seus clientes e limpar seu nome, e assim se ver livre de uma vez por todas de seus demônios que o torturam desde muito tempo.



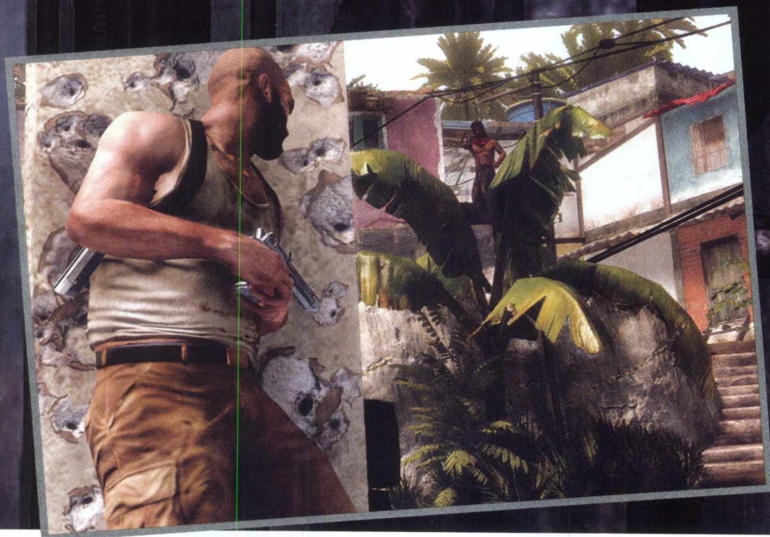
Os inimigos irão reagir aos tiros, dependendo do ângulo do disparo

Fidelidade absoluta!

Os desenvolvedores têm se baseado em uma extensa fonte de referências, tanto documentais como cinematográficas, com o objetivo de expressar as realidades enfrentadas em um país como o Brasil. Dessa forma, não será nada incomum sentir as influências de filmes como Cidade de Deus, o Fogo da Vingança ou Tropa de Elite, pois acabaram sendo inspirações diretas.



“Mais velho, torturado por seu passado, viciado por bebidas e analgésicos”



Os filmes, provavelmente, serviram para começar a florescer a imaginação dos escritores para criar o Comando Sombra, além de encontrar companheiros que ajudem Max na difícil tarefa do resgate. Entre eles, Raul Passos, um ex-policia com contatos no Brasil, e Giovanna, uma colega de ação que nos ajudará em mais essa missão. Sequestros, amigos, inimigos políticos, conspiração, vingança, sangue... Parece que não vai faltar nenhum ingrediente para um resultado atrativo. O script está destinado para que o jogo seja o mais complexo que já foi visto na série, mantendo o nível de exigência da Rockstar, mas para isso será necessário algo muito importante: a jogabilidade. O jogo terá, de forma inevitável, que continuar com a herança de características dos jogos anteriores, mas com a tecnologia atual, como as vistas em GTA IV e Red Dead Redemption. Como os desenvolvedores gostam de denominar, será um shooter de ação cinematográfico, o que implica a uma grande variedade de situações e de alta adrenalina.

Mais Max do que nunca

Para curar nossas feridas teremos potes de analgésicos, de forma limitada, que serão de grande ajuda à medida que se aumenta o nível de dificuldade. Algo semelhante acontece com o nosso sistema de alvo, que pode ser configurado para o modo automático ou tornando-o totalmente manual. Max também pode acessar um menu de armas que será de grande auxílio. Ele poderá levar duas armas curtas (como pistolas ou automáticas) e uma arma longa (como espingardas ou escopetas). Agora teremos que aguardar para poder dar a todos o retorno que o jogo promete. O certo é que a Rockstar quer voltar para a aura de ação shooter cinematográfica que nos deixou em 2003, agora para março de 2012 e prometendo a inclusão do modo multiplayer.



Bullet time

A Rockstar preparou um “bullet time” ainda mais refinado. Situação que virou moda no mundo ocidental com o filme The Matrix, podendo ser dita que a técnica se tornou popular no campo dos jogos graças ao primeiro Max Payne. Portanto, trata-se da característica mais aguardada pelos fiéis adoradores do game. São conhecidos como “momentos de Max Payne” e irão incluir imagens do jogo com muita dramaticidade.



Com mais tiros, explosões espetaculares e, acima de tudo, muita dor, Max Payne 3 tem todo o aspecto de acabar sendo mais “Max” do que nunca. ●

Um retorno às raízes, com a ideia de criar o melhor shooter de ação do momento



Ficha Técnica • Fabricante: Rockstar Games • Distribuidor: Rockstar Games • Gênero: Tiro em Terceira Pessoa • Lançamento: Março de 2012

Positivo • Bullet time aprimorado e ser da Rockstar

Negativo • Violência com inspirações tupiniquins



"Teremos a chance de pilotar um avião e resolver com tiros, emocionantes momentos de ação"

Mistério e fantasia

The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn

A nova aventura do repórter com eterno rosto juvenil

A pesar de não ser a primeira vez que o genial universo de Tintin, criado pelo autor belga Hergé, visita o mundo dos videogames e filmes, desta vez, nesse novo projeto se encontram figuras como Peter Jackson, Steven Spielberg e a própria Ubisoft, que nos faz esperar o jogo com mais entusiasmo do que nunca, prometendo um brilhante trabalho. O filme de animação digital, homônimo ao jogo, que trabalham os diretores citados anteriormente, também tem sido implicado no desenvolvimento do retorno deste repórter querido e atualmente o mais positivo e marcante possível.

Uma aventura como antes

Secret of the Unicorn é apresentado como uma jogo de ação e aventura-dimensional com plataformas onde devemos controlar Tintin, seu fiel companheiro, o cão Snowy e o Capitão Haddock. Cada um com uma série de habilidades especiais que modificam um pouco o desenvolvimento da ação.

A ideia, como destacada por seus criadores, é criar uma aventura solo com situações de ação que requerem a cooperação de vários personagens, prometendo dar ao jogo um notável nível de variedade. Durante o percurso do jogo, por exemplo, iremos confrontar com mil e

um perigos em diversos lugares ao redor do mundo, mas também teremos a chance de pilotar um avião e resolver com tiros, emocionantes momentos de ação e pilotar um carro a toda velocidade. Durante a aven-

tura teremos que superar vários obstáculos, pulando, subindo e, claro, lutando punho a punho contra inúmeros inimigos tornando as coisas bem mais difíceis. Mas a aventura de Tintin segue rigorosamente cumprindo o ditado "melhor habilidade do que força", o que significa que durante o jogo deve-se evitar o combate direto o maior tempo possível para tentar surpreender os adversários com movimentos diferenciados.

Trabalho em grupo

Haverá situações que exigem a cooperação entre os protagonistas para superar diferentes quebra-cabeças. Parece que teremos a oportunidade de alternar entre o controle os diferentes heróis para realizar as ações do jogo que nos permitem avançar. Isso apenas para um único usuário. No entanto, a Ubisoft já trabalha com as opções para o modo multiplayer e confirmou que o jogo terá uma vertente cooperativa que nos permite enfrentar os desafios projetados especificamente para este ou outro jogador. Todos estes elementos tornam esta adaptação em uma aventura de ação extremamente promissora que estamos morrendo de vontade de experimentá-la. ●



A aventura promete ser cheia de intensas sequências de ação

Ficha Técnica • Fabricante: Ubisoft Montpellier • Distribuidor: Ubisoft • Gênero: Aventura • Lançamento: 06/12/2011

Positivo • A volta de Tintin e grandes nomes por trás do jogo

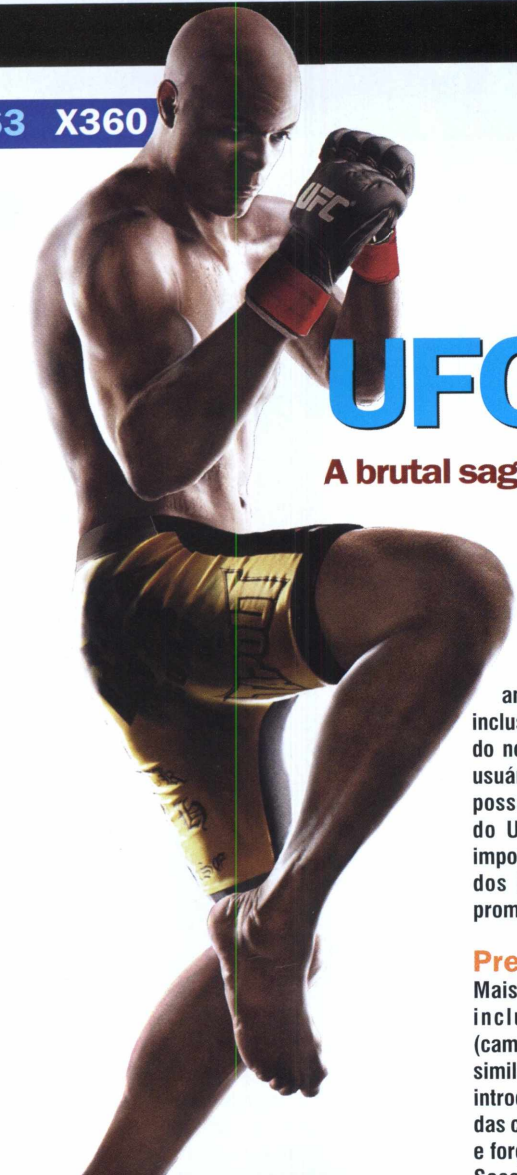
PS3 X360

"Socos brutais no rosto, chutes nas pernas, chave de braço, fintas, bloqueios e contragolpes"

Violento e espetacular!

UFC Undisputed 3

A brutal saga da THQ se reforça em busca do assalto definitivo



Entrear em um octógono do Ultimate Fighting Championship nunca foi uma coisa fácil, mas o próximo capítulo da fantástica série UFC Undisputed promete trazer muito mais desta série de simulação para os usuários amantes do gênero. Principalmente devido à inclusão de dois sistemas de controle e gestão do nosso lutador, que permitirá que tanto os usuários novos como a maioria dos veteranos possam desfrutar por igual da experiência do UFC sem reduzir a complexidade e a importância da técnica contra o esmagamento dos botões. O resultado, até o momento, promete ser bastante promissor.

Prepare-se para o nocaute!

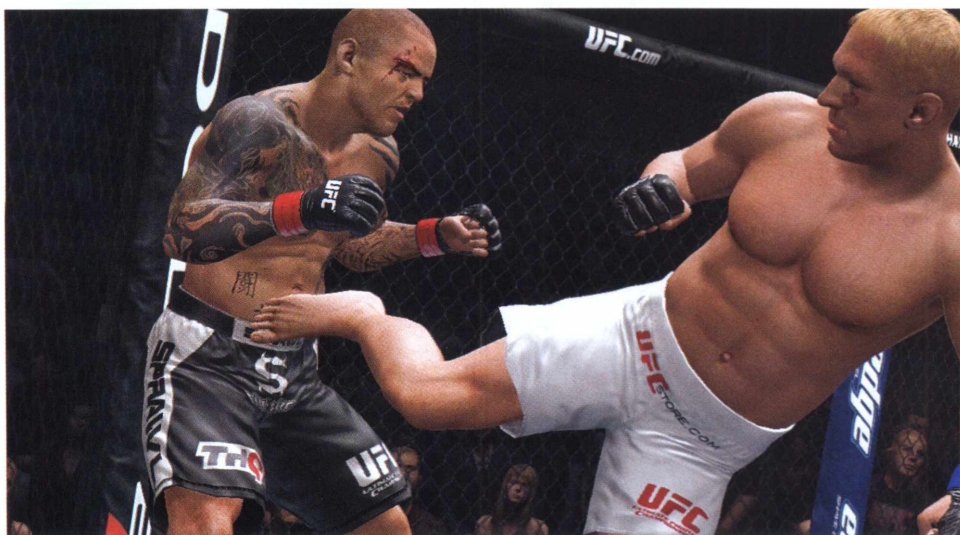
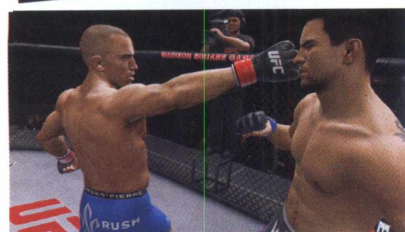
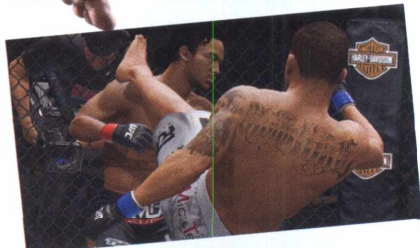
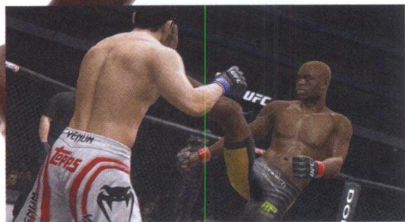
Mais de 150 lutadores fielmente recriados, incluindo o lendário e extinto PRIDE (campeonato japonês de artes marciais mistas, similar ao UFC, mas ainda mais violento), a introdução das categorias pena e galo, além das cinco já existentes e a mesma intensidade e força dos combates atuais.

Socos brutais no rosto, chutes nas pernas capazes de cambalear até os adversários maiores, chave de braço perfeitamente executada, fintas, bloqueios e contragolpes. A variedade de ações no octógono volta a ser

uma das premissas do jogo, embora, desta vez, a ação possa ser tão simples como nós queremos. E antes das lutas começarem decidimos se vamos nos concentrar em um controle amador, ao realizar os movimentos, ou vamos trabalhar com os golpes mais complexos no joystick.

Ataque e submissão

O jogo também nos dá a escolha de começar o combate com a opção de selecionar dois níveis de fadiga diferentes: um arcade, onde a fadiga do nosso lutador não vai afetar muito a forma como você luta e outro de simulação onde temos que economizar muito bem nossos movimentos para não cair de cansaço de forma prematura. Outro elemento novo do jogo são os tipos de defesa contra as chaves de submissão. Quando sofrermos uma chave bem executada só iremos nos livrar dela por meio de um minigame que irá surgir na tela. Falando da interface visual do jogo, vale ressaltar que as dicas emergentes na tela durante o combate tornam as coisas muito mais fáceis quando se trata de aprender a mecânica do jogo. O UFC Undisputed 3 tem toda a chance de se tornar, novamente, um dos melhores jogos de luta do momento. ●



A inclusão de mais de 150 lutadores fielmente recriados

Ficha Técnica • Fabricante: Yuke's • Distribuidor: THQ • Gênero: Luta • Lançamento: Janeiro de 2012

Positivo • Mais de 150 lutadores, novas categorias e modos de luta

Negativo • Falta de informações para o modo multiplayer e a parte sonora

PS3 X360



Magia e dragões imponentes

Dragon's Dogma

"Uma mistura de Monster Hunter e Shadow of the Colossus, com suas terríveis criaturas"

Uma jornada épica cheia de intensa ação

Segundo a Capcom, desenvolvedora do game, o jogo será uma mistura de Resident Evil 4 e Devil May Cry, com a intensão de se alcançar um estilo que não seria possível com estes jogos em separado, mas o certo é que temos visto um jogo com bastante ação. Segundo os fóruns de games, tem-se comentado que Dragon's Dogma parece uma mistura de Monster Hunter e a engenhosa forma de Shadow of the Colossus, para caçar cada uma das terríveis criaturas que povoam este mundo incomum.

Um herói e seus homens

Os personagens que acompanham o nosso herói durante a aventura são chamados de "peões", uma espécie de seres que não podem envelhecer e morrer, e que o jogador pode recrutar para ajudá-lo na aventura. Os peões que irão nos ajudar não são iguais. Entre os três que estarão conosco haverá um principal que irá nos acompanhar sempre e cujos atributos poderemos modificar conforme a maneira de nosso personagem, evoluindo suas habilidades e upgrades, armas e armaduras.

Por outro lado, há dois trabalhadores que também iremos recrutar. Para fazer isso, vamos viajar em uma espécie de plano astral onde descansam vários guerreiros, cada um com seu próprio estilo e estatística diferenciada. O sistema de recrutamento também serve para incorporar o modo online que está em Dragon's Dogma. Não há como jogar com outros jogadores, mas o que poderemos fazer é enviar nossos próprios peões neste mundo astral para que outros jogadores possam usá-los como aliados, enquanto que da mesma forma podemos usar os peões criados por outros usuários em batalhas, criando um sistema altamente viciante. ●

Intensos combates

O que podemos perceber é que este não será um jogo muito fácil, de modo que a escolha desses peões quando se trata de enfrentar terríveis criaturas, será crucial. Obviamente, teremos que confiar, como em qualquer RPG, que alguns amigos equilibrem as nossas fraquezas, mas, mesmo assim, esses peões não podem ter um nível suficiente para derrubar o nosso inimigo. A Capcom tem implementado um sistema de busca de combatentes para encontrar o mais adequado para determinada tarefa.

Dragon's Dogma nos deixou uma boa sensação. Não só por ser uma franquia nova, mas uma mistura de vários conceitos, criando um universo bastante sugestivo. Sem dúvida que o início do ano promete, com uma grande quantidade de bons jogos e Dragon's Dogma é uma dessas razões.



As criaturas que vivem em Dragon's Dogma são impressionantes, algumas titânicas

Ficha Técnica • Fabricante: Capcom • Distribuidor: Capcom • Gênero: Ação e RPG • Lançamento: Ano 2012

Positivo • Criaturas gigantescas, mundo aberto e grande potencial de armas

Negativo • Faltam informações para o modo cooperativo

PS3 X360 PC

“Um dos jogos mais divertidos e viciantes do momento”

A cidade do pecado

Saints Row: The Third

Surrealista, sem vergonha e mais explosivo do que nunca

O título que segue o esquema jogável dos jogos da série Grand Theft Auto está prestes a ser lançado. Dos criadores de Red Faction, a Volition nos apresenta um jogo com alto nível de personalização de personagens, além de ser postulado como um dos jogos mais divertidos e viciantes do momento.

Tributos e personalização

Com os hackers em moda, a THQ, aproveitando esse caminho, nos apresenta o grupo criminoso que iremos encontrar em The Third. Neste caso, estamos falando dos Deckers, um grupo de nerds estereotipados que provocarão muito mais que uma simples dor de cabeça ao nosso herói e seus aliados.

Tanto que em uma das missões, estaremos lutando em um mundo cibernético criado por esses criminosos e que inevitavelmente nos lembra do clássico Tron. No entanto, tudo envolto por um humor descomunal e surrealista para a série.

Será inevitável não rir com as diversas situações abusivas que o jogo irá apresentar. Quando seu personagem entra nesse mundo cibernético, ele primeiro se torna uma xícara de água para depois, quando nosso especialista em computadores tenta corrigir o problema, passa a se tornar uma boneca sexual. E esse mesmo nível de insanidade é transferido para o vasto arsenal de armas com as quais teremos, como ferramentas tão estranhas como um polvo que atordoa os inimigos de tal modo que teremos que matá-los cruelmente.

Surpresas sem fim!

A melhor coisa que parece é que a capacidade dos desenvolvedores para a surpresa não tem limites. A Volition também incluiu minigames de todos os tipos que irão aumentar consideravelmente a *variedade de nosso trabalho*. Como exemplo, um joguinho que lembra muito o clássico game do Atari chamado “Combate”, onde tanques se enfrentam em labirintos e cenários com uma vista isométrica. As missões secundárias, especialmente as responsáveis pelo hilariante Professor Genki, não podem ser deixadas de lado. Especialmente tudo que pode se tornar uma homenagem aos clássicos do cinema. Neste caso, por exemplo, uma missão onde teremos que sobreviver em um labirinto cheio de armadilhas mortais. Não é um GTA, isso é certo, mas ele nem precisa, pois tem sua própria personalidade, desacerbada ação e um grande potencial para se tornar um dos jogos de videogame mais cobiçados do ano. ●

As opções de personalização serão a palavra de ordem do jogo



Ficha Técnica • Fabricante: Volition • Distribuidor: THQ • Gênero: Ação • Lançamento: 15/11/2011

Positivo • Muitas armas, surpresas e personalizações

Negativo • O alto nível de escracho pode se tornar chato em alguns momentos





“O surpreendente fica a cargo da utilização do gancho puxando o inimigo pelos pés”

Reviva as memórias de Altair!

