A PRIMEIRA REVISTA DE PLAYSTATION 3 DO BRASIL

PS3W

#1

Detonados
FIFA08 e
PRO EVOLUTION SOCCER
WINNING ELEVEN 2008
PS3
PS2

Os dois **maiores** jogos de **futebol** em detonados **completos**. Aprenda a fazer todos os **comandos**, modos extras, **estratégias de ataque e defesa** e ainda descubra a diferença entre as versões. Com nossas **dicas** você se tornará um campeão!

Kratos de calcinha!
HEAVENLY SWORD

Estratégia completa para o primeiro game nos moldes de God of War para PS3

- # Aprenda todos os combos e golpes
- # Táticas de combate e sobrevivência
- # Estratégia para eliminar os mestres
- # Libere todos os extras

PS2 COMPATÍVEL
A PS3W também roda jogos de PS2
PREVIEWS | REVIEWS | DICAS DETONADOS

A festa multiplayer vai começar
UNREAL TOURNAMENT III

O skatista estréia na nova geração
TONY HAWK'S PROVING GROUND

Wayne Rooney, uma das estrelas de FIFA 08

E AINDA >>> Assassin's Creed | MGS 4 | Rock Band | Sega Rally REVO | Skate | NBA 2k8 e muito +

DOSSIÊ >>> Descubra por que o PlayStation 3 tem tudo para dominar a nova geração de consoles

Voce ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 anos no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ano nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT Neo (Nova geração)

Loja autorizada **THUNDER PRO II**

este KIT acompanha:

- *2 Controles Neo*
- *1 Memory Card Neo* 8Mb
- *1 Stand Vertical Neo*



6X R$ 121,00 *24X* R$ 41,00
12X R$ 67,00 *36X* R$ 32,00

ou apenas:
R$ 580,00
à vista. *

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64

36X R$ 80,64

ou apenas:
R$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 controle e um Jogo MotorStorm)

Hard drive atualizável 80 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 417,00
12X R$ 231,00
24X R$ 140,00

36X R$ 111,00

ou apenas:
R$ 2.150,00
à vista. *

PSP Ver filmes e Fotos - Downgrade 3.71 - M33



1 Memory Stick 2Gb

este KIT acompanha:



6X R$ 153,00 *24X* R$ 51,00
12X R$ 85,00 *36X* R$ 41,00

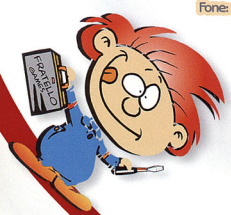
ou apenas:
R$ 750,00
à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mês até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues **"dois"** Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.



Central de atendimento:
Fone: (11) **3362.2206**



Fratello Games®

NOVA LOJA
na entrada do Shopping metrô Tatuape 2
Pertinho de você!

Shopping Metrô
Boulevard
TATUAPÉ



SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti,1547 loja 38

LOJAS CENTRO
Loja 1 - **Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -**
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 e 3 - **Galeria São Paulo** - *principais entradas:*
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crediário sujeito a aprovação.

EDITORIAL

SAUDAÇÕES, SONYSTAS!



"...a retrocompatibilidade do PS3 nos permite levar a você a seção Alive, em que o PS2 tem seu espaço"

Quando anunciamos o fim da *PSW*, muita gente se perguntou "e agora"? Fizemos um certo mistério, mas eis a resposta. Espero que não tenha sido desagradável para você. Pois então apresento-lhes a *PS3W*, a primeira revista de PlayStation 3 do Brasil.

Tenho certeza que deve ter passado pela sua cabeça: "PS3? Ninguém vai querer comprar! Quase ninguém tem!". Eu explico: estamos nos aproximando do final da vida útil do PS2, pois todos os grandes títulos são anunciados apenas para o novo videogame. Isso não significa que deixaremos os jogos de PS2 de lado, pois o console ainda tem alguns bons lançamentos já anuciados há algum tempo e a retrocompatibilidade do PS3 nos permite levar a você a seção Alive, em que o PS2 tem seu espaço. Há também os lançamentos de PS3 que saem para PS2 e PSP, como é o caso de FIFA 08 e Winning Eleven 2008 e seus Manuais, que servem para as três plataformas.

Assim como o PS3, a *PSW* também entra na nova geração e leva a você um conteúdo de qualidade, com muita informação visual e rica em datalhes adicionais e com três tipos de detonados.

Esperamos que vocês gostem. Boa leitura!

Allan André
Editor

E você?

Dúvidas? Sugestões? Reclamações? Escreva para a Redação. A partir da próxima edição, a PS3W contará com uma seção de cartas. Nela os pedidos e as reclamações dos leitores serão tratados com o respeito devido e você poderá dar sua contribuição para a produção da revista.

TEAM



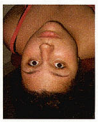
Ricardo Caetano
Editor-assistente
Em época de GP Brasil, mesmo com diversos lançamentos na Redação, o Caetano só quis saber de F1: Championship Edition



Rodrigo Guerra
Redator
Mestre no universo PlayStation, Guerra é o novo reforço da equipe. E começou bem, detonando os dois gigantes de futebol



Ronie Anderson
Redator
Apesar do grande progresso de FIFA 08 em relação aos anteriores, Ronie ainda prefere o bom e velho Winning Eleven



Milena Wiek
Assistente editorial
Está nos 80% do Beautiful Katamari do concorrente, o X360, e sabe que o vício a fará zerar o jogo no PS3 quando puder



Luciane Haguihara
Chefe de arte
Mesmo com um PS3 na mesa ao lado, a Hagui não larga o PC, graças ao simples e viciante The Rise of Atlantis



Hudson Rodrigues
Designer
Perito em Counter-Strike: Source, Mano Hud está irritado com a ausência de Orange Box nas lojas especializadas em games



Sérgio Bergocce
Designer
Mesmo com o projeto gráfico ocupando quase todo o seu tempo, o Sr. Rabinho conseguiu melhorar no Guitar Hero



Viviam Luís
Designer
Fã número 1 de Millhouse, quando ficou sabendo que o game dos Simpsons está para chegar à Redação deu pulos de alegria

APRENDER INGLÊS?

VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS CURSOS NA LOJA DIGERATI.

DOMINAR O EXCEL?

NA LOJA DIGERATI TEM TUDO SOBRE EXCEL.



DETONAR GAMES?

NA LOJA DIGERATI, VOCÊ ENCONTRA DETONADOS DOS MELHORES JOGOS.

QUER SABER COMO FAZER?

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

A loja virtual Digerati oferece livros, revistas e vídeos com conteúdo prático e objetivo, ensinando tudo o que você realmente precisa saber. Acesse, compre e confira.



GRAVAR DVDS?

COM AS DICAS DAS REVISTAS DIGERATI, VOCÊ NAO VAI MAIS PERDER SUAS MÍDIAS.

USAR O PHOTOSHOP?

NA LOJA DIGERATI VOCÊ ENCONTRA REVISTAS COM VÍDEOS TUTORIAS.



DIGERATI

SELECT

Choose your destiny!



FIFA 08 e WE 2008

52 **Manual**: Detonamos os novíssimos PES: Winning Eleven 2008 e FIFA 08 para PS3 e PS2



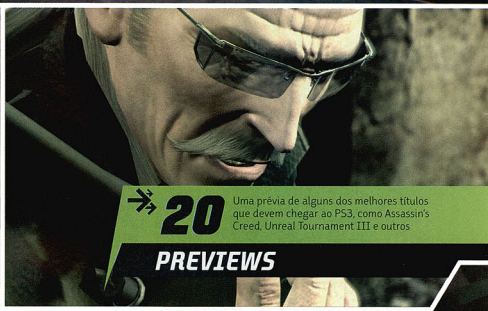
38 Análises completas de Tony Hawk's Proving Ground, Sega Rally Revo, FIFA 08, Stranglehold, NBA 08, Skate e muito mais

REVIEWS



HEAVENLY SWORD

70 **Detonado**: Todos os passos para você terminar o melhor game lançado para PlayStation 3 até o momento

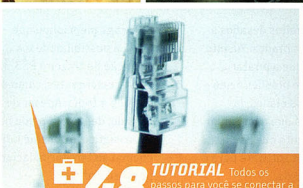


20 Uma prévia de alguns dos melhores títulos que devem chegar ao PS3, como Assassin's Creed, Unreal Tournament III e outros

PREVIEWS



28 ***ESPECIAL*** Saiba por que o PS3 tem todos os atributos para reinar absoluto nesta geração



48 ***TUTORIAL*** Todos os passos para você se conectar a Internet com seu PlayStation 3



83 ***ALIVE*** Retrocompatibilidade: graças a ela o PlayStation 2 está vivo no PS3! W com detonados, previews, reviews, dicas e mais!

TODAS AS SEÇÕES

LOADING

06 **Ranking**
As melhores primeiras fases

07 **Restart**
Reviva os grandes clássicos

11 **Incoming**
Os próximos lançamentos

12 **Outworld**
O que rola fora do universo PlayStation

14 **Plus**
Entretenimento

16 **Hi-tech**
Tecnologia de ponta no PS3

19 **Vox**
Opinião

PREVIEWS

20 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

22 Assassin's Creed

24 Unreal Tournament III

26 Army of Two

26 Rock Band

27 Area 51

27 Beowulf

REVIEWS

38 Tony Hawk's Proving Ground

42 Skate

44 Sega Rally Revo

46 Rainbow Six: Vegas

46 Ninja Gaiden: Sigma

47 NBA 08

47 Folklore

S.O.S.

48 **Tutorial**
Conectando o PS3

52 **Manual**
PES: Winning Eleven 2008

60 **Manual**
FIFA 08

70 **Detonado**
Heavenly Sword

54 **Dicas**
Lair | The Darkness | Rainbow Six: Vegas



NEWS

PS3 NO BRASIL

Empresa japonesa estuda trazer oficialmente o console ao país

SEGUNDO A SEÇÃO de tecnologia do portal *Terra*, a divisão da América Latina da Sony está estudando a possibilidade de trazer o PS3 oficialmente para o Brasil. De acordo com a notícia, a informação vem de Yushito Ezure, presidente do setor. Em entrevista coletiva, Yushito Ezure confirmou o interesse em trazer o console para o país, mas apontou como principal dificuldade disponibilizar o aparelho por um preço razoável. Ezure ainda afirma que, se dependesse da vontade dele, começaria rapidamente os estudos de viabilização do lançamento, mas admite que ainda há muitos desafios a serem enfrentados. Yushito ressaltou que a pirataria no mercado brasileiro não preocupa os planos da empresa, já que a Sony tem conhecimento que não há pirataria de software para o PS3 no mundo.

No início de 2006, o então presidente da Sony, Ken Kutaragi, mencionou que havia a possibilidade e a intenção de trazer o PS3 para países emergentes, como o Brasil e a Índia. Apesar de ter sido, de fato, lançado no país asiático, o console nunca chegou ao território nacional por meios oficiais.

Até o final do ano de 2002 a marca PlayStation foi de propriedade da Gradiente no Brasil. A empresa brasileira havia registrado o nome para batizar um computador próprio antes mesmo do lançamento do PSone.

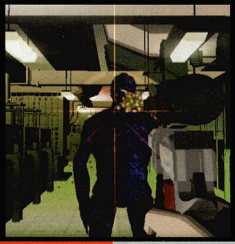
Mais detalhes não foram mencionados, como um possível preço para a operação nacional e quais modelos do console poderiam ser disponibilizados no mercado brasileiro. Atualmente, o PS3 pode ser adquirido apenas por meio de importadoras, com preços muitas das vezes acima dos R$ 3.000. Mesmo sem estar oficialmente no Brasil, os consoles da marca PlayStation são os mais vendidos.

Atualmente, o PS3 pode ser adquirido apenas por meio de importadoras

KILLER 7 | 2005

KILLER 7 É UM jogo estranho. Tudo começa na aparência cinematográfica, mesclada com gráficos pitorescos: os personagens e ambientes têm um desenho simples, mas as formas e a aplicação irregular de sombras dão um quê único ao game. O clima é muito bem trabalhado graças aos modelos e elementos, como o sangue – espirrando em jatos como serpentina ou se fragmentando como confete – ou ainda personagens bizarros, que contam com dublagens em um inglês duvidoso, tornando a experiência inteira uma viagem surreal, por vezes até psicodélica. A história não podia ser menos incomum: você é Harman Smith, um assassino que, junto de suas outras seis personalidades, é conhecido como Killer 7. Não, você não é louco: aqui cada uma das personalidades tem uma "vida" própria, assim como uma aparência, arma e habilidades especiais, que podem ser melhoradas com sangue coletado de seus inimigos. Harman está lutando contra o vilão Kun Lan e seus homens, o grupo conhecido como Heaven Smile. No final, você ou ama ou odeia Killer 7. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA: **Produção** Capcom Production | **Distribuição** Capcom | **Plataformas** PS2 | **Site** capcom.com/killer7/





NEWS

CAPCOM ANUNCIA STREET FIGHTER IV

A PRODUTORA JAPONESA CAPCOM finalmente revelou o segredo que guardava em seu site oficial. Trata-se do desenvolvimento do game Street Fighter IV para PS3. O jogo será a continuação direta de uma das franquias de luta mais bem-sucedidas de todos os tempos.

Ainda não há muitos detalhes sobre o jogo, sequer se sabe se o jogo será produzido em 2D ou em 3D, como já aconteceu em 1996 em Street Fighter EX. Por hora, há apenas a confirmação da presença dos clássicos lutadores Ryu e Ken. Recentemente, a produtora divulgou um pequeno vídeo do jogo no qual Ryu e Ken aparecem trocando poderosos golpes. O lançamento do game ainda não tem data definida.

Ao mesmo tempo em que Street Fighter IV é anunciado, o lançamento do esperado Super Street Fighter 2 Turbo HD foi adiado – o jogo não chegará este ano para a Xbox Live Arcade e o PlayStation. De acordo com o site *1UP*, a Capcom ainda está trabalhando para reduzir os tempos de latência, mais conhecidos como lags, no multiplayer online.



OS ETERNOS RIVAIS
Ryu (acima) e Ken (abaixo)



RANKING PRIMEIRA FASE

1º GOD OF WAR





2º METAL GEAR SOLID 2

3º RESIDENT EVIL 2





4º TOMB RAIDER 2

5º FINAL FANTASY X





6º BLACK

7º FATAL FRAME 2





8º GOD OF WAR 2

9º SILENT HILL





10º BEYOND GOOD & EVIL

TURBO NEWS

2º ANIMASERRA E DIGERATI

A segunda edição do consagrado Festival Nacional de Cinema de Animação e Quadrinhos Animaserra, que aconteceu dias 3 e 4 de novembro passado em Teresópolis/RJ, foi um grande sucesso, com a participação da Editora Digerati com as revistas *PS3W* e *X360*.

Este ano os palestrantes foram o escritor Ziraldo, Marc Campos (desenhista da Marvel e DC Comics), Waldyr Sant'Anna (o primeiro dublador de Homer, d'*Os Simpsons*) entre outros. Além disso, empresas de animação estiveram presentes. Para fotos e informações sobre o próximo evento, visite *www.animaserra.com.br*.

GOD OF WAR III PODE SER LANÇADO EM 2008

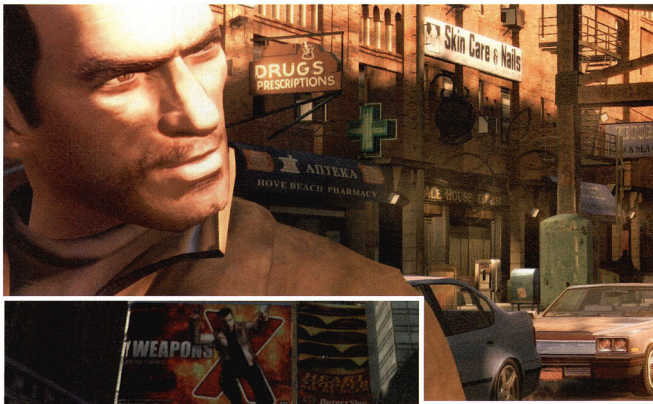
No último mês surgiram boatos de que o game God of War III poderá ser lançado no final de 2008. Existem fortes rumores de que um estúdio em Santa Mônica, nos Estados Unidos, esteja trabalhando em cima do PS3. O lançamento do título estaria previsto para o último trimestre de 2008, mas nenhuma informação oficial a respeito foi divulgada. Por enquanto, o próximo título da série será God of War: Chains of Olympus, apenas para o PSP.

GTA IV TERÁ SUPORTE PARA ATÉ 16 JOGADORES

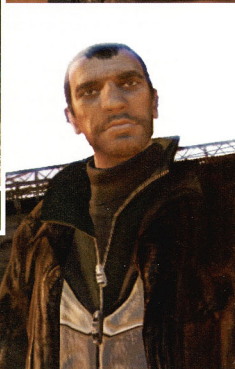
SEGUNDO O SITE *GAMING EXCELLENCE*, a produtora do game GTA IV, Rockstar Games, está planejando um suporte para até 16 jogadores simultâneos no modo multiplayer de Grand Theft Auto IV. Além disso, diferentemente do que aconteceu com as versões anteriores da franquia, é possível que desta vez todo o cenário esteja disponível já no início do jogo. O título está sendo produzido para as plataformas PS3 e Xbox 360.

Apesar de ainda faltar um bom tempo para o lançamento de Grand Theft Auto IV, os desenvolvedores da Rockstar começaram a promover o jogo divulgando algumas informações para a emissora MTV. Foi revelado que a engine gráfica utilizada para o novo título é a Rage Engine, desenvolvida internamente. É possível testar o jogo Table Tennis, que já a utiliza, e observar a expressão facial dos personagens.

GTA IV estava previsto para outubro de 2007, mas o jogo foi adiado e não tem data prevista para lançamento.







UMA NOVA ATRAÇÃO
GTA IV pode ser o primeiro game da série e oferecer um sistema online decente (e oficial)



PROMOÇÃO! PS3W

ENVIE UMA FRASE COM ATÉ 15 PALAVRAS DIZENDO O QUE VOCÊ GOSTARIA DE VER NA PS3WORLD.

AS MELHORES FRASES SERÃO SELECIONADAS E A CADA EDIÇÃO DA REVISTA VOCÊ PODE GANHAR UM EXCLUSIVO KIT CONTENDO UM CASE LUMINOSO, UM CONTROLE REMOTO E UMA CAPA DE SILICONE PARA CONTROLE DE PLAYSTATION 3.

ENVIE SEU TEXTO PARA O E-MAIL **PS3W@DIGERATI.COM.BR.**

VOCÊ PODE MANDAR QUANTAS FRASES QUISER.

PARTICIPE!



oferecimento:

shoptime Leadership

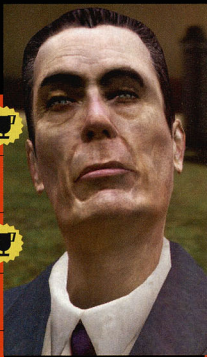
1. Esta promoção é aberta à participação de leitores, ou não, da revista PS3World, sem limite de idade; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati, bem como seus colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Para participar, o leitor deve enviar, para o e-mail ps3w@digerati.com.br, uma sugestão sobre o que gostaria que fosse publicado na revista PS3World. O autor da melhor frase escolhida pela redação da revista será premiado com um Kit contendo um case luminoso, um controle remoto e uma capa de silicone para Playstation 3; 4. Para validar a participação no concurso, todos os participantes terão que responder um questionário que será enviado posteriormente por e-mail pela editora Digerati; 6. Os participantes podem enviar quantos e-mails quiserem; 5. Os e-mails devem ser enviados até o dia 15/12/2007; 7. O não cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará em desclassificação; 8. A equipe da PS3World avaliará a criatividade e a qualidade do texto, sem possibilidade de contestação; 9. Ao participar da promoção, você concordará com os termos das regras e concederá a autorização para publicar nome e texto; 10. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; 11. A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 12. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

VERSUS



VANDERLEI LUXEMBURGO
[FUTEBOL INTERNACIONAL]

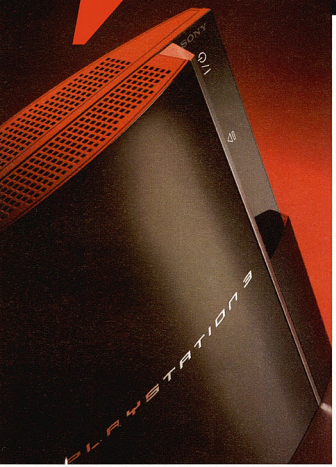
Comum. Vanderlei Luxemburgo é carioca, nascido na cidade de Nova Iguaçu no ano de 1952	**ROUND 1** ORIGEM	Desconhecido. G-Man é uma figura misteriosa da série Half-Life. Sua origem é totalmente incerta
Técnico. Luxemburgo até tentou se tornar um craque de bola, mas nunca atingiu o auge. Restou ser treinador.	**ROUND 2** PROFISSÃO	Agente. G-Man significa United States Government. Mas o G-Man em questão não tem qualquer ligação com esse Estado, aparentemente
Rápido. Foi técnico de várias equipes e o auge veio com o Real Madrid, mas a passagem longe da pátria-mãe não foi das melhores	**ROUND 3** LONGE DE CASA	Proveitoso. G-Man esteve em várias dimensões e é especialista em fazer acordos com os dois lados de uma disputa simultaneamente
Elegante. Segue o estilo europeu de vestimentas (incluindo gravatas rosas), mesmo estando à beira de um campo de futebol	**ROUND 4** VESTUÁRIO	Simples. G-Man não tem problemas em se vestir, usando sempre o mesmo terno, além de carregar uma maleta
Vários. Acumulou alguns desafetos durante sua carreira com o também técnico Leão e o pé-de-anjo Marcelinho Carioca	**ROUND 5** INIMIGOS	Freeman. O principal causador de problemas para os planos de G-Man é conhecido (e calado) Gordon Freeman



G-MAN
[HALF-LIFE]

VANDERLEI LUXEMBURGO

A vitória vai para Luxa. O técnico possui um grande feito em sua carreira: ser campeão com um time limitadíssimo (Bragantino). Além disso, Luxemburgo é um técnico vitorioso, diferentemente de G-Man, já que seus planos nem sempre são bem-sucedidos.



SONY CONFIRMA PS3 DE 40 GB NOS EUA

EM RECENTE ENTREVISTA para a agência inglesa de notícias Reuters, o presidente da Sony Computer Entertainment dos Estados Unidos, Jack Tretton, afirmou que a empresa lançará o modelo de 40 GB do PlayStation 3 no mês de novembro ao preço de US$ 399. O executivo também afirmou que o modelo de 80 GB terá o preço reduzido em US$ 100. Dos atuais US$ 599, o console passará a custar US$ 499.

O novo modelo já foi lançado na Europa e tem previsão de lançamento no Japão para 11 de novembro. No entanto, a versão não possui diversas funcionalidades em relação à primeira: tem apenas duas portas para USB, não traz leitor de cartões de memória e também não tem a capacidade de rodar jogos de PS2.