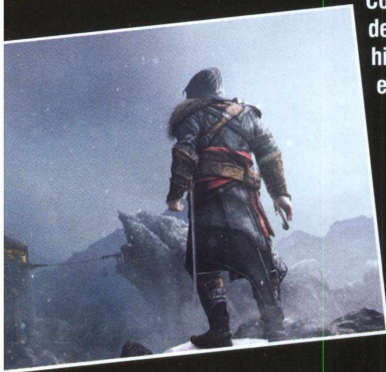
Assassin's Creed: Revelations

Templários e Assassinos revelam sua ancestral e ampliada batalha





Mais velho, mas com o mesmo espírito assassino. Ezio assume o resultado de uma história do assassino italiano, mas também com seus “colegas” Altair e Desmond. Uma ambiciosa proposta nos coloca em uma nova cidade, Constantinopla, no ano de 1511, demonstrando um “background” histórico-cultural como já se viu em poucos jogos até hoje.



O tom sombrio e vozes turcas são ouvidos ao fundo indicando alterações sobre o que já foi visto em Assassin's Creed Brotherhood. As roupas e a arquitetura são características do local e durante a nossa passagem encontramos uma animada cidade, talvez mais do que no passado, com habitantes tossindo e que nos chamam a atenção, além de atacar quando são ameaçados.

“Novidades suficientes para se tornar um marco para a franquia e um candidato a um dos melhores jogos de ação do ano”

Ganchos, tirolesa e muitas bombas

A complexidade aumenta, mas sem perder a identidade da franquia. Neste sentido, Assassin's Creed: Revelations não faz uma grande atualização sobre os seus predecessores, mas dá um passo muito importante. Na verdade, ele é digno da admiração de em apenas um ano ter alcançado grandes indicações como um dos melhores games da atualidade, além da implantação de novidades mais técnicas ao jogo, como a adição de bombas (mais de 300 tipos) e de outras surpresas que vamos exemplificando no decorrer na matéria.

Para começar, o conhecido gancho com cabo é uma interessante evolução sobre a capacidade de movimentação de Ezio. Ela nos permite chegar ainda mais alto quando escalar as paredes, mas principalmente nos habilita a dar saltos que antes eram impossíveis. Este gancho pode ser instalado de região a região, facilitando a movimentação pela cidade. Além disso, o gancho também pode ser utilizado como uma arma de combate, puxando os inimigos para mais perto de você.

Algo semelhante acontece com a adição de outras particularidades, como a tirolesa. Diretamente relacionada ao novo gancho (já que é uma espécie de acoplamento), este sistema de transporte, será utilizado para movimentar Ezio entre os telhados com a vantagem de nos permitir ir mais rápido de um lugar para outro. Assim, descobrimos que, além de puxar o gatilho, Ezio pode cair sobre a cabeça de qualquer chefe inimigo a fim de testar sua severa execução.





Nada será fácil!

Claro, nada disso será fácil. Irá nos custar muito esforço para obter cada uma dessas bombas e como fabricá-las. Na verdade, a fabricação de explosivos e de outros componentes importantes de Assassin's Creed: Revelations. Obtenção de alojamento, diferentes tipos de pólvora e de vários ingredientes, além de estar preparado para experimentar e criar as mais originais bombas. O número de combinações é bem alto, portanto não será um único componente que irá fazer com que montemos uma bomba. Sempre existirão eventos em Constantinopla e nem sempre nos mesmos lugares. Eles podem até mesmo atacar sem aviso ou receber uma chamada de alguém próximo a qualquer momento. Esses serão os chamados "eventos sistêmicos".

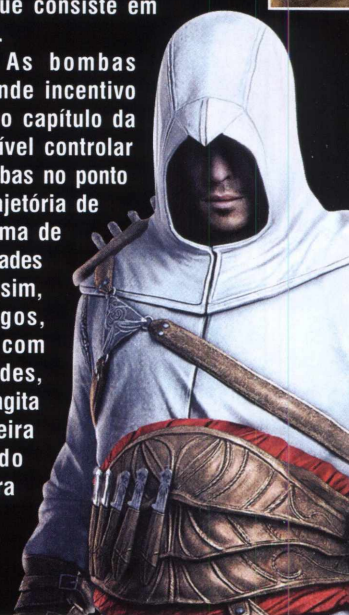
Em suma, se ganha em detalhes dentro de uma cidade que ainda têm ferreiros (para melhorar ou reparar equipamentos), ladrões, mercenários e ciganos, que aparecem para expandir sua presença e importância. O ato de roubar deixa de ser importante para o processo de crescimento do personagem, mas também para comprar e renovar ambos os bancos e edifícios.

No entanto, há algo ainda mais importante do que tudo isso: a missão será bem mais variada. E isso é uma grande notícia, uma vez que não apenas teremos novos desafios, mas também uma variedade enorme de estilos da mecânica do jogo. Incluindo, por exemplo, a missão relacionada à defesa de Lair de Gálata, sob uma força tática e estratégica do ataque para defender um templo.

Combates, ataques e muitas variedades!

As execuções também podem ser feitas por terra, graças a um sistema de combate que, apesar de muito parecido com a versão anterior, apresenta um dos inimigos mais desafiantes e poderosos. Claro, tudo uma festa visceral para os olhos com este novo e atraente Ezio e seus ataques finais (alguns com "câmera lenta"), o surpreendente fica a cargo da utilização do gancho puxando o inimigo pelos pés (que consiste em puxar o pé do inimigo).

E não é só isso. As bombas representam um grande incentivo para provar este novo capítulo da saga de Ezio. É possível controlar o arremesso das bombas no ponto exato (indicando a trajetória de lançamento), mas acima de tudo, temos mais variedades ao nosso alcance. Assim, Ezio ataca os inimigos, e do mesmo modo, com as novas possibilidades, distrai os guardas ou agita a população, de maneira semelhante a quando você joga dinheiro para o alto.



Habilidades extras!

Uma das diferenças mais comentadas diz respeito à nova técnica aprendida por Ezio, o sentido da águia. Esta habilidade não serve apenas para ver além da fumaça causada pelos explosivos, como também possibilita prever o comportamento futuro de cada inimigo. Com isso, você pode estudar sua movimentação e agir sobre ela. Além disso, é possível identificar traidores dentro de um grupo de pessoas, apenas através dos batimentos cardíacos da pessoa.





Triângulo Assassino

A verdade é que tudo que foi dito até agora pertence às sequências com Ezio, posto que pertence ao protagonista principal deste Assassin's Creed. No entanto, como disse Falco Poiker (designer do jogo), "haverá seis missões com Altair e outras seis com Desmond, cada uma delas compreendem cerca de 20 a 30 minutos. Ou seja, se com Ezio teremos umas 20 horas de jogo, com os outros dois adiciona-se mais quatro". Dito de outra forma, Altair e Desmond serão muito importantes para o jogo. No caso de Altair, viajaremos para várias etapas de sua vida (desde a parte final do primeiro Assassin's Creed até começar a envelhecer), já no caso de Desmond viveremos uma fase surrealista (um meio caminho entre as plataformas e os puzzles) onde o objetivo principal será ajudá-lo a recuperar sua memória. Pelas palavras de Falco: "a jornada de Desmond irá nos levar a um tipo de plataforma de jogo e puzzles, com toques de Prince of Persia já vistos nos capítulos anteriores da franquia. Mas o importante é que nos ajudará a entender quem ele é e o que está acontecendo com o protagonista antes da entrada de Animus".

Em conclusão, muitas respostas serão reveladas com o jogo, pois Assassin's Creed: Revelations aprendeu com todos os erros e acertos do passado para construir um game que, apesar de ter tido apenas um ano de desenvolvimento real, parece propor novidades suficientes para se tornar um marco para a franquia e um possível candidato para um dos melhores jogos de ação e aventura do ano, embora isso dependa de como funciona o triângulo assassino formado por Altair, Desmond e Ezio. Aperte o play e confira!



Em busca de uma reviravolta para o modo online

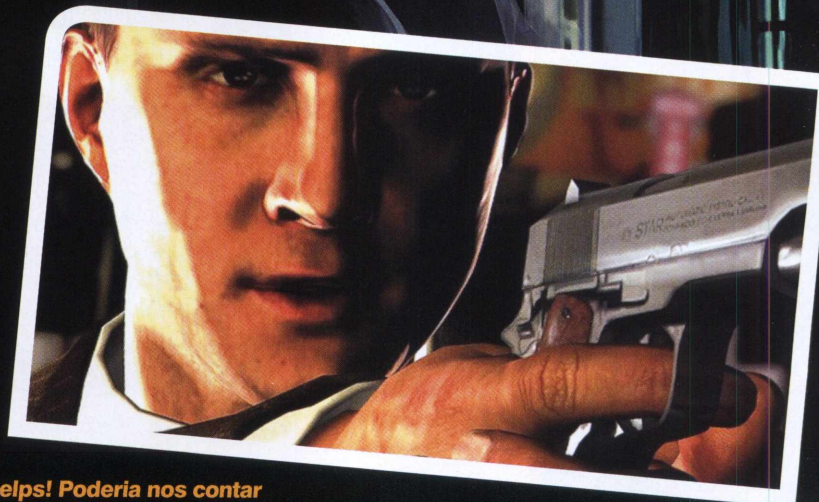
Se o terceiro jogo da franquia foi um passo adiante para o modo online, o novo jogo foi um avanço necessário para o modo. A antiga guerra entre os Templários e os Assassinos dará à luz para um novo capítulo em Apocalipse e, desta vez, o multiplayer foi integrado com o argumento central de uma forma que seu antecessor foi ignorado e que forçará jogar para se entender toda a história. Você está pronto para mergulhar no capítulo final da aventura de Ezio? Como acontece em parte, para desfrutar no modo multiplayer. O modo multiplayer em Revelations volta a realizar seus treinos nas instalações de Abstergo, mais uma vez, com a intenção de se preparar para uma guerra ultrassecreta. No entanto, tudo vai depender do número maior de opções, modos de jogabilidade, customização de personagens, etc.

Para começar, o sistema de recompensas foi refinado, a realização de um assassinato será reconhecida de uma forma bem mais generosa. Assim, por exemplo, a pontuação base para o assassinato é de 100 pontos, mas com base em nossas habilidades podemos alcançar pontuações bem mais superiores que o antecessor.

Em relação ao personagem principal, as opções de visual e seu arsenal irão oferecer uma série de alternativas para ambos os jogadores personalizar seu assassino para alterar a arma usada, evidentemente, tudo dentro dos arquétipos que impõe o conceito. Isso significa que teremos que passar despercebido pela multidão, decisões extravagantes sobre a aparência do assassino seria criminoso. Dessa forma, os personagens já existentes podem mudar suas cabeças, roupas, calças, acessórios e cores dentro de uma série de opções.

Cole Phelps

Invertemos os papéis em L.A. Noire e investigamos a vida do detetive



Muito se prezam os homens que seguem condutas honradas e heroicas. Nosso entrevistado de hoje é um desses aclamados sujeitos, para ser mais exato seu nome é Cole Phelps, protagonista do game L.A. Noire. Phelps é um detetive que trabalha para o departamento de polícia de Los Angeles. O ano é 1947 e a cidade está infestada de traficantes, assassinos e todo tipo de maus sujeitos. O famoso apelido de “Cidade dos Anjos” não faz jus à reputação da Los Angeles, do final dos anos 40, e Cole Phelps tem muito trabalho pela região. Na folga entre um caso e outro conseguimos um tempinho para conversar com o detetive e conseguir algumas pistas sobre seu misterioso passado e seu serviço em L.A. Noire. Confira!

Olá Phelps! Primeiramente gostaria de dizer que é um grande prazer poder entrevistar um agente da lei tão empenhado como você. Espero que possamos esclarecer alguns assuntos que muitos fãs de L.A. Noire ainda têm dúvidas.

O prazer é meu em poder continuar servindo em benefício dessa grande cidade que é Los Angeles. Vamos deixar alguns pontos bem claros sim, mas tenho que antecipar a todos que o que é confidencial permanecerá confidencial, custe o que custar. Espero ter sido bem claro meu amigo.

Tudo bem Phelps! Poderia nos contar um pouco da sua trajetória até se tornar Detetive?

Sim, comecei trabalhando para o Departamento de Polícia de Los Angeles, o famoso LAPD. A princípio, trabalho no próprio escritório do Departamento, com o tempo meus superiores notaram algumas das minhas habilidades em investigação e me promoveram para detetive. Trabalhei em algumas investigações sobre o tráfico de drogas logo no...

Desculpe interrompê-lo Phelps, mas aqui na minha ficha constam algumas informações de que você também está alistado na Marinha Americana. Poderia nos confirmar essas afirmações?

Antes de entrar para a polícia de Los Angeles estive na guerra. É um período da minha vida que não vale a pena lembrar. Estados Unidos e Japão lutando cegamente em defesa de seus próprios interesses, ambos os lados tendo suas justificativas para o derramamento de muito sangue. O que eu vi na guerra não pode ser imaginado por nenhum outro homem que não esteve naquele pesadelo real.

Compreendo! É realmente uma infelicidade que tenhamos de chegar a esse ponto. Mas, gostaríamos de poder entrar um pouco mais nesse assunto, pelos nossos leitores.

Poderia nos dizer o que aconteceu em Okinawa?

Caras, onde vocês realmente querem chegar com isso? Acho que deixei bem claro que manteria sigilo sobre qualquer assunto que não quisesse falar. Afinal, como diabos vocês sabem o que se passou em Okinawa?

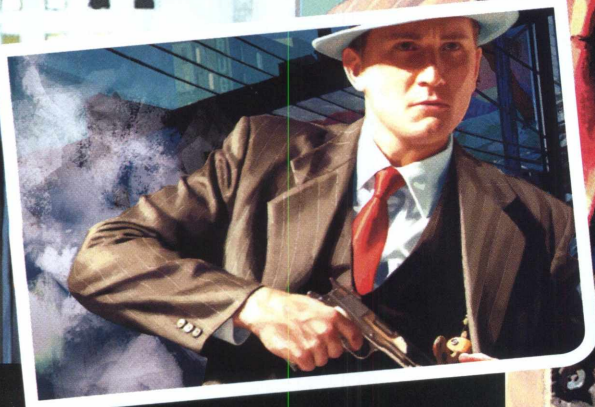
Calma aí parceiro! Estamos apenas conversando, ok? Na verdade, não sabemos nada além dos boatos que ouvimos e das informações sobre os exercícios que seu grupo executou, durante a Segunda Guerra. É apenas uma curiosidade de muitos fãs de L.A. Noire. Bom, vamos mudar um pouco de assunto então.

Certo! Não me levem a mal, ok? Eu apenas não consigo conversar sobre guerra e manter as coisas amigáveis.

Posso imaginar... Não, você não pode!

É, não posso, desculpe! Mudando um pouco de assunto – e acho que essa pergunta não irá te deixar nervoso, pelo menos espero – ficamos sabendo que durante o período no qual fez parte da Marinha Americana seu apelido entre os soldados era “Dark Shadow”.

Aham



Por que esse apelido? Poderia nos dizer Phelps?

Eles não confiavam em mim. É isso, achavam que eu tomava as decisões sem precaução e ainda diziam que eu dava má sorte ao grupo. Foram tempos difíceis, sabia? Ver um soldado amigo seu explodir bem na sua frente e você não poder fazer nada. Ver a injustiça estampada nos olhos dos inocentes mortos. Nada pode repor a parte de mim que morreu naquela guerra, nenhuma medalha com uma maldita estrela de prata tem esse valor. Nenhum título heróico tem algum sentido verdadeiro. Não vou mais falar sobre isso.

Está bem! Vamos falar de coisas boas então, você tem família?

Sim, sou casado e tenho duas filhas lindas as quais não dou tanta atenção quanto deveria. É o trabalho sabe? Você não consegue entrar em uma investigação e ter uma noite tranquila de sono, ao mesmo tempo. Essas coisas anulam umas às outras quando entram em sua vida.

Pelo jeito você tem tido muito trabalho no Departamento de Polícia.

Exato. São casos suficientes para encher um jogo e ainda sobra para algumas DLC's vendidas pela PS Store. Los Angeles está um inferno, todo esse tráfego de drogas e corrupção deixa a cidade com a pior impressão possível.

"Amigos que pretendem permanecer amigos não discutem religião ou política. No meu caso, você pode acrescentar a guerra a esses assuntos."

Cole Phelps durante o caso "Warrants Outstanding"

Isso é verdade! Mas Phelps conte-me, não sabíamos que você não tem mulher e filhas. O jogo nem chega mencioná-las pelo que me lembro.

Menciona sim. Claro que, por estar em contato com as piores pessoas da cidade e fazer um dos trabalhos mais sujos, o mínimo que posso pedir é a ausência de pistas sobre minha vida pessoal. Isso inclui minha família, por questões de segurança.

Sim, sim, isso é muito importante, pensando por esse lado. Você deve ter notado que como investigador eu sou péssimo, rs. Mas a entrevista ficou bastante interessante, tenho certeza que os leitores irão gostar.

Espero que sim e creio que tudo pode ser revelado através do jogo, basta conferir.

Muito bom! Obrigado pelo bate papo e boa sorte em suas investigações. O prazer foi meu. Vejo vocês em L.A. Noire.●



Caros leitores nossa entrevista termina aqui, mas se você ainda não deu uma checada em **L.A. Noire** não perca mais tempo. É um dos títulos que, com certeza, está entre os melhores games do ano. 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 esteja nela!



BATMAN

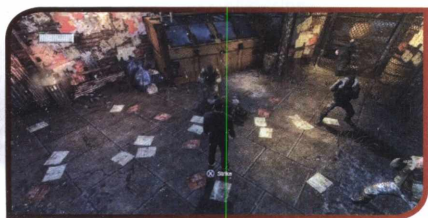
ARKHAM CITY

Muito mais que um jogo sobre um herói solitário, uma verdadeira obra prima de ação

Batman está de volta e agora encarcerado em uma cidade dominada pela violência e controlada por seus maiores inimigos. Tudo começa quando Bruce Wayne é capturado e levado para o interior deste reduto de bandidos rebelados. Tudo isso sobre as ordens do prefeito que resolveu prender inimigos políticos e até inocentes. Para complicar, Coringa ainda consegue envenenar o herói das sombras. Sem muita alternativa, o Cavaleiro das Trevas, se vê obrigado a descobrir o que está acontecendo nesta verdadeira cidade sem lei, dando uma lição nos criminosos, salvando inocentes e buscando o antídoto antes que seja tarde demais.

E para não deixar nossos leitores perdidos pela enorme Arkham City, nossa equipe desvendou a missão principal. Confiram a seguir, o passo a passo para dar uma lição em grande estilo no terrível Coringa!

Prólogo: Eu sou Batman



Após a animação, mova o controle analógico para tentar se soltar das correntes. Vá em direção à fila marcada com a letra A. Assim que a cela for aberta, avance lentamente e se livre de alguns outros prisioneiros. Após o diálogo com o Pinguim, derrote seus guarda-costas. Quando não houver mais problemas, pule nas latas de lixo e escale até o telhado, usando a tubulação e as escadas. Avance pelo prédio a sua frente e continue subindo até alcançar a cápsula para trocar seu traje.