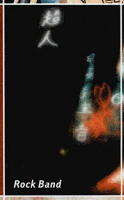
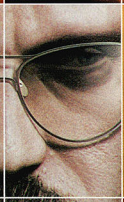
Na Europa, o lançamento do modelo de 40 GB alavancou as vendas do console, mas, para a surpresa de todos, até mesmo a própria Sony, o modelo mais vendido por enquanto é o de 60 GB. Ainda não se sabe se o resultado das vendas é devido ao fato de o modelo de 60 GB ter mais funcionalidades em relação ao de 40 GB ou pelo anúncio da Sony de que a empresa não irá mais fabricar esse console.

No Reino Unido, o preço do modelo de 60 GB caiu de £ 425 para £ 349. O pacote de 40 GB será vendido ao preço de £ 249.



NOVEMBRO 2007

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION 3

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
	*Call of Duty 4: Modern Warfare* 					
	5 - BlackSite Area 51 (PS3) - Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3)	**6** - Bladestorm: Hundred Years War (PS3) - LEGO Star Wars: The Complete Saga (PS3)			*LEGO Star Wars: The Complete Saga* 	
		13 - Need for Speed: ProStreet (PS3) - WWE Smackdown vs Raw 2008 (PS3) - Beowulf: The Game (PS3) - Army of Two (PS3) - Assassin's Creed (PS3) Soldier of Fortune: Pay Back (PS3)		*Rock Band* 		
	19 - College Hoops 2K8 (PS3) - Medal of Honor Airborne (PS3)	**20** - History Channel: Battle for the Pacific (PS3) - Kane & Lynch: Dead Men (PS3) - Time Crisis 4 (PS3) - Uncharted: Drake's Fortune (PS3)			**23** - Rock Band (PS3)	
	Haze 	**27** - Haze (PS3)	*Kane & Lynch: Dead Men* 			

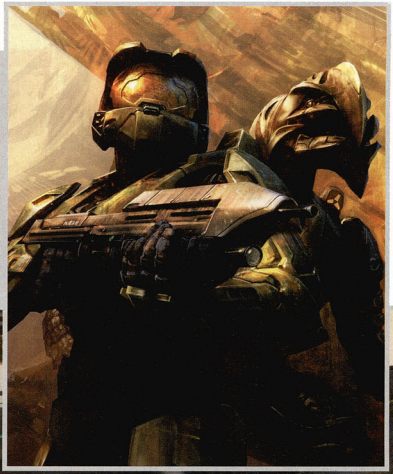
As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

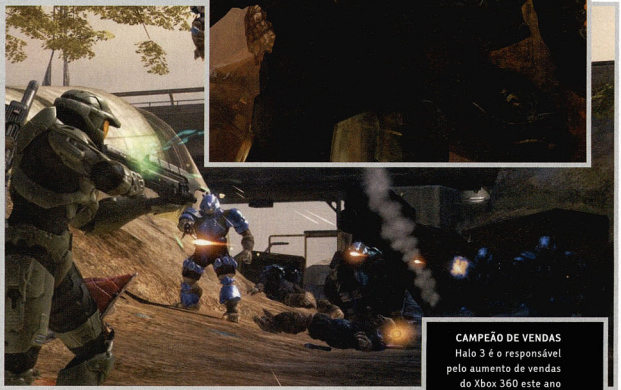
XBOX 360

HALO 3 IMPULSIONA VENDAS NOS EUA

AS VENDAS DE JOGOS e consoles aumentaram em mais de 75% nos Estados Unidos, no mês de setembro. O game Halo 3, da Microsoft, é o principal responsável pelo ótimo resultado. As vendas totais em setembro dispararam para US$ 1,36 bilhão. No mesmo período no ano passado, as vendas eram de US$ 779 milhões, segundo dados do grupo de pesquisa de mercado NPD.

Halo 3 é uma das franquias mais vendidas pela Microsoft e já vendeu 3,3 milhões de cópias, duas vezes mais do que o total combinado dos outros nove títulos mais comercializados. O jogo causou reações tão positivas que muitos jogadores compraram o Xbox 360 apenas para jogar Halo 3. A empresa americana vendeu aproximadamente 530 mil unidades do console no mês de setembro. O Wii é o console mais vendido no ano de 2007 graças a seu baixo preço e à capacidade de atrair jogadores que não fazem parte do público tradicional de videogames, formado na maioria das vezes por pessoas do sexo masculino e jovens. O PS3, da Sony, continua bem atrás, com apenas 120 mil consoles vendidos no período.





CAMPEÃO DE VENDAS
Halo 3 é o responsável pelo aumento de vendas do Xbox 360 este ano



TERROR SUBMARINO
Qual o segredo por trás da atualização de Bioshock?

BioShock terá atualização em duas linhas

A PRODUTORA 2KGAMES revelou que está preparando um patch (arquivo de modificação) para o jogo BioShock. A atualização será tanto para o console Xbox 360 quanto para PC.
O conteúdo da atualização ainda não foi revelado, mas a distribuidora está recrutando membros da comunidade para ajudar nos testes.

BioShock trata-se de um game de tiro em primeira pessoa produzido pelos mesmos criadores de System Shock. Devido ao grande sucesso do título, BioShock já está sendo comparado com outros grandes jogos, como Half-Life 2 e Metal Gear Solid.

A 2K Games já manifestou o desejo de lançar uma nova versão da série a cada dois anos, mas ainda não há informações oficiais sobre o assunto.

PC

EA LANÇA THE ORANGE BOX

A ELECTRONIC ARTS BRASIL lançou The Orange Box, para PC, em território nacional, com manual em português e classificação a partir de 16 anos. O pacote está sendo vendido ao preço de R$ 99 e inclui os jogos já lançados Half-Life 2 e Episode One, além dos inéditos Episode Two, Team Fortress 2 e Portal.

Episode Two é a continuação da trama que envolve o seqüestro da parceira de Gordon, Alyx Vance. Além disso, o jogo conta com novas fases e mais conteúdo inédito. Portal trata-se de um título que é a mistura de tiro com puzzle, enquanto Team Fortress 2 se destaca pelo estilo gráfico semelhante ao de um filme de animação. The Orange Box também tem versões Xbox 360 e PS3.



NINTENDO

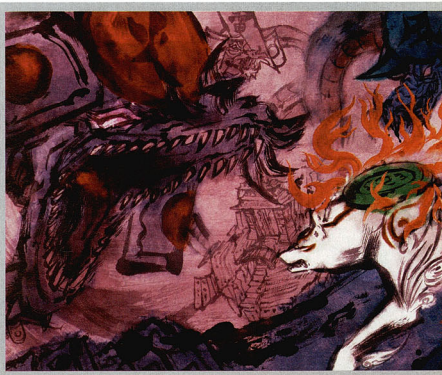
COMPOSITOR DE SILENT HILL DESCARTA WII

EM ENTREVISTA CEDIDA ao blog *Game|Life*, que faz parte do site *Wired*, o compositor da série Silent Hill, Akira Yamaoka, disse que o usuário de Wii não é hardcore (entusiasta) e, por isso, não há previsão para o lançamento de um game da franquia para um console da Nintendo. Yamaoka também disse que é impossível encaixar um game do tipo de Silent Hill no Nintendo DS. Por isso, a edição Origins está sendo desenvolvida apenas para o PSP.

Jamais um console da Nintendo teve um game da franquia.



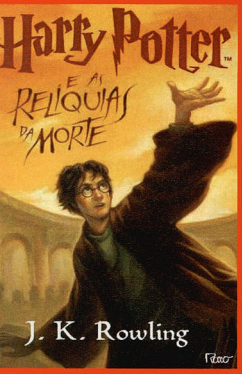
TERROR HARDCORE
O Wii tem poucas chances de abrigar Silent Hill 5



Ready at Down desenvolve Okami para Wii

A CAPCOM DIVULGOU que a produtora que ficará responsável pela produção do game Okami para o Wii é a Ready at Down. O anúncio foi feito durante o evento Gamers' Day, realizado em Londres. O jogo é considerado um dos melhores já feito para o PS2 pela crítica especializada, porém não foi um sucesso de vendas provavelmente por ter sido lançado pouco tempo antes dos consoles de nova geração Wii e PS3. A versão do título para o Wii é a chance de alcançar um público maior. No Wii, o sistema de celestial brush será executado por gestos. Trata-se de um poder em que os desenhos se materializam como objetos reais e causam diversos efeitos, como mudar o tempo, além de servir como ataque.

LIVROS

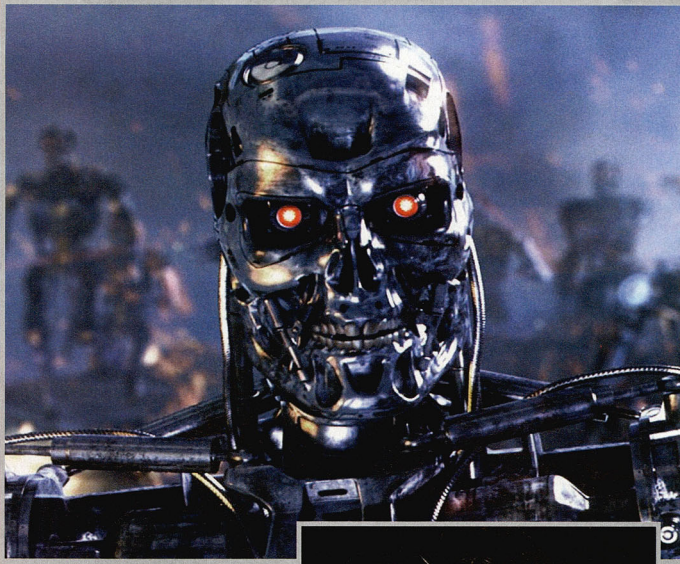


AS RELÍQUIAS DA MORTE

Lia Wyler, a tradutora oficial dos livros de Harry potter, anunciou que concluiu a tradução do último livro da saga, cujo nome é *Harry Potter e as Relíquias da Morte*. Em uma newsletter, deu o seguinte recado: "tenho o enorme prazer de anunciar que, após 62 dias de intenso trabalho, concluí a tradução do último Harry Potter. A todos que durante esses sete anos me incentivaram e ocasionalmente me ajudaram, o meu muito obrigado. Abraços."

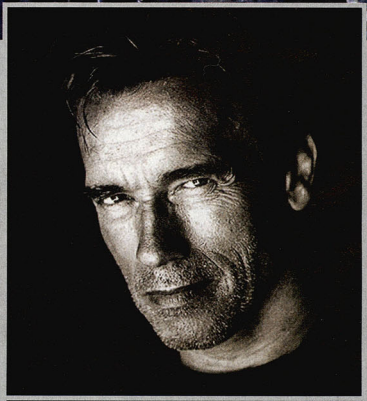
O livro já está disponível para pré-venda e chegará em novembro às lojas. Segundo J. K. Rowling, autora do livro, outros livros sobre o mundo mágico de Harry Potter poderão ser lançados no futuro, mas não serão continuações das aventuras do bruxo.

INFORMAÇÕES DE TERMINATOR 4



PARA A ALEGRIA DE MUITOS fãs, os estúdios Warner adquiriram os direitos de distribuição para o quarto filme da saga *Exterminador do Futuro*. Além disso, a gigante do mercado cinematográfico divulgou o provável nome do filme: *Terminator Salvation: The Future Begins* (algo como "O Exterminador do Futuro, a Salvação: o Futuro Começa").

O início das filmagens será no ano de 2008, e a previsão de estréia é 2009 (provavelmente no meio do ano). Os representantes da Warner também deram uma minúscula sinopse, dizendo que a história será no futuro, em que ocorre a guerra entre os humanos e as máquinas. É esperar para ver se o filme o mesmo sucesso dos anteriores.



ARNOLD SCHWARZENEGGER
Desta vez o governator deve fazer apenas uma pequena aparição no filme

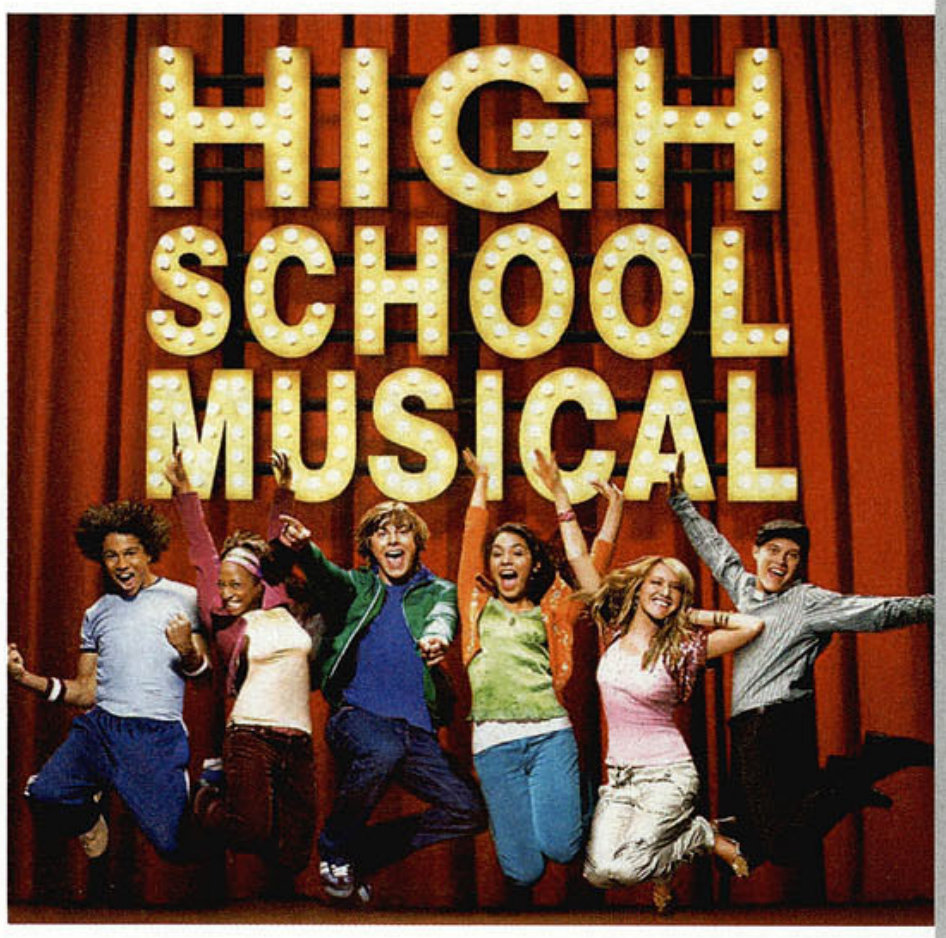
CINEMA

High School Musical tupiniquim

O FAMOSO FILME *High School Musical*, que conquistou jovens em vários países, ganhará a sua versão brasileira. As inscrições para a seleção de papéis vão do dia 17 de outubro até 4 de novembro por meio do site: *www.hsmselecao.com.br*. A escolha dos protagonistas será realizada em um reality show.

Para preencher os requisitos, o candidato precisa ter entre 16 a 24 anos, saber dançar, cantar e interpretar. O programa *Disney High School Musical: A Seleção*, que definirá o casal de Troy Bolton e Gabriella Montez, só deverá ir ao ar no ano que vem.

Além do Brasil, países, como Argentina e México, também já estão fazendo suas seleções para os programas e já receberam cerca de 50 mil inscrições para os testes.



TV

O Mágico de Oz como você nunca viu

A EMISSORA AMERICANA Sci-Fi Channel lançará em dezembro uma nova minissérie chamada *Tin Man* (Homem-De-Lata), que será a releitura de uma das mais famosas histórias infantis, O Mágico de Oz.

Na história, a jovem DG (interpretada por Zooey Deschanel) é levada por um tornado até Outer Zone (OZ), que vive sob a ameaça de uma malvada feiticeira chamada Azkadellia. Lá, DG encontra Cain, o homem-de-lata, que é na verdade um policial. Durante sua jornada, DG se depara também com o "espantalho" Glitch, um cientista que teve parte de seu cérebro arrancado, e Raw, o Leão Covarde que deseja ter coragem. A aventura promete ser bem mais adulta que a história original.

RELEITURA DO ORIGINAL
Tin Man abordará de uma maneira diferente *O Mágico de Oz*, que tinha Judy Garland (foto) na versão de 1939

EXTRA

O SENHOR DOS ANÉIS VERSÃO XADREZ

Uma novidade quentíssima (e caríssima) para os fãs de *O Senhor dos Anéis*. Foi lançado nos Estados Unidos um xadrez temático, que contém 32 peças de esculturas baseadas nos personagens do filme. Elas possuem de 5 a 7 cm de altura e são feitas de metal. O tabuleiro também é uma obra de arte, feito de porcelana transparente para que seja possível ver o Mapa da Terra-média embaixo.

O preço do xadrez é de US$ 494, 95, sem incluir taxas, impostos e frete. Também é possível comprar conjuntos de peças especiais de As Duas Torres e de O Retorno do Rei. Prepare seu bolso para este Natal.



WOLVERINE NAS TELONAS

Para a alegria dos fãs do mutante mais famoso de *X-Men*, o filme *X-Men Origins: Wolverine* já tem estréia confirmada para 1º de janeiro de 2009. O elenco conta com a participação de Hugh Jackman, que já interpretou Wolverine na trilogia, e também com o ator Liev Schreiber (*A Profecia*), que interpretará o coronel Willian Stryker no comando do experimento Arma X.

O diretor do filme, Gavin Hood, começa as gravações na Austrália, mudando depois as filmagens para New Orleans.

SEU PS3 MERGULHADO EM PLASMA

As melhores opções para aproveitar todo o poder gráfico que o PlayStation 3 consegue produzir | **FELIPE LEVRA**

Há dez anos, começou-se a ver uma forma mais avançada de televisores. Finos e elegantes, eram monitores caríssimos, que custavam o equivalente a um carro. As televisões de plasma pareciam saídas de um filme de ficção científica e não eram acessíveis para a grande parcela da população consumidora de eletrônicos no Brasil.

Hoje, a tecnologia se popularizou, os custos de produção caíram e as televisões de plasma ficaram mais baratas. Coincidentemente, novas tecnologias chegaram. A mais importante delas é o vídeo em alta definição: high definition video. O Playstation 3 é um dos suportes dessa nova tecnologia. Vamos conhecer melhor quais as opções de televisores de plasma que podem oferecer a melhor imagem para seus jogos e suas necessidades audiovisuais.

Tecnologia das TVs de plasma

A tecnologia que envolve os monitores de plasma funciona da seguinte maneira: uma mistura de gases xenônio e neônio preenche um espaço entre duas lâminas de vidro, que contém milhões de células. Elas contêm uma mistura dos gases citados anteriormente. Essa mistura é estimulada por uma corrente elétrica e se torna um gás ionizado, conhecido também como plasma. Como resultado, luz ultravioleta é emitida. As células, que contém substâncias que reproduzem as cores primárias de qualquer imagem (verde, azul e vermelho), irradiam novamente a energia em forma de luz visível para produzir as imagens e cores vistas em um monitor de plasma, como é conhecido.

Segundo os especialistas, as televisões de plasma possuem mais níveis de contraste do que a tecnologia concorrente mais próxima, as televisões de LCD. Isso quer dizer que é possível discernir com precisão os diferentes níveis das áreas mais claras e as áreas mais escuras de uma determinada imagem produzida por um monitor de plasma. Isso se dá porque cada pixel (o menor exemplar formador de uma imagem digital) produzido por uma televisão de plasma é iluminado quase que individualmente, resultando em níveis de contraste interessantes. Os videófilos garantem ainda que essa mesma tecnologia é capaz ainda de gerar uma gama de cores muito mais vibrante e interessante do que tecnologias de vídeo concorrentes.

ENTRADAS HDMI

O padrão de conexão de vídeo que garante maior fidelidade de som e imagem é o HDMI. Para que seus futuros componentes eletrônicos tenham espaço em sua TV, o ideal é que o televisor tenha mais de uma entrada dessas. Isso evita futuras dores de cabeça e uma eventual troca de aparelho em curto ou médio prazo.



Time Machine - LG

Sem dúvida, a melhor relação custo-benefício fica com o televisor da LG. Ela conta com um recurso incrível para replays de melhores momentos de seus programas de TV: a função Time Machine. Com a ajuda de um disco rígido de 80 GB, é capaz de gravar até 33 horas de vídeo em diferentes qualidades de imagem. A TV conta ainda com 2 entradas HDMI e nível de contraste de 10.000 para 1, um bom patamar.

A resolução fica na média, 1.024x768 pixels. Mesmo não sendo top, ela pode ser considerada de alta definição. O preço do televisor está na faixa dos R$ 4.000, o nível ideal para televisores de 42 polegadas, e ainda conta com um sistema protetor antiimagens-fantasmas. Vale a pena.

NOTA ■■■■

ANTES DE COMPRAR

Fantasma na tela

Verifique se o modelo citado tem proteção contra imagens-fantasmas, fenômeno também conhecido como burn-in. Normalmente, esse problema é mais acentuado em modelos antigos de TVs de plasma, em que imagens freezadas por muito tempo na tela podem causar um certo tipo de espectro incômodo, uma espécie de rastro. Os televisores atuais contam com sofisticados sistemas de proteção diminuidores desses espectros de imagem, mas um método simples para que isso aconteça é desligar a televisão quando pausar uma imagem por muito tempo.

Contraste

Por padrão, quanto maiores forem os níveis de contraste, melhor será a aparência da imagem no que diz respeito aos pedestais de luminosidade.

Periféricos

Algumas TVs oferecem suporte a cartões de memória e HDs internos, capazes de gravar horas de conteúdo em vídeo. Isso é um "algo a mais". Mas, de maneira geral, prefira o modelo com maior número de conexões de áudio e vídeo. Isso é interessante para conectar o maior número de periféricos possível, como Home Theater, DVD, Blu-ray player, HD-DVD player etc.



LG
50PC5R

Não é possível atender a gregos e troianos na área de alta definição. Para obter imagens em full HD em televisores de plasma, deve-se desembolsar no mínimo R$ 20.000. Na faixa de preço acessível aos proprietários de PS3, a melhor imagem (e, claro, o preço mais razoável) são obtidos com a 50PC5R da LG.

Trata-se de um gigantesco monitor de 50 polegadas com definição de 1.365 x 768 pixels, levemente superior à definição de 1.024x768 pixels. Possui duas entradas HDMI e conta com diversas opções de ajustes de cor, o que facilita bastante o jogador leigo a encontrar o pedestal ideal de imagem na hora de jogar. Possui ainda função anti-reflexo. O preço é salgado – na faixa dos R$ 6.650.

NOTA



Panasonic
TH42PV70LB

Este televisor da Panasonic custa na faixa dos R$ 3.500 e possui 42 polegadas. Por si só, já vale (e muito) o investimento. Os principais modelos de TVs LCD de 32 polegadas costumam estar em R$ 3.000. Isso significa que, por R$ 500 a mais, você leva uma televisão de primeiríssima qualidade com duas entradas HDMI e nível de contraste de 10.000 para 1, número mais alto do que TVs de LCD da mesma categoria.

É verdade, ela não possui mais do que uma conexão S-Video e uma conexão de vídeo composto (as TVs concorrentes possuem pelo menos duas de cada). Mas a TH42PV70LB tem uma entrada para cartões SD, o que é interessante para visualizar suas fotos em uma enorme tela de 42 polegadas. Seu peso (cerca de 29 kg) é inferior ao modelo 42PB2RR da LG (com sua base, chega a quase 45 kg), o que facilita bastante o transporte de um cômodo para outro, se for necessário. Possui capacidade de exibição de 29 bilhões de cores, um atrativo e tanto. É uma excelente consideração.