Missão: Salvar Mulher Gato das garras do Duas Caras



Use o transmissor para sintonizar diferentes frequências e identificar os próximos passos de seus alvos. Localize em seu mapa o local onde a Mulher Gato está sendo mantida como refém. Ao chegar ao tribunal, pule do prédio e livre-se dos bandidos. Avance até o prédio mais ao fundo. Novamente, dê um fim nos inimigos. Entre no local pela porta localizada no balcão superior do lado esquerdo da tela.

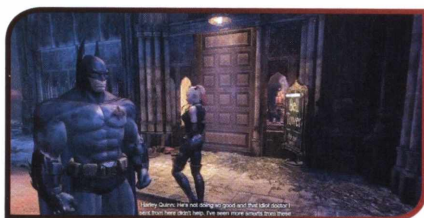


Após a animação, suba a escada e tire de ação o guarda bem a sua frente. Desça até a área principal e enfrente os inimigos. Use os golpes combos e evite os ataques dos oponentes.

Missão: Examinar o trajeto do disparo



Após o diálogo com a Mulher Gato, use seu scanner para identificar o trajeto do disparo. Aponte para o buraco do projétil no chão e depois na janela. Seu próximo objetivo é avançar até a igreja para enfrentar um novo grupo de inimigos e salvar os reféns.



Assim que acabar o diálogo, dispare a bomba de fumaça e use o seu gancho para usar as partes mais altas do local e surpreender seus inimigos. Um tutorial irá lhe guiar para que seja mais fácil e rápido salvar todos os reféns. Com a situação sob controle, fale com os médicos e soldados e suba até a torre do sino usando seu gancho e as escadas. Na sala, use seu scanner na arma usada pelo Charada. Salte pela janela antes que a bomba exploda.

Missão: Seguir a intensidade da onda de rádio para localizar o Coringa



Avance pelo mapa, usando a força do sinal do rádio utilizado pelo Coringa como referência para encontrá-lo na cidade. Um gráfico do lado direito da tela indicará a distância e a intensidade do sinal. Ao alcançar a torre da siderúrgica salte pelo topo e siga pela corda.



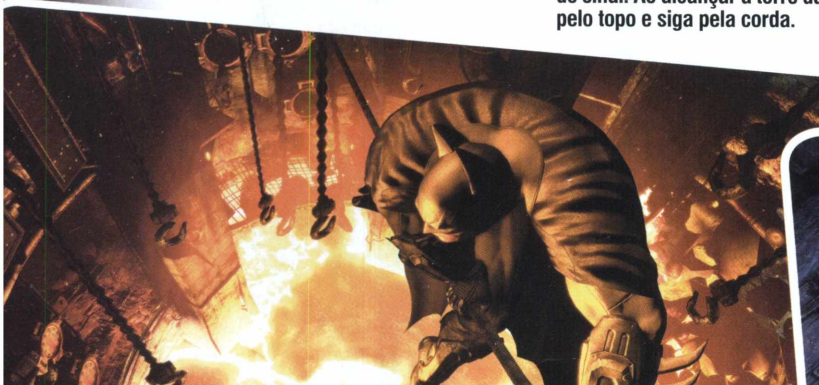
Salte para plataforma e use um de seus dispositivos para abrir a escotilha e liberar água sobre a área em chamas. Continue descendo e avançando. Mais adiante, use seu bumerangue para girar a chave e liberar a entrada do duto de ventilação. Siga por ele e acompanhe a tubulação. Tome cuidado com os dutos que bloqueia sua passagem e, finalmente, saia para a arena. Acabe com o grupo de lunáticos.



Após o diálogo, sua missão é salvar a doutora. Avance pela esquerda da tela, passando pelas portas até chegar à área de montagem. Na esteira, atire um bumerangue no botão vermelho da parede para liberar a passagem. Suba até o ponto mais alto da sala e contorne os três inimigos armados que lhe aguardam. Tire-os de ação usando seu ataque silencioso. Invada a sala pela janela e ouça a mensagem da boneca gigante. Suba até a plataforma do lado esquerdo da tela e procure pela saída. Ao passar pelo duto, livre-se, silenciosamente, de cada inimigo disposto na área. Procure atacá-los individualmente.



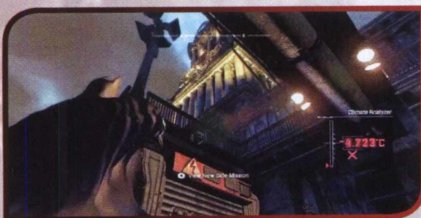
Salve os reféns. Após conversar com a doutora, pegue a arma no equipamento do lado esquerdo da tela. Use sua nova arma para destravar as portas que contêm uma pequena placa na parte superior com um raio desenhado. Continue repetindo o mesmo processo até encontrar outro duto. Passe por ele e surpreenda os inimigos pelas costas. Retorne até a arena inicial.





Após uma rápida conversa com Arlequina, use sua arma de energia no aparelho localizado a frente da porta onde a garota estava. Atire diversas vezes até que a porta seja totalmente liberada. Use seu gancho para alcançar a nova passagem. Neste exato momento, um novo grupo de lunáticos surgirá na arena, liderado por um enorme palhaço maneta, armado com uma marreta (chamado de senhor Martelo). Acabe com todos e entre novamente na sala.

Missão: Localizar Senhor Frio e obter o antídoto



Para localizar o Senhor Frio, use o analisador de temperatura localizado no canto direito da sua tela. Avance pelo mapa de forma que a temperatura fique cada vez mais baixa. Ao chegar ao departamento de polícia, detone os bandidos e entre no prédio. Pegue o chip que está ao lado do inimigo morto e acesse as frequências. Pela parte superior, use seu gancho, entre no duto de ventilação e siga até o saguão principal.



Detone os bandidos um a um. Interroque o último que irá se entregar com medo de um possível duelo com você.

Missão: Encontrar Senhor Frio e Pinguim no Museu



Ao tentar sair do local, as grades bloquearam seu caminho. Passe pela grade do chão para dentro do escritório e use o seu transmissor para quebrar a senha do terminal. Mova os controles analógicos esquerdo e direito, de modo que ambos comecem a vibrar e não haja nenhuma letra ao redor da palavra principal. Assim que for possível, saia e vá em direção ao Museu.



Ao chegar, detone os guardas e use seu equipamento para hackear o sistema que bloqueia a entrada. Livre-se dos guardas armados com facas. Do lado direito da primeira sala (logo que você entra no prédio) há uma janela de vidro. Pule por ela e tente usar o seu decodificador. Uma forte interferência bloqueia o sinal.



Saia do museu e localize o primeiro terminal. Ele está no alto do prédio. Livre-se dos guardas e destrua os três lados do terminal.



Use o medidor de frequência localizado no canto direito da tela para guiar-se até o segundo terminal que é vigiado por homens armados. É necessário tomar cuidado para eliminar um a um e não sofrer danos. Assim que não houver mais inimigos, quebre os três monitores e siga para o terceiro alvo.



O último terminal está no interior do túnel do metrô de Arkham City. A entrada para o local é apontada por uma placa com a palavra "SUBWAY". Ao entrar, livre-se dos dois inimigos que estão juntos vigiando a entrada para os trens. Siga pelos trilhos e vá pela parte de cima do

vagão. Passe pela parede destruída e atravesse os canos. Detone um bloqueio feito com ripas de madeira usando o gel explosivo para chegar até o primeiro grupo de inimigos. Acione a porta que os sujeitos vigiavam para acessar a plataforma. Abra a grade do duto de ventilação e comece a tirar de ação os inimigos um a um. Todos estão armados. Destrua os três visores do terminal e faça o caminho de volta até a entrada da estação. Para liberar a passagem, acione um dos terminais ainda na plataforma. Por fim, siga até o museu, limpe a entrada e vá para o interior do prédio.



Na sala do lado direito, use seu terminal para bloquear as grades. No saguão do dinossauro, acabe com os inimigos, tendo como alvo primário o sujeito que mantém um dos guardas como refém. Fale com o refém.

Missão: Localizar e salvar os outros oficiais



Siga pela porta e desça o corredor. Do lado direito, onde há uma grade, use seu bumerangue teleguiado para atravessar a grade pela parte superior e atingir o botão do outro lado. Passe pelo portão e siga em direção à arena. Após o diálogo, livre-se do enorme grupo de prisioneiros.



Para se livrar da criatura, desvie dos ataques e solte nas costas dela. Você poderá guiá-la em direção aos inimigos derrubando quem ficar no caminho. Quando ela parecer meio tonta, aplique uma sequência de socos até derrotá-la. Para sair da arena, use novamente seu bumerangue teleguiado para acionar um botão do outro lado da grade. Há uma pequena passagem do lado esquerdo da tela sobre uma das portas.



Invada o sistema usando seu terminal para acessar o elevador. Faça-o funcionar usando sua arma de energia. Use seu gel explosivo para arrebentar o teto e saia no andar superior. Destrua outra parede mais a frente com seu explosivo e saia pela porta sinalizada como saída.



Na câmara de tortura, siga até encontrar uma parede a sua frente. Destrua-a usando mais uma vez seu explosivo. Sua tarefa é salvar três policiais congelados. Para o primeiro apenas avance, com muito cuidado, sobre a superfície de gelo. Toda vez que o gelo começar a se quebrar, vá um pouco mais para a esquerda ou para a direita.



Para resgatar o segundo, avance mais uma vez sobre a superfície com bastante cuidado. Não se assuste com o tubarão. Do lado esquerdo, você ouvirá o homem preso no gelo chamar. Um pouco mais a sua direita, preste atenção ao bote suspenso. Use seu gancho para descê-lo e aproxime-o de você. A bordo dele, use os ganchos na parede para arrastar a embarcação até o refém.



Repita o mesmo procedimento até a plataforma onde está o terceiro homem. Após o diálogo, suba as escadas e entre na passagem logo acima das escadas. Siga o corredor até encontrar uma porta com a palavra saída logo acima.

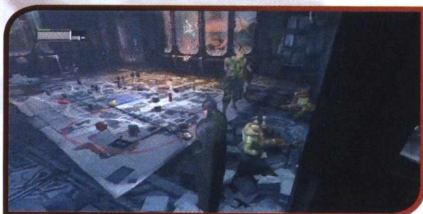


Na sala, acabe com os inimigos que mantêm um grupo de soldados como reféns. Tome cuidado, pois além de armados, eles estão com sensores térmicos que facilitam encontrá-los

nas sombras. Espere até que todos se separem e elimine um a um. Volte a enorme sala congelada.



Use a embarcação para ir até o outro lado. Ao encontrar o piso congelado, desça e siga até a próxima plataforma usando seu gancho. Tome cuidado para não cair na água. Ao encontrar os três inimigos, invada o sistema no terminal localizado logo na entrada. Acabe com os sujeitos e passe pela porta. Siga até a sala com um enorme tabuleiro. Na parte mais ao fundo, do lado direito, destrua a parede para liberar outro inimigo: Abramovici.



Derrote-o juntamente com seus capangas, desferindo golpes rápidos contra todos e esquivando-se das investidas. No fundo da sala, procure pelo terminal e use seu equipamento para liberar o Senhor Frio.



Após o diálogo, volte para o outro lado, passando pela água (gelo derretido), usando a embarcação. Pegue o traje do Senhor Frio, na arena onde você derrotou o grupo de inimigos e salvou os policiais.



Retorne para a arena e siga até a plataforma onde é possível ler Iceberg Lounge. Livre-se do tubarão que tentará afundar sua embarcação. Siga até a arena principal para ver o Pinguim e dois reféns. Avance pelo corredor até achar o caminho

da plataforma. Acione o equipamento que você resgatou do traje do Senhor Frio e siga até o sujeito, pressionando o botão para bloquear a arma dele.



Após o diálogo derrote outro monstro. A estratégia é simples: inicialmente movimentando-se rapidamente, desvie das bolas de ferro e lance os explosivos em gel, exatamente em cima das crateras laranjas. Exploda cada uma das três e lembre-se de não chegar perto delas quando estiver emitindo energia azul.



Assim que a criatura cair, desfira alguns golpes e repita novamente o procedimento. Desta vez, elas irão abrir e fechar de tempos em tempos. Ao derrubar o monstro, solte alguns golpes e não fique surpreso se ela ainda voltar à vida.



Volte a explodir as crateras. Neste momento, tome cuidado com as ondas de energia que o monstro dispara junto com pequenas larvas. Termine com o inimigo desferindo os golpes finais. Aproxime-se do Pinguim, desviando dos disparos e acabe com ele também.

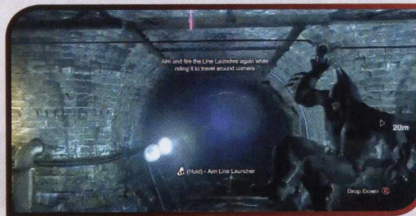
Missão: Seguir a trilha de sangue para encontrar o esconderijo de Rã's AL Ghul



Após a animação, examine o sangue no chão e siga para fora do museu. Acione o modo "detetive" e siga as manchas de sangue. Como não poderia deixar de ser, livre-se dos inimigos que estiverem pelo caminho. No telhado, quando a trilha acabar, examine as bandagens para poder continuar no encalço da assassina. Após ser atacado, siga-a até encontrar Robin.



Continue a sua caçada a assassina, use como referência a mira retangular que se movimenta rapidamente pela cidade. O esconderijo está nos esgotos e o acesso é feito por um enorme buraco na escavadeira.



Para atravessar as áreas sem piso, use a arma que Robin lhe deu anteriormente. Você pode mudar o trajeto pressionando rapidamente o gatilho. Preste atenção no trajeto. Para acessar a parte inferior, use o modo "detetive" e destrua o piso. Acabe com os inimigos pelo caminho. Na área com vários inimigos, acione o terminal para liberar a passagem para a plataforma do metrô. Siga para o lado esquerdo passando pela porta e usando a arma recém-adquirida de seu parceiro.

Continue até as ruas destruídas.



Passa para o outro lado, usando o gancho linha (similar ao rapel) e invada a casa com os inimigos usando o mesmo item.



Passa pela porta ao fundo e salve a enfermeira. Livre-se de cada inimigo um a um com bastante cautela. Desça e saia pela porta.



Outra porta maior com os dizeres Cidade das Maravilhas é o sinal de que você está na direção correta. Dispare sua arma de energia no mecanismo à frente deste portão e, no seguinte, para enfrentar um pequeno grupo de ninjas com espadas. A frente do quadro use o gel explosivo para liberar outro mecanismo. Mais uma vez, use sua arma de energia para liberar a passagem.

Missão: Reconstruir o vídeo dos guardiões robô

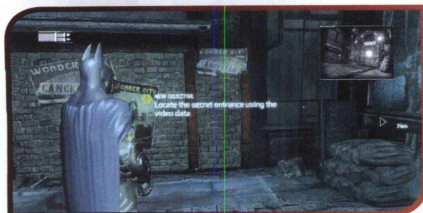


Aproxime-se do portão ao final do caminho e vá em direção ao robô jogado próximo a ele. Use seu scanner para recuperar a primeira parte do vídeo. Assim que ele explodir, procure por outro, um pouco mais atrás e vá fazendo isso



até conseguir 100% do material. Entre uma digitalização e outra, ninjas surgirão para tentar tornar sua missão um pouco mais complicada. Apenas livre-se deles. Lembre-se que há robôs nas partes altas das casas, dentro de vitrines, enfim, espalhados por todo o cenário.

Missão: Localizar a entrada secreta mostrada no vídeo



Vá para perto da porta e, do lado esquerdo da tela, acione a passagem. Desça pelo esgoto e procure uma escada para subir ao outro lado da rua. Após a animação, avance em direção a Câmera do Demônio para encontrar com Tália. Siga-a pelo túnel. No interior da sala, beba o líquido e siga o trajeto sinalizado pelo mestre, até o topo da geleira.



No segundo, você será recepcionado por inimigos. Trate de arremessá-los rapidamente para baixo. Continue sobrevoando o cenário, sem tocar em nada, até alcançar a próxima geleira. Elas funcionam como checkpoints. Mais adiante, outro grupo tentará um ataque surpresa. Ao final, abra a porta e suba as escadas. Fale novamente com Tália. Ao cruzar a porta é a vez de enfrentar seu último desafio. Livre-se do exercito de inimigos e dispare cargas elétricas contra o inimigo em sua forma gigantesca. Quando ele tentar lhe atacar, contra ataque rapidamente.



Após um rápido diálogo, um novo batalhão virá ao seu encontro. Acabe com eles para encontrar o verdadeiro inimigo. Volte a disparar cargas de

energia contra a criatura, enquanto se esquivava das lanças que vem do solo. Novamente, contra golpeie rapidamente os golpes que são desferidos contra você.



Trave a mira do bumerangue no alvo e dispare para derrubá-lo. Finalmente conseguirá uma amostra de seu sangue.

Missão: Fabricar o antídoto / Retornar ao distrito policial para entregar a amostra de sangue ao Senhor Frio



Sua primeira tarefa é voltar para a rua, passando pela estação de trem. Livre-se do numeroso grupo de inimigos armados e, na sequência, dos demais com escudos de proteção. Mais adiante, ainda no metrô, você terá de acabar com um grupo realmente numeroso de soldados. Logo após, basta identificar o código para liberar a porta do saquão da estação e, finalmente, sair para as ruas.



Localize o local onde o prefeito Sharp está sendo agredido por um grupo. Livre-se de todos e faça-o falar o que sabe. Em seguida, vá em direção à delegacia de polícia. Um enorme simbolo de luz irá mostrar a localização exata do prédio. Antes de entrar, acabe com os inimigos que estão vigiando a porta.



Fale com o Senhor Frio e enfrente-o usando a seguinte estratégia: inicialmente, fuja de seus ataques. Use seu bloqueador, pela primeira vez, para bloqueá-lo. Quando ele estiver no chão, desfira alguns golpes. Esconda-se pelo cenário e faça ataques surpresa ao inimigo. Assim que ele começar a se recuperar, fuja e esconda-se novamente. Ao final da batalha, você irá ganhar uma nova arma do seu inimigo.

Missão: Recuperar o antídoto das mãos do Coringa que está escondido na siderúrgica



Saia da delegacia pela parte de cima, passando pelos canos que expõem ar. Para isso, jogue duas bombas congelantes, uma em cada um dos canos. Suba as escadas e veja o helicóptero da televisão ser atingido. Antes de prosseguir, salve a jornalista. Atire uma bomba congelante à frente do veículo submerso. Sobrevoe até o iceberg e use o gancho para alcançar o outro lado do prédio. Localize os atiradores no alto dos prédios e tire-os de ação. Salve Vicki e siga até a chaminé. Tome cuidado com os atiradores espalhados em seu trajeto. Use o radar localizado no alto da sua tela para se guiar e encontrar mais facilmente o local.



Como a chaminé estará bloqueada por fogo, você deverá entrar pela porta da frente da área que lembra um parque de diversões. Há uma série de soldados, todos armados, vigiando a porta principal. Tire-os de ação, um a um para não sofrer danos. Logo na porta da fabrica, outros três bandidos estão vigiando a porta. Livre-se deles.



Já no tanque de água contaminada, jogue uma bomba congelante e use o iceberg para navegar pelo local. Para movimentar seu bloco de gelo, use as argolas espalhadas pelas paredes.



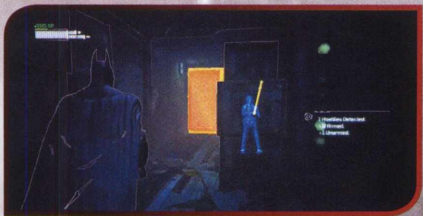
Ao chegar à primeira plataforma, repita o mesmo processo até chegar à seguinte, onde é possível ouvir os inimigos na sala ao lado. Passe pelo duto de ventilação e voe para dentro da sala, quebrando o vidro e iniciando uma batalha com os sujeitos que estão conversando. Em seguida, saia para a outra sala passando pela porta e salve o homem que está pendurado. Certamente, ele irá atacá-lo depois. Livre-se dele assim que ele tentar algo.