NOTA

Resolução da imagem

Hoje, a definição padrão de imagem dos canais de TV aberta, TV a cabo e DVD é 480i (standard). Porém, esse fator lentamente migrando para a alta definição total (1080p). Já é possível discernir imagens em alta definição com televisões que suportam 1080i. Prefira TVs com resolução padrão de 1.366x768 pixels, o mais próximo da alta definição total.



Aprender é tão fácil
quanto dar um clique



A revista One Click ensina de forma prática e objetiva, como dar os primeiros cliques naquele tema que você sempre quis aprender: de gravação de DVDs a montar sites, passando por como usar o Excel ou aproveitar ao máximo o Photoshop.

Revista One Click, informática sem complicação.



www.digerati.com.br



Fábio M. Barreto
Veterano de games, analisou jogos para o *Jornal da Tarde*, de São Paulo, por três anos. Foi editor da revista *Sci-Fi News* por 7 anos, é rato de FPS de Segunda Guerra e não dispensa um emulador de Atari



O CÉU NÃO É MAIS O LIMITE

Nada melhor que "Space Odditity", do David Bowie, como trilha sonora para falar sobre algo futurista quando Bowie levava a ficção científica e o espaço para a música. Esses eram os limites da imaginação humana – eram –, nos tempos em que o Telejogo ainda era a maior conquista dos jogos eletrônicos depois do fliperama, que também inspirou a música com *Pinball Wizard*, do The Who, por exemplo. O simples fato de olhar para o console do PS3 dá uma impressão de estar em outro mundo. Seu design, os comandos acionados pelo toque, sem botões, e os controles sem fio já mostram que ali, na sua frente, está algo além do que se convencionou chamar de console. Mas, tudo bem, até aí pode ser só um videogame mais bonitinho. Para alguém que nunca viu parece até o monólito de *2001 - Uma Odisséia no Espaço*: misterioso e enigmático.

> ...o próprio jogo contém os arquivos necessários para atualizar o console – algo que nem mesmo os jogos de PC têm...

Bem, quem pensa assim da nova geração está bem enganado. Sempre joguei muito mais games para PC do que console, mas me rendi ao PS2 e, inevitavelmente, passei para o PS3 tão logo possível. Gráficos ótimos, realmente. Som excepcional, mas dentro do esperado para uma nova geração. Senti o baque, realmente, quando fui convidado pela *PSW3* para ter a honra de escrever a coluna na primeira edição. Testei a aventura de fantasia medieval Heavenly Sword. Na hora em que inseri o disco, uma surpresa: "seu console precisa de uma atualização para rodar o jogo". "Droga", pensei. "Não tenho o kit para internet, não vou poder jogar". Aí caiu a ficha: o próprio jogo contém os arquivos necessários para atualizar o console – algo que nem mesmo os jogos para PC têm, já que, no máximo, eles trazem o DirectX mais atualizado.

A instalação durou coisa de três minutos e, pouco depois, pude mergulhar num Japão medieval mágico que – inevitavelmente – lembrou God of War em uma versão feminina, mas que não desaponta. Falar de jogabilidade e outros aspectos fica por conta de meus colegas, que capricharam nessa edição, mas esse contexto em que o "fenômeno" da nova geração está acontecendo é, sem exageros, histórico para jogadores de todo o mundo. As plataformas ganharam tanta complexidade e o cuidado com que os jogos têm sido feitos aumentou tanto que jogar é uma nova experiência, literalmente – isso sem que seja necessária toda aquela parafernália de interação tridimensional que os filmes bregas da década de 80 mostravam. Tudo bem que um pouco de exagero afeta alguns títulos, como o próprio Heavenly Sword, com muitos cinematics, diálogos demais e ação de menos em alguns momentos, mas isso é uma questão de gosto e estilo.

O futuro chegou, amigos, e fazemos parte dele. Agora, basta escolher bem os jogos e aproveitar ao máximo essa fase de ouro para jogadores exigentes. Game on!

PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
15/03/2008

Produção
Kojima Productions

Distribuição
Konami

Jogadores
1

Site
metalgearsolid.com

Online
Não

Expectativa
Muito alta

+ Snake pode se disfarçar até mesmo de estátua

– Em todos os vídeos mostrados, Snake ainda tem movimentos nada suaves

VERSÃO AMERICANA

SHOOTER

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

As respostas para muitas perguntas

Metal Gear Solid 4 é provavelmente o jogo mais esperado para PlayStation 3 – mais do que Final Fantasy XIII, mais do que Killzone 2. Hideo Kojima é o homem que tem em seus ombros a obrigação de fazer este jogo, que pode colocar o PlayStation 3 na liderança da guerra de consoles. As atenções começam a ficar todas voltadas para MGS4 pelo simples motivo de ser o título de maior importância para a série, pois é justamente Metal Gear Solid 4 o responsável por explicar definitivamente as perguntas "quem são os Patriotas?", "Snake vai morrer?" e muitas outras.

As armas de MGS4

As perguntas já foram feitas. Não há respostas, mas há muitas novidades que vão deixar a experiência de jogo mais rica, como o fato que MGS4 utilizará todos os recursos do recentemente anunciado DualShock 3 – além de utilizar os sensores de movimento, o jogo terá também um sistema de vibração que determinará a posição de explosões, tiros recebidos e outras coisas mais sutis.

Na história do jogo, as guerras já não são tão simples, alguns grupos de guerrilha conseguiram produzir seus próprios Metal Gears, os Gekkou, que são máquinas que possuem partes vivas entre suas engrenagens. Além disso, quatro inimigos meio robóticos remetem aos antigos inimigos de Snake, como Crying Wolf, Lughting Octopus, Raging Raven e Screaming Mantis.

Mas, para lidar com essas ameaças, Snake, que ainda por cima está sofrendo os efeitos do vírus FoxDie, terá em suas mãos o Octocammo, uma camuflagem que mimetiza tudo ao seu redor. Ele poderá até mesmo se disfarçar de frutas e estátuas. Ver esse equipamento em ação é algo surpreendente, mas será possível sentir o gostinho de experimentar todas essas habilidades em março do ano que vem. Quem sabe antes disso haverá a possibilidade de jogar uma demonstração na PlayStation Network? Ainda bem que nossas unhas não param de crescer, assim podemos roê-las por esses longos meses que nos separam deste jogo. | **RODRIGO GUERRA**

TIMELINE



Penguin Adventure | 1986
O primeiro jogo de Hideo Kojima não tinha nada de espionagem, mas tinha romance



Policenauts | 1995
Imagens de Policenauts aparecem em MGS para explicar a origem de Metal Gear Rex



MGS 2: Sons of Liberty | 2001
Foi aqui que os Patriotas foram citados pela primeira vez pelos personagens da série

EXTRA

Personagens conhecidos: Vamp, Raiden, Ocelot, Meryl. Eles estão intimamente ligados com a história de Metal Gear Solid 4. Naomi Hunter talvez será a pessoa mais importante para a vida de Snake durante o jogo, pois somente ela sabe como funciona o vírus FoxDie, que está acelerando seu processo de envelhecimento.







- Esta garotinha é na verdade a filha de Olga (Metal Gear Solid 2), que havia sido raptada pelos Patriots
- Crying Wolf é a referência a Sniper Wolf, mas esta fera pode ser ainda mais perigosa e mortal
- Meryl não só não morreu como agora está lutando para enfrentar o exército de Liquid/Ocelot
- Esta linha em torno de Snake serve tanto como radar quanto como área para determinar a camuflagem.









INFO

Velhinho gente boa

Snake não está idoso só porque ele passou dos 45. O soldado está sofrendo com os efeitos do vírus FoxDie, que, entre outras coisas, está aumentando a velocidade de seu envelhecimento - perceba que quase todos os outros personagens não estão tão mais velhos.

O FoxDie também está presente na corrente sangüínea de Ocelot/Liquid, por isso no último vídeo divulgado (visite o site do jogo para assistir, se ainda não o fez) Naomi Campbell aparece dizendo que está correndo perigo de morte e pede para o herói salvá-la.

Este é mais um dos mistérios que MGS4 tem a obrigação de esclarecer, pois ainda falta aparecer um personagem que tem muita culpa no cartório: Big Boss.

Se Eva ainda está viva, tudo pode acontecer, isso é o que aguça ainda mais a curiosidade, pois ela é a única pessoa viva que tem contato com os Patriots.

Kojima que se cuide, pois todos querem ver as respostas em março do ano que vem.





Você sabia que...

Raiden terá uma participação importante em MGS4. Além de ser o novo ninja, terá uma luta decisiva contra diversos Gekkou e em seguida enfrentará Vamp. Outra aparição repentina será a de Eva, com o codinome de Big Mamma. Repare como está velha, mas ainda continua em forma.

PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
13/11/2007

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1

Site
assassinscreed.com

Online
Não

Expectativa
Alta

+

Altair poderá empurrar as pessoas que estão atrapalhando

–

A reação dos transeuntes pode não ser realista quando virem um assassinato

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

TIMELINE



The Sims Online | 2002
Aqui não tem jeito de se esconder no meio da multidão



Tom Clancy's Splinter Cell | 2003
Sam Fisher gosta de usar o escurinho para se proteger



Prince of Persia | 2003
O príncipe subia pelas paredes para conseguir se salvar

Assassin's Creed

Contra a invasão da Santa Igreja

Assassin's Creed tem como cenário o ano de 1191 e como pano de fundo a Terceira Cruzada, mais especificamente quando a Igreja tenta dominar Jerusalém, a Terra Sagrada. A Igreja espalha o terror no Oriente Médio e, para evitar que os Templários destruam tudo o que estiver em seu caminho, um clã de assassinos se reúne a fim de acabar com os invasores. Um membro dele é Altair, o personagem principal de Assassin's Creed.

Um assassino no meio da multidão

A idéia geral deste jogo é levá-lo a agir furtivamente em locais com muitas pessoas, eliminar seu alvo e fugir sem ser notado. Falando dessa forma, AC não parece ser tão inovador, mas a diferença é que aqui a multidão será realmente importante e servirá não só para escondê-lo mas também para atrapalhá-lo. Esse é o principal foco, pois, se você não se misturar ao público, não conseguirá eliminar seu alvo.

Mas não pense que é só o povo que estará em seu caminho. Em algumas situações, seu alvo estará se movendo e, para encontrá-lo, você deverá subir em prédios para ter uma visão geral da cidade. Chegar acima dos prédios será algo como Prince of Persia, porém de maneira mais realista, usando recursos parecidos com o esporte chamado Le Parkour.

Batalhas sangrentas e recheadas de emoção, espionagem e contra-espionagem também estão previstas, mas o mais importante é que Assassin's Creed não será apenas um jogo que lembra Prince of Persia - ele promete ser lembrado por suas próprias inovações. | **RODRIGO GUERRA**

EXTRA

Altair usará quatro tipos de armas para acabar com seus inimigos: espadas longas, curtas, adagas e uma lâmina escondida. Todas elas servem para acabar com seus oponentes da forma mais silenciosa possível e para se proteger dos soldados da cidade









- Altair chegará nas cidades usando o mais antigo meio de transporte: o cavalo.
- Você poderá subir em alguns prédios para encontrar seu alvo.
- Depois de fazer seu trabalho, Altair terá de sair da cidade usando o caminho mais rápido.
- Em casos como este, sua habilidade com espadas será imprescindível para continuar vivo.









Você sabia que...

A Ubisoft Montreal foi a produtora da série Prince of Persia? E que a representante oficial do jogo, Jade Raymond, já trabalhou para a Electronic Arts fazendo The Sims Online? Mas o mais intrigante é que Assassin's Creed está em produção desde que Prince of Persia: The Two Thrones foi lançado, há dois anos, quando ninguém sabia como seria o poder do PlayStation 3.

Entrevista

Jade Raymond a mulher por trás de Assassin's Creed:

PS3W | Você se importa se nos falar quais foram seus trabalhos anteriores a Assassin's Creed?

Jade Raymond | Claro que não! Eu fui programadora de diversos jogos da Sony, como Jeopardy e Trivial Pursuit. Fui produtora do MMOG chamado There, e meu ultimo trabalho antes de entrar na Ubisoft foi The Sims Online.

PS3W | Assassin's Creed foi um dos primeiros jogos anunciados para o PlayStation 3. Agora que o PS3 está nas prateleiras e com uma série de jogos, houve alguma coisa que inspirou a equipe de produção no desenvolvimento de seu jogo?

JR | Sabe de uma coisa? Como jogadora, eu fiquei um pouco desapontada com o que eu vi até agora nesta nova geração. Vimos muitos jogos bons, mas eu não vi nenhuma grande mudança até agora. Vimos gráficos melhores, algumas tecnologias novas e outras possibilidades de usar o hardware mais poderoso, mas não vi muitas coisas que dissesse "nossa, que fantástico!". Eu vi muitas coisas bem trabalhadas, como Gears [of War], que é legal, divertido e bonito, mas nada em particular que inspirasse a mim ou a minha equipe.

PS3W | Como Assassin's Creed se diferenciará de outros jogos, como Prince of Persia?

JR | Ouvi muitas comparações de jogos como Splinter Cell, Hitman, Shadow of the Colossus, Prince of Persia, GTA... Todos esses jogos são fantásticos, mas nosso objetivo em Assassin's Creed é usar novas técnicas para entregar novas formas de jogar e uma nova experiência de jogo. Se finalizarmos nosso jogo como o planejado, Creed será um jogo bem diferente.

PS3W | E o sensor de movimento do SIXAXIS? Você planejou algum uso desses recursos no jogo?

JR | Não.

PS3W | Porque não?

JR | Ainda existe uma possibilidade de surgir uma grande idéia [para usar esses recursos]. Nós realmente queríamos usá-los, mas faltou essa grande idéia. Todas as idéias que apareciam vinham junto com algumas bugigangas estranhas que não faziam parte da idéia do jogo. Nós estávamos querendo fazer algo de inovador, mas no final dizíamos "se não é realmente legal, não serve. Se não é realmente uma grande idéia, por que usar?". Nós tentamos e, honestamente, não conseguimos pensar em nada de legal para esses sensores. PS3W

PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
Epic Games

Distribuição
Midway

Jogadores
24

Site
unrealtournament3.com

On line
Sim

Expectativa
Alta

+

Uma das promessas está nos veículos, que podem dar mais velocidade ao jogo

O corte da interação do PS3 com o PC diminuirá a comunidade multiplayer

–

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

TIMELINE



Unreal Tournament | 1999
Velho, porém era o mais divertido de sua época



Unreal II: The Awakening | 2003
A continuação do single player não fez jus ao game original



Unreal Tournament 2004 | 2004
Bem fraquinho, era quase uma extensão do jogo anterior

Unreal Tournament III

A festa multiplayer vai começar

Pergunte a qualquer um que joga games de tiro no PC (e não tem nada contra coisas futuristas) quais foram os jogos mais divertidos para jogar online. Provavelmente receberá como resposta algum Unreal Tournament. É um jogo sem muita frescura: basta pegar uma das forçadíssimas armas em algum dos cenários estranhos e partir para a matança.

UT3 chega três anos após o último jogo com inúmeras mudanças. Agora haverá um modo single player mais elaborado, embora não fuja tanto do conceito do jogo. Serão 40 mapas e 11 armas para servir cada um dos 24 jogadores simultâneos em cada partida. Falando em mapas, eles são simplesmente enormes, e alguns retornam das versões anteriores com todo o upgrade visual que merecem.

E que melhora visual! Unreal Tournament III tem uns dos melhores gráficos que já vimos. Rodando na mesma engine gráfica de Gears of War, ele até mesmo supera o sucesso do Xbox 360 em vários quesitos técnicos.

Os veículos são a grande atração nessa versão – sem falar nos hoverboards, como no filme *De Volta Para o Futuro*, itens obrigatórios devido à imensidão dos mapas. É extremamente divertido pegar um deles e sair acabando com todo mundo. Além disso, quando um deles é destruído, geralmente deixa um power-up. Esses itens melhoram as habilidades do seu personagem deixando-o mais rápido, invisível, forte e outros por certo período. | **DOUGLAS PEREIRA**

Faça uma conta rápida. Unreal Tournament foi o primeiro jogo. Depois, UT2003. Um ano depois, UT2004. Como é que o próximo jogo se chama Unreal Tournament TRÊS? Só a Epic sabe responder (talvez nem eles). Bizarrices à parte, tem gente querendo mesmo é Unreal 3, a saga single player que disputava com Half-Life o trono dos FPS de PC há muito tempo.











INFO

CONTEÚDO EXTRA

Então está tudo certo, UT3 está parecendo excelente, divertido e tudo mais, e será possível jogar no PS3... Mas não agora. Ninguém sabe direito por que isso aconteceu, mas a história é assim: a Sony vinha anunciando há bastante tempo que UT3 seria exclusivo do PS3 em 2007, chegando para PC e X360 somente em 2008. Ok, são apenas 3 meses de exclusividade, mas já é alguma coisa. Depois, a versão de PC sairia juntamente com a de PS3, então o jogo ainda seria exclusivo entre consoles em 2007. Só que, no começo de outubro, a Epic Games disse que o lançamento será só para PC, e o PS3 só verá o título em algum dia de 2008. Que sacanagem!

Bem, pelo menos o PS3 terá opções que os outros não têm. Por exemplo, será possível controlar os veículos com as funções do SIXAXIS, mas o principal está relacionado aos mapas. No console da Sony será possível baixar boa parte do conteúdo que os jogadores produzem para a versão de PC, especialmente os novos cenários. Há até a possibilidade de a Epic compilar os melhores mapas em um disco e vender separadamente. Não é certo que a criação de mapas estará disponível no PS3, afinal isso requer um pouco de programação, mas talvez uma versão mais simples chegue ao pacote final.

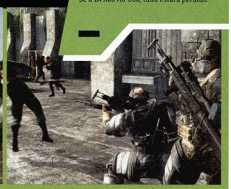


Em Army of Two você jogará com dois mal-encarados que têm de acabar com uma facção terrorista. Para isso, o trabalho em equipe é imprescindível

\+ O trabalho em equipe é promissor.

\- Se a IA não for boa, tudo estará perdido.





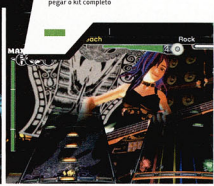


Baixo, guitarra, vocais e bateria – todos os intrumentos de uma banda de rock estão reunidos neste jogo. Só falta espaço na sala de estar

\+ A inclusão semanal de músicas novas para download pode evitar a mesmice

\- É caro e quem quiser comprar logo terá de pegar o kit completo





Army of Two

Dois homens valem mais que um exército

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
EA Montreal

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
2

Site
armyoftwo.ea.com

Online
Sim

Expectativa
Alta

VERSÃO AMERICANA

St

SHOOTER

Quando o governo americano é ameaçado por terroristas e não quer ser envolvido, dois soldados são convocados para varrer a sujeira para debaixo do tapete: Eliot Rios e Tyson Salem, os heróis de Army of Two, o jogo de tiro da EA que promete ser uma mudança na forma de jogar em parceria.

Trabalho em equipe

AoT promete ser uma experiência cooperativa inovadora, pois para ser bem-sucedido você deverá agir em equipe em todas as situações imagináveis. Uma das características é o Aggrometer, um indicador que mede a agressividade dos personagens. Quando ativado, o personagem fica mais agressivo e se torna um perigo para os inimigos, o que chamará a atenção deles. Quando isso acontecer, você poderá eliminar os alvos sem correr muitos riscos.

Mas não pense que basta ativar a agressividade em todas as ocasiões para se dar bem. Você terá de ser um excelente estrategista para lidar com todas as situações, como ceder munição, entrar em ambientes escuros e até mesmo cuidar de seus ferimentos. Se isso será realmente divertido, só será possível saber quando Army of Two chegar às lojas. | **RODRIGO GUERRA**

Rock Band

Não é tão difícil ser um rockstar

FICHA TÉCNICA

Lançamento
23/11/2007

Produção
Harmonix

Distribuição
Electronic Arts/MTV

Jogadores
4

Site
rockband.com

Online
Sim

Expectativa
Muito alta

VERSÃO AMERICANA

Mu

MUSICAL

É praticamente impossível encontrar alguém que não goste de música. Entre os que jogam videogame, é difícil achar algum que não goste de rock. É por isso que todo mundo está esperando por Rock Band.

A evolução de Guitar Hero o deixa juntar todo mundo na sala e formar uma banda com guitarra, baixo, bateria e microfone. Além das 50 músicas disponíveis no disco (sem contar as bônus), ainda será possível baixar novas toda semana.

Agora que o lançamento está próximo, há novidades. O game será lançado para PS2 também, no dia 10/12, embora sem suporte online. As versões de PS3 e X360 ganharam preço final: o kit completo custará US$ 170, menos do que todos esperavam. Quem quiser comprar apenas o jogo com a bateria, por exemplo, terá de esperar, pois apenas o kit completo será vendido até o começo de 2008.

Fica a dica: se você tem um PS3 e só pode comprar um jogo a cada seis meses, que seja este! | **DOUGLAS PEREIRA**



O principal atrativo de Blacksite: Area 51 será o modo para vários jogadores, em que você poderá explorar fora do perímetro da instalação secreta. Jogando sozinho você encarará alienígenas que explodem gosmas estranhas





+ O grande trabalho em ambientação e inteligência artificial

– Ao que parece, é apenas um jogo de tiro descerebrado

Blacksite: Area 51

Aliens invadem o local mais protegido do mundo

FICHA TÉCNICA

Lançamento
05/11/2007

Produção
Midway Studios - Austin

Distribuição
Midway Games

Jogadores
16

Site
blacksitegame.com

Online
Sim

Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Já ouviu falar da Area 51? O local é uma suposta base militar norte-americana, a favorita entre conspiracionistas que afirmam que é o local em que os EUA estudam alienígenas e todo tipo objeto não identificado de origem exterior ao planeta.

O game BlackSite: Area 51 mostra um dia normal do local e começa quando cobaias de experimentos com tecnologia e vida alienígena escapam e, como toda criatura maléfica do gênero, começam a atacar tudo ao redor. Na pele de Arean (lê-se Aaron) Pierce, um soldado de elite, é seu papel entrar e limpar a área dos monstrengos. A equipe dele enfrentou aliens durante a Guerra do Iraque.

Além do que já foi visto

A série já havia sido lançada anteriormente, para PS2 e Xbox, mas desta vez abandonando os homenzinhos cabeçudos com olhos enormes, a franquia irá trazer aliens bizarros, de monstros enormes e cheios de tentáculos a mutantes humanos, tudo com gráficos arrasadores. A promessa, além de ambientes realistas, incluindo vegetação e objetos que são danificados por tiros e explosões, é de uma inteligência artificial de primeira, com perseguidores com sede de sangue, aliados hábeis e inimigos fingindo de mortos, por exemplo. Os ETs interagirão também com os ambientes e os explorarão como uma espécie de turistas de outro planeta. Será possível supreendê-los e vê-los reagir.

O lançamento contará com um modo cooperativo online. | **RODRIGO ORTIZ**



+ O sistema de golpes carnais e heróicos parece ser um diferencial

"Beowulf" foi uma das bases para Tolkien criar *Os Senhor dos Anéis*

– Corre o risco de ser mais um jogo baseado em filme sem criatividade



Beowulf

Baseado num poema anglo-saxão de autor desconhecido, Além do filme, haverá o game, que adicionará mais titãs e episódios.

Beowulf é um dos heróis superfortes mais famosos na tradição européia. Mesmo sendo do Velho Continente, a história já influenciou muito outros países (fãs de Final Fantasy podem se lembrar do personagem de mesmo nome em Tactics). O guerreiro terá dois tipos de ataque: os humanos, a pancadaria e massacres ou os heróicos, muito mais honráveis, utilizando armas ou tropas. Usar mais de um tipo ou de outro determinará a evolução do mundo e o curso da história do game, além de garantir melhoras e destravar novidades para seu personagem de acordo com a escolha. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 13/11/2007 | **Produção** Ubisoft Tiwak / Ubisoft Shanghai | **Distribuição** Ubisoft
Genero Aventura | **Jogadores** 1 | **Site** ubisoft.com
Online Não | **Expectativa** Média

PLAYSTATION 3



ELE CHEGOU PARA FICAR

POR QUE O PLAYSTATION 3 TEM BONS ATRIBUTOS PARA REINAR ABSOLUTO NA NOVA GERAÇÃO | FELIPE LEVRA

Muita gente já se perguntou na hora de escolher um console de próxima geração: "qual deles é o melhor?". A verdade é que é difícil saber quais são os pontos fortes e fracos de determinados videogames. Todos foram muito bem pensados e desenhados por equipes talentosas. A missão realmente difícil das empresas fabricantes de consoles é atender um público exigente, acostumado a novas tendências e ávido por novidades. Sabe-se que, entre os videogames recentes, o PlayStation 3 e o Xbox 360 são os verdadeiros expoentes das tecnologias de nova geração, com inúmeros jogos lançados e fãs ardorosos dos dois lados. É preciso considerar também a aposta diferenciada da Nintendo, com o Wii, mas uma comparação de igual para igual é difícil de ser feita, pois tratam-se de videogames de propostas totalmente distintas. Aqui, já que todos são fãs de PlayStation, serão destacados pontos para resolver por que exatamente o PS3 é indiscutivelmente o melhor console da nova geração.



SIXAXIS
Games de corrida, como Formula One Championship Edition, Motorstorm, Full Auto 2 e Sturtman, utilizam o sistema de movimento do SIXAXIS para pilotar o carro com o movimento do controle simulando um volante

É muito fácil apenas afirmar que o PlayStation tem tudo para se tornar a plataforma mais poderosa da nova geração, mas não é dessa maneira que se pode realmente concluir isso. São necessários fatos e, principalmente, comparações. É válido também ressaltar que não é necessariamente o aparelho mais potente que pode levar a melhor, mercadologicamente falando. O resultado nas mãos de quem possui um excelente console, mas que tem pouca expressão no mercado, torna-se negativo quando poucos games passam a ser produzidos, isso sem falar em acessórios e na própria plataforma. Um exemplo clássico é a surra que o PS2 deu nos mais potentes GameCube e Xbox, perdendo em qualidade gráfica, mas esbanjando poder em suas exclusividades.

É bem verdade que a Microsoft apostou mais nesse quesito e quebrou algumas exclusividades da Sony, e isso torna a batalha mais equilibrada, mas o PS3 ainda tem algumas boas cartas na manga, como MGS4, do mestre Kojima, e a série mais clássica dos RPGs, com o novo episódio, Final Fantasy XIII.

Agora que as cartas foram dadas por Sony, Microsoft e Nintendo, é possível especular qual é a melhor opção para o consumidor. Traçamos algumas comparações básicas entre o PS3 e o X360, pois são direcionados para o mesmo alvo, o jogador hardcore, que preza por qualidade gráfica e sonora, inteligência artificial e outros atributos que o console da Nintendo não se foca por se tratar de outra proposta.

O controle da situação

Parece que na época do lançamento dos consoles next-gen, um dos grandes diferenciais para os videogames de gerações anteriores era que os controles não deveriam

2 é menor que 3

A Microsoft poderia ter optado por lançar o sucessor do Xbox com o nome Xbox 2, mas não o fez por uma série de motivos. Especula-se que o principal deles seja o PlayStation 3, porque a família de consoles da Sony estaria em sua terceira geração, a da Microsoft estaria na segunda. O número 2 poderia ser associado a inferioridade.

PlayStation Home

Quem disse que um dos maiores conglomerados de entretenimento eletrônico do mundo não iria responder à altura de um jogo global, como o Second Life? A Home será uma gigantesca comunidade virtual lançada a partir do sistema Playstation 3. A plataforma pretende reunir utilidade ao entretenimento, uma espécie de Orkut 3D exclusivo. Uma vez dentro do sistema, os usuários se encontrarão em lobbies que acomodam até 64 pessoas. A escolha destas pessoas e a inserção em lobbies é randômica. Uma ferramenta de busca poderá investigar se um amigo ou parente estará online. Em um primeiro momento, cada pessoa poderá acomodar 50 amigos. A comunidade virtual está em fase de testes e deve estar disponível para download gratuito na PlayStation Network no início de 2008.







O PODER DO PS2
Graças a títulos exclusivos de peso como God of War, o PlayStation 2 superou seus concorrentes. Apesar de já ter perdido algumas, as exclusividades podem fazer a diferença também no PS3

Um exemplo clássico é a surra que o PS2 deu nos mais potentes GameCube e Xbox, perdendo em qualidade gráfica, mas esbanjando poder em suas exclusividades



FORÇA NÃO É TUDO
Mesmo com um hardware mais poderoso, consoles como GameCube e Xbox perderam mercado para o PS2 e suas exclusividades. O mesmo acontecerá com o Wii e o PSone

ter fios. Assim pensou a SCEA, bem como a Nintendo e a Microsoft. A solução da Sony ao desafio de atualizar o Dualshock foi o controle SIXAXIS. Com design similar ao seu antecessor, possui baterias de lítio, recarregadas pelas portas USB presentes no PS3.

O controle do Xbox 360, por outro lado, possui um design robusto e pouco arrojado em comparação ao SIXAXIS. Sem falar que o acessório é realmente pesado. Mas a grande desvantagem, sem dúvida, são as baterias. O controle do Xbox 360 é alimentado por duas pilhas AA. Não é necessário dizer que um ou dois dias de jogatina muito pesada descarregam as pilhas sem dó nem piedade. As pilhas também possuem uma característica única e desagradável: elas não acabam repentinamente. Sua força, como se sabe, acaba aos poucos, dando sinais de morte paulatinos, o que causa pausas irritantes nos jogos. Isso tudo obriga o jogador a correr para a loja mais próxima para comprar mais pilhas ou simplesmente "roubar" duas pilhas do controle remoto mais próximo. A opção para o proprietário do Xbox 360, na verdade, é comprar um controle opcional com baterias recarregáveis: mais dinheiro gasto por um detalhe imprescindível. Enquanto isso, o proprietário de um PS3, em uma situação similar, teria apenas que recorrer ao seu cabo USB e conectá-lo ao console. A bateria não é recarregada instantaneamente, é verdade. Mas basta ter um cabo USB para pelo menos continuar o jogo ao mesmo tempo em que se recarrega a bateria. Uma tecnologia realmente inteligente.

Uma novidade é que a Sony planeja em breve lançar o controle Dualshock 3. Trata-se de um acessório de geração superior ao SIXAXIS, sem fio, com a função rumble de volta, que produz vibrações no controle assim como no consagrado Dualshock 2. Ainda haverá os sensores de movimento introduzidos pelo SIXAXIS.

Uma característica desagradável do Xbox 360 é sua imensa fonte de alimentação AC. Enquanto no PS3 o sistema de fornecimento de energia é totalmente interno, deixando apenas um cabo de força para fora do console, a Microsoft resolveu deixar que uma enorme fonte AC externa resolvesse o problema de retirar espaço do X360. Na verdade, o problema do espaço interno foi resolvido, mas deixou uma inconveniente para qualquer proprietário do console: a movimentação. Com seus cabos e fonte pesados, torna-se um desafio trocar o console de lugar. Enquanto que para se mover um PS3, basta trocar; o console e um ou dois fios de lugar.

Conectividade

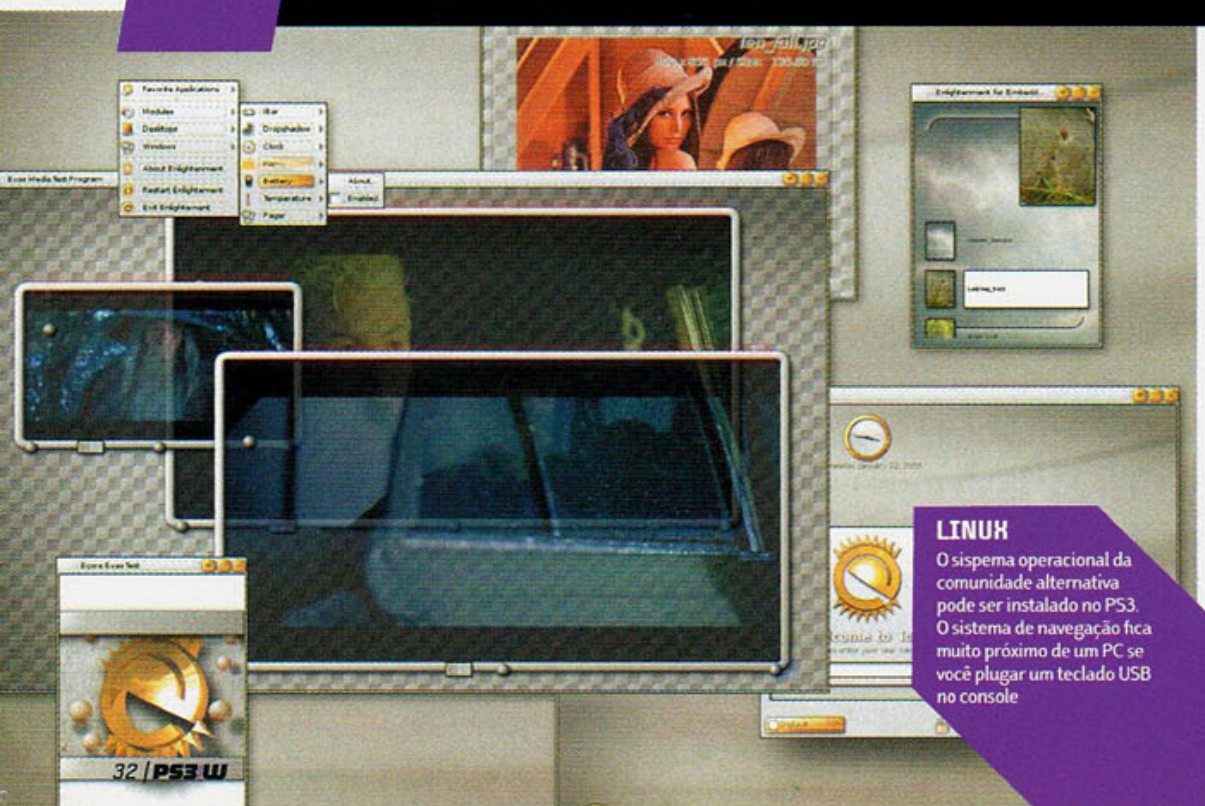
Talvez uma das maiores premissas do PS3 para ser o verdadeiro console de nova geração é sua conectividade com periféricos externos e Internet. Nos consoles next-gen, essa premissa é realmente importante, visto que a convergência de mídias passou da discussão de novidade para ser uma verdadeira realidade. Como exemplo, a Internet passou a ganhar contornos de televisão com o *YouTube* e similares. Os celulares também ganharam características de computadores portáteis, tocadores de MP3 e por aí vai.

PS3, Wii e Xbox 360 são reflexos dessa tendência. No caso do console da Sony, há uma arquitetura realmente inteligente de conectividade. Nas versões de 60 GB e 80 GB, por exemplo, o console apresenta entradas para cartões SD/Multimedia, Compact Flash e Memory Stick. As quatro portas frontais são portas USB, presentes no PCs comuns. O console possui ainda suporte a Bluetooth 2.0, importante tecnologia de reconhecimento de periféricos externos. Além disso, possui uma placa wi-fi b/g embutida para conexão com a Internet. Há ainda uma placa de rede de 10/100/1000, também para conexão com a Internet.

O Xbox 360 não apresenta conectividade wi-fi embutida, requerendo ao pobre jogador (que gasta cerca de R$ 2.500 pelo console) que compre uma placa de conexão wi-fi opcional. Se o usuário de X360



...a Sony planeja em breve lançar o controle Dualshock 3. Trata-se de um acessório de geração superior ao SIXAXIS, sem fio...



LINUX
O sispema operacional da comunidade alternativa pode ser instalado no PS3. O sistema de navegação fica muito próximo de um PC se você plugar um teclado USB no console







quiser transferir suas fotos guardadas em cartões de memória SD/Multimedia, Compact Flash ou Memory Stick, pode esquecer: não há tais entradas no console. Ele poderá, se quiser, comprar um adaptador de cartões de memória com suporte à USB, mas sem garantia de funcionamento... Ele também não conta com nenhum suporte à Bluetooth. Mais ainda, a placa de rede do Xbox 360 é 10/100, de velocidade inferior à do PS3.

Não é preciso dizer que a Sony se esforçou demais para transformar o PlayStation 3 em uma verdadeira estação de entretenimento eletrônico. Espertamente, conseguiu que o console fosse familiar a diversos produtos da sua linha de produção, como o PSP, por exemplo. Mas um de seus pontos mais fortes é que o console é realmente um instrumento de diversão preparado para o futuro.

O PlayStation 3, em suas versões mais "parrudas" (60 e 80 GB) é totalmente preparado para rodar seus gráficos em televisões Full HD. Isso significa que as imagens saídas do console em sua versão de qualidade máxima rodam a 1920 x 1080 pixels progressivos, o padrão de imagens em alta definição por excelência, o que será seguido por todas as estações de televisão, home vídeo

TRAMBOLHO
A forte ideirna do X360 é maior do que aqueles famosos bolos industrializados que vêm com faquinha de plástico. São 22 cm de comprimento

ALGUNS DOS EXCLUSIVOS



Metal Gear Solid 4

O game mais aguardado do PS3, a próxima obra de Hideo Kojima, MGS4 deve ser o maior trunfo do console em relação aos concorrentes. Há rumores de que a Microsoft esteja negociando a licença do game com a Konami, mas nada se concretizou até o momento.



Final Fantasy XIII

Fabula Nova Crystallis, o novo projeto de FFXIII, deverá durar uns dez anos. São vários jogos situados no mesmo mundo introduzido pelo FFXIII principal. Sabe-se que a personagem principal se chama Lightning e que o sistema de batalha voltará a ser o mesmo de FFIV até FFIX.



Gran Turismo 5

Para você ter uma idéia, os carros de GT4, que já beiram a perfeição, tinham em média 4 mil polígonos. Os de GT5 são construídos com 200 mil. São 50 vezes mais detalhados, com os interiores dos carros sendo recriados fielmente. Agora são 16 carros na pista.



Killzone 2

O fato de terem sido obrigados a fazer algo ao nível do trailer falso da E3 2005 fez com que o pessoal da Guerrila Games puxasse o console a um nível superior. Dizem que não irá demorar muito para haver uma versão beta do modo multiplayer do jogo.

Conexão total com o PSP

Há quase três anos o PSP estava chegando ao mercado japonês. O portátil chegou fazendo barulho, mas sua relação com o PS2 não era muito próxima. Alguns saves de games do irmão mais velho podiam ser utilizados no PSP, mas haviam raras funções de conectividade entre os dois. Com o PS3, a história é totalmente diferente.



PS3 + PSP + Internet = conectividade total

A versão 3.50 do firmware do PSP permite que o portátil tenha acesso e execute o conteúdo armazenado em um console do PS3 através da rede wi-fi.

Pelo PSP é possível acessar o PlayStation 3 de outros lugares, basta que os dois estejam conectados à Internet.
Caso o game Lair esteja dentro do drive do console, o PSP consegue executá-lo com uma resolução menor em tempo real utilizando um sistema de streaming.

Também por meio de conexão com a Internet, é possível utilizar o PSP como se fosse um controle remoto para ligar e desligar o seu PlayStation 3 estando em qualquer lugar do planeta. Isso possibilita que você navegue por qualquer parte do navegador do PS3 e acesse qualquer opção do menu dele.
É possível transferir saves de qualquer jogo por esse sistema ou navegar pela Web com o browser do PlayStation 3.





Na PlayStation Home, o PSP pode se conectar ao PS3 via wireless para executar alguns comandos. Os usuários podem customizar seus avatares, locomovê-los de um local a outro entre outras opções.





ESPELHINHO
Nas versões beta do F1 Championship Edition, há uma opção em que o PSP pode ser conectado ao PS3 servindo de retrovisor para os veículos

Emulando o PlayStation 2

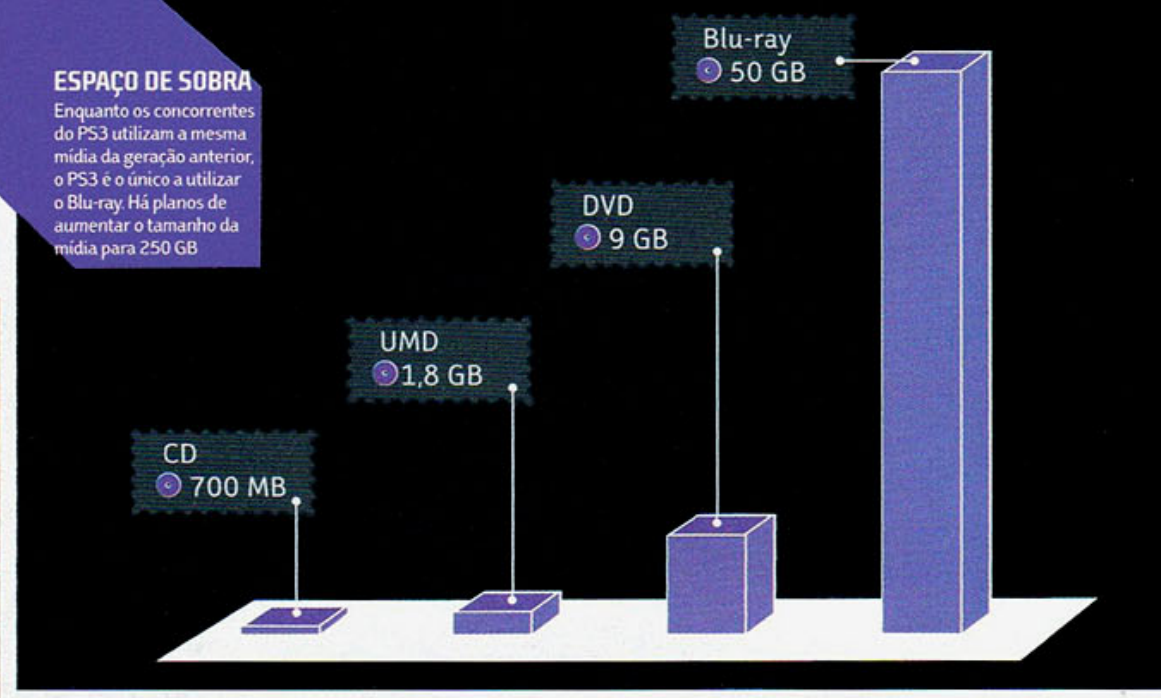
No intuito de diminuir os custos de produção e conseqüentemente, o preço final, a Sony optou por substituir a Emotion Engine, responsável por rodar games de PS2 no PS3, por um software que emula o console. O sistema foi criado a partir da versão de 80 GB, que tem o mesmo da versão de 60 GB quando foi lançada

...a versão HDMI do Xbox 360 é 1.2a, antecessora da 1.3a, nativa dos consoles da Sony

e componentes eletrônicos em um futuro próximo. Tudo isso já estava esboçado em 2006, ano de seu lançamento. A Microsoft demorou um bocado para implantar a saída de imagem em padrão HDMI (o HDMI é a versão padrão de saída de imagem em alta definição, adotada por todos os grandes fabricantes de produtos eletroeletrônicos). Mesmo assim, a versão HDMI do Xbox 360 é 1.2a, antecessora da 1.3a, nativa dos consoles da Sony. A Microsoft ainda demorou mais um tempo para disponibilizar o suporte definitivo a 1080p em uma atualização de firmware um pouco obscura.

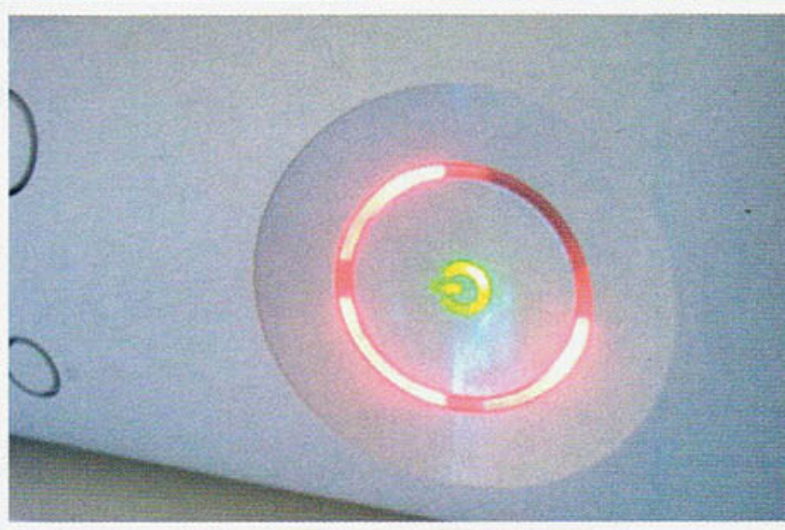
Mas a verdadeira desvantagem do console da Microsoft em relação ao PS3 é rodar jogos em uma mídia de uma geração passada, o DVD. Os discos de DVD hoje conseguem, em sua maioria, armazenar até cerca de 9 gigabytes de dados. Já os discos Blu-ray da Sony, armazenam entre 25 e







GIGANTESCO
Somente com arquivos de áudio, Heavenly Sword ocupa cerca de 10 GB de espaço no Blu-ray. O DVD dual layer, usado no Xbox 360, comporta 9 GB.



PÂNICO!

As três luzes vermelhas

O maior pesadelo dos proprietários do Xbox 360 é um fenômeno conhecido como "3 red lights". As três luzes vermelhas se acendem no painel do aparelho subitamente, indicando que ele está com problemas e não consegue rodar mais jogos. Para o desespero de quem vê as luzes, o problema não tem conserto e o console deve ser trocado, caso esteja na garantia da Microsoft. Caso o aparelho não tenha, seja por ter expirado ou por ter sido adquirido no mercado paralelo, é perda total. Segundo a revista *X360*, a Microsoft estima que cerca de 30% dos aparelhos podem apresentar o problema.