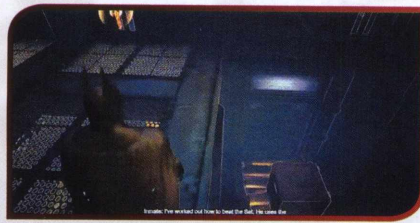
Use o modo "detetive" para descobrir qual parede pode ser demolida com ajuda do gel explosivo. Jogue uma bomba congelante e navegue pela área com água contaminada. Saia na primeira oportunidade para o lado direito. Ao fundo, você encontrará uma passagem para a área exatamente atrás da sala.



Navegue até a plataforma e jogue um bumerangue teleguiado em direção a corrente elétrica. Faça com que ele retorne e colida com o console de energia da sala ao lado. Isso irá liberar a passagem. Atravesse a área e vá até a plataforma seguinte. Observe um painel de energia preso à parede, próximo à porta de metal. Use seu decodificador para descobrir o código e liberar a passagem.



Na área onde é possível ver uma caldeira, vire para a direita e encontre a doutora Stacy. Passe pela porta logo à frente. A tarefa seguinte é acabar com todos os soldados espalhados pela área. Além das armas e dos sensores, eles também contam com minas colocadas em vários pontos. Preste atenção à movimentação de cada um e ataque-os de forma individual.



Já na esteira, esconda-se em uma caixa e vá até o atirador. Acabe com ele e fale com a Arlequina. Siga até a área principal, onde você a encontrou pela primeira vez e foi envenenado pelo Coringa. Siga as pistas e passe pela porta para, finalmente, encontrá-lo.

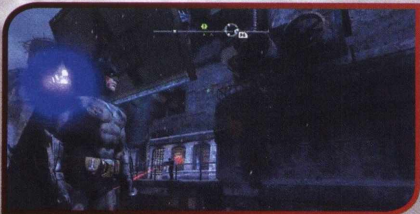


Após o diálogo dê uma surra no Coringa. Seus capangas aparecerão, acabe com eles também.

Missão: Alcançar a torre de observação para interromper o Protocolo 10



Use seu gancho para alcançar cada helicóptero e passe seu scanner para tentar obter o código de controle. Será necessário um pouco de paciência até descobrir em qual aeronave o código está escondido.

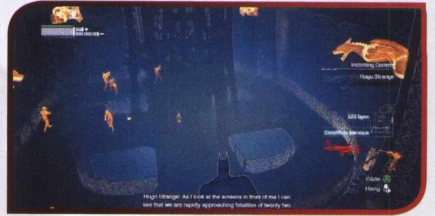


Ao alcançar a torre, tire os atiradores de ação e use seu decodificador no terminal. Passe pela porta de aço usando sua arma de energia. Desça um piso e passe pela outra porta para avistar um grupo com bastões de energia. Enfrente-os e libere os reféns. Um novo grupo entrará na área

enquanto o doutor fala com você pelo videowall. Enfrente o grupamento sem desperdiçar muita energia.



Ao final da batalha, saia pela tampa do bueiro e siga para o outro lado. O cenário esconde uma série de opções para cruzar o cenário. Ao final, destrua o piso para sair na sala ao lado de onde você deixou a enfermeira.




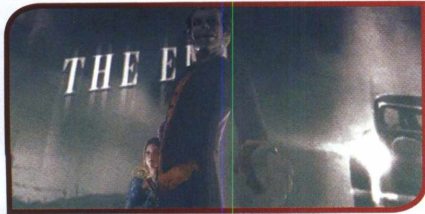
Fale com ela e acabe com todos os bandidos espalhados pela área, lembrando-se de atacar individualmente. Use seu decifrador no terminal do lado de fora do elevador para liberar a porta. Já do lado de dentro, use novamente no outro terminal para fazer com que o elevador comece a subir.



Surpreenda os bandidos saindo pelo teto do elevador, já que eles aguardam a abertura da porta para começar os disparos. Do lado direito da tela há outro terminal. Use seu equipamento para liberar o portão. Use as beiradas e as áreas mais altas para subir até o próximo terminal, no ponto mais alto. Use o decifrador e continue a escalada. Use o duto de ventilação para chegar ao salão no ponto extremo. Entre e detone os capangas. No centro, abra a porta de vidro decifrando o código do terminal.




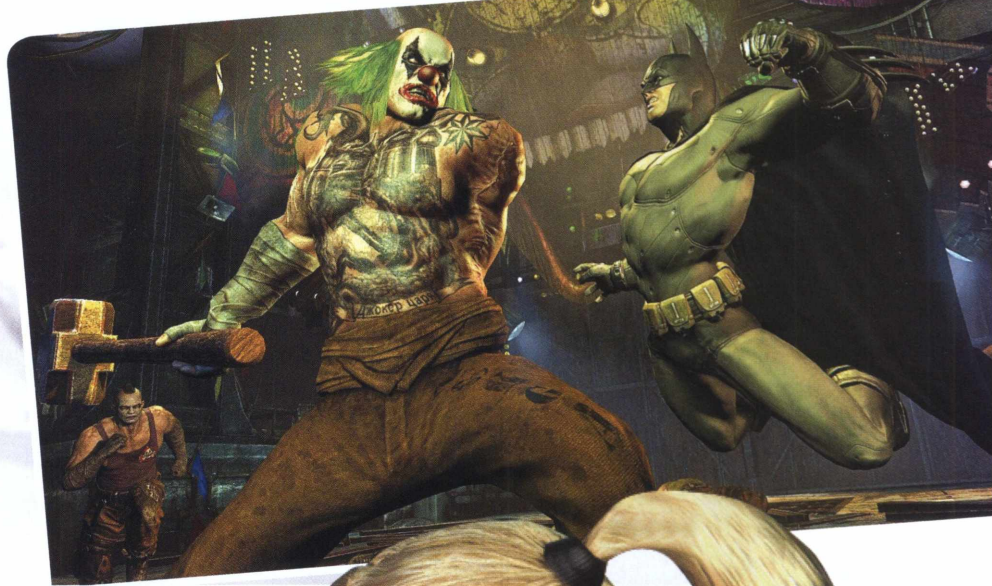
 **Missão: Pegar o antídoto das mãos do Coringa e impedir que ele se torne imortal!**



Siga a mira retangular e livre-se dos atiradores, antes de avançar rumo à área demarcada. Entre no cinema. Após a transformação, atire as bombas congelantes e, ao mesmo tempo, esquive-se dos ataques da criatura. Assim que a energia se esgotar, pule e pegue a espada que está encravada nas costas do monstro. Repita a mesma tática de ataque e defesa, mais uma vez.



Na segunda parte da batalha, use a espada para detonar as criaturas e continue atirando bombas congelantes, toda vez que a criatura começar a tomar forma. Ao fim do combate, assista o desfecho da história e, se quiser, explore Arkham City e todas as suas missões secundárias! 



Comandos Básicos:

- Analógico Esquerdo - Movimentação / Câmera
- ■ - Chutar após aterrissar / Ataque para derrubar / Soco para nocautear
- ▲ - Contra-ataque / Ataque silencioso
- ✕ - Pular/Sobrevoar
- ● - Cair/Descer
- R1 - Usar gancho
- R2 - Abaixar
- R3 - Selecionar equipamento do cinto de utilidades
- L2 - Mirar
- L1 - Ativar modo detetive





DETONADO



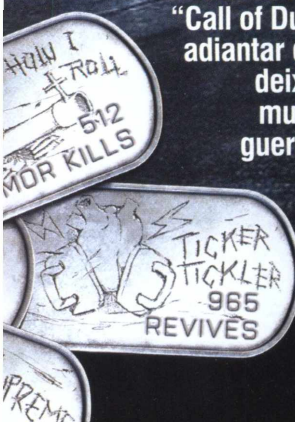
BATTLEFIELD 3

No ardor da batalha!!

O mais novo lançamento da DICE "Battlefield 3" veio com tudo para brigar de frente com a franquia "Call of Duty". Podemos adiantar que Battlefield deixou no chinelo muitos games de guerra já lançados até hoje.

A história inicia-se em Paris, capital da França e sobre as ruas e túneis do metrô, o personagem principal caminha em busca de vitória. De início, você terá que escolher sua classe, como Assault (o típico fuzileiro para os combates de perto), um atirador de elite especializado em rifles de longa distância ou médico e engenheiro, classes de suportes essenciais para garantir a eficiência da equipe. Battlefield 3 tem 3 modos de jogo multiplayer como o já conhecido Conquest, Rush e o Team Deathmatch.

Com gráficos de tirar o fôlego e um realismo de impressionar qualquer um, o jogo vem conquistando fãs no mundo inteiro. Além do game ser cheio de ação e surpresas, você poderá destruir quase tudo, com seu armamento pesado com metralhadoras, pistolas, bazucas e outros brinquedinhos. A movimentação dos personagens também é extremamente rica nos detalhes, dando a impressão de estar comandando um ser humano real. Não deixe de conferir esta grande inovação dos games do gênero FPS.



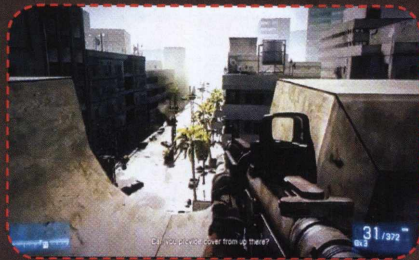
Parte 1 - Semper Fidelis



Siga em frente e pule em cima do trem. Entre dentro dele, colete a arma e vá seguindo eliminando todos os inimigos que aparecer. Ao final, saia, se pendure do lado de fora do vagão e se mova até a janela. Esquive-se do tiro, escale o vagão e, quando estiver no teto do trem, fique agachado atirando nos inimigos até o teto do vagão da frente explodir. Passe pelo rombo no teto causado pela explosão, siga em frente, eliminando mais inimigos e, ao final, passe pela porta e veja a animação.



Parte 2 - Operation Swordbreaker



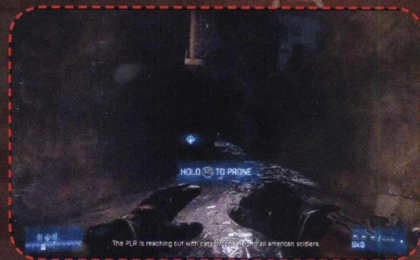
Siga sua frota até que um de seus amigos seja baleado. Quando isso acontecer, corra, pegue seu amigo baleado e arraste-o para um lugar seguro. Depois, parta para cima dos inimigos destruindo a todos. Siga seus amigos, entre no prédio e suba por vários lances de escadas até sair no telhado. Siga em frente rastejando, colete a bazuca e, quando seu companheiro der o sinal, levante-se e dispare contra o prédio um tiro certo de bazuca. Agora, equipe-se com a sua arma sniper e, de cima do telhado, vá eliminando os inimigos. Feito isso, desça, saia do prédio, siga seus amigos pelas ruas e, ao final, entre em uma espécie de galpão que estará em ruínas. Atravesse-o eliminando os inimigos e arrombe a porta com um chute.

Siga em frente, espere seus amigos conversarem, volte e entre no prédio que estará localizado atrás de você. Desça as escadas, entre nas tubulações, vá se rastejando e, mais a frente, vire à esquerda e à direita. Desça pelo buraco, vá até a mesa, pegue a caixa e prepare-se para uma briga corpo a corpo com um inimigo que surgirá do nada. Após destruí-lo, volte e saia do prédio. Siga seus amigos, suba na ponte, colete a metralhadora e devaste todos os inimigos que aparecer na sua

frente. Volte, desça a ponte, suba no carro com uma metralhadora acoplada na traseira, apodere-se dela e destrua tudo e a todos até a animação.



Parte 3 - Uprising



Siga o ponto azul a sua frente. Rasteje pelas ruínas e passe pela porta para entrar ao galpão. Siga em frente, elimine os inimigos, saia do galpão e, pelas ruas, continue eliminando mais uma penca de inimigos até chegar a um ônibus quebrado. Entre nele, atravesse para o outro lado, siga em frente e elimine os soldados inimigos que aparecerão para tentar te impedir. Feito isso, passe pelo portão de ferro e elimine mais inimigos. Siga, de um chute na porta para arrombá-la, passe por ela e encontre seu amigo. Depois, suba na traseira do carro, pegue a metralhadora acoplada nele e saia destruindo tudo que se mexer na sua frente. Após isso, saia correndo feito um louco e entre no helicóptero a sua frente. Veja a animação.



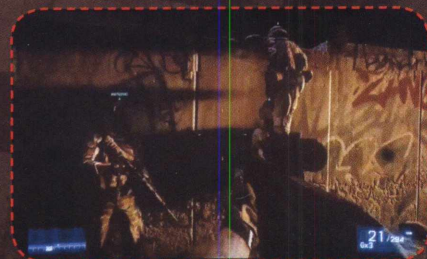
Parte 4 - Go Hunting



Siga seu amigo, entre no avião, feche a cabine e decole. A frente, suba o máximo que puder, para ser mais preciso. Vá até as nuvens e prepare-se, pois aeronaves inimigas aparecerão para tentar te derrubar. Fique atento, mire com bastante precisão disparando mísseis e rajadas de metralhadoras contra seus inimigos até destruí-los por completo. Feito isso, lance os mísseis e destrua os inimigos e as bases militares sinalizadas no seu radar. Com a visão noturna, pouse o seu avião na base e veja a animação.

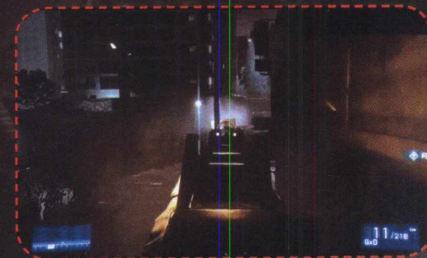


Parte 5 - Operation Guillotine



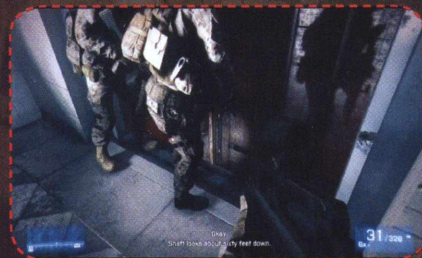
Siga seus companheiros descendo morro abaixo e, no local indicado, arme o lança mísseis. Agora pegue sua metralhadora, escale o muro e siga em frente eliminando os inimigos que estarão no centro da avenida. Siga o ponto azul, suba as escadas e entre no pequeno prédio. Vá pelos corredores adentro eliminando os inimigos. Depois saia do prédio. Siga seus amigos, entre no jipe e ele te conduzirá para outra área.

Saia do jipe e siga seu amigo sinalizado por um ponto azul. Saia do outro lado da cidade e ande pelas ruas em ruínas, eliminando os inimigos até a animação. Dentro do prédio, siga seus amigos pelos corredores até achar a saída. Do lado de fora, continue seguindo em frente, colete a bazuca e destrua o tanque de guerra. Siga com seu comparsa eliminando os inimigos, atravessando telhados e escalando muros até chegar a uma escada de mão acoplada na parede. Ajude seu amigo alcançar a escada dando um impulso com as mãos e, na sequência, suba por ela.



Quando você chegar ao topo do prédio, perto de uma espécie de varanda, pendure-se no muro a frente e escale-o para entrar no prédio. Você estará dentro de um banheiro em ruínas. Elimine o inimigo, saia do banheiro e vá em frente pelos corredores eliminando inúmeros inimigos armados até os dentes. Feito isso, siga para o salão principal, desça as escadas e aguarde seu comandante terminar de falar para entrar na porta.

Desça pelo buraco do elevador pendurando-se pelos cabos de aço. Quando chegar a terra firme, elimine vários inimigos que irão aparecer. Feito isso, siga em frente, invada a sala de controles, espere seus amigos abrirem a grande porta de aço e passe por ela. Siga pelo escritório e, ao final, ajude seus companheiros a abrirem uma caixa verde. Siga seus amigos e veja a animação.



Parte 6 - Mission Comrades



Agora entre na cabine, corte o cabo de força e saia. Vá pelo estacionamento e elimine uma grande quantidade de inimigos. Siga seu companheiro, suba as escadas e vá pelos corredores escuros. Arrombe a porta com um chute e elimine todos os inimigos que estarão dentro do depósito.



Suba por mais lances de escadas e elimine o inimigo, arremessando-o para baixo. Siga em frente pelos corredores infestados de gás, e elimine os inimigos que estarão dentro dos escritórios. Suba por vários lances de escadas, espere seu amigo abrir a porta e, na sequência, passe por ela. Elimine os inimigos e arrombe a porta com um chute. Elimine todos os inimigos na grande sala e depois siga seus amigos até a saída principal do prédio. Ande pelas ruas eliminando os inimigos, até chegar à estação de trem. Capture o soldado indicado por um sinal azul e veja a animação.





Parte 7 - Mission Thunder Run



Siga com seu tanque de guerra, eliminando os tanques inimigos pelo deserto adentro. Feito isso, acione o radar pelo satélite e destrua os pontos chave da operação. Continue seguindo em frente com seu tanque, acione a visão noturna e descarregue sua munição nos inimigos. Feito isso, desative agora a visão noturna e continue em frente. Elimine todos os tanques que estiverem sendo sinalizados por um ponto laranja. Saia e siga seus amigos, eliminando os inimigos. Mais adiante, colete o rádio na traseira do trator. Volte e siga seu amigo com um ponto azul na cabeça. Suba no tanque de guerra e apodere-se da metralhadora. Siga em frente com o tanque eliminando todos inimigos até a animação.



Parte 8 - Mission Fear No Evil



Operando o canhão do tanque, siga em frente pela cidade, eliminando os inimigos. Quando o tanque parar, assuma a metralhadora e detone com mais uma leva de inimigos até a animação.



Parte 9 - Mission Night Shift



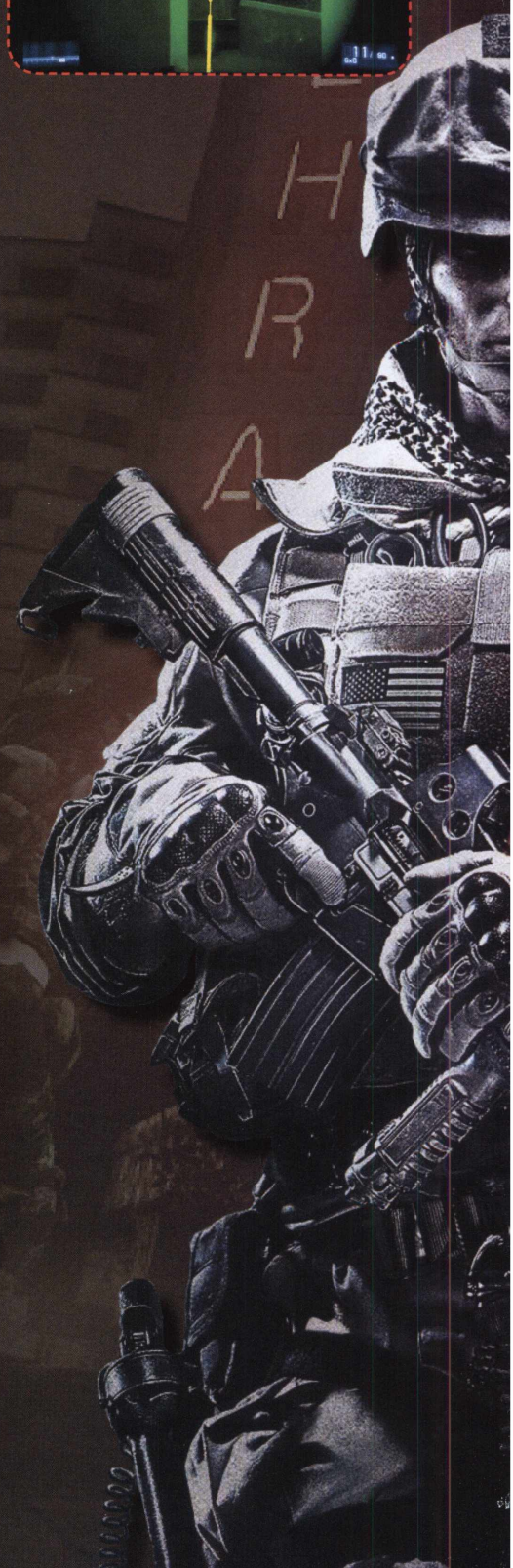
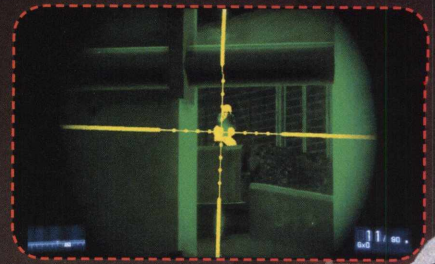
Nesta missão você terá que abrir caminho para sua frota, eliminando de cima dos prédios, os inimigos. Você já iniciará a missão em cima de um prédio, então, pegue sua arma sniper e destrua todos os pontos de luz que estarão localizados nos postes da rua. Elimine o inimigo e desça o prédio fazendo rapel. Siga seu amigo pela zona de guerra e, com cuidado, vá penetrando ruas a frente eliminando seus inimigos na surdina.



Siga em frente, suba na escada de mão acoplada na parede e, do telhado, elimine os inimigos. Entre no prédio, elimine os inimigos e saia rapidamente. Agora vá para dentro de uma espécie de cratera no meio da rua. Siga em frente pelos escombros até sair na tubulação de esgoto. Suba as escadas e saia pelo buraco redondo que dá acesso à rua. Siga em frente pelas ruas em ruínas eliminando os inimigos que aparecerão de todas as partes. Entre no prédio, suba as escadas e, logo, você sairá na sala onde ocorreu a excussão de um soldado aliado, mostrado há pouco na animação.



Elimine os inimigos, saia do prédio e siga seu companheiro. Suba pelas escadas de mão fixadas na parede e entre no prédio em ruínas. Ande pelos escombros até chegar a uma sacada. Agora, para liberar passagem para sua frota, elimine os sentinelas que estarão fazendo ronda nas ruas. Feito isso, saia correndo atrás do seu amigo e destrua a tiros, o carro que irá aparecer. Depois, entre no prédio, desça as escadas e saia. Siga pelas ruas e entre em um outro prédio.



Espalhe pelo local, várias bombas e depois saia detonando-as. Siga em frente pelos destroços eliminando mais inimigos. Colete os itens perto da máquina de escrever, siga seu comparsa e, com sua arma sniper, mate uma "leva" de inimigos sedentos pelo seu sangue. Saia do prédio elimine os inimigos e siga pelas ruas. Ao final, entre no helicóptero de resgate e veja a animação.



Parte 10 - A Rock And A Hard Place



Salte do jipe, elimine os inimigos e siga seus amigos pela trilha no meio do matagal. No final, invada o QG inimigo e destrua tudo e a todos. Feito isso, converse com seus amigos no checkpoint. Siga-os e prepare-se para um confronto. Pegue sua bazuca, arme-se e destrua os tanques de guerra.



Agora, em frente a sua frota conquiste territórios e elimine vários inimigos. Continue seguindo em frente. Destrua mais alguns tanques e prepare-se, pois um avião da frota inimiga começará a bombardeá-los. Siga seus companheiros que estarão atravessando a ponte. Esconda-se dos ataques aéreos e, mais adiante, perto de um carro em chamas, colete uma estupenda bazuca. Acione-a, mire com precisão no avião de caça e sem excitar, destrua-o sem dó. Volte, siga até o ponto azul sinalizado no seu campo de visão e veja a animação.



Parte 11 - Mission Kaffarov



Siga seu companheiro pela mata eliminando os inimigos até a estradinha. Entre no carro preto que ele te conduzirá ao local da missão. Chegando a garagem, desça do carro e siga em frente. Acione o painel na parede para que uma porta se abra. Passe por ela e siga pela rua eliminando todos os inimigos que se atreverem a cruzar o seu caminho.



Com sua frota, invada arrombando a porta com um chute, a mansão do chefe da facção inimiga. Siga em frente pelos dormitórios e, com seu rifle de precisão, saia eliminando tudo que se mexer na sua frente. Feito isso, siga seus amigos e passe pela passagem secreta que dá acesso ao subterrâneo da mansão.



Desça as escadas, siga pelos corredores eliminando os inimigos, até achar a saída principal. Agora, saia correndo e pendure-se no helicóptero. Suba nele e trave uma luta corpo a corpo com um engravatado metido a besta, até

a animação. Agora siga e entre novamente na mansão que estará toda destruída. Vá até a piscina e veja mais uma animação.

Parte 12 - The Great Destroyer



Solte-se, saia da sala e siga pelo corredor. Agora quebre o vidro e atire-se na plataforma inferior. Levante-se, siga pela ponte e, quando o trem passar, pule em cima dele. Vá rastejando até o vagão à frente, pule com os pés e quebre o vidro da porta. Invada o vagão e elimine todos os inimigos ali presentes.



Feito isso, siga pelos corredores do trem e vá eliminando pelo caminho mais uma enorme quantidade de inimigos armados até os dentes. Saia do vagão, suba no teto do trem e siga rastejando até o próximo vagão, que estará com um rombo enorme no seu teto.

Com cautela, elimine os inimigos e entre no vagão pelo enorme buraco em seu teto. Siga até que uma explosão aconteça. Elimine o inimigo, saia do trem e vá para o túnel. Quando chegar ao esgoto suba pela escada de mão fixada na parede. Agora, elimine mais inimigos e suba por mais uma escada de mão. Você sairá no meio de uma avenida, entre no carro e veja a animação.



Ending



Após a animação prepare-se, pois você será atacado por um inimigo perigoso. Para derrotá-lo será simples, basta seguir as instruções dos botões que aparecerão na tela e pronto. Agora é só assistir bem tranquilamente à animação final.



Comandos Básicos:

- Direcional convencional - Controla o personagem
- X - Comando para luta e pegar coisas
- R - Recarregar a arma
- C - Ejetar
- T - Troca de arma
- L2 - Acelerador (para baixo)
- L1 - Tiros
- R2 - Acelerador (para cima)
- R1 - Aciona qualquer aparelho



Truques & Dicas

Itens desbloqueáveis no modo Co-op.

Consiga o determinado número de pontos para desbloquear o respectivo item no modo.

Multiplayer

63,000 pontos: MP412 REX Pistol
126,000 pontos: KH2002 Assault Rifle
189,000 pontos: MP7 PDW
252,000 pontos: M39 EMR
315,000 pontos: 93R Pistol
378,000 pontos: SG553 Carbine
441,000 pontos: G3A3

Kits desbloqueáveis no modo Multiplayer

Consiga o determinado número de pontos para desbloquear o respectivo kit de armas.

Kit de assalto

4,000 pontos: Desfibrillator
11,000 pontos: M320
22,000 pontos: M416
38,000 pontos: M26 MASS
60,000 pontos: AEK-971
89,000 pontos: M16A3
124,000 pontos: F2000
166,000 pontos: AN-94
220,000 pontos: M16A4 (RU) and AK-74M (US)

Kit de suporte

4,000 pontos: C4 Explosivos
11,000 pontos: M249
23,000 pontos: M18 Claymore Mine
40,000 pontos: M224 Mortar
60,000 pontos: PKP Pecheneg
90,000 pontos: M240B
130,000 pontos: M60E4
170,000 pontos: M2 IAR (RU) and RPK-74M (US)

Kit de engenheiro

3,000 pontos: FIM-92 Stinger (US)
3,000 pontos: SA-18 IGLA (RU)
7,000 pontos: M15 AT Mine
14,000 pontos: SCAR-H
25,000 pontos: EOD Bot
40,000 pontos: M4
58,000 pontos: A-91
82,000 pontos: FGM-148 Javelin
110,000 pontos: G36C
145,000 pontos: M4A1 (RU) and AKS-74u (US)

Kit Recon

5,000 pontos: T-UGS
13,000 pontos: SV98
26,000 pontos: SOFLAM
45,000 pontos: MAV

71,000 pontos: SKS
104,000 pontos: M40A5
146,000 pontos: M98B
195,000 pontos: MK11 MOD 0 (RU) and SVD (US)

Itens desbloqueáveis com veículos

Consiga o determinado número de pontos com o respectivo veículo para conseguir o item ou arma.

IFV

800 pontos: IR Smoke
2,300 pontos: ATGM Launcher
4,700 pontos: Belt Speed
8,300 pontos: Coaxial LMG
13,100 pontos: Thermal Optics
19,200 pontos: Proximity Scan
26,900 pontos: Zoom Optics
36,000 pontos: Maintenance
47,000 pontos: APFSDS-T Shell
60,000 pontos: Thermal Camo
74,000 pontos: Guided Missile
90,000 pontos: Reactive Armor

MBT

800 pontos: IR Smoke
2,100 pontos: Coaxial LMG
4,400 pontos: Autoloader
7,600 pontos: Zoom Optics
12,000 pontos: Maintenance
17,700 pontos: Coaxial HMG
24,700 pontos: Proximity Scan
33,200 pontos: Guided Shell
43,200 pontos: Thermal Optics
54,800 pontos: Thermal Camo
68,100 pontos: Canister Shell
83,200 pontos: Reactive Armor
100,000 pontos: CITV Station

Scout Helicopter

400 pontos: IR Flares
1,200 pontos: Heat Seekers
2,500 pontos: Stealth
4,400 pontos: Autoloader
7,000 pontos: Proximity Scan
10,000 pontos: Air Radar
14,000 pontos: Extinguisher
19,000 pontos: Maintenance
25,000 pontos: Guided Missile
32,000 pontos: Below Radar
40,000 pontos: Laser Painter
48,000 pontos: ECM Jammer

Mobile AA

400 pontos: IR Smoke
1,200 pontos: Anti-Air Missile

2,500 pontos: Belt Speed
4,400 pontos: Zoom Optics
7,000 pontos: Proximity Scan
10,000 pontos: Thermal Optics
14,000 pontos: Air Radar
19,000 pontos: Maintenance
25,000 pontos: Thermal Camo
32,000 pontos: Reactive Armor

Attack Helicopter

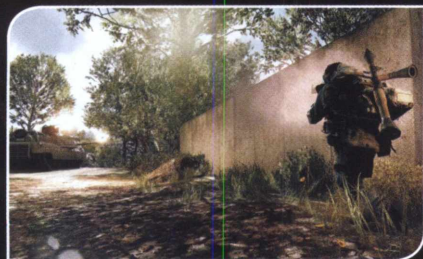
300 pontos: IR Flares
800 pontos: Heat Seekers
1,600 pontos: Stealth
2,800 pontos: Autoloader
4,400 pontos: Zoom Optics
6,500 pontos: Proximity Scan
9,000 pontos: Air Radar
12,000 pontos: Guided Missile
16,000 pontos: Extinguisher
20,000 pontos: Maintenance
25,000 pontos: Thermal Optics
30,500 pontos: Laser Painter
37,000 pontos: Below Radar
44,000 pontos: ECM Jammer
51,000 pontos: Guided Rocket
60,000 pontos: TV Missile

Jet

300 pontos: IR Flares
700 pontos: Heat Seekers
1,500 pontos: Stealth
2,700 pontos: Belt Speed
4,200 pontos: Proximity Scan
6,200 pontos: Rocket Pods
8,600 pontos: Air Radar
11,600 pontos: Extinguisher
15,000 pontos: Below Radar
19,000 pontos: Maintenance
24,000 pontos: Guided Missile
29,000 pontos: Beam Scanning
35,000 pontos: ECM Jammer

Consiga o achievement "What The Hell *Are* You?"

Durante a emboscada na floresta na missão "Rock And A Hard Place", combata algum inimigo corpo-a-corpo para agarrar a sua Dog Tag e conseguir esse achievement. Se você cometer algum erro, recarregue o checkpoint.



UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION

Pronto para uma aventura de verdade?!

A terceira aventura da série Uncharted leva Drake em busca da cidade perdida de Iram, no deserto de Rub' al Khali. Nos rastros de Sir Francis Drake, Nathan inicia uma verdadeira jornada por diversos países em busca de pistas e artefatos que o levarão à localização de Iram. Nesse detonado, demos atenção exclusiva e especial ao passo que você deve dar para concluir o objetivo central do game. Existem tesouros

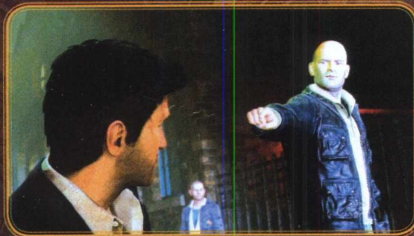
escondidos em todos os capítulos, mas eles fazem parte de um objetivo secundário do jogo.

Tomamos cuidado também em revelar a menor quantidade possível de spoilers sobre a história, isso porque Uncharted 3 é um game incrível e não deve ser desvendado, sem que o jogador tenha a experiência real de jogá-lo.

CAPÍTULO 1 **Another Round**



Drake está em Londres com Victor, nesse começo, apenas acompanhe a cena deles entrando no pub e negociando uma relíquia (um anel). O comprador oferece dinheiro falso em troca da antiguidade e Drake é obrigado a lidar com os capangas hooligans do negociador. Apenas siga as instruções para o combate corporal até lidar com todos os capangas do pub.



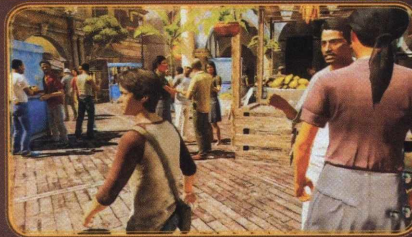
Um grandalhão hooligan irá lutar com você no banheiro do pub, após enfiar a cara dele na privada, siga Victor e outra cena ocorrerá. Vocês dois apanharão mais um pouco, o anel será roubado e de quebra levarão um tiro.

CAPÍTULO 2 **Greatness from Small Beginnings**

O game volta 20 anos na história e mostra o jovem Drake na Colômbia. Entre no museu e suba as escadas, uma cena mostrará como Drake e Victor conseguiram o anel do primeiro capítulo.



Assim que o guarda o expulsar do museu, siga Victor pelas ruas da cidade, se protegendo atrás dos carrinhos e vigas para não ser encontrado. Há alguns tesouros aqui. Eventualmente, Victor entrará em uma casa e você terá de escalar o lugar pelo lado esquerdo, para chegar até onde ele está. Após a cena, siga pela varanda e pela placa de "24 horas". Daqui, você chegará ao que parece ser o teto de uma igreja, desça pelo letreiro do hotel e continue seguindo Victor pelas ruas.



Outra cena mostrará Drake roubando a carteira de Victor e, depois, o jovem ladrão sendo pego em flagrante. Por sorte, Drake já é um exímio ladrão, desde pequeno, e apesar de devolver a carteira para Victor ele fica com a chave que estava dentro dela. Na próxima cena, você estará no telhado pronto para pegar o anel no museu.



CAPÍTULO 3 **Second-Story Work**

O capítulo começa do lado de fora do Museu e você, provavelmente, já deve imaginar que sua missão aqui é entrar lá e roubá-lo, agora que tem a chave. Use a corda para chegar ao teto do museu. Aqui, suba em outro teto e pule para a parte onde há tetos de vidro triangulares. No lado oposto dessa área, há algumas lâmpadas que podem ser usadas para você saltar no telhado mais há frente.



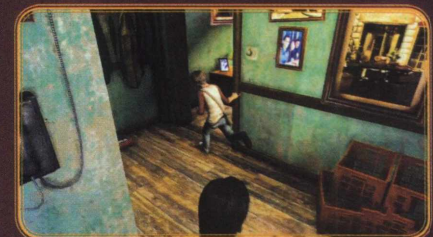
Contorne o telhado pelo lado esquerdo até a outra extremidade, há um cano amarelo que você pode usar para chegar à varanda abaixo. Assim que estiver na varanda, procure a porta para entrar no salão do museu.



Entre no salão, recolha o tesouro e haverá um corte de cena. Drake estará encurralado! Assim que voltar ao comando do menino, corra pelas escadas. A porta no topo estará fechada e você deve escalar até o buraco, em cima dela, para continuar fugindo.



A perseguição continua e o levará aos telhados. O caminho é bem linear e o importante aqui é perceber onde o jogo o quer levar. Em algum momento da perseguição, Victor passará para o seu lado, na cena final, isso ficará comprovado. Após a cena com Victor, você voltará ao tempo certo do game. Uma cena surpreendente encerra o capítulo.



CAPÍTULO 4 **Run to Ground**

De volta a Londres, siga pelo beco pulando as cercas indicadas e escalando quando não houver saída. Ao chegar a uma construção, empurre a máquina amarela para perto da cerca, de forma que você possa saltá-la.



Uma cena passará e, logo em seguida, você terá uma arma. Siga pela rua e escale o cano no lado direito do portão verde. Você terá que escalar a lateral do prédio até encontrar uma forma de entrar. Do lado de dentro, procure o caminho que desce até o portão verde para abri-lo. Com todos do lado de dentro, procure no chão as marcas de carro. Outra cena ocorrerá revelando uma entrada secreta. Após o término, apenas siga em frente. O túnel acabará em uma grade, na parede do lado direito, há uma porta trancada. Seu primeiro tiro no game será para estourar o cadeado e atravessá-la.



Siga pelo meio dos encanamentos até a porta onde você verá dois inimigos conversando. Eles vão notá-lo. A partir daqui, você pode baleá-los e se preparar para mais dois inimigos que virão em seguida. No fundo desse lugar, do lado esquerdo, há uma escada amarela que o levará ao caminho certo. Avance pelo túnel até uma câmera com água até o tornozelo. Aqui você terá acesso a uma espécie de caldeirão onde deverá descer escalando.



Acabe com mais dois inimigos e escale a parede até a escada para acioná-la. Com isso, seus amigos poderão segui-lo. No topo da escada, você terá de escalar novamente até uma alavanca. Espere Victor subir e, então, acione-a. Isso abrirá a passagem do túnel que os levará ao final do capítulo.



CAPÍTULO 5 **London Undergroud**

No começo desse capítulo, as coisas funcionarão automaticamente. Assim que assumir o controle de verdade, procure uma escada na esquerda. Escale os canos até o contrapeso do portão. Seus amigos irão passar pelo portão e você terá que continuar, por cima, pulando pelas vigas.



Use os lustres para atingir a parede do outro lado e desça pelas saliências até o chão novamente. Mate o inimigo, silenciosamente, e avance por entre os vagões. Do lado direito da estátua há um buraco na parede. Se aproxime e mate dois guardas que aparecerão. Siga pelo túnel e pelas escadas. Uma cena ocorrerá, depois apenas siga as instruções para matar mais dois inimigos sem ser notado. Outra cena e assim que voltar, escale o pilar à direita, até onde está a cabeça de veado dourada. Dois inimigos chegarão, mate-os de

cima mesmo e assim que estiver no controle novamente, siga pelo túnel de onde vem uma luz verde. Mate os inimigos no caminho e, assim que chegar a um salão amplo, procure proteção. Há mais alguns inimigos para lidar por aqui. Siga em frente matando os inimigos até uma escadaria à esquerda. Continue subindo por outra escada na parede e depois pelo túnel do metrô.



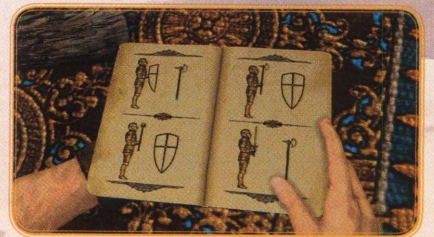
O caminho pela estação é bem simples, porém está infestado de inimigos. Há bastante proteção por aqui, portanto, você não deve ter problemas. Assim que chegar a uma grade, após a escadaria, estoure o cadeado com um tiro e pegue a van para terminar o capítulo.