AS MÍDIAS DA FAMÍLIA



CD

O PlayStation, assim como quase todos os consoles nascidos na metade dos anos 90, utiliza o CD como forma de reprodução dos games. O diferencial para as outras plataformas é sua coloração preta



DVD

Quando o PSone já estava no final de sua vida, os DVDs já estavam popularizados, inclusive no Brasil. A mídia que a Sony optou por usar há 7 anos é a mesma do Xbox 360



JOGANDO ONLINE
Super Puzzle Fighter II Turbo é um dos diversos títulos do PS3 que você pode jogar pelo modo multiplayer online gratuitamente

50 GB (com planos para expansão ainda maiores, de 200 GB). Os jogos de próxima geração possuem não só gráficos melhores dos que os jogos do passado mas também apresentam trilhas com maiores definição e uma imensa quantidade de extras, entre outros fatores. Isso significa que os discos precisam de maior espaço de armazenamento para guardar tanta informação. Obviamente, os discos DVD estão fadados a ficar obsoletos a médio prazo. É verdade que o excelente sistema de compactação de dados do Xbox 360 ameniza a situação, mas o xeque-mate se dá quando os filmes em alta definição entram na jogada.

Em mídias gravadas, o Xbox 360 só lê filmes em resolução standard. Para assistir a filmes em alta definição, há duas opções: baixar um filme HD da Xbox Live ou comprar um drive externo de leitura de discos HD-DVD. Parece que é uma volta no tempo, quando o Sega CD era acoplado ao Mega Drive... Já o PlayStation 3 possui como mídia nativa os discos Blu-ray, capazes de guardar tanto filmes em alta definição quanto armazenar jogos de próxima geração. Além disso, o PS3 ainda lê DVDs normalmente.

Acesso online, partidas multiplayer e savegames

Talvez uma das maiores desvantagens do Xbox 360 em comparação ao PS3 é o acesso à jogatina online. Para ter acesso a partidas online, o jogador proprietário do console da Microsoft tem de recorrer ao serviço pago da rede Xbox Live. Tudo bem que a Sony não oferece suporte direto para os jogadores brasileiros, como é o caso da Microsoft; mesmo assim, esse é um inconveniente e tanto para o Xbox 360. O acesso gratuito à Xbox Live, chamado de pacote Silver, dá direito apenas à interação com outros jogadores online, customização de perfis e outros itens desnecessários. O grande mote da questão, partidas multiplayer, só podem ser acessadas se o jogador comprar o pacote Gold e suas inúmeras variações. Se por acaso você possuir um console modificado com modchip e tentar o acesso a Xbox Live, adeus. Você está banido do serviço online da Microsoft.

Já a aquisição do PlayStation 3, de cara, dá acesso à Playstation Network. Basta se conectar à Internet, preencher um cadastro e *voilà*: você é mais um integrante das partidas multiplayers online do PS3. O melhor é que o acesso é totalmente gratuito. Mas, como nem tudo são flores, o acesso à Internet pelo PS3 não é muito simples de ser feito, exige um pouco de conhecimento técnico.

Cell em outras aparelhos

A Sony planeja utilizar o chip Cell, o cérebro do PS3, em outros aparelhos eletrônicos, como TVs de alta definição. O Cell pode ser utilizado para produzir e editar conteúdos, por exemplo. Atualmente, somente o PS3 conta com essa tecnologia.



EXTRA

É tradição da Sony lançar versões reduzidas de seus videogames depois de certo período de tempo. Essa conduta funciona como uma espécie de aprimoramento, tendo em vista que os aparelhos ficam menores. Isso aconteceu com o PSone, o PS2 e com o PSP. Estaria a Sony projetando um novo PS3, menor do que o atual?



UMD

O PSP conta com uma mídia exclusiva, o UMD (Universal Media Disc). Apesar de não ser utilizada em outros aparelhos, lançamentos em filme também são feitos nesse formato para serem assistidos no portátil



Blu-ray

O PS3 conta com a nova aposta da Sony está no Blu-ray. A mídia é uma das que disputam a vaga pela substituição do DVD. Seu principal aparelho de entretenimento não poderia ficar de fora



TV Digital no PS3

O PlayTV é um aparelho que combina sintonia de TV e um sistema pessoal de gravação de vídeos para o PlayStation 3. O acessório possibilita o usuário assista, pause e grave a programação da TV em até 1080p. O sistema poderá gravar a programação no disco rígido do PS3 e, posteriormente, assistir, transferir para o PSP. Estará disponível em Reino Unido, França, Itália, Alemanha e Espanha antes de 2008.

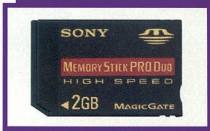


MENSALIDADE
Diferentemente da PSN, para jogar online no X360 é necessário pagar. Aclamado no console da Microsoft, Gears of War também será lançado para PC e seu modo deve ser gratuito



Mas, assim que é realizado, as configurações se mantêm para sempre. No futuro, os jogadores de PS3 terão acesso à Home, a comunidade virtual do console, que facilitará o encontro entre os jogadores e permitirá uma interação bem maior do que os sistemas atuais dos concorrentes. Não há um projeto parecido para o Xbox 360, por exemplo. Quem sabe em uma próxima geração?

Outro inconveniente no Xbox 360 é seu método para salvar os jogos. Em vez do PS3 (que salva seus jogos no próprio disco rígido do console e permite que os jogos salvos sejam facilmente transferidos entre várias mídias diferentes), o Xbox 360 salva seus jogos em unidades de armazenamento de memória exclusivas da Microsoft, de 64 MB. Essas unidades são características de consoles de gerações passadas, como o Nintendo 64 e PS2. Não há outra explicação possível para esse revés: ou a Microsoft não pensou no futuro ao arquitetar o sistema ou simplesmente estava querendo lucrar com um item opcional mais uma vez. PS3 W



Armazenando dados

Dentre os diversos tipos de cartões de memória que o PS3 suporta, está o Memory Stick, que também é utilizado para armazenar dados no PSP, em câmeras fotográficas digitais e em diversos tipos de aparelhos.

PS2 PS3

GRÁFICOS 14 SOM 22 JOGABILIDADE 17 DIVERSÃO 17

Veredicto 70

Tony Hawk's Proving Ground

Sem inovação, mas com a mesma diversão

FICHA TÉCNICA

Produção
Neversoft

Distribuição
Activision

Jogadores
8

Site
thpgonline.com

Online
Sim

Sixaxis
Não

VERSÃO AMERICANA

ES ESPORTE

+
É o mesmo Tony Hawk que você adora jogar

–
É o mesmo Tony Hawk que você já enjoou de jogar

Tudo vai bem na terra da Neversoft, onde a equipe se dividiu para fazer mais uma versão anual da incrível saga de Tony Hawk e seus amigos. Esqueça o lixo que foi American Wasteland - as coisas foram feitas mais ou menos pensando no que os fãs da série sempre gostaram: os desafios cabeludos.

Após o advento de Underground, é precisa uma história, mas agora esse é o ponto de menor importância, servindo apenas como um grande tutorial para ensinar os jogadores o que fazer e quando fazer além de liberar novas fases. No final, se torna o óbvio de todas as histórias que envolvem Tony Hawk e a turma do Jackass - se tornar um skatista profissional e ganhar dinheiro com isso.

O esquema básico de progressão é seguir os ícones que aparecem na tela para acessar o desafio, e cada um é diferente do outro. Por exemplo, existe um em que você deve fazer um grind (veja o box com o significado de cada um dos termos skatistas deste jogo) em algumas guias das calçadas de Inner City Philly (mais conhecida como Philadelphia, a primeira cidade do jogo) sem cair. e aquele em que você deve fazer um manual em uma descida cheia de obstáculos. Quando os desafios não parecem ser suficientes, tente usar as máquinas de fliperama espalhadas em todos os cenários que você encontrará uma máquina com os clássicos Collect Skate, Collect C-O-M-B-O e Find the Hidden Tape. Você se lembrará dos tempos áureos da série, quando ela se chamava Pro Skater.





+ Online

Relembre os bons momentos da série Pro Skater. Você encontrará skaters que fazem saltos gigantescos, porém muito legais, para disputar as várias modalidades



Os Nail Tricks são feitos na unha... E no prego, dependendo da ocasião





Os astros do skate continuam a fazer saltos incríveis, que desafiam a gravidade

Skate na veia

Proving Ground se mantém atado ao que tornou a série um sucesso: saltos enormes e quatrocentas manobras (quase todas impossíveis de se fazer). Mas esse lado está mais atenuado. Talvez a equipe de desenvolvimento tenha visto o que a Electronic Arts estava fazendo e resolveu imitar pelo menos uma coisa: câmera mais próxima. Em Proving Ground, o seu skatista está mais próximo da tela – não tão próximo quanto em Skate, que praticamente mostra só o pé, mas bem mais pertinho – para que você veja as manobras ele está fazendo. A câmera fica ainda mais próxima quando você faz uma manobra na unha (os Nails Tricks, que foram apresentados em Project 8), na qual tudo fica voltado para suas ações com os pés. A novidade é que nesses momentos você pode pegar a prancha com o botão R2, o que aumenta muito seus pontos e multiplicadores. Os manuais também têm seus próprios Nails, porém mantê-los é bem mais difícil do que você imagina.

Seguindo a onda de deixar tudo mais difícil e mais fácil ao mesmo tempo, duas novas funções foram adicionadas. Uma delas é o Aggro, na qual você ganha velocidade apertão o botão R1 nos momentos certos. A segunda nova opção é que você pode agredir os pedestres na rua usando o gatilho L2.

O mais interessante de tudo é que a barra de especiais simplesmente desapareceu por completo. É possível fazer os tão difíceis especiais a qualquer momento, basta fazer os comandos que você programar no momento em que você quiser | **RODRIGO GUERRA**

Review

PS2 PS3



Manual: quando você equilibra o skate com apenas duas rodinhas, feito com o comando ↑, ↓



Os cenários estão cheios de locais para fazer suas manobras

EXTRA

Seu lugar para manobrar

Se você não gostar do cenário e achar que ele tem poucos locais para manobrar, você pode apertar o botão Select para criar rampas, half-pipes e trilhos. Assim, não há desculpa para não fazer várias manobras nos desafios de pontuação

Parado no tempo

Você há de concordar que Proving Ground é o mesmo Tony Hawk de 1999, quando foi lançado para o PlayStation. Naquela ocasião, o jogo era insuperável e guiou todo o gênero de esportes radicais. Oito anos se passaram, e tudo que a Neversoft fez foi alterar cenários, incluir movimentos e um modo de história. Isso não foi o bastante, pois a sensação de jogar Proving Ground é a mesma de estar jogando American Wasteland... Quer dizer, não é, não - é a mesma de estar jogando o Underground 2, que era um bom jogo, mas apenas uma atualização do Underground. Se você quer jogar algo novo, vá para Skate, mas se quiser ficar com que o que já sabe jogar, Proving Grounds, pois ele não deixa de ser um jogo bom, mas está com cara de cansado (como Tony Hawk, que já é quase um quarentão).

EXTRA A trilha sonora está quase tão completa de punk rock quanto nos games anteriores. A única globalmente conhecida é a clássica "Sympathy for the Devil", dos Rolling Stones. De resto você ouvirá até mesmo um funk do bom, com Jimmy Castor Bunch em "It Just Begun". A seleção das músicas é uma das melhores de toda a série



INFO

Novas habilidades e manobras

As adições desta versão vão além de cenários: o botão R1 faz um movimento para ganhar velocidade, chamado Aggro Speed e o L2 permite que você dê socos e encontrões em pedestres, isso sem falar das novas formas para evoluir na história



Mil manobras

O que você pode fazer em Proving Ground



Ollie

Pulo, o comando que você faz ao apertar o botão ✕ para ligar com Graps e Flip Tricks.



Grab

Quando você pula e segura o skate, com o botão ○.



Grind

Deslizar por cima de um trilho, corrimão ou qualquer beirada. É utilizado o botão △ para fazer esta manbora.



Flip

Uma manobra que gira o skate, feito com o botão □.

PSP PS3

GRÁFICOS 20 SOM 18 JOGABILIDADE 18 DIVERSÃO 22

Veredicto 78

FICHA TÉCNICA

Produção
Sega Racing Studio

Distribuição
Sega

Jogadores
6

Site
sega.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Co CORRIDA

Sega Rally Revo

Easy right, maybe!

Um dos maiores nomes entre os títulos de rali da história acaba de estrear na nova geração: Sega Rally Revo traz de volta todo um estilo próprio de corrida, muito semelhante ao primeiro game da série, lançado em 1995.

A proposta do jogo é a velocidade, mesmo sendo de uma modalidade que não preza por isso. De qualquer maneira, SRR foi projetado para que o jogador entre rasgando nas curvas, usando em poucos momentos o freio. Mesmo contando com detalhes bem desenhados nas bordas da pista, há aquela famosa linha invisível que não permite que o carro saia da rota, facilitando a vida de quem sempre escapa nas curvas. Mas não pense que por isso o game é fácil.

SRR usa um sistema de disputa de três provas, exatamente como nas versões anteriores. Para liberar novas modalidades e veículos, você deve chegar em primeiro nas três. Isso dá brecha para um dos pontos negativos do game: se você chega em primeiro nas duas primeiras etapas e em quarto na última, é necessário jogar as três novamente, e não somente a terceira.

Rico em detalhes

A Sega caprichou no visual e a qualidade fez a diferença. As marcas de pneu permanecem nos solos que não são de asfalto. Cascalhos espirram quando a pista é muito suja e vêm em direção à tela, ofuscando a visão, Os veículos largam limpinhos, brilhando, e a cada metro passam a ser tomados pela sujeira, seja poeira em pista secas seja lama clara ou escura de estradas de terra.



+

A sujeira ganha proporções cada vez maiores a cada volta e é muito realista

−

Ainda não foi nesta versão de Sega Rally que os carros ficaram amassados



FALTOU VIBRAÇÃO

A ausência de vibração no SIXAXIS faz falta no game por seu estilo de pistas, com estradas esburacadas e cheias de crateras. Quem tem um volante de qualidade se dá bem. Quem não tem perde um pouco da sensação do game.



Curvas fechadas

Em primeiro lugar, você deve saber aproveitar o desenho da tangência tentando deixá-lo semelhante a uma reta. Quando estiver entrando na curva, solte o acelerador e pressione o freio. Enquanto estiver fazendo isso, coloque o bico do carro na parte de dentro da curva, virando o volante em direção a ela. Isso fará com que o eixo traseiro derrape, contornando a curva. A manobra é ideal em pistas off-road.



+ Online

Até seis pessoas jogam juntas, a ordem das três pistas é definida pelos jogadores e dá para fazer o upload de seu desempenho no Ghost Mode e disponibilizá-lo para outros jogadores

Os carros do primeiro game estão presentes em Sega Rally Revo. Depois de algumas provas você libera o Toyota Celica e o Lancia Delta



A água empoçada nos vãos de terra parece de verdade e diminui a velocidade do carro, além de jorrar para todos os lados. Tanto poças quanto traços de areia, que deixam o solo amolecido, atrapalham o desempenho do piloto.

As condições climáticas também dão um charme, além de dificuldades diferentes para algumas pistas, como o asfalto escorregadio devido às águas da chuva ou à neve, que exige muito mais precaução na direção.

Modos de jogo

O jogador pode optar pelos modos Championship, Quick Race, Time Attack e Multiplayer. Como os próprios nomes dizem, no primeiro você participa de um torneio e destrava pistas e veículos, tendo de chegar sempre em primeiro lugar para progredir. O Quick Race serve apenas para correr, sem objetivos. O multiplayer é mais interessante para quem tem conexão com a PlayStation Network, no qual podem competir até seis pilotos e, diferentemente do modo offline, os jogadores escolhem a ordem e as pistas em que podem correr.

O segredo para se dar bem no game está no direcional, ou seja, no volante. É claro que aceleração e frenagem são importantes, mas a técnica está no controle do carro. Segurar o carro "no braço" é o suficiente para entrar e sair das curvas com sucesso.

Fique atento ao tipo de curva que virá pela voz que avisa o grau de dificuldade, além da direção da curva.

Em poucas palavras

Sega Rally Revo reúne bons atributos para um game de corrida. É veloz e não é necessária uma grande perícia para se divertir. É um game veloz e de fácil controle do volante. Quem gostava do clássico dos arcades se apaixonará por REVO. A quem não o conhece, esta é uma boa oportunidade de experimentar um game de jogabilidade simples e agradável. | **ALLAN ANDRÉ**

Poças d'água, pistas escorregadias, faixas de areia e outros obstáculos estão entre os desafios



INFO

Onde estão as pistas reais?

Não dá para duvidar da capacidade da Sega de criar grandes games de corrida. A empresa, que já esteve entre as gigantes fabricantes de consoles, criou grandes franquias nos anos 90 - Daytona USA e Sega Rally foram divisores de águas em uma época em que fazer jogos em 3D era um desafio e tanto. A velocidade e a qualidade desses títulos rodando a 60 frames por segundo em arcades de todo o planeta elevou a Sega a um patamar superior no gênero. Mesmo nesta versão, mais de dez anos depois, a mãe do Sonic continua a produzir títulos do gênero, como é o caso de Sega Rally Revo, mas assim como outras tradições mantidas desde o lançamento da primeira versão. Uma delas é um tanto curiosas e, até certo ponto, inexplicável: por que até hoje a Sega não inclui pistas reais em seus games de corrida? Talvez algum trecho de Paris-Dakar ou, por que não, pilotos reais, como são baseados nos atletas em Virtua Tennis? Veículos reais sempre estiveram presentes na série de rali, mas as pistas até hoje estão ausentes e não há nenhuma previsão para que isso aconteça.





Skate

Da periferia para o estrelato

FICHA TÉCNICA

Produção
Black Box

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1

Site
skate.ea.com

Online
Sim

SIHAHIS
Não

VERSÃO AMERICANA

ESPORTE

+

Um novo modo de jogar um game de skate

–

Os gráficos são um tanto borrados | A visão no pé do personagem atrapalha olhar para os lados

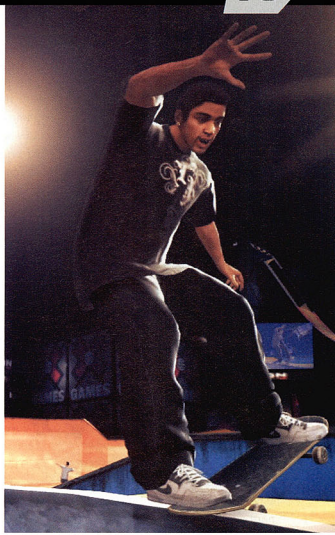


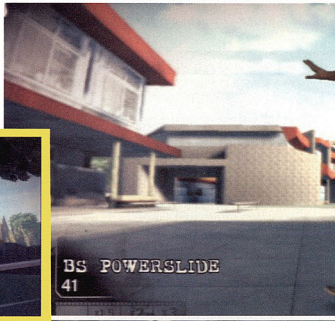
É impossível começar a falar de jogos de skate sem citar a franquia de maior sucesso do gênero: Tony Hawk. Mas é isso mesmo. Ele foi o dono e monopolizador do esporte radical menos perigoso do planeta. Mas chega um concorrente produzido pela EA, a maior empresa de games do mercado: Skate tem ambição querendo tomar de Tony Hawk o posto de melhor jogo de quatro rodas sobre uma prancha.

Naturalmente difícil

Nada em Skate é fácil. Nada de apertar um botão para fazer uma manobra, ou três, ou quatro ou trinta. Skate é mais realista. Neste game você tem de fazer os movimentos na alavanca analógica, e eles lembram um pouco o esforço de ser um skatista de rua, pois, para fazer um pulinho normal, você deve segurar a alavanca analógica direita para baixo e depois colocá-la para cima. Falando assim parece bobeira, mas o que torna as coisas difíceis é que o jogo tem uma física realista, impedindo que você faça saltos incrivelmente altos sem impulso.

Além de ser muito difícil ligar manobras, Skate tem certos aspectos que o tornam único, como a possibilidade de fazer desafios em locais predeterminados, como half-pipes, corrimãos, descidas e colocar seu recorde na Web. Se você estiver entre os top 5, o vídeo com sua manobra ficará disponível para todos os usuários assistirem, o que é bem legal. Outra coisa que faz deste jogo algo bem diferente é sua cidade gigantesca, San Vanelona, muito bem povoada e cheia de vida, além de diversos outros skatistas, existem pedestres e carros, andando de cima para baixo, criando novas formas de se fazer manobras. Em certos pontos do jogo, você é convidado a participar de campeonatos locais nos quais o seu eu digital pode levar a glória de ser um skatista de respeito. | **RODRIGO GUERRA**







Mantenha o respeito

Como era de esperar, você encarnará um rapaz que quer ser grande no mundo da prancha. Aqui você não escutará as músicas do Charlie Brown Jr. nem do Planet Hemp, mas vai terá de ser respeitado para se dar bem no game. Para começar, em Skate você não sai do skate de jeito nenhum. Se isso acontecer, é porque você deve ter quebrado alguns ossos e está no chão. Depois de criar a sua prancha e o seu skatista, você conhecerá algumas pessoas para lhe ensinar o básico, mas o mais interessante é que depois de algum tempo você pode "tunar" o seu skate com rodas, pranchas e até adesivos para deixar as coisas mais bonitas. Fique atento, pois a qualquer momento você pode ser fotografado. Se isso ocorrer, logo chamará atenção o bastante para participar dos X Games, nos melhores locais para fazer manobras.



On line

Em alguns pontos da cidade, você pode fazer manobras e comparar com outros usuários. Além da pontuação, você poderá ver o vídeo das manobras e ver se realmente é bom.

Sem dúvida Skate se aproxima bem da realidade. O que é visto no esporte real, como tombos e manobras, você encontra no game



Deslize

Até as manobras mais simples precisam de certo domínio. Do contrário...



Caia

...você pode cair e se machucar. Em alguns casos o acidente pode ser tão sério que...



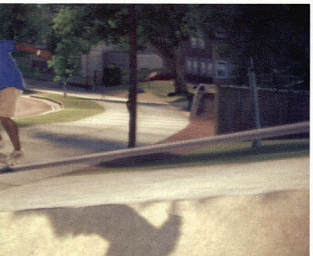
Quebre

...seus queridos ossos vão sofrer os danos. Por isso, cuidado ao andar de skate









Você sabia?

O estúdio Black Box é o mesmo de Need for Speed Most Wanted, e a incursão da Electronic Arts no mundo do skate está quatro anos atrasada, pois a empresa queria competir com a Activision nos idos de 2002 quando anunciou que estava começando a desenvolver um jogo de skate "mais realista do que Tony Hawk, com uma nova visão da comunidade skater".