CAPÍTULO 6 **The Chateau**

Avance pela floresta até visualizar o castelo que Drake procura. Pelo lado esquerdo, há algumas ruínas (próximo à estátua do homem tocando flauta). Vamos começar nossa escalada por aqui. Atravesse a caverna, depois o tronco que passa sobre o precipício e continue pela trilha à frente. Ao chegar ao castelo abandonado, a porta da frente estará trancada, isso significa que você terá de escalar para entrar. Há uma torre onde a parede está quebrada, por ali que entraremos. Assim que chegar ao piso dentro do castelo, atire no cadeado da janela, para que Victor possa entrar.



Levante um armário caído com a ajuda de Victor e escale-o para ter acesso a uma escada que o levará ao andar de cima. Use o lustre para chegar ao outro lado e a alavanca para erguer o outro lustre e ter acesso à parte do piso superior. Há uma viga de madeira bloqueando a porta no andar de baixo, empurre a viga daqui do piso superior e Victor abrirá a porta, na parte de baixo, para que vocês possam continuar.

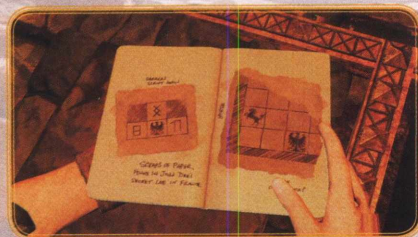


Passe por uma cozinha inundada e pelo salão da entrada principal do castelo. Na escada, você verá uma janela que dá acesso à parte de trás do lugar, atravessa-a e siga pela esquerda. Empurre as vigas de madeira que bloqueiam o caminho e continue em frente até uma biblioteca. Lá existem quatro estátuas em cada canto do local. Gire as estátuas do lado direito, de forma que fique uma de frente a outra. Gire apenas uma vez a estátua do lado esquerdo, próxima às prateleiras, para a direita e uma passagem irá se abrir.



Avance pela caverna e depois pelo rio subterrâneo até uma cachoeira. Aqui escale até a entrada do castelo. Ao chegar ao topo, note que há companhia indesejada no local. Mate o primeiro inimigo jogando-o para dentro do poço e pegue sua arma. Agora contorne a área pelo lado direito, sem ser notado. Ao chegar próximo à porta, o tiroteio será inevitável. Procure proteção e limpe a área.

Suba pela janela onde havia um inimigo atirando em você. Há uma caixa de granadas aqui, pegue algumas e aproveite para liquidar os inimigos na parte de baixo. Prepare-se para abrir fogo novamente. Victor está em apuros e você terá de ajudá-lo. Essa área está infestada de inimigos, avance com cuidado para não ficar encurralado. Com a área limpa, recolha munição no chão e avance pelas escadarias do castelo até um portão de ferro que Victor o ajudará a abrir. Desça as escadas onde teremos dois quebra-cabeças para resolver. No primeiro, você deve pisar nas pedras com os símbolos na ordem que elas aparecem no seu diário, é bem simples. Basta seguir a sequência e voltar ao primeiro símbolo sempre que errar. Resolvendo o primeiro enigma, você abrirá a passagem para o segundo, que é um pouco mais complicado.



Explore a área até Victor o ajudar a empurrar a tampa de um poço que o levará ao segundo quebra-cabeça. Há um diagrama central e você deve posicionar as três criaturas mitológicas no lugar certo do diagrama para abrir a cripta. Para a primeira criatura, basta olhar em seu diário para ver o local exato dela. Nas outras duas, ande pelo lugar e observe os símbolos que aparecem quando você pisa nas pedras em volta dela. Volte ao diagrama e posicione as criaturas no centro dos símbolos. Ao resolver o problema o capítulo terminará.

CAPÍTULO 7 **Stay in the Light**

Ao lidar com tumbas a probabilidade de você despertar a ira de uma orla de insetos é muito grande. Em *Uncharted* não poderia ser diferente. No começo desse capítulo, tudo que você deve fazer é correr e tentar, ao máximo, ficar próximo da luz que espanta as aranhas assassinas. Ajude Victor a escalar a parede próxima a uma coluna e siga-o. A câmera mostrará você fugindo de frente, basta acompanhar o cenário e desviar dos obstáculos até sair do castelo.



Do lado de fora, mas ainda no castelo, seu objetivo será arrumar uma forma de fuga. Caia para o andar inferior e procure uma passagem que leva a um grande lustre. Use-o para fazer o teto desmoronar do outro lado e dar passagem para Victor.



Ao reencontrar nossos inimigos, prepare-se para um pouco mais de tiroteio. Nada complicado por aqui, apenas não esqueça Victor para trás. Quando parecer não haver saída, espere os inimigos aparecerem e revelarem por onde você deve ir. Siga em frente correndo das chamas, pule, escale e faça o que for preciso. Após empurrar uma grande porta e entrar em um salão todo em chamas, fique atento aos inimigos do lado de baixo. Você deve matá-los daqui mesmo. A porta principal do castelo será fechada e teremos que achar outra saída para sobreviver ao incêndio. Siga Victor e depois suba pelas escadas. Eventualmente, o cenário irá desmoronar e você terá de agir rapidamente para escapar vivo.



Ao chegar a uma grande área em chamas, prepare-se para lidar com alguns inimigos. Assim que matar todos, uma parte do teto desmoronará

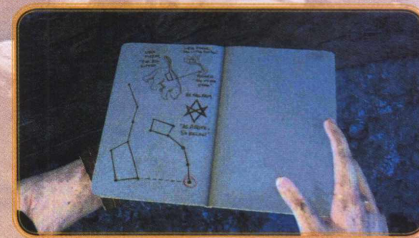
e formará uma rampa para que você chegue ao andar superior. Posteriormente, a uma escada o levará ao telhado do castelo. Não bastasse a mansão estar desmoronando, a grande torre do castelo também começa a cair, e em sua direção! Corra desviando dos buracos e saia do lugar antes que tudo venha ao chão.

CAPÍTULO 8 **The Citadel**

Outro castelo para escalar e mais inimigos para lidar. No começo, apenas siga em frente escalando, quando o caminho estiver bloqueado por algum portão. Você entrará no castelo e, logo de cara, caia matando em um inimigo. Prepare-se pra batalha. Assim que limpar a área abra o portão para Victor entrar.



Abaixe a ponte do outro lado e avance por uma escada no lado esquerdo dessa nova área. Estoure o cadeado e entre no túnel que o levará a um poço. Pule no balde e Victor o descerá através do poço. Escale o muro em direção ao túnel e mate três inimigos sem ser visto. Depois, procure o local onde Victor está e atire no cadeado para que ele possa acessar a área.



Vá em direção à parede onde há duas estátuas. Há uma entrada à esquerda, assim que passar por ela haverá um corte de cena. Após a primeira cena, suba as escadas e assista a outra cena. Use a mira de sniper aqui. Escolha um bom lugar e limpe a área do outro lado. Avance pelo lado direito até a área onde estavam os guardas. Há uma entrada e uma escadaria que o levará a um portão que pode ser erguido.

Continue subindo a torre, apenas tome cuidado com os inimigos. Em algum momento, um deles explodirá uma granada e você será lançado pelo lado de fora. Use as correntes e as saliências na pedra para subir de volta, desviando dos tiros. De volta ao lado de dentro, acabe com mais alguns inimigos e um grandalhão irá aparecer. Suba até o topo da torre para outra cena.

Após descobrir a entrada que estava procurando, corra dos mísseis até encontrar snipers mais à frente. Use a sniper para poder abater os inimigos com lança mísseis. Área limpa e seus amigos vão dar um passeio de tirolesa. Infelizmente você e Charlie terão de ir pulando. Ao chegar à área mais abaixo, prepare-se para mais tiroteio.



Seu objetivo aqui é limpar o lugar e chegar até a entrada.

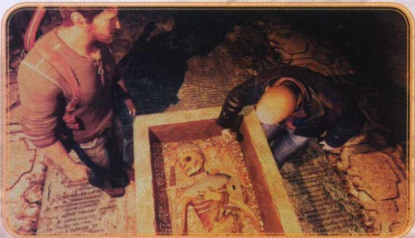


Uma breve decepção ao abrir o portão, mas era apenas mais uma pista. Mova o binóculo até o símbolo no chão e depois suba até os pilares com os desenhos. Ali que iremos procurar agora. Como você já deve ter percebido mais inimigos irão dificultar as coisas. Limpe a área e escale em direção aos pilares que vimos pelo binóculo. Ao chegar, acompanhe a cena e termine o capítulo.

CAPÍTULO 9 The Middle Way



Siga em frente até ser atacado por Charlie. Após a luta, prossiga até um grande salão com um globo no centro. Do outro lado, há uma escada que leva ao andar superior do salão. Acenda as tochas ao redor do salão e o globo será iluminado. Uma porta aberta na parte superior levará a outra câmara. Acenda a tocha e aranhas mortais surgirão por todos os lados (elas não atacarão enquanto você estiver na luz). Jogue a tocha nos outros pilares para acendê-los e faça o caminho pulando e escalando até eles.



Após acender o último pilar de fogo, espere Charlie chegar e gire a alavanca da comporta para liberar a água e encher o salão. Há outra comporta próxima ao globo, abra-a também. A água que invadiu a câmara suspendeu o globo de forma que agora ele pode ser girado. Vá até ele e posicione os três pontos de luz com os pontos marcados na esfera, isso revelará uma passagem na parte superior do salão.



Suba pela passagem e assista à cena. Derrube as pedras para revelar a saída do local. Do lado de fora já é dia e, após outra cena rápida, corra para a torre com seus companheiros. Outra cena e é hora da ação. Desça até o pátio, procure proteção e limpe a área. Passe pelo portão e veja mais inimigos vindo pela muralha, liquide-os. Escolte Charlie até o ônibus e o capítulo terminará.



CAPÍTULO 10 Historical Research

Reencontros à parte, o capítulo começa com uma volta pela cidade. Nada de especial aqui, apenas observe tudo ao redor e continue seguindo seus companheiros. Quando estiver sem saída, use uma escada à direita para subir para os telhados onde haverá uma cena rápida.



Ao retomar o controle, escale os prédios à frente e desça para as ruas. Siga pela porta para dentro do prédio e logo você será atacado. Após ser lançado na rua, terá de lutar com uma série de inimigos, no braço. Acabe com eles e siga seus amigos para o final dessa parte.



CAPÍTULO 11 As Above, So Below

Desça a escada e observe os pilares conforme o mapa. Há uma parede com uma inscrição, dê uma conferida nela e Drake irá usar seu anel para revelar um enigma. O próximo passo é encontrar o pilar que se encaixa perfeitamente com o desenho do mapa. Para isso, posicione Drake sobre os quadrados no chão e use o mapa tentando fazer o desenho encaixar com o pilar real. Ao encontrar o pilar certo seus amigos serão avisados. Ao acionar os botões um portão se abrirá, siga por ele.



Atravesse as salas e suba as escadas por outro portão que irá se abrir. Há diversas engrenagens espalhadas pelo chão, pegue-as e encaixe-as no muro a frente do mecanismo. Existe uma ordem certa para as engrenagens, da direita para a esquerda: cruz, quadro pontos, cruz, quatro pontos, cruz, quatro pontos. Uma das engrenagens está na parte superior e você terá de escalar um pilar à direita para poder ter acesso a ela. Assim que encaixar todas corretamente gire o mecanismo para revelar uma nova porta no salão anterior.

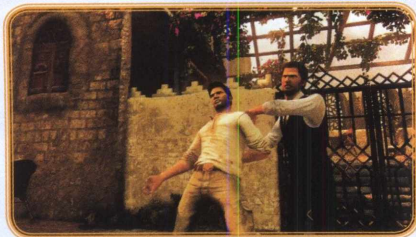


Siga em frente até um salão com diversos membros do corpo espetados em lanças, no centro há um cetro. Acenda-o e use-o para projetar a sombra certa que completa a figura na parede ao fundo (a sombra de um homem atacando outro). Outra porta na câmara principal será aberta e você deve seguir por ela.



Vá até onde está o globo, pegue uma tocha e acenda-o. Um mapa celestial aparecerá no teto

e as aranhas mortais voltarão a aparecer. Use a tocha para espantá-las e volte para a câmara central. A porta estará travada e você terá de esperar seus amigos abrirem o resto dela para você. Enquanto isso atire nas aranhas toda vez que elas se aproximarem demais, isso as espantará.

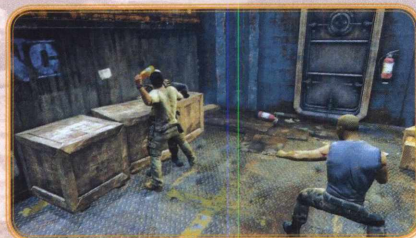


Após a cena, volte todo o caminho e prepare-se para um ataque. Limpe a área e use Victor como apoio para subir até a escada novamente e sair desse lugar. De volta às ruas, Drake será atingido e começará a vagar alucinado. Não há nada certo para fazer aqui, apenas siga em frente e assista à cena.

Ao retomar a consciência você estará nas mãos do inimigo. Assista a cena e assim que retomar o controle, corra atrás do fugitivo até um terraço onde você irá travar uma luta. Um capanga o acertará por trás e será o fim do capítulo.

CAPÍTULO 12 **Abducted**

Uma boa briga pra começar bem o capítulo. Depois de arrebentar com todo mundo, suba pela escada e pelos contêineres, até se pendurar em uma plataforma suspensa e ter acesso a uma porta aberta mais acima.



Avance por dentro do local. Quando sair, irá notar que está em um cemitério de navios. Pule na corda e siga até uma corrente gigante. Use-a para descer até a água e agora nade até o barco mais a frente onde há um inimigo de vigia. Mate-o e continue pelo navio. Você irá chegar à outra área, onde há armas e muitos inimigos. Procure uma boa proteção e limpe a área. Se a coisa começar a apertar, pule na água e mergulhe ate recuperar a energia.



Após limpar a área, escale o navio mais ao fundo, até uma arma fixa. Alguns inimigos surgirão do navio mais alto à frente, use a arma para liquidá-los. Escale o mastro, depois uma corda e uma escada amarela. Você chegará à outra área que estará infestada de inimigos. Mate todos e procure um cubo de aço na extremidade direita da área. Arreste-o para o mar e uma viga amarela o ajudará a alcançar a próxima parte a ser escalada.



Passe pelas vigas até acessar a parte oposta do navio, a câmera irá se afastar para mostrar o tamanho do monstro, você apenas segue em frente. Chegará um ponto onde há um vigia de costas, mate-o, pegue as armas e prepare-se para subir matando a galera que atira em você lá de cima.

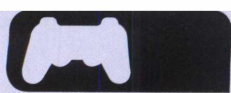


Depois de escalar o Everest em forma de navio e matar um exercito inteiro de inimigos, você estará no topo no monstro. Entre na sala de comando e use a corda como tirolesa, até os destroços mais a frente. Se você pensou que estava acabando, sinto lhe informar que tem mais combate por aqui, a boa notícia é que após matar todos e escalar um bom pedaço de volta aos destroços, o capítulo mudará.

CAPÍTULO 13 **Rough Seas**

Limpar a área no começo desse capítulo é relativamente fácil, assim que o fizer, procure uma alavanca que abaixa uma ponte no canto esquerdo da área. Ao subir pela ponte, você será lançado ao mar. Volte para a plataforma e mate mais alguns inimigos. Siga para o lado oposto ao que você estava e uma onda irá passar te jogando na água.





Assim que retomar o controle, corra e pule no navio com os inimigos logo à frente. Há armas aqui e mais combate. Logo, mais inimigos chegarão de outro barco para melhorar a festa. Mate-os também. Quando começarem a atirar no barco que você está, pule para o outro. Com o *lança mísseis*, destrua o barco que está atirando em você e termine mais uma parte.



CAPÍTULO 14 **Cruisin' for a Bruisin'**

Suba a bordo do navio e siga pela direita, as escadas e um rápido corte de cena. Pule no bote salva vidas da parte traseira e escale-o para acessar o andar superior da embarcação. Há uma escada à direita que o levará mais um andar pra cima, use-a. Faça o caminho por entre os containers e mate dois inimigos, silenciosamente. Infelizmente, você será notado e terá de lidar com o tiroteio.



Recolha a munição e entre pelo portão vermelho. Há mais munição espalhada na área da piscina, após se preparar, entre no salão principal do navio e prepare-se para uma verdadeira guerra. Serão umas quatro ondas de ataques, mas você conseguirá lidar com elas sem muitos problemas. Após acabar aqui, saia pela lateral esquerda e ande de volta para a parte de trás do navio. Há uma entrada a esquerda que o levará a alguns inimigos desavisados e, posteriormente, à sala de máquinas, nosso destino e o fim do capítulo.



CAPÍTULO 15 **Sink or Swim**

Você já começa o capítulo em meio a um tiroteio e com o navio afundando.



Mate os inimigos até o lugar se encher de água. Agora se concentre em fugir, para isso escale as caixas do lado direito até o corredor. Seja rápido nas partes que a câmera fica de frente e, eventualmente, você chegar a um ponto onde os corredores dos dois lados viraram um rio, há uma corda vermelha e o caminho é subir por outro corredor até o elevador.

O vidro do elevador irá estourar e você estará de volta ao salão principal do navio, assim que estiver saindo, o vidro estourará e você terá de correr para pular no mar e terminar esse trecho.



CAPÍTULO 16 **One Shot at This**



Levante o portão à esquerda e escale as caixas para chegar ao outro lado do galpão, onde há um carro. Empurre-o até a porta e escale-o para acessar uma janela à esquerda. Faça o caminho até o lado de fora e até o telhado do galpão. Caia por um dos vidros do telhado quebrados e mate dois guardas que andam por ali. Agora atire nos cadeados para abrir o portão e Elena irá passar. Hora de atirar! Proteja-se atrás dos containers e limpe a área. Empurre outro veículo em direção ao portão e mate mais três guardas. Escale a parede do lado esquerdo para acessar uma área cheia de vigias. Você pode lidar com eles calmamente, sem fazer escândalo, caso não consiga limpar a área da forma tradicional.



Escale até o telhado do galpão à frente e você poderá ver o avião que temos que pegar. Assim que retomar o comando após a cena, escale o prédio para acessar o telhado e poder chegar à pista de decolagem. Há muitos inimigos por aqui, mas não lhes dê tanta atenção. Atire naqueles que estiverem bloqueando seu caminho. Ao chegar à pista, Elena aparecerá com um jipe, pule no trem de pouso e estaremos abordo.



CAPÍTULO 17 **Stowaway**



Esse capítulo é extremamente curto e linear. Apenas siga pela tubulação e lute com os inimigos na rampa do avião. Assim que conseguir, acione um paracadista preso a uma caixa e prossiga matando os inimigos até o final.



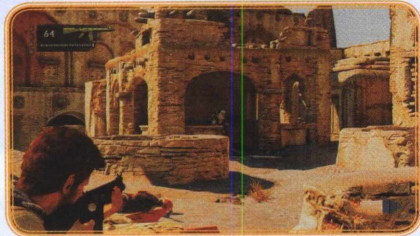
CAPÍTULO 18 **The Rub' al Khali**

Capítulo meramente ilustrativo, não há desafios aqui apenas acompanhe a história.



CAPÍTULO 19 **The Settlement**

Entre na cidade pelo lado direito. Há uma escada ali. Do lado de dentro, caia no poço à procura de água e depois escale as rochas para voltar à superfície. Avance pelos escombros e logo você dará de cara com inimigos.



Como você não tem arma espere que eles atirem uma granada e lance de volta contra eles. Isso o ajudará arranjar uma arma. Liquide com os outros e avance pela cidade matando os inimigos que aparecerem. Um desses inimigos, o fará cair em um buraco no meio da cidade, mate-o e atire nas vigas de madeira vermelhas, para revelar um caminho que pode ser usado para escalar de volta ao nível normal.