Veredicto
92



Em determinados momentos do jogo, a alta inteligência artificial dos inimigos colocará o jogador em situações extremamente complicadas





GRÁFICOS **23** SOM **24** JOGABILIDADE **23** DIVERSÃO **22**

Rainbow Six: Vegas

VERSÃO AMERICANA
FPS
1º PESSOA

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft
Distribuição
Ubisoft Montreal
Plataformas
PS3, PSP
Jogadores
16
Site
rainbowsixgame.us.ubi.com/
Online
Sim

\+
Alta IA dos inimigos | Novos movimentos garantem realismo ao game

–
Poucas fases

Terrorismo em Vegas

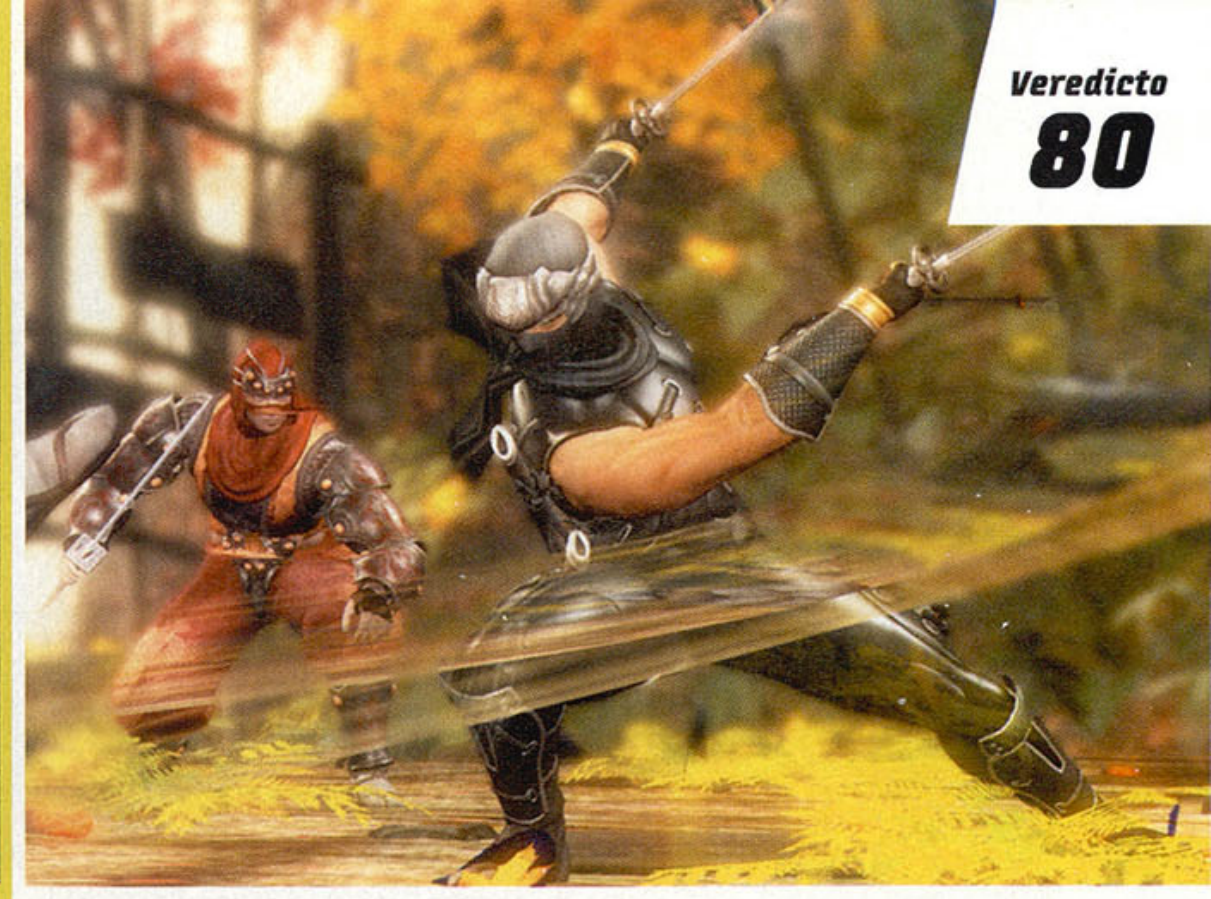
Os proprietários de PS3 tiveram de enfrentar uma longa demora para poderem jogar Rainbow Six: Vegas, mas quem esperou não se arrependeu. Como o título sugere, o enredo se passa em Las Vegas. Terroristas invadem os cassinos e fazem reféns na cidade do jogo. Para controlar a situação, o governo convoca a equipe Rainbow, divisão de elite da polícia norte-americana.

Escolha a tática correta

Como característica marcante na série, mais uma vez a estratégia será determinante para a conclusão das missões, além do armamento pesado disponível.

Por meio de um dispositivo chamado on-the-fly é possível decidir na hora a tática que a ser usada e o personagem poderá se comunicar com outros. Cenários mundialmente conhecidos foram reproduzidos, e o personagem pode interagir com muitos objetos. A alta IA dos inimigos coloca o jogador em dificuldade em várias ocasiões.

A espera pelo lançamento do game valeu a pena, pois Rainbow Six: Vegas é um dos melhores já produzidos para o PS3. | **RONIE ANDERSON**



Veredicto
80

Além de estar bonito, Ninja Gaiden Sigma possui vários modos extras, inclusive duas adições que podem ser baixadas da PlayStation Store





GRÁFICOS **22** SOM **21** JOGABILIDADE **17** DIVERSÃO **20**

Ninja Gaiden Sigma

VERSÃO AMERICANA
AÇ
AÇÃO

FICHA TÉCNICA

Produção
Team Ninja
Distribuição
Tecmo
Plataformas
PS3
Jogadores
1
Site
ninjagaidengame.com
Online
Sim

\+
Gráficos de matar | Desafio sob medida | Adições valiosas

–
Alguns problemas com as texturas de sangue e a câmera

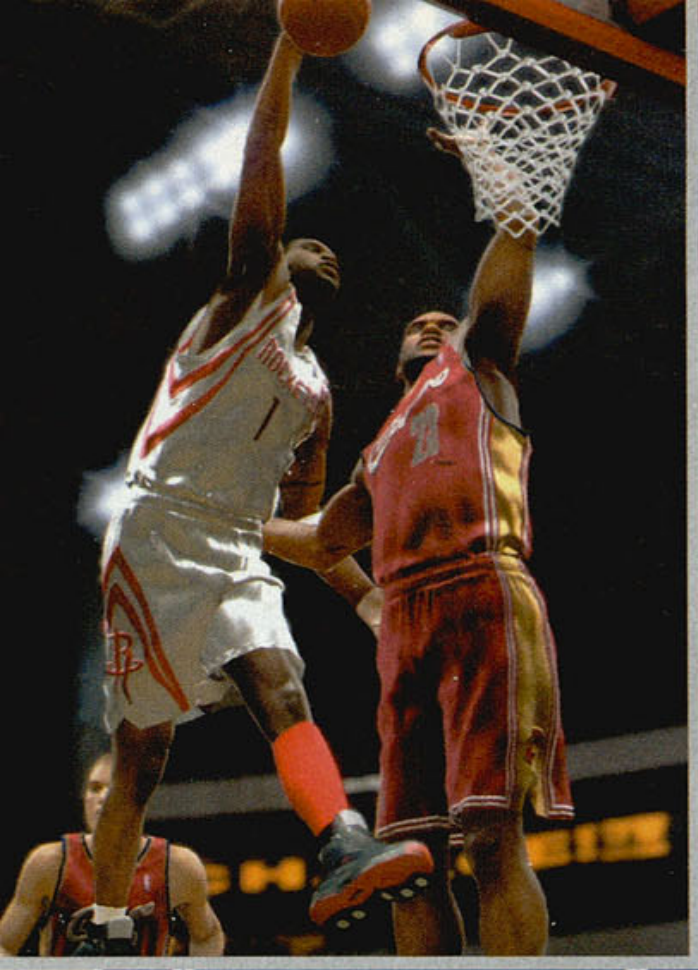
O retorno do grande ninja

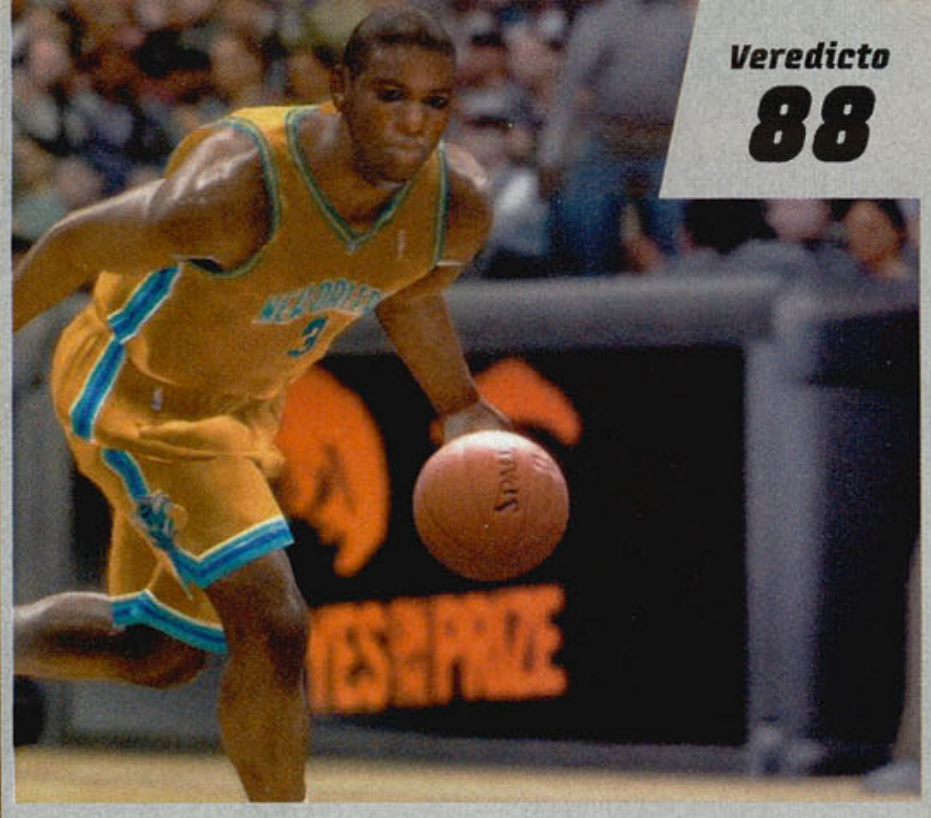
Quando Ninja Gaiden apareceu para Xbox, foi um marco, seja por seus gráficos - que na época eram algo incrível - seja por sua dificuldade ir além do humano. Anos se passaram, outros jogos apareceram e, após diversas experiências novas, Ninja Gaiden retorna com o sufixo Sigma, a letra grega que representa o sinal de adição, indicando que muito foi melhorado. Além de ter excelentes gráficos e a possibilidade de jogar com uma personagem nova, a dificuldade, que era insana foi ajustada, permitindo escolher em qual modo jogar.

O que mudou no PS3?

As mudanças mais notáveis são os gráficos, que ficaram ainda mais belos e cheios de efeitos, mas existem novos combos e novas armas. O som, que era excelente, agora é 5.1. As ressalvas para este jogo vão para a eterna câmera, que sempre apalha nos momentos mais inoportunos e alguns problemas com as texturas de sangue.

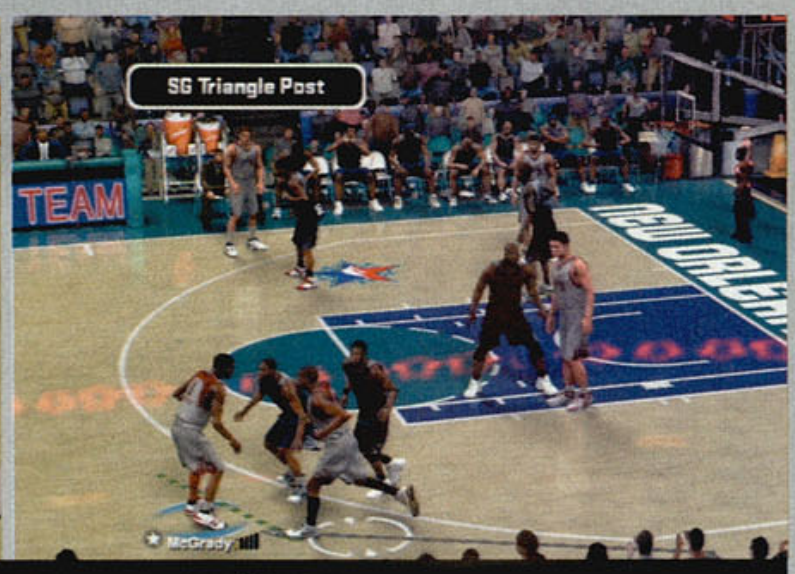
Fica a recomendação, principalmente mesmo se você não jogou a versão para Xbox. Ninja Gaiden Sigma é excelente. | **RODRIGO GUERRA**





A alta capacidade dos consoles da nova geração permite que detalhes mínimos do jogo, como o suor na pele dos jogadores, possam ser visualizados





GRÁFICOS **24** SOM **19** JOGABILIDADE **23** DIVERSÃO **22**

NBA 2K8

VERSÃO AMERICANA
ES
ESPORTE

Enterradas animais

Quase todas as seqüências para jogos de esporte trazem poucas novidades em relação às versões anteriores. Geralmente, as produtoras só atualizam o elenco dos times e adicionam alguma coisinha aqui, outra ali. Em NBA 2K8, a Sony caprichou: é um dos poucos que agregam novidades em relação à versão passada.

As inovações desta versão incluem os controles defensivos "Lock-On D", além de movimentos "signature" mais customizáveis e melhor controle dos jogadores sem a posse da bola. NBA 2K8 também apresenta mais opções de modos online e disputa de arremessos.

A jogabilidade foi aprimorada nesta versão. Um dos poucos pontos fracos do jogo é o áudio - a narração é a mesma de 2K7. Além disso, o som da torcida é muito alto.

Realismo gráfico

Da mesma forma que em NBA Live 08, da EA Sports, em NBA 2K8 a melhora mais significativa ficou por conta dos gráficos extremamente realistas. Os jogadores são praticamente idênticos aos atletas da NBA. Os modelos de uniformes de quadras, que já eram muito bem produzidos em 2K7, não sofreram grandes alterações. Os torcedores também parecem bem reais, com uma grande diversidade de personagens e roupas.

NBA 2K8 é um jogo muito bem produzido. Para os fãs de basquete, é uma boa escolha. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção
Visual Concepts
Distribuição
2K Sports
Plataformas
PS2, PS3, PSP
Jogadores
4
Site
2kgames.com
Online
Sim

+ Jogadores idênticos aos atletas reais | Jogabilidade aprimorada para os lances sem a posse da bola

– Narração reaproveitada do NBA 2K7 | Poucas opções no modo treino





GRÁF **23** SOM **22** JOG. **23** DIV. **20**

Folklore

Folklore é um game de adventure misturado com ação. O enredo se passa na vila de Remrick, um lugar remoto da Europa. Diz a lenda que, no local, é possível fazer contato com os mortos.

Os protagonistas do game são Elene e Keats. A primeira é universitária e vai parar em Remrick depois de receber uma carta de sua mãe que já faleceu. Keats é repórter de uma revista de ocultismo e recebe por telefone um pedido de socorro de uma mulher que também já morreu. Juntos, eles descobrem outra dimensão: o mundo dos mortos.

O game foi muito bem produzido. A história é cativante e cheia de mistérios. Para quem gosta desse estilo de jogo, é diversão garantida. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção SCEJ
Distribuição SCEJ
Gênero Aventura
Plataformas PS3
Jogadores 1
Site www.scej.jp
Online Não

+ Os gráficos são muito bons | Trilha sonora magnífica

– Os combates são muito repetitivos

CONECTANDO O PS3 À NETWORK (PARTE 1)

por Felipe Levra e Arthur Lebrum

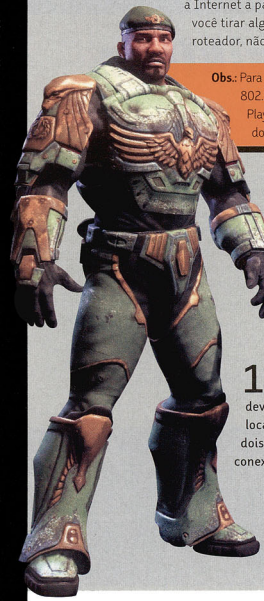
Uma das principais características da nova geração é o sistema online de jogo. Desafiar jogadores por todo o mundo tornou-se uma das prioridades dos produtores de games. Portanto, o PlayStation 3 não poderia ficar de fora. Para que você não se perca e não tenha dificuldades, *PS3W* preparou um tutorial para que você conecte seu PS3 ao PlayStation Network, a rede do PlayStation 3. Nesta edição, você encontra as informações para conectar o PS3 a uma rede com fios. Na próxima edição você confere como instalar o PS3 em uma rede sem fio e como se cadastrar na PlayStation Network. Fique atento aos passos e prepare-se para se conectar.

Para todos os efeitos, este guia foi usado com um PlayStation 3 de 60 GB norte-americano, com sistema versão 1.60, língua portuguesa.

O básico

Para se conectar corretamente, você deverá dispor de:

- 1 a 2 cabos Ethernet (há um cabo de rede preto comum incluso no pacote de acessórios do console)
- conexão à Internet banda larga (preferencialmente acima de 500 kbps de download)
- modem de acesso à Internet banda larga
- se quiser acessar a rede sem fios, deverá dispor de um router wireless (wi-fi 802.11 b/g)
- Se você não possuir roteador, seu computador deve estar próximo do console para a checagem de alguns detalhes. Se seu modem não for roteador (o roteador distribui o sinal de rede de Internet para outros dispositivos), você deverá tirar e colocar seu cabo de rede habitual ocasionalmente para acessar a Internet a partir de seu computador. Isso servirá para você tirar algumas pequenas dúvidas. Se você possuir roteador, não precisa ficar atento a esses detalhes.



Obs.: Para começar, saiba que a conexão sem fio (por wi-fi 802.11 b ou g) não é possível de ser feita com o PlayStation 3 de 20 GB. Esse modelo mais simples do PS3 não possui conectividade wi-fi.

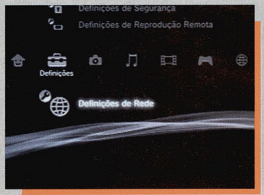
Conexão por fios acesso discado banda larga

Esta é a opção mais indicada para quem tem conexão de Internet banda larga discada (a Internet não conecta automaticamente e necessita de um discador). Essa é a característica principal da maioria das conexões de Internet ADSL.

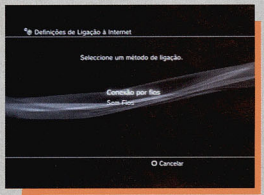
1 Coloque a ponta do cabo de rede do PS3 em seu modem. A outra ponta você deverá colocar na entrada de rede do PS3, localizada atrás do aparelho. Faça isso com os dois aparelhos desligados. Ligue-os quando a conexão de cabo estiver estabelecida.

2 Com o PS3 ligado, localize a XMB (Xcross Media Bar). Vá a ***Definições*>*Definições de Rede*>*Ligação à Internet***. Ative essa opção.

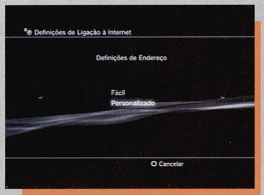
3 Em seguida, vá a ***Definições de Ligação à Internet***.



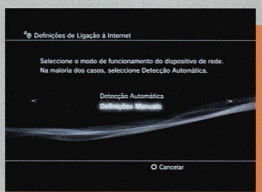
4 Aqui, você deverá selecionar a maneira de conexão. Opte por ***Conexão por fios***.



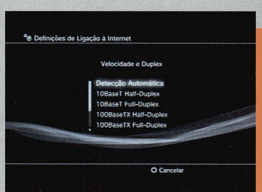
5 Em ***Definições de Endereço***, selecione ***Personalizado***.



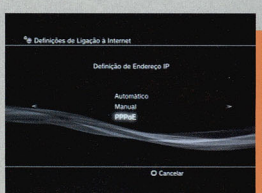
6 Agora, selecione ***Definições Manuais***.



7 Em ***Velocidade e Duplex***, defina a opção como sendo ***Detecção Automática***.

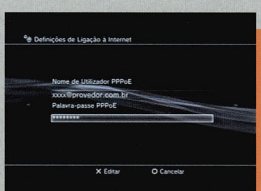


8 Em ***Definição de Endereço IP***, existem três opções. Escolha ***PPPoE***.

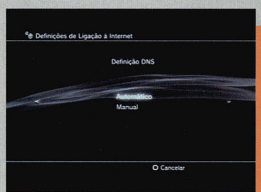


9 ***PPPoE*** – Muitas vezes, as conexões ADSL necessitam de login e senha. Em muitos casos, o login costuma ser seu e-mail e sua senha é pessoal, sua chave para acessar material exclusivo de seu provedor de conteúdo. Por tabela (você verá mais adiante), o PS3 reconhecerá automaticamente seu IP, endereços de DNS e tudo mais.

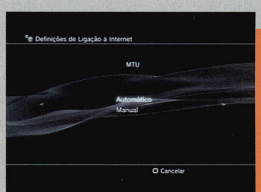
10 Em ***nome de utilizador PPPoE***, coloque o mesmo login que você usa no seu provedor de acesso. (exemplo: xxxx@provedor.com.br). Em ***Palavra-passe PPPoE***, coloque sua senha de login de Internet.



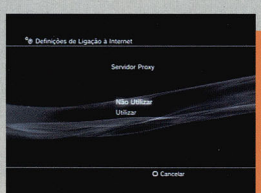
11 Em ***Definição DNS***, defina como ***Automático***. Caso você tenha uma mensagem de erro de DNS na sua conexão no final do processo, volte a essa opção. Você deverá ligar para seu provedor de acesso para pedir esses números. Trata-se do provedor de acesso, e não de conteúdo – por exemplo, se você possui conexão ADSL em sua casa e possui um grande portal de Internet que lhe dá conteúdo exclusivo, você deverá ligar para o provedor de conexão ADSL e não ligar para o portal de Internet. Peça pelo número de DNS primário e secundário do provedor de acesso.

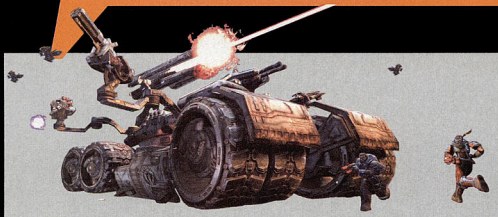


12 Em ***Definição MTU***, coloque como ***Automático***.



13 Em ***Servidor Proxy***, selecione ***Não Utilizar***.

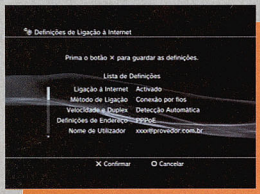




14 Em ***UPnP***, selecione ***Activar***.

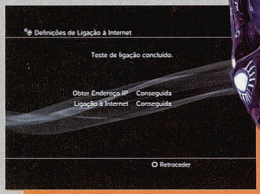


15 Confirme as definições nesta tela. Aperte ⊗.



16 Teste a ligação.

17 Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra "***conseguida***" para a conexão à Internet ter sucesso.



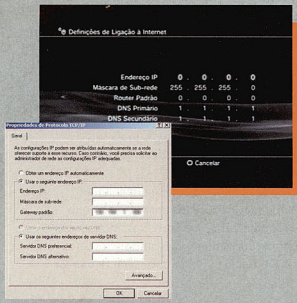
Conexão por fios – Internet "automática"

Aqui, serão feitos os ajustes de conexão de Internet banda larga automática (a Internet que conecta automaticamente e não necessita de um discador). Essa característica é predominante nos acessos à Internet via cabo. Esses passos são válidos se você também utiliza IP estático ao se conectar, com roteador ou não. Agora, siga as mesmas etapas do tutorial anterior até o passo 7.