Mais combate nas ruas. Assim que chegar, há uma área com uma metralhadora fixa, atire nos pilares vermelhos para derrubá-la. Esse é um trecho bem complicado, portanto tome cuidado e permaneça atrás de alguma proteção. Limpe a área e com um lança mísseis, estoure o portão de madeira para chegar a uma escada que o levará ao próximo local.



Assim que descer nessa área, mais um tiroteio começará. Aqui, só segure as pontas até o corte de cena. No cavalo, atire nos inimigos e preste atenção quando o inimigo deixar cair o lança mísseis. Você tem que pegá-lo para explodir o portão e sair desse capítulo infernal.

CAPÍTULO 20 **Caravan**

Depois da voltinha de cavalo vocês chegarão à caravana. A ideia aqui é simples: suba no caminhão, limpe a área e volte para o cavalo, seguindo até o próximo caminhão. Você pode atirar do cavalo mesmo, mas ele é um pouco mais instável para mirar. Ao chegar ao primeiro carro, você reencontrará Victor e a primeira parte desse capítulo estará completa.

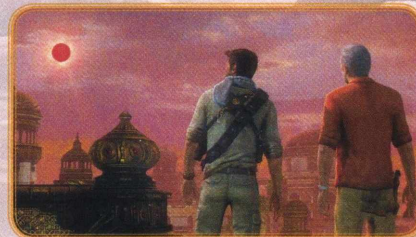


Atravesse a tempestade de areia matando os inimigos pelo caminho e você chegará a um grande portão. Entre e siga pela escadaria. Há um portão de ferro com duas estátuas aqui. Escale o lado direito e, enquanto Victor segura a alavanca acionada, você sobe nas plataformas e contorna o lugar pela parede de trás e lustres até o outro lado. Acione a alavanca do outro lado e o portão abrirá. A cidade secreta foi revelada e o capítulo acaba aqui.



CAPÍTULO 21 **The Atlantis of the Sands**

Desça as escadas pelo lado direito e entre na torre para assistir a uma cena. Assim que retomar o comando, tome cuidado com um novo inimigo que irá aparecer. Ele pode se tele transportar e dar um bom trabalho para derrotá-lo.



Siga até o elevador e quando a porta se abrir, comece uma perseguição como à verificada no capítulo 11. No meio da corrida, Drake começará a ter uma alucinação que mistura suas memórias recentes. Continue correndo e saltando, assim que Drake retomar a consciência siga em frente pelas ruas da cidade.



As alucinações deixam Drake tonto e há mais combate pelas ruas. Você chegará a uma piscina, com uma alavanca que deve ser acionada para encher a piscina de água.

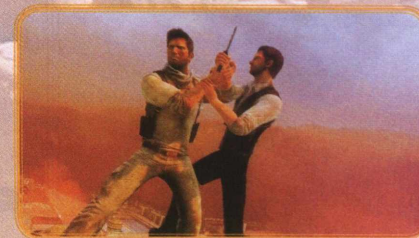
Gire as engrenagens dos dois lados da piscina e, depois, entre e puxe algo que está no centro da água. Mais uma alucinação e você voltará à piscina vazia. Siga até a sala da fonte e, depois, à direita pela escadaria. Essa é a entrada para o capítulo final.

CAPÍTULO 22 **The Dreamers of the Day**

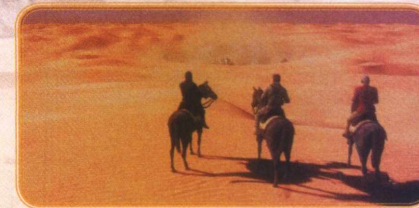
No primeiro momento haverá um grande combate. Atravesse as salas suspensas, derrotando os inimigos e siga para o local de onde os inimigos estavam vindos para uma cena. Siga Victor até a próxima sala, onde vocês acionarão um elevador.



Contorne a área até o portão do lado oposto e os dois terão de acionar uma alavanca para abri-lo. Do lado de dentro, prepare-se para o combate. Desça pela serpente e passe pelas engrenagens que levam a uma sala com três rostos na parede. Há uma escada que desce aqui. Siga pelo lado direito para mais combates. Com a área limpa, você verá uma escada que leva a uma caverna. Atravesse a caverna e abra outro portão com Victor, nessa nova área, atravesse a ponte com duas engrenagens e siga em frente para uma cena.



Após a cena, você estará nos momentos finais do game. O lugar todo está desmoronando e você tem que voltar antes de tudo desabar. Não é tão fácil assim. Primeiro atravesse a ponte com as engrenagens e acabe com os inimigos, depois siga para o elevador e suba ao nível superior. Mais inimigos em cima. Agora procure uma escada e o caminho que o levará para cima através dos mecanismos. Mate os inimigos e chegando à escadaria haverá outra cena. Na volta, corra e pule seguindo Victor pelo cenário que vai ao chão. Para a última batalha você enfrentará Talbot. Será uma luta simples, basta seguir os comandos **indicados e tomar cuidado** para não cair nas beiradas. Logo após vencê-lo, basta curtir o final desse game fantástico!





PS3

X360

PC

"Como qualquer outro shooter bélico ficar agachado ou deitado no chão é essencial"

+18
Sangue,
Violência Intensa
e Linguagem
Pesada

Poderio tecnológico!

Battlefield 3

O Oriente Médio nunca mais será o mesmo após a sua presença

Provavelmente um dos shooters mais aguardados dos últimos tempos está em nossas caledadas mãos. E com muito mérito, pode ser considerado um dos grandes lançamentos do ano, tanto por seu imaculado currículo da DICE, sobre jogos anteriores, como o espetacular jogo lançado agora. O modo história do jogo é ambientado na cidade iraniana de Teerã. Tão poderoso como sempre, nos colocamos na pele de um fuzileiro naval dos EUA para alterar o curso da guerra.

A terra hostil de Teerã

A cidade iraniana, graças aos jogos de videogame, volta a ser protagonista de um título, mas desta vez com um prisma um pouco diferente. Em Battlefield 3, na missão single player, somos o Sargento Blackburn de um esquadrão da Marinha e no meio da campanha assumimos o papel principal, acompanhado de um pequeno pelotão com a missão de "faxina" de um apartamento ocupado em uma hostil cidade do Oriente Médio.

O motor gráfico utilizado (Frostbite 2.0) mostrou ser uma ferramenta tremendamente poderosa demonstrando sua validade em diversos momentos do jogo, principalmente nas cenas de destruição.

No jogo, descobrimos que como qualquer outro shooter bélico que se preze ficar agachado ou deitado no chão é absolutamente essencial.

O uso das trincheiras nas maltratadas ruas iranianas acaba, muitas vezes, por ser a única salvação para enfrentar o fogo inimigo, além da interação com os diferentes elementos do cenário. Também contar com a ajuda do resto dos soldados liderados pela inteligência artificial para escalar paredes, abrir portas em uma batalha tática e uma longa lista de ações.

Ajuda militar!

O modo cooperativo tem como pano de fundo algumas missões e acontecimentos retirados do modo campanha, embora não seja exatamente ligado entre si. Diferente do modo multiplayer que usa a escala do cenário como pano de fundo, com recurso a diversos artefatos visuais e de tamanho épico, o modo cooperativo é algo mais pessoal, fechado e tático. Este formato torna tudo mais pessoal e uma conversa com nosso colega de missão é vital para o bom andamento da missão. Existem momentos mais calmos, como dentro dos prédios, com recursos a armas de curto alcance como as caçadeiras, mas também iremos entrar em confronto em ataques mais diretos e de maior número de inimigos. Com certeza, os jogos de guerra agora contam com um novo conceito com Battlefield 3.



O trabalho em equipe é o principal aliado para se dar bem no jogo



GERAL

9.0

SOM

9.5

JOGABILIDADE

9.0

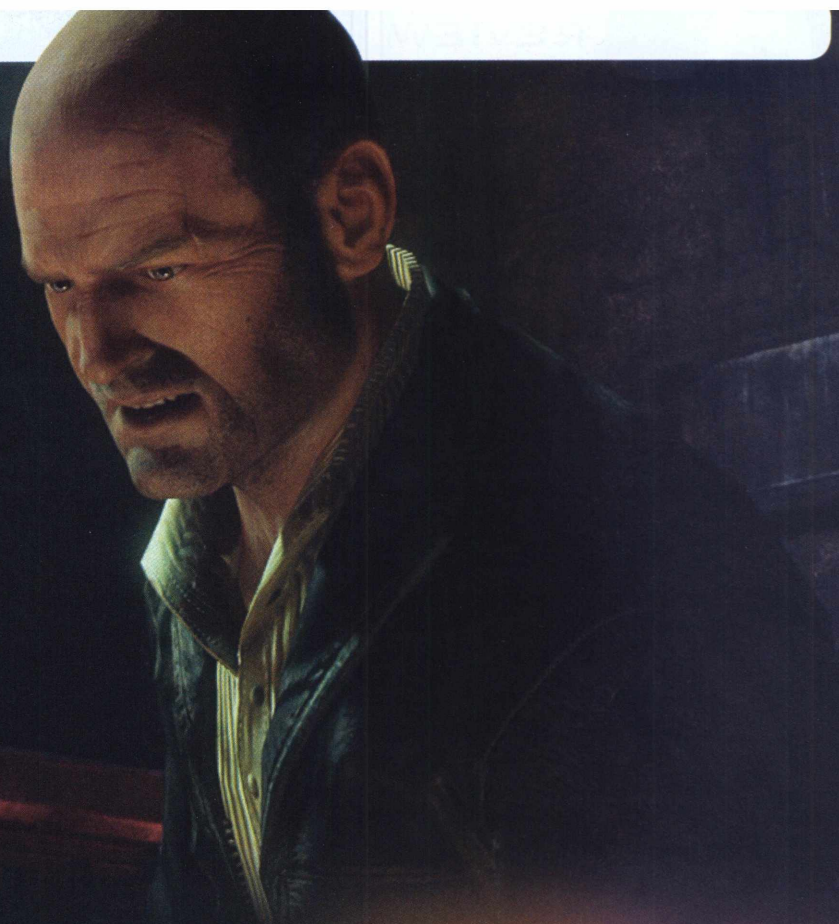
GRÁFICOS

9.0

Ficha Técnica • Fabricante: Digital Illusions CE (DICE)
• Distribuidor: Electronic Arts • Gênero: Shooter

PS3

+14
Sangue e
Violência



Espetáculo, ação e muito encanto!

Uncharted 3: Drake's Deception

Nathan Drake, um rico oásis no meio do deserto

É inevitável que os fãs de Uncharted, assim como os usuários do PS3 e até mesmo a Sony não viam a hora de Nathan Drake entrar em ação. E este momento finalmente chegou! Trata-se de um daqueles jogos onde não importa o que veio antes ou depois, mas sim o que virá agora. E o presente que vos falo é meramente insubstituível. Um arraso!

Nathan da Arábia

Assim como em Uncharted 3, podemos ver o Nathan Drake de sempre, um homem de ação e aventuras e que adora descobrir civilizações antigas. Nenhuma de mudanças nesse sentido, mas temos uma melhor visão sobre o relacionamento com os parceiros como Victor Sullivan (amigo e sócio de Nathan em toda sua vida). Também não podemos deixar de mencionar a bela presença de Elena Fisher, que também participa ativamente de alguma ou outra missão.

Para esta terceira edição o jogo contou com uma inspiração nos personagens e no modo instrumental de Lawrence da Arábia. E, para aqueles que não sabem, antes de diplomático este homem foi um arqueólogo obcecado em descobrir uma cidade que diz ter sido

destruída por Deus. Nos caminhos de Nathan vamos encontrar inimigos muito poderosos, liderados por Catherine Marlow, através de uma organização clandestina, hostil e obscura.

Movimentos do herói

Drake percorre as fases despachando literalmente os inimigos e mostrando os novos movimentos e animações que ganha na hora que liquida com um. Destaque para os movimentos mais furtivos que eliminam vários com um único golpe. Com o HUD escondido para não demonstrar, Uncharted nunca apresentou nos jogos qualquer tipo de barras de energia à vista, mas sempre esteve com armas enquanto se troca entre elas, depois atira a granada roubada do agressor. Tudo mergulhado em um brilhantismo cinematográfico raramente visto.

Drake' Deception provou, sem dúvida alguma, porque foi um dos jogos mais aguardados do ano. Uncharted 3 é um daqueles jogos que nos faz remeter que todos fossem como ele, mas não apenas por ser tão único e sim por nos conseguir cativar. Prepare-se para assistir o crescimento de uma das referências do gênero. ●

"Drake percorre as fases despachando literalmente os inimigos"

Doses de sucesso!

Drake vai mostrar que nem só de Indiana Jones vivem as suas inspirações, existe aqui um toque de James Bond que vai muito além do charme que conquista o público feminino. Entra em cena um adversário de larga envergadura. Na luta corpo a corpo Drake mostra que se defende bem mais que o oponente, mas tem fragilidades iguais a qualquer ser humano e que tem limites.



A simulação volumétrica de iluminação é impressionante

GERAL	10.0
SOM	10.0
JOGABILIDADE	10.0
GRÁFICOS	10.0

Ficha Técnica • Fabricante: Naughty Dog Software • Distribuidor: Sony Computer Entertainment • Gênero: Ação e Aventura em Terceira pessoa



PS3

X360

PC

Wii

+18Violência Intensa,
Sangue, Mutilação,
Referências a Dro-
gas e linguagem
Pesada**A incansável guerra!**

Call of Duty: Modern Warfare 3

Ação sem trégua, pirotecnia bélica e situações extremas

"Tudo parece elevado a um estado de absoluta guerra"



A série Call of Duty é esperada todos os anos e mesmo não referindo a Activision, já não consegue viver sem o seu destruidor de recordes, tanto de vendas como de faturação. Mas este ano a concorrência é pesada, pois Battlefield 3 da DICE está no front, prontinho para a guerra. A Federação Russa continua sua invasão aos Estados Unidos, agora expandindo sua ofensiva em direção ao velho continente. Algo que, segundo os responsáveis pelos jogos de videogame, oferecem algo com mais variedade (com a Inglaterra, França e Alemanha como protagonistas), e sempre dentro de um puro espetáculo.

A guerra definitiva

Em Modern Warfare 3 a escala para tudo é enorme. Tudo parece elevado a um estado de absoluta guerra. Já não estamos circunscritos a um único aspecto, a uma única ação onde podemos nos concentrar. A ação é de tal forma grande, barulhenta e viva que, por vezes, parece desejar que fiquemos num canto à espera que tudo passe.

Deixando o território americano, saltamos para Londres, em uma missão de infiltração noturna. Nesta missão, seremos Marcus Burns, um sargento das SAS e estaremos acompanhados por quatro soldados, além de experimentar diversas jogabilidades. Desde visão noturna até um avião, bem como dentro de uma pick-up nas linhas do metrô.

MW3 traz explosões, ação, sistema sonoro arrebatador e, acima de tudo, um motor de jogo renovado onde a destruição do ambiente é uma das grandes características.

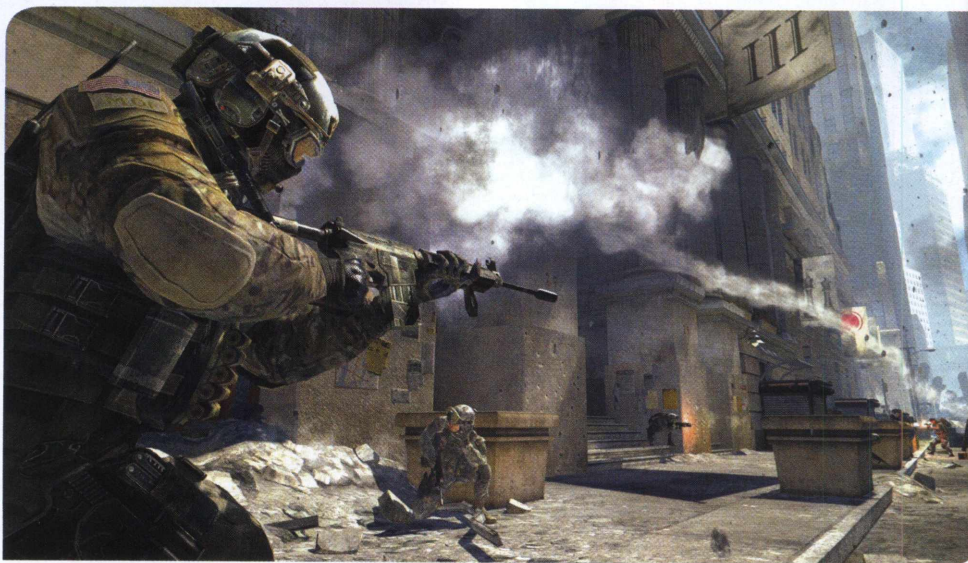


Grafismo espetacular

Contemplaremos ótimas melhorias visuais se comparadas com as duas versões anteriores. Paredes sofrem o impacto de balas, corrimãos caem aos pedaços, pilares de mármore vêm para baixo, carros estacionados são explodidos, postes são quebrados, edifícios estão semidestruídos, outros despencam em nosso caminho, enormes explosões, muitas figuras e veículos na tela sem afetar a fluidez da ação, personagens bem definidos, visualmente falando e muito mais. O som também terá um papel fundamental no ritmo do jogo, levando-nos a entrar no ambiente próprio de cada situação. É comum ouvir os soldados falando um com os outros dando um toque a mais como um filme de ação.

Destruição online!

Mas MW3 é muito mais que apenas o modo campanha. O modo online cooperativo é uma vertente que tem quase ou mais importância na série. Além disso, a Activision irá lançar o Call of Duty: Elite, um serviço social e de ligação com os jogos da série, com componentes para pagamentos de conteúdos.



O nível de destruição do jogo não é meramente simbólico

GERAL
9.0SOM
8.5JOGABILIDADE
9.0GRÁFICOS
9.0Ficha Técnica • Fabricante: Infinity Ward
• Distribuidor: Activision • Gênero: Tiro em primeira pessoa

PS3 X360



LIVRE

Apaixonado!

Sonic Generations

"O clássico e o moderno se unem nos causando uma sensação muito boa"

Sonic recorre a sua trajetória de 2 e 3 dimensões

A carreira de Sonic nos últimos anos tem sido bem mais irregular do que desejavam seus fãs, mas a Sega está disposta a não mais decepcioná-los com este lançamento. Trata-se do jogo que comemora o vigésimo aniversário do personagem, por isso o título Sonic Generations. Um jogo que reúne o melhor de sua história para dar um toque totalmente inesperado. Ter a oportunidade de visitar o lendário cenário Green Hill com gráficos de alta definição não foi suficiente para a Sega, que também nos permite desfrutar de um nível próprio de jogabilidade desde os últimos lançamentos da série.

Clássico e moderno

Uma viagem no tempo irá nos permitir voltar ao passado sem nunca deixar de lado tudo o que o ouriço azul já aprendeu e evoluiu ao longo dos vinte anos que se passaram. E isto é algo que reflete no jogo, como o simples fato de poder jogar com o Sonic mais gordinho (como os originais) ou fazê-lo com uma encarnação mais elegante e agressiva para os anos mais

atuais. A decisão para todos os tipos é bem trivial, mas além de reunir uma ou outra habilidade, existem certos movimentos que Sonic ainda não aprendeu, com isso teremos a oportunidade de completar os diferentes níveis de jogo com uma vista 2D, como os clássicos, ou através da jogabilidade 3D, com seções de duas dimensões, principalmente para quem lembra das fantásticas aventuras de Dreamcast.

O resultado que pode ser visto e jogado é altamente atraente, tanto para veteranos e novos jogadores. A Sega redesenhou cada fase para adaptar o game de corrida 2D e 3D para o frenético, trazendo novos desafios e rotas alternativas para que o jogador possa experimentar novas sensações. Um exemplo é o mítico cenário City Escape de Sonic Adventure 2 que foi mantido de forma muito fiel ao original mas com uma roupagem totalmente 3D, com a inclusão de novos caminhos, inimigos e áreas. ●

Amigos inseparáveis!

Durante a aventura também encontramos com clássicos personagens da série que vão nos ajudar a resolver os mistérios colocados pelo jogo, mas infelizmente nenhum deles é jogável.

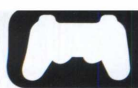
O clássico e o moderno se unem em Sonic Generations nos causando uma sensação muito boa. Ainda é cedo para saber se finalmente ele irá renascer para as novas gerações de jogos, a altura da história do personagem, mas acreditamos que possa se tornar uma boa base para que seja construída uma nova era para o mascote da Sega.



Sega comemora 20 anos ao lado do ouriço azul

GERAL	8.0
SOM	7.0
JOGABILIDADE	8.5
GRÁFICOS	8.5

Ficha Técnica • Fabricante: Sonic Team
• Distribuidor: Sega • Gênero: Plataforma



PS3

X360

PC

+14

Alcool, Sangue,
Uso de Tabaco e
Violência

Gotham City!

Batman: Arkham City

O espetacular regresso do Cavaleiro Negro

Batman: Arkham Asylum representou um marco para os videogames. Foi o primeiro jogo a provar que os jogos baseados em super-heróis podem atingir o patamar de excelência. Afinal, agora podemos ver pedidos para que a Rocksteady pegue outros jogos de super-heróis.

Em Batman: Arkham City, a Rocksteady voltou a elevar a franquia e exceder os limites do que se acreditava ser possível. Uma das primeiras preocupações foi criar algo maior, não só para oferecer uma evolução acentuada, mas para dar mais liberdade aos jogadores. Assim surgiu Arkham City, um local com a mesma função que Arkham Asylum, aprisionar todos os criminosos, psicopatas e malucos de Gotham City, mas muito maior.

Zona de perigo

Praticamente todos os vilões do universo Batman podem ser encontrados neste local. Em Arkham City encontramos novas caras como Hugo Strange, Duas Caras, Pinguim, Mr. Freeze e personagens que participaram do anterior, como Curinga, Arlequina e Bane.

"O Batman consegue correr e saltar pelos edifícios, subir torres enormes e desfrutar da paisagem"

Uma beldade a seu dispor!

Também temos a opção de jogarmos na pele de Catwoman. Durante partes específicas da história, trocaremos para esta personagem com a sensação tão soberba quanto jogar com Batman. Todo o carisma e sensualidade da Mulher Gato estão presentes, seja na forma como se movimenta ou na elegância como despacha os inimigos.

A Rocksteady soube lidar muito bem com todas estas "estrelas" incluídas no jogo.

Além desta história fenomenal, sentimo-nos na pele do Homem Morcego. A Rocksteady criou algo tão fiel e detalhado que o nível de imersão é enorme. O Batman consegue correr e saltar pelos edifícios, subir torres enormes e desfrutar da paisagem. A deslocação é fácil, sendo o gancho o acessório mais útil. A capa, que permite planar, também é importante na deslocação.

O combate continua fabuloso, com novas adições de animações e novos inimigos para derrotar.

Esplendor Técnico

Para lidar com novas ameaças, Batman tem novos ataques especiais ao seu dispor. É possível partir ou desmontar as armas dos inimigos tornando-a inutilizável ou atordoar todos que nos rodeiam, ao libertar morcegos da nossa capa. O modo detetive é outro elemento que volta de Arkham Asylum. Mesmo sendo algo útil é importante sair do modo detetive para apreciar toda a beleza visual de Arkham City. Um local sujo, perigoso e sombrio. A beleza se encontra na forma como tudo isso foi retratado, dando a sensação de estarmos dentro do universo Batman. ●

O esplendor técnico supera a grande maioria dos jogos atuais

GERAL

9.0

SOM

9.0

JOGABILIDADE

9.5

GRÁFICOS

9.0

Ficha Técnica • Fabricante: Rocksteady Studios
• Distribuidor: Warner Bros. Interactive • Género: Ação

PS3

X360

PC

Wii

PS2

PSP

"Será possível reviver os gloriosos jogos entre os Celtics e os Lakers?"

Magia e espetáculo!

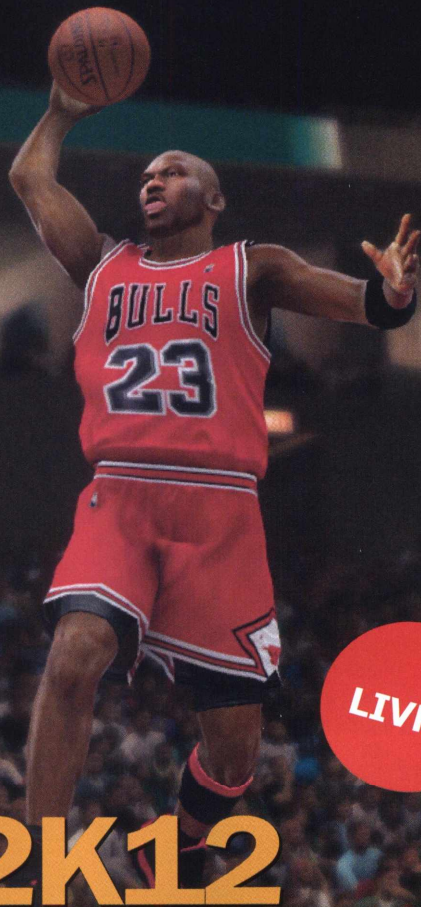
NBA 2K12

O melhor basquete da NBA e suas estrelas

Como já acontece há uma década, todos os anos a 2K Sports nos brinda com um novo jogo do melhor basquete virtual do momento, o NBA 2K12. Após a surpreendente e revolucionária edição do ano passado, com Michael Jordan como principal protagonista, muitos usuários se perguntavam como eles poderiam conseguir algo tão bom como no ano passado. A resposta foi clara e forte: aprofundar ainda mais no caminho, oferecendo mais opções, jogadores e possibilidades nesse sentido

NBA Greatest

Uma das principais novidades que encontramos no jogo chama-se NBA Greatest. Muitos fãs de basquete, principalmente os mais veteranos, podem até mesmo chorar ao ver essa modalidade em ação. Seguindo a "esteira" do que já foi visto em NBA 2K11 com a magnífica presença do melhor jogador de



LIVRE



todos os tempos, Michel Jordan, a 2K Sports quis outros grandes craques para este ano. Os desenvolvedores incluíram nada menos do que quinze clássicas estrelas da NBA. Podemos ver o excelente basquete de: Magic Johnson, Larry Bird, Hakeem Olajuwon, Kareem Abdul-Jabbar e muitos outros. Cada uma das feras do basquete oferece um desafio diferente. No jogo é possível reviver o glorioso encontro entre os Celtics e os Lakers na era dos "showtime", para citar um dos muitos exemplos possíveis. Se jogarmos com Jerry West, nos anos 60, tudo será em preto e branco. Além disso, as regras também são adaptadas ao momento vivido no ano em questão. ●



Enterradas levam o público ao delírio



NBA Greatest nos permite disputar partidas clássicas entre lendas do esporte

Muito para descobrir

Em relação às modalidades do jogo ele conta com muitas surpresas. Uma delas é o novo rosto do meu Jogador, muito mais completo, conciso e atraente. Será possível criar a partir do zero usando um dos editores mais completos e surpreendentes que você já viu. Entre as modalidades existentes, merecem destaque os play-offs, jogos de exibição, várias opções online e outras.

Os resultados da parte gráfica, de uma forma geral, podem ser considerados excelentes. Foram introduzidas ligeiras melhorias na modelagem de cada um dos jogadores, especialmente nos mais conhecidos. Desta forma, cada ruga, mancha, cicatriz ou qualquer outro detalhe foi fielmente refletido nos rostos dos atletas. Outra inovação diz respeito ao sistema de controle e comportamento dos jogadores no chão. Além disso, a inteligência artificial e a atitude dos jogadores são mais realistas do que nunca. Um dos mais fortes candidatos a se tornar o jogo de esportes do ano.

GERAL

9.0

SOM

9.5

JOGABILIDADE

9.0

GRÁFICOS

8.5

Ficha Técnica • Fabricante: Visual Concepts
• Distribuidor: 2K Sports • Gênero: Esporte

63



PS3 X360

+18

Sangue, Mutilação,
Nudez Parcial e
Violência"Desta vez,
não temos apenas
masmorras e
castelos para
explorar!"

Prepare-se para morrer...

Dark Souls

Almas, criaturas do mal e desafios imponentes

Com Demon's Souls a From Software arriscou-se e gerou muitas dúvidas ao apontar para uma proposta radicada em um desafio altamente exigente. Dark Souls surge como sucessor espiritual de Demon's Souls, um novo jogo, notoriamente mais aberto à exploração e mais acessível quanto a sua jogabilidade, mas ainda mais difícil e impiedoso no seu âmago.

Ninguém disse que era fácil ser um cavaleiro. O jogo pode ser considerado especial pela combinação única que faz com os elementos de exploração, combate e ferramentas (escudos, espadas, arcos e outros) e como os aplica no decorrer das ações. No caso dos bens à disposição, a combinação entre os objetos ganhos e descobertos durante o avanço é

essencial para se ganhar os confrontos. Desde novas espadas, até magias, a combinação é essencial, sendo vital perceber muito bem quais os incrementos e as vantagens na utilização de cada equipamento.

O mundo do jogo é enorme, dotado de múltiplos caminhos, podendo escolher a ordem que queremos explorar as diferentes regiões. Além disso, desta vez não temos apenas masmorras e castelos, pois o jogo apresenta um grande número de paisagens ao ar livre. Não podemos nos esquecer dos segredos e itens, que igualmente multiplicam sua presença, embora seja algo que permaneça em segundo plano em comparação com as inovações introduzidas no sistema de combate, agora mais versáteis e satisfatórios. ●

Desafiante ao extremo!

O número de animações tem aumentado e agora podemos até mesmo evitar ofensivas baseadas em acrobacias, realizar execuções brutais ou cravar a espada no corpo do inimigo empurrando-a com um pé. O jogo mantém o gosto pelo mundo medieval decadente, visceral e onde o multiplayer também faz sua aparição de um modo especial, não só no modo cooperativo com opções, e online, mas com eventos que modificam os eventos da campanha de outros usuários. De uma forma geral o jogo é pouco dado a confortos. Premiando quem explora e não abdica de encontrar soluções para as constantes e intransponíveis barreiras do caminho. Ele até pode ser utilizado como uma forma de tortura para punir alguém. A sua dificuldade é digna de masoquistas e a paciência necessária para acompanhar a linha de aprendizagem constante é digna de um santo, mas a recompensa é o que nos faz querer continuar com o jogo. Não pense no jogo como uma diversão, mas como um desafio.

GERAL
9.0SOM
9.5JOGABILIDADE
9.0GRÁFICOS
9.0Ficha Técnica • Fabricante: From Software
• Distribuidor: Namco Bandai • Gênero: Ação e RPG

As animações melhoraram e apresentam um toque mais visceral



PS3

X360

PC

+18Sangue, Multilação,
Violência Intensa
e Linguagem
Forte

Bem armados e fortemente protegidos, assim são os inimigos de Rage



Será o fim do mundo?

Rage

Uma nova aproximação mutante

Para quem ainda não conhece o conceito global do game não é novo, já o vimos em vários outros títulos, como Fallout. O que o diferencia um pouco é a sua maior simplicidade, apesar dos elementos RPG presentes. Rage é, em primeiro lugar, um shooter e só depois um RPG. A jogabilidade é típica de um FPS, sendo depois complementada com alguns elementos dos RPG.

Fúria regeneração

Rage se comporta como a maioria dos shooters da atualidade, a tela escurece ou fica vermelha quando nos machucamos. No entanto, podemos utilizar certos utensílios para reestabelecer nossa saúde. Além disso, se cairmos no meio do combate temos a opção de usar uma espécie de sistema de reanimação que permite um tratamento de choque, nos levando de volta a vida.

O que realmente empolga não são as tarefas a efetuar, mas sim como as executamos, mais propriamente como eliminamos os inimigos através do imenso arsenal à nossa disposição. Possuímos variadíssimas armas, desde os divertidos bumerangues que decapitam os inimigos, passando por caçadeiras, pistolas, metralhadoras e muito mais. A personalização das armas é imensa. Podemos escolher qual munição vamos usar e adquirir upgrades para melhorar nosso desempenho.

Os amantes do modo multiplayer não foram esquecidos, apesar de não existir um modo competitivo no FPS. Como shooter, Rage oferece cooperação para dois jogadores com missões em locais retirados do modo campanha, com novas configurações. O multiplayer não é nada extraordinário, mas cumpre bem sua função. ●

"Possuímos variadas armas, como os divertidos bumerangues que decapitam os inimigos!"



Explosões incríveis e alucinantes

Bem armados e fortemente protegidos

Trata-se de um jogo que faz jus às produções da Id Software. É um shooter divertido, com armas para todos os gostos, e com um formidável ambiente. É realmente no campo visual que o jogo impressiona, principalmente no design de todo o ambiente, tornando-o muito apelativo aos nossos olhos. Os lugares a visitar são um pormenor artístico assinalável, recriando localidades, desfiladeiros, e até zonas subterrâneas, tudo como nunca foi visto em um game.

A inclusão de um tutorial nos estágios iniciais da aventura nos permite acostumar com o que será o jogo de uma forma geral: uso de armas e veículos, habilidade na construção de objetos, por exemplo, abrir portas.

GERAL

9.0

SOM

8.5

JOGABILIDADE

9.0

GRÁFICOS

9.5

Ficha Técnica • Fabricante: Id Software
• Distribuidor: Bethesda Softworks • Gênero: Ação

TÚNEL

DO TEMPO

É guerra!

O estardalhaço dos jogos do passado

Atualmente, os jogos em primeira pessoa ou shooter arrebatam cada vez mais seguidores e seus lançamentos são cheios de pompa e de muitas "brigas" entre seus desenvolvedores, como os atuais Battlefield 3 (detonado completo na página 42) e Call of Duty: Modern Warfare 3 (review na página 60). No passado, os jogos de primeira pessoa também causavam um grande frisson com o público que gosta de um bom jogo de tiro. Confira duas grandes pérolas do quesito:

Doom

O jogo de computador lançado, em 1993, pela id Software e um dos títulos pioneiros do gênero de tiro em primeira pessoa. Combinando gráficos 3D com violência gráfica, tornou-se controverso e imensamente popular. Além de definir muitos elementos dos games de tiro em primeira pessoa, Doom estabeleceu uma subcultura por popularizar os jogos em rede e permitir expansões criadas pelos próprios jogadores. Muitos jogos criados nos anos 90 passaram a ser nomeados como clones do jogo Doom.

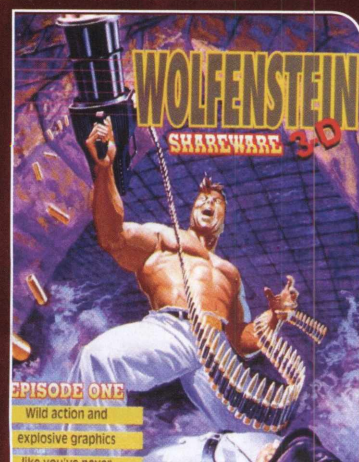
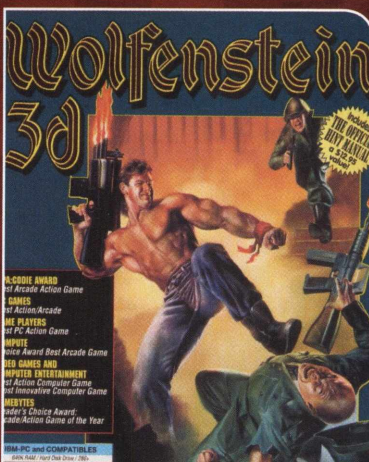
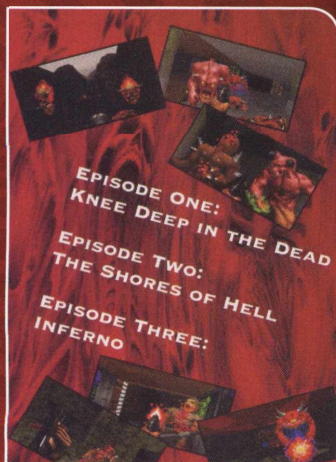
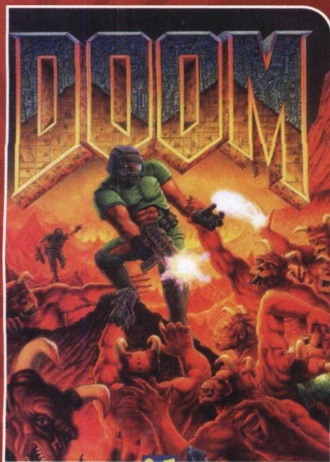
No game, o jogador recebe o papel de um fuzileiro espacial como um dos caras mais durões na Terra, endurecido em combate e treinado para a ação, foi deportado para Marte por atirar em um oficial superior quando este o ordenou a matar inocentes civis desarmados. Ele é forçado a trabalhar para a UAC, um complexo militar-industrial que está realizando experiências secretas em teleportação entre as luas de Marte, Phobos e Deimos. Mas algo de errado ocorre e criaturas vindas do inferno começam a vir das áreas de teleporte. Agora só resta a você tentar escapar vivo desta.

Wolfenstein 3D

Também chamado de Wolf3D é um clássico dos jogos de computador, considerado o pioneiro do gênero de tiro em primeira pessoa. Desenvolvido pela id Software, foi lançado em 1992 para o MS-DOS, mas depois acabou sendo lançado também para o 3DO, Atari Jaguar, Super NES e Game Boy Advance.

O enredo do jogo gira em torno de William Blazkowicz, um agente secreto aliado, capturado e preso durante a Segunda Guerra Mundial, no Castelo Wolfenstein. Nosso personagem precisa escapar da prisão, matando os guardas, conseguir informações, destruir projetos de guerra química e acabar com malignos experimentos em seres humanos. Para isso será necessário eliminar certas figuras da hierarquia nazista.

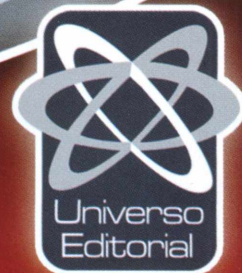
Wolf 3D conta com três episódios que seguem uma linha cronológica, sendo o último capítulo a batalha final contra Hitler. As armas disponíveis no jogo são a faca, uma pistola, a metralhadora e a metralhadora giratória.



Uma coleção que não pode faltar em sua estante



Adquira já!
Nas bancas, livrarias e em nossa loja virtual:
www.loja.universoeditorial.com.br



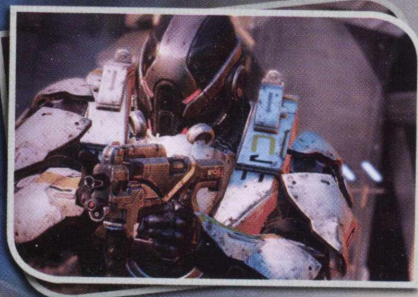
Universo
Editorial

Fique ligado nas grandes novidades

ESSE PROMETE

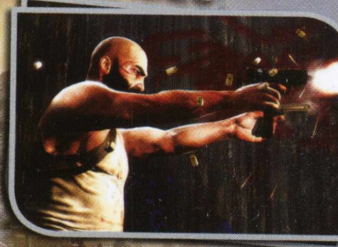
MASS EFFECT 3

OS AMBICIOSOS PLANOS DE SHEPARD PARA SALVAR A TERRA



Preview & Review

MAX PAYNE 3



SONIC GENERATIONS



ESPECIAL

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

REVIVA AS MEMÓRIAS DE ALTAIR!



CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE 3

Acesse nosso site: playstation.universo.com.br