8 Em ***Definição de Endereço IP***, existem três opções. Escolha ***Manual***.



9 Aqui, uma tela aparece com vários detalhes: ***Endereço IP, Máscara de Sub-Rede, Router Padrão, DNS Primário e DNS Secundário***. Se você já sabe esses detalhes de conexão, vá ao passo seguinte. Caso contrário, continue lendo. Deixe o PS3 um pouco de lado. Se você não está usando um roteador para distribuir o sinal de Internet entre seu PC e seu PS3, tire o cabo de rede do seu console e recoloque-o no seu computador. Vá ao ***Windows***. Em ***Menu Iniciar***, clique em ***Executar***. Digite CMD na caixa de texto. Quando o prompt do ***MS-DOS*** abrir, você deverá digitar ***ipconfig***. Você observará alguns dados que se encaixam nesta tela. O primeiro deles diz respeito ao seu número de IP, que é a identidade do seu aparelho na rede. Na tela de ***prompt do MS-DOS***, você observará a legenda ***Endereço IP***. Essa é a identidade do seu computador na Internet.



Agora, ramificam-se as opções:

9.1 – Se você usa um modem roteador ou um roteador comum para distribuir o sinal de Internet para seu computador e seu PS3, copie o mesmo endereço no ***prompt do MS-DOS***, mas mude o último número na Definição de ***Endereço IP*** no PS3. Por exemplo, se o endereço de IP no seu computador for 192.165.142.1***2***, insira na tela do PS3 como sendo 192.165.142.1***3***.

9.2 – Se você usa um modem sem opção de rotear sinal de Internet ou se apenas não usa roteador, obrigando-o a trocar de cabos a todo momento, simplesmente copie o endereço IP na tela de ***prompt do MS-DOS*** para a tela de ***Definição de Endereço IP*** no seu PS3. Ex: se o endereço de IP no seu computador for 192.165.142.1***2***, insira na tela do PS3 como sendo 192.165.142.1***2***. Uma aposta pode ser voltar à tela anterior e colocar a definição de IP como sendo automática. Se escolher isso, coloque também o ***Endereço DNS*** como automático.

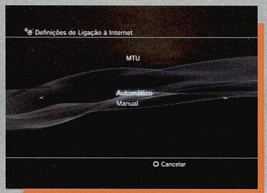
9.3 – O endereço de ***Máscara de Sub-Rede*** é este mesmo, não modifique: 255.255.255.0.

9.4 – Observe novamente o ***prompt do MS-DOS***. Há um detalhe chamado ***Gateway Padrão***. Se você usa um roteador, você deverá colocar o endereço do roteador, que é o ***Gateway Padrão***. Dessa maneira, coloque esse endereço como ***Router Padrão*** no PS3. Se você não usa roteador, copie e cole do ***prompt do MS-DOS*** o mesmo endereço de ***Gateway Padrão*** como ***Router Padrão*** no PS3.

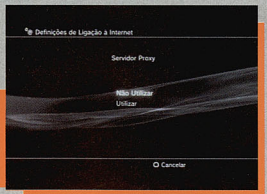
9.5 – Em ***endereço de DNS***, você deverá ligar para seu provedor de acesso para pedir esses números. Trata-se do provedor de acesso e não de conteúdo. Por exemplo, se você possui conexão a cabo em sua casa e possui um grande portal de Internet que lhe dá conteúdo exclusivo, você deverá ligar para o provedor de conexão via cabo e não ligar para o portal de Internet. Peça pelo número de DNS primário e secundário do provedor de acesso.

9.6 – Somente definidos todos esses números é que você conseguirá passar para a próxima etapa.

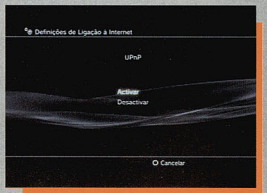
10
Em ***Definição MTU***, coloque como Automático.



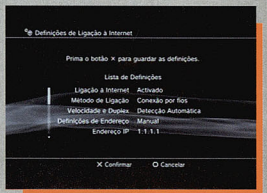
11
Em ***Servidor Proxy***, selecione ***Não Utilizar***.



12
Em ***UPnP***, selecione ***Activar***.

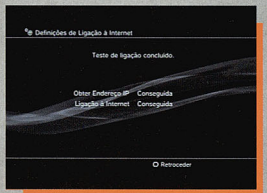


13
Confirme as definições nesta tela. Aperte ⊗.



14
Teste a ligação.

15
Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra "***conseguida***" para a conexão à Internet ter sucesso. PS3W





Todas as imagens presentes neste tutorial são de Unreal Tournament III, jogo que contará com diversas funções online.

Fique esperto: na próxima edição da PS3W você encontra a segunda parte deste tutorial, incluindo os passos para se cadastrar no PlayStation Network.

Pro Evolution Soccer: Winning Eleven 2008

Domine a arte do futebol | **RODRIGO GUERRA**

FICHA TÉCNICA

Produção
Konami

Distribuição
Konami

Jogadores
8

Site
konami.com

VERSÃO EUROPEIA

ESPORTE

Não poderia ser melhor! Esta é a melhor época do futebol virtual, FIFA e Winning Eleven juntos em uma única revista. Você pode conferir tudo o que o jogo da Electronic Arts tem a oferecer na página 45, e a partir desta página acabarão suas dúvidas no jogo da Konami.

A concorrência entre as duas franquias é acirrada. Cada um dos jogos evoluiu muito desde que foi concebido, mas Pro Evolution Soccer: Winning Eleven continua sendo o jogo de futebol favorito entre milhões de jogadores brasileiros. Domínio de bola, passes precisos e jogabilidade que imita os jogos reais são poucas das características que fazem deste jogo um sucesso de vendas mundial.

Para ajudar quem já conhece a série e quem ainda não teve a oportunidade, a *PS3W* fez um detonado que reúne comandos de bola, táticas, estratégias, formações e muito mais. Confira tudo o que Pro Evolution Soccer: Winning Eleven 2008 tem de melhor para sempre marcar na frente.

DRIBLANDO

Desde que surgiu para PSone, a série Winning Eleven conseguiu arrebatar os corações, o que deixou FIFA como segunda opção para os fãs. Este ano, ambos os jogos estão muito melhores, mas você se arrisca a dizer qual é o melhor?



CONTROLES

L1
Troca de jogador

L2
Táticas

R1
Correr

R2
Controlar a bola

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Toque manual

Triângulo △
Passe adiantado

Círculo ○
Cruzar

Botão X ✕
Tocar

Quadrado □
Chutar ao gol

Bola na rede

Como em todos os jogos da série, PES2008 exige que você pelos menos esteja familiarizado com os comandos. Para isso veja uma tabela para que você não fique perdido.

OBS. Todos os comandos são feitos levando em consideração que seu campo é do lado esquerdo.



Básico (com ou sem bola)

Movimento	Comando	Utilização
Anular Jogada	R1 + R2	Cancela o movimento do Jogador
Controlar em bolas altas	R2	Permite controlar o jogador durante as bolas altas, como cruzamentos.
Correr	R1	Aperte para o jogador adiantar a bola e correr.
Pedir passe	R2	Quando estiver sem a bola e jogando com um amigo, seja online ou offline.
Trocar de jogador	L1	Para trocar de jogador na defesa.
Mudar estratégia	L2 + □ ou ○ ou △ ou ✕	Muda a estratégia de seu time.

Escanteios

Movimento	Comando	Utilização
Cruzamento Normal	○	Basta apertar o botão ○ para passar a bola pelo alto.
Cruzamento Forte	↑ + ○	Apertando ↑ + ○ a bola vai pelo alto, porém mais rápida.
Cruzamento Rasteiro	↓ + ○	Apertando ↓ + ○ você cruza a bola sem tirá-la do chão.
Passe	✕	Passa a bola para o jogador mais próximo.

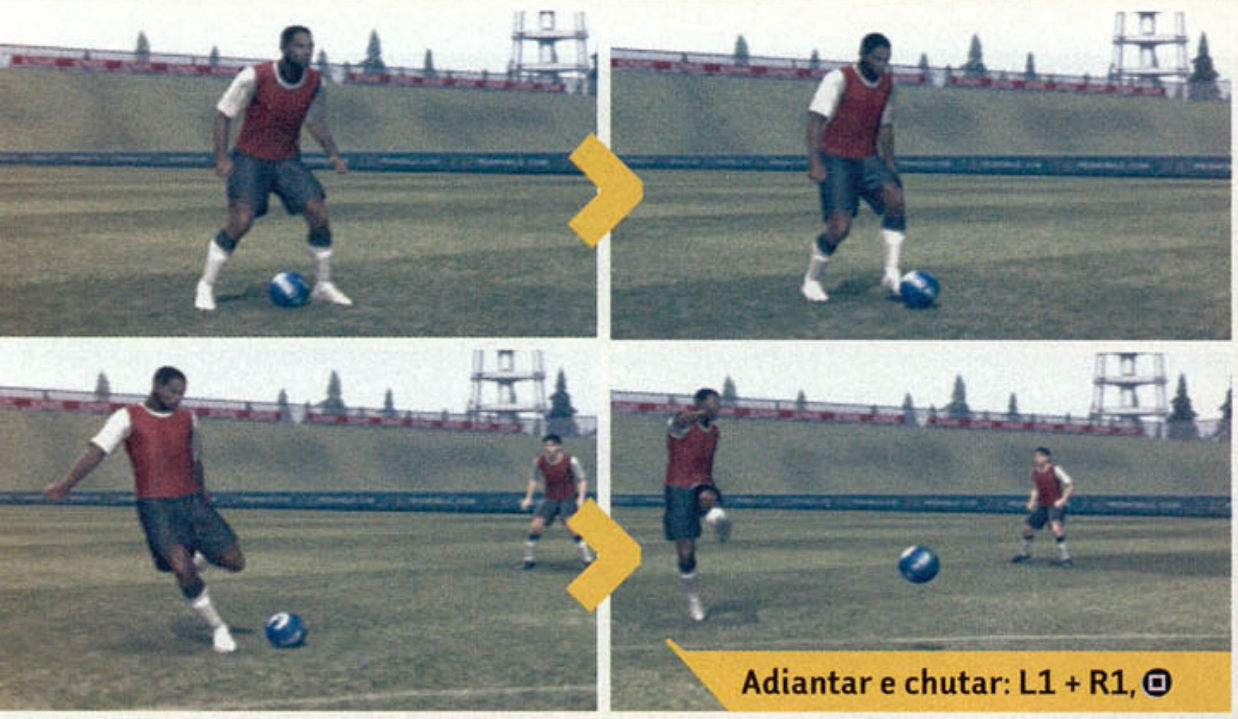
Obs.: em todos os cruzamentos altos você pode adicionar curva apertando o direcional para a direção desejada.

No comando

Para golear é necessário criar lances, passes e cruzamentos antes de fazer gol. A seguir, veja todos os comandos e seja o vencedor.

Ataque

Movimento	Comando	Utilização
Adiantar a bola	L1 + R1	Com a bola parada, aperte os botões juntos para adiantar a bola em três passos.
Ameaçar	□ ou ○ + ✕	Você pode ameaçar chutar ou cruzar pressionando □ ou ○ e rapidamente apertando o botão ✕.
Chute	□	A força e a altura do chute são determinadas pela barra no rodapé da tela. Se você apertar demais só poderá corrigir segurando o botão R2 antes de chutar para mandar a bola colocada. A bola encoberta é feita segurando o botão L2
Corta-luz	R1	Aperte R1 antes de receber a bola, ela passará e você a seguirá.
Cruzamento	○	Da lateral da grande área do adversário pressione ○ uma vez para lançar para o jogador mais distante. Duas vezes para o atleta mais próximo e três vezes para cruzar rasteiro. Se estiver fora das laterais, segure o L1. Para adicionar força, segure o R2.
Dominar a bola	R2	Ao receber a bola, aperte R2.
Drible	Direcional	Leva a bola para a direção apontada.
Drible Curto	Direcional + R2	Dribla com maior controle da bola.
Drible Lento	Direcional	Após fazer um drible, não aperte em direção alguma, o jogador começará a andar mais devagar e terá mais controle da bola.
Drible Rápido	R1	Aperte o botão R1 logo após um drible.
Drible Rápido (Complemento)	R1	Após fazer um drible rápido, aperte R1 várias vezes.
Esquiva	R2	Para evitar carrinhos.
Finta	L1 ou R2	Com a bola parada pressione duas vezes os botões para fazer uma finta.
Giro	Analógico Direito	Gire o direcional analógico direito para que o jogador gire por cima da bola.
Lançamento	○	Para passar a bola pelo alto.
Levantar a bola	Analógico Direito	Faça ↓, ↑ rapidamente com a alavanca analógica direita para levantar a bola.
Parar a bola	R1	Quando a bola estiver em movimento, não aperte direção alguma e aperte o botão R1.
Passar correndo	R2	Toque a bola e em seguida aperte R2. o jogador que fez o passe vai se adiantar. Ótimo complemento para o Um-dois.
Passe	✕	O tempo que você mantiver o botão apertado vai determinar a força do seu passe. A direção que apontar com o DIRECIONAL determina qual lado o passe será feito. Se apertar na direção contrária do seu jogador, o passe será feito de calcanhar.
Passe adiantado	△	Passa a bola para frente do jogador apontado, a pressão determina a distância do passe.
Passe adiantado pelo alto	△ + L1	Toca a bola para frente do jogador apontado pelo alto, a pressão determina a distância do passe.
Passe manual	R3	Aponte a direção com a alavanca analógica direita e pressione-a. O passe seguirá para a direção apontada, a força do passe é determinado por uma barra, como a do chute.
Pedalar	Direcional + L1 ou R2	Passa perna por cima da bola.
Proteger a bola	→ + R2	Com a bola parada o jogador puxa a bola, Em movimento ele a protege com o corpo.
Um-dois	L1 + ✕, △ (ou ○)	Segure o L1, toque com o ✕ e pressione △ para delvolver a bola. Se finalizar com ○, a bola volta pelo alto.
Virar para o Gol	R2	Quando a bola estiver em movimento, não aperte direção alguma e aperte o botão R2.



Adiantar e chutar: L1 + R1, □

Defesa

Movimento	Comando	Utilização
Carrinho	○	Dá uma rasteira para roubar a bola. Nunca faça pelos lados ou por trás para não ser penalizado.
Isolar	□	Ao receber a bola no campo de defesa, aperte □ para jogar a bola longe. Quanto mais pressionar mais longe a bola vai parar.
Marcar	□	Um jogador controlado pelo computador vai em cima do adversário com a posse da bola e tentará roubá-la.
Roubar a bola com ajuda	✕ + □	Ao pressionar os dois botões juntos, seu jogador e mais um controlado pelo computador vão marcar o adversário com a posse da bola.
Roubar a bola	✕	Próximo ao adversário com a posse da bola, aperte ✕.
Goleiro	△	Faz o goleiro ir em direção à bola.

Cobrando Faltas

Movimento	Comando	Utilização
Chute	□	Chuta a bola na direção que o jogador estiver olhando.
Lançamento	○	Lança a bola na direção que o jogador estiver olhando.
Chutar forte	□ + ↑	Chuta a bola com mais força na direção do gol.
Chutar colocado	□ + ↓	Chuta a bola nos cantos do gol.
Chutar colocado mais forte	□ + ↓, △	Chuta a bola nos cantos do gol, só que com mais força.
Curvas	L1 ou R1	Adiciona curva ao chute, L1 para ← e R1 para direita.
Passe	✕	Passa a bola para o jogador mais próximo.
Jogada Ensaiada	L1 + R1	Chama um segundo jogador para bater falta. Para usar o segundo batedor na cobrança adicione L1 em todas as cobranças descritas acima.
Saída rápida	L1 + R1	Em alguns casos, é possível sair rápido com a bola. Apertando estes botões você passa a bola para o jogador mais próximo
Barreira	✕ ou ○ ou □	✕ faz com que os jogadores da barreira fiquem parados, ○ eles correm em direção à bola na hora da cobrança e □ faz com que eles pulem.
Goleiro	✕	Faz o goleiro se aproximar da barreia.

Laterais

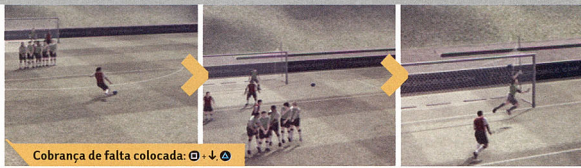
Movimento	Comando	Utilização
Lançamentos	✕, ○ ou △	Com o ✕, o lançamento sai curto, com ○, o lançamento é longo e com △ o lançamento é adiantado.

Modos de jogo

Se você acha que a Master Legue não tem fim, está certo e verá detalhes sobre ela mais adiante. Se a sua é jogar algo com menos compromisso, PES 2008 tem muitas opções para você. São ligas, copas e os novos modos, World Tour, Community e Selection Match. Sem falar das partidas online, que sempre quebram um galho para aqueles que acham que o computador é fácil demais.

Começando pelas ligas, em PES 2008, você pode criar ou participar de uma das seis do jogo, sendo elas Serie A, Euredivise, Liga Española, League 1, England League e International League. São seqüências de jogos que não tem a mesma complexidade da Master League, mas requerem que você fique de olho em seus jogadores, pois eles podem ficar muito cansados se jogarem muitas partidas em seguida, perdendo seu rendimento em campo. Aqui segue a regra de pontos, e o vencedor é determinado pelo número de pontos no final da temporada.

O modo Cup também tem seis divisões, sendo elas International Cup, European Cup, African Cup, American Cup, Asian-Occeainian Cup e a Konami Cup. As copas seguem os mesmos padrões das ligas, mas o sistema é classificatório, ou seja, é no mata-mata - se perder já era.



Cobrança de falta colocada: □ + ↓ △



Cobrança de falta forte: □ + ↑

O modo World Tour é para os jogadores avançados, onde você escolhe um time e o adversário. O computador vai lhe dar uma missão aleatória, que seja de vencer o jogo por 1x0, não cometer faltas ou não levar gols. Cabe a você vencer os desafios propostos.

O modo Community foi feito para quem sempre joga com os amigos. Você e seu camarada jogam aqui e mantêm uma tabela de vitórias ou derrotas. Aqui você também pode criar campeonatos e copas de 2 a 16 usuários e seus respectivos times.

Selection Match possibilita jogar com atletas escalados por critérios que você determina. Pode ser jogado sozinho ou com até quatro jogadores.



Master League



O maior atrativo do jogo para quem joga sozinho é o Master League, o modo onde você vai decidir contratações e vai passar alguns anos à frente de seu time, podendo transformá-lo em uma grande estrela do mundo da bola.

Assim que escolhe iniciar um novo Master League, você tem a opção de escolher entre jogar com os jogadores da ML, os que se parecem com os jogadores reais ou ainda de criar seu próprio time. Depois você escolherá ou criará seu time e escolherá qual será a liga de que irá participar.

Feito isso, você definirá a dificuldade da ML em uma série de telas. A primeira é a dificuldade em campo, como você faz para jogar em partidas de amistosos contra o computador. A segunda tela mostra a dificuldade de toda a ML, como contratações, fadiga e pontos iniciais. A terceira parte é definir se os jogadores se desenvolvem ou não. A quarta é a dificuldade das negociações dos jogadores. A quinta e última tela é das configurações gerais, que você já joga atualmente ou se quer ver detalhes. Se você comprou mais pontos para iniciar a ML, escolha a opção "Change Details" para adicionar os 15.000 pontos na conta do seu time.

Agora você verá uma tela com a qual ficará familiarizado, pois ela precede todos os seus jogos. Você verá que pode ir para a próxima partida, alterar a formação do seu time, ver o time adversário, obter informações das ligas que está participando, negociar jogadores (mais detalhes adiante), ver o calendário de jogos, alterar opções, salvar e, finalmente, voltar para o menu principal. Você verá que agora está tudo mais organizado e não ficará perdido na hora de tomar suas decisões.

A única forma de você receber um horroroso Game Over é se seu time não conseguir pagar os jogadores (quando Funds está muito abaixo de Salary) ou quando seu time ficar com menos de 16 jogadores. Então é fácil de continuar na ML por tempo indeterminado, até que você canse ou até que PES 2009 seja lançado.

Evoluindo seus jogadores

A Master League tem um sistema de evolução de jogadores particular. Após cada partida, seu jogador poderá ganhar ou perder experiência em certos atributos. Existe uma particularidade que depende de cada atleta. Até certa idade, eles evoluem seus atributos, mas chega um momento de suas vidas que isso pára de acontecer, até chegar a idade em que a passam perder atributos. Por isso, é bom que você repare como anda cada jogador no final das partidas.

Mas esse é o tipo geral de atleta. Existem os que evoluem muito depressa, chegam ao topo da carreira em pouco tempo e se mantêm assim por muitos anos. Existe também aquele que evolui rápido, mas passa por uma crise emocional, depois volta a crescer, e os jogadores normais ou ruins, que evoluem devagar ou não evoluem.

Para evoluir seus jogadores, você deve colocá-los em prática, seja em jogo seja em treinos pré-temporadas (que está no menu Team Adjustment). Então fique de olho em cada uma das fraquezas de seus jogadores para que eles possam treiná-las para torná-las em pontos positivos.

Mais estrelas em campo

Se você quer vencer, tem de montar uma seleção com os melhores jogadores da Master League. Para isso, você terá de negociar jogadores com outros times, uma transação que não é fácil de fazer sem prestar muita atenção.

Para início de conversa, as negociações só ocorrem em semanas específicas, da 16 a 19 e da 37 a 43. Este é o tempo que você tem para escolher um jogador de outro time e dar um lance nele, mas existem outros empecilhos:

você só pode fazer cinco propostas por semana e não pode ter mais do que 32 jogadores contratados.

Há certas regras que devem ser obedecidas. Se quiser vender seu atleta, ele não pode estar emprestado, seja para outro time, seja para a seleção de seu país.

As contratações também devem seguir regras, como jogadores acima dos 32 anos não podem assinar contratos acima

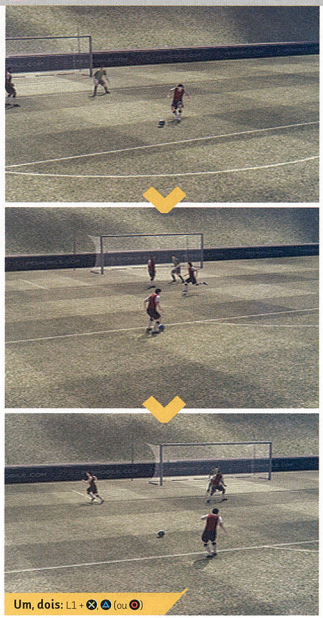
INFO



Igual, mas diferente

Existem algumas diferenças entre os PES 2008, além dos gráficos. No PSP, alguns comandos de dribles são feitos com o L e R pressionados juntos, no PlayStation 3 a jogabilidade online é melhor e no PS2 o jogo está um tanto mais lento que nas edições anteriores.

Como esta é a primeira vez que o jogo chega ao PS3, é fácil perceber alguns problemas, como a queda de frame quando ficam muitos jogadores na tela ou em cobranças de faltas e escanteios. Não é nada que comprometa o jogo, que continua sendo um excelente simulador de futebol.



Um, dois: L1 + ✕ ▲ (ou ●)

de dois anos e que estiverem acima dos 35 só podem participar da sua equipe por uma temporada. Tendo essas regrinhas em mente, vamos para a parte que interessa: negociar.

Encontrar a estrela que você quer é muito fácil. Basta procurar as suas da forma que você desejar (nome, posição, nacionalidade, talento etc.). Depois da escolha, você pode negociá-lo de várias formas:

Contrato - Contratar jogadores que estejam sem time, como os que você criou ou novos talentos. Você pode negociar o salário e o tempo de contrato, enviar para o jogador e aguardar a resposta. Caso você tenha feito uma proposta que interesse, o jogador vai para seu time, do contrário, você pode fazer uma nova proposta e enviá-la novamente e isso vale para todas as negociações.

Empréstimo - Se o jogador que você quer estiver contratado por outra equipe por mais de um ano, uma das alternativas para consegui-lo para seu time é emprestá-lo. Você vai negociar o valor do empréstimo com a outra equipe e o salário dele. Os valores variam conforme o tempo que o jogador ficar em seu time.

Renovar - Se o contrato de um craque está acabando, você pode renová-lo, negociando um novo período de permanência na equipe e um novo salário.

Transferência - Se o jogador está em outro time e tem um contrato longo, você pode tê-lo em seu time. Claro que os valores de contrato, transferência e salário ficam mais altos, mas se o jogador vale o investimento, por que não?

Troca - Se você tem um jogador com mais de seis meses de contrato e não quer que ele fique em seu time, você pode trocá-lo por outro jogador de uma outra equipe. Você terá de acertar a diferença que fica entre seu jogador e o outro que está vindo do outro time.

Claro que tudo isso também pode se aplicar a seus jogadores. Invariavelmente, outras equipes virão atrás de seus jogadores, principalmente os que têm mais destaque. O computador vai fazer uma série de propostas e cabe a você aceitar os termos, negociar outros valores ou não. Se seu jogador está brilhando, por que dispensá-lo? Só se a proposta for muito boa, mesmo.

Se você quer se livrar de um peste, um cara que não faz os toques direito e sempre está cansado, fazendo corpo mole? Você pode colocá-lo à disposição de outros times para troca, empréstimos e transferências. Para fazer isso, vá para as opções do seu time e coloque o fulano lá, assim as chances do computador fazer propostas serão maiores. Desta forma, você terá o time que quer e com as estrelas que vão levá-lo para a primeira posição do campeonato. É o que esperamos, certo?

Vá às compras

Depois de cada partida, você recebe uma quantidade de pontos chamados PES. Com esses pontos você pode liberar itens extras, como novos jogadores, estádios, cabeça de cachorros etc. O mais importante é saber o que priorizar. Você quer novos jogadores? Quer novos estádios? O jogo está lento demais? Enfim, você pode comprar praticamente qualquer coisa no PES Shop. Veja uma lista rápida com os pontos que você vai gastar e o que contém cada uma das categorias:

Categoria	Pontos	Observação
Players	150 PES cada	São 160 jogadores para adicionar ao batalhão. Para comprar todos você gastará 24000 PES.
Teams	1000 PES cada	Versões clássicas do times do Brasil, Inglaterra, França, Alemanha, Holanda e Argentina. Você gastará 12000 PES para comprar todos
Stadium	2000 PES cada	Dois estádios novos e um novo campo de treino, totalizando 6000 PES para ter todos.
Gameplay Frame	100 PES cada	Duas novas cores para os quadros das ligas. Mais inútil, impossível e você gasta o mesmo que jogando quatro partidas, 200 PES, para ter todas.
Costume	5000 PES cada	Se você cansou de jogar com os pés, pode entrar em campo como um pinguim ou dinossauro. 15000 PES para o ngraçadinho que quer todos.
Edit Appearrence (hairstyle)	500 PES cada	Se seu espírito de diversão ainda não foi saciado com os bichos em campo, você pode escolher 11 cabeças de cachorro para colocar em seu jogador. Todas custam 5500 PES.
Edit Appearrence (goal celebration)	1000 PES cada	Você pode comemorar com mais três tipos de celebração após marcar um gol, incluindo a do Bebeto. Só 3000 PES para ter todas.
Cameras	500 PES cada	Mais três opções de câmera, incluindo uma que permite que você veja tudo do ponto de vista do jogador. O total é de 3000 PES.
Ball Effects	500 PES	Adiciona efeitos visuais nos replays, mostrando a trajetória da bola.
Double Speed Match	2000 PES	Mais velocidade para os que acham que o jogo é lento demais.
View Stadiums	100 PES	Gaste seu rico PES para ver os estádios do jogo
ML Starting Points	5000 PES	Mais 10.000 pontos na sua conta da Major League. Assim até se você quiser começar jogando com o Barcelona vai continuar no azul.
ML Starting Structure		500 PES. Para mudar a estrutura das ligas da Major League.



Conexão com o PSP

Você pode alterar tudo, participar de ligas e campeonatos longe de casa. Todas as opções podem ser transferidas para o PSP usando o menu "Send PSP data". Assim você conseguirá jogar a Master League, editar jogadores ou o que vier na cabeça usando o PSP. Depois, quando você chegar da rua pode transferir de volta para o PS2 ou PS3 as alterações que você fez no portátil. Basta selecionar a opção "Receive PSP data". Viu como agora você não precisa ficar sem jogar PES um minuto sequer?

Do seu jeito

O que seria de um jogo tão completo se ele não possuísse um modo de edição de personagens e times? Não seria completo e não se aplicaria a PES 2008. Aqui você tem uma opção só para editar uma série de pontos do jogo, como jogadores, times e até mesmo o logo das equipes.

Na opção Edit Player, você pode personalizar qualquer jogador do game, mudando sua aparência, corte de cabelo, atributos, comemorações e a velocidade de crescimento na Master League. As opções são tantas que você pode até mesmo colocar óculos escuros ou cabelos do tipo black power imensos, daqueles que daria para esconder uma bola dentro. O legal da edição é que você pode criar um jogador fantástico ou apenas alterar os nomes dos jogadores semioficiais, como o caso do Rosalio que é o Romário.





A opção Register Player permite que você crie um jogador do zero e o coloque em um time. As mesmas opções do Edit Player estão aqui. Dá um pouco de trabalho, mas é interessante para criar jogadores que não estão presentes nem mesmo de forma não-oficial.

Se você não está feliz com a seleção brasileira, ou de qualquer outro time, você pode ser o técnico e trocar os jogadores aqui. As opções para as seleções permitem que você altere a formação inicial e os números da camisa. Para os clubes além dessas duas, você pode alterar o estádio do time. Para os times totalmente criados do zero, você pode alterar o nome da equipe, o uniforme e o emblema.

Se você é o artista da sua turma, pode mudar os emblemas, logos e chuteiras. Se a criatividade não tem fim, você pode mudar o nome dos estádios, ligas e copas. Enfim, praticamente tudo está liberado para você dar seu toque no jogo, pois se você comprou pode fazer o que quiser, não é?

Domine o campo

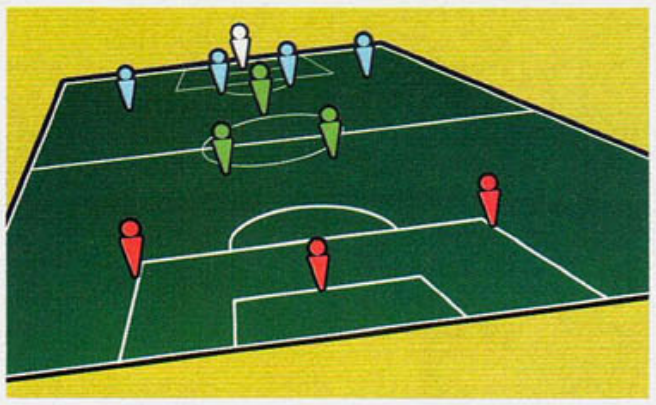
Se você não consegue imaginar uma forma para acaba com aquele seu amigo que não pára de jogar com o Brasil e seus jogadores robóticos, que pegam a bola e cruzam todo o campo, você encontrará algumas estratégias para se defender melhor. Mas por outro lado, você também pode querer mudar a forma que ataca com novas formações para atacar de maneira diferente e surpreender o seu adversário.

Ataque

De ladinho

Você gosta de fazer cruzamentos para fazer jogadas bonitas e marcar de cabeça? Então você é o jogador que vai pelas laterais. Veja em seu time preferido como são os atributos dos seus RWF ou LWF. Eles serão suas armas neste tipo de jogada. Veja a formação que preparamos para você e tente fazer em seu jogo para elevar o nível.

Formação 4-3-3 (A-4)



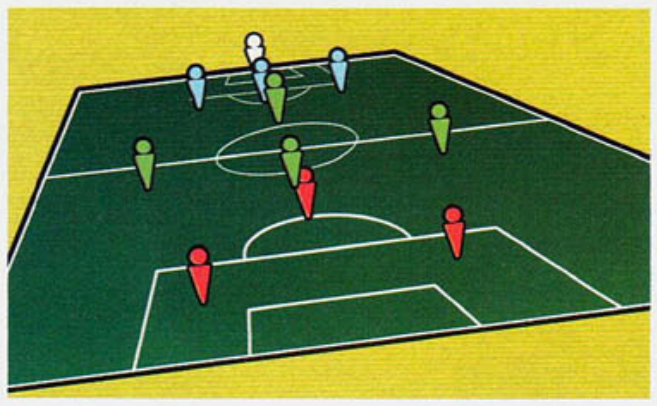
Esta formação é uma das preferidas dos jogadores antigos. Repare que o meio de campo fica um pouco aberto, mas a intenção é jogar pelas laterais. Antes de iniciar a partida, entre em Team Strategy e marque uma das combinações de botão para colocar suas laterais em ataque (R ou L Side Attack) para fazer cruzamentos para seus três atacantes. Outra estratégia para essa formação é o CB Overlap, na qual tira um zagueiro da defesa para ajudar no ataque. Não se esqueça de que na hora de voltar para a defesa é preciso desativar os comandos para que os jogadores voltem às suas posições.

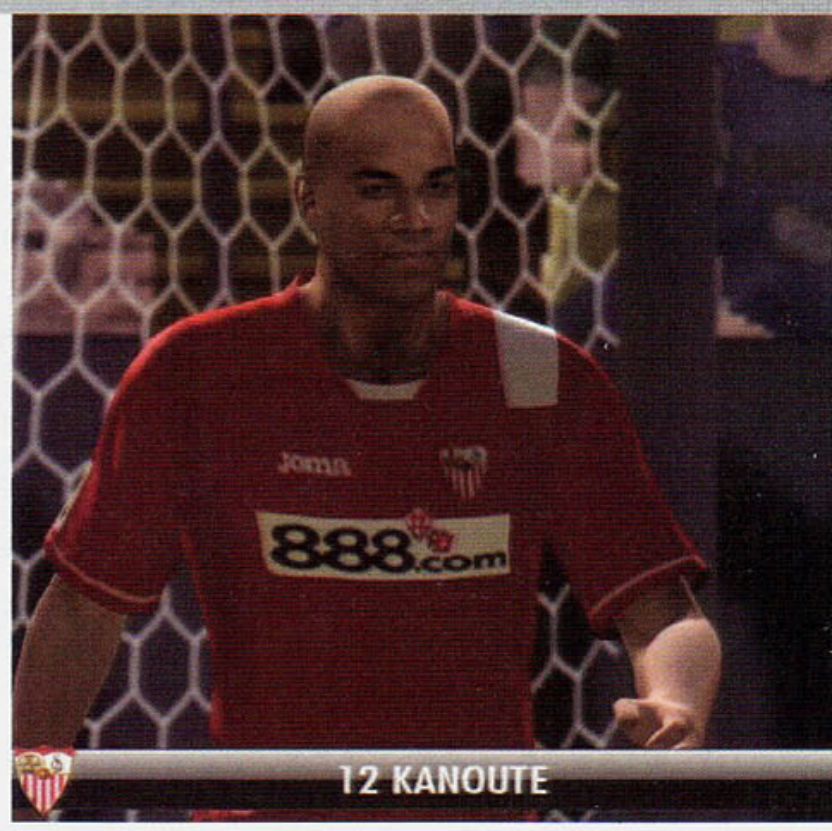
Ponto forte: Os jogadores vão se juntar pelas laterais e formam um grande foco de ataque. Principalmente se você tem RWF ou LWF velozes.
Ponto fraco: O meio campo ficará desprotegido. Cuidado com os adversários que atacam pelo meio.

Centro-avante

Jogar pelo meio é uma das melhores saídas para quem não consegue fazer cruzamentos. Preparamos uma boa estratégia para os times que jogam bastante pelo meio, como o Manchester. Seus principais homens serão os meio campo (AMF, RMF, LMF e CMF)

Formação 3-4-3 (A-5)



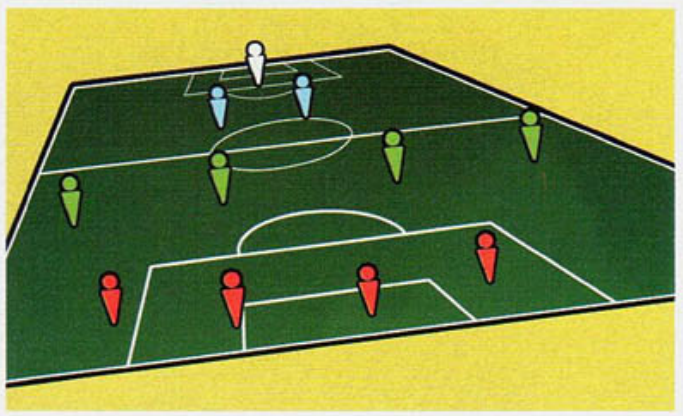


A estratégia aqui é colocar sua habilidade para ajudá-lo. Perceba que o time fica bem ofensivo jogando dessa forma, mas ainda assim comportado. Você pode mudar um pouco a posição do terceiro atacante para ele ficar mais próximo dos centro-avantes e ligar a jogada com os outros dois jogadores da ponta, como o Ronaldinho faz. Vá para o menu antes da partida e configure a um dos botões de atalho para ser Centre Att. Isso vai ajudar ainda mais a forma de atacar pelo meio.

Ponto forte: As jogadas pelo meio serão seu principal ataque e ainda existe a possibilidade de fazer lançamentos aéreos de fora das laterais da grande área.
Ponto fraco: Agora é a vez das laterais ficarem desprotegidas, cuidado com essa alternativa, pois 7 em cada 10 jogadores de PES vão usar esta área para atacar.

Desespero total

Formação 2-4-4 (Edit)



Você está perdendo de 2x1 aos 80 minutos? Precisa marcar dois gols de qualquer forma? Esta formação pode ser um pouco de desesperada, mas serve para manter todos os seus bons jogadores na frente e ainda

INFO



O gol de sempre

Em quase todos os jogos da série Pro Evolution Soccer/Winning Eleven, existe um gol que é certeiro. Este não poderia ser diferente. É quase a mesma coisa que você fazia em WE9, ou seja, chegar à linha de fundo e tocar para o atacante no meio da grande área, que chuta direto para o gol. Em 80% das partidas testadas, funcionou.

alguns homens prontos para defender o meio de campo. O problema é se o ataque adversário passar dali as coisas vão se complicar ainda mais.

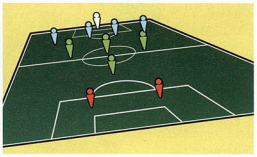
Ponto forte: Seu ataque será bem forte, principalmente se você estiver jogando com alguém que nunca esperaria um ato tão desesperado para marcar um golzinho.
Ponto fraco: Nunca deixe a bola passar do meio do campo, se não seus dois zagueiros vão ficar na maior saia-justa.



Defesa

A defesa é o melhor ataque

Formação 4-4-2 (C-5 Edit)

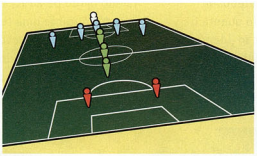


O seu adversário é muito forte no ataque e você tem de contê-lo e marcar um gol. Nada melhor do que manter sete jogadores na defesa e três no ataque. Isso vai impedir que o time adversário chegue muito longe em seu campo na maioria dos casos e ainda será possível realizar um ataque. A formação original deixa os jogadores do meio de campo muito próximos e com as laterais abertas. Se você não der uma mexidinha, abrirá espaço para ataque nas laterais. Uma boa dica é marcar a opção de contra-ataque ligada quando interceptar a bola durante a defesa para ir em frente e tentar marcar o seu gol.

Ponto forte: seu time terá uma boa retaguarda e praticamente todos os cantos do campo em seu lado fica coberto, fazendo com que seu oponente elabore mais as jogadas, o que será bem difícil.
Ponto fraco: As laterais estarão mais cobertas, mas ainda vulneráveis para jogadores rápidos.

Contra ataque fulminante

Formação 5-3-2 (A-3)

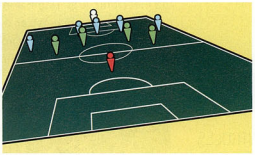


Seus zagueiros são bons e dão conta do ataque adversário na maioria das vezes, principalmente se você possuir um quinto homem na defesa. Assim não há quadrado mágico que resista. Além disso, o meio campo em linha permite que você contra-ataque rapidamente pelo meio campo usando seus três centro-avantes.

Ponto forte: Além de ter um homem a mais na zaga, o último meio-campo sempre estará pronto para ajudar na defesa e puxar um contra ataque veloz.
Ponto fraco: Como quase todas as formações, a lateral é um ponto fraco, mas aqui ela é crítica, pois a única área que será coberta é próxima à linha de fundo da grande área, o que pode permitir uma jogada aérea.

Retranca total

Formação: 5-4-1 (Edit)



É uma formação que não existe e que você terá que criá-la do zero. Sabe aquele seu amigo que também leu a revista e está vindo com tudo para marcar dois gols porque mexeu na formação? Esta é a forma de se proteger dele. Além de colocar cinco zagueiros e quatro meias concentrados em seu campo, o atacante que está um pouco à frente ao meio de campo serve para chamar a atenção dos seus adversários em raros casos de ataque.

Ponto forte: Para os minutos finais e quando está enfrentando um grande ataque.
Ponto fraco: Quase sem chances de enfrentar o time adversário. Além disso, acostume-se a ver os jogadores do oponente sempre presentes em seu campo.







FIFA 08

De volta ao grupo A | RODRIGO GUERRA

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Sports

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
4

Site
fifa08.ea.com

VERSÃO AMERICANA
ES
ESPORTE

SOM DO POVO

Bonde do Rolê, Céu e CSS: estes são os brasileiros que não jogam bola, mas mandam muito bem na trilha sonora de FIFA 08. Nem todos concordam.

Depois de muito tempo batendo a cabeça, a série FIFA volta ter destaque e deixa de lado sua faceta arcade e começa a mostrar que vai disputar o mercado de simulação de futebol com seriedade.

A disputa está acirrada com Winning Eleven, mas dizem por aí que o jogo de futebol da Konami não está tão bem acabado quanto o da Electronic Arts. Não é a intenção julgar um vencedor, mas sim mostrar o quanto FIFA 08 evoluiu em menos de um ano.

São muitas novidades, como a opção Online Everywhere, em que você pode acompanhar as últimas notícias do mundo do esporte em tempo real, além de participar das ligas interativas com o PlayStation 2.
Neste detonado você aprenderá como fazer passes precisos e dribles, conhecerá o tão falado modo Be a Pro, no qual você encarna um jogador durante uma temporada, e o Manager Mode e as próximas estrelas do futebol internacional. Isso tudo para que você domine o jogo e nunca saia da primeira divisão do futebol eletrônico.



CONTROLES

L1
Modificador de dribles

L2
Trocar jogador

R1
Proteger bola

R2
Correr

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Dribles

△ Adiantar bola

○ Lançar bola

✕ Passar

□ Chutar

CONTROLES

Usaremos o novo sistema de drible para este detonado, já que esse é o sistema oficial de FIFA 08, mesmo que a opção padrão seja o sistema clássico de drible. Para escolher esse esquema de controle, antes de qualquer partida, na tela de seleção de time, coloque para baixo para selecionar a configuração 2.

No ataque



Na defesa



DRIBLES

Uma das coisas que os usuários mais sentiam falta no FIFA 07 era a habilidade de dar dribles desconcertantes nos zagueiros. Isso foi corrigido em FIFA 08. Agora os movimentos estão mais intuitivos, graças aos dribles estarem ligados à alavanca direita. Se você é um jogador assíduo de Winning Eleven, estranhará usar a alavanca para fazer dribles no lugar de combinações de botões, mas, acredite, agora o futebol está mais simples e ao mesmo tempo mais estratégico.

Existem algumas complicações para fazer esses dribles, pois todos levam em consideração a posição do jogador em relação ao campo. Por exemplo, o movimento ● inicia a finta para a esquerda se ele estiver indo em direção ao gol direito, mas se o jogador estiver indo em direção ao gol esquerdo o movimento deve ser invertido, sendo assim, ●, se o jogador estiver em direção à lateral superior, o movimento deve ser ↖●. Falando assim parece até complicado, mas depois que você se acostumar com esse tipo de controle, fica tudo mais fácil. Confira quais são os movimentos que você pode fazer com a alavanca direita.

Todos os movimentos são demonstrados levando em consideração que o jogador está olhando para a lateral superior.

Depois que treinar todos esses movimentos, você poderá fazer ligações de dribles, por exemplo, pedalar e depois cortar para a esquerda. O comando será ●, ●, ↖●. As combinações podem ficar mais complexas conforme for o movimento que você quiser fazer. Porém, para ter sucesso, é necessário ter timing, ou seja, deixar o movimento ser realizado completamente para depois realizar o segundo movimento.

Lembre-se de que esses movimentos são realizados com sem apertar o botão **R1**, pois ele aciona a corrida, o que faz com que o jogador não controle totalmente a direção da bola. Então, sempre que for fazer um drible, pare de pressionar o botão **R1**.

O movimento mais difícil é dar um balão, ●, ●. Só jogadores com muito controle de bola conseguem fazer esse movimento, geralmente os atacantes.

Bola parada

- ↖●, ↗●: Inicia finta para a esquerda
- ●, ●: Inicia finta para a direita
- ●, ●: Puxa a bola
- ●, ●: Passa a perna por cima da bola

R2: Controla a bola e vira o jogador em direção ao gol

Bola em movimento:

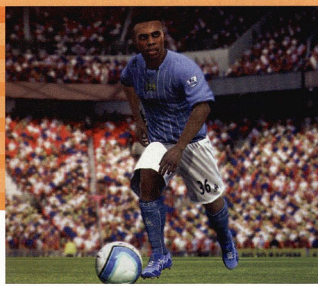
- ●, ●: Pedala
- ●: Gira a bola para a direita
- ●: Gira a bola para a esquerda
- ●: Gira o corpo e a bola para a direita
- ●: Gira o corpo e a bola para a esquerda
- ●: Gira o corpo e a bola para a direita
- ●: Gira o corpo e a bola para a esquerda
- ↘●: Corte para a direita
- ↙●: Corte para a esquerda

R2: Controla a bola e vira o jogador em direção ao gol

Recebendo a bola

- ●: Para a bola
- ↙●: Corte para a esquerda
- ●↘: Corte para a direita
- ●, ●: Puxa a bola para trás pelo ar

R2: Controla a bola e vira o jogador em direção ao gol



DOMINANDO O CAMPO

Agora que você já sabe se movimentar, está na hora de aprender a dominar todo o campo. Com estas técnicas você pode começar a executar todos os fundamentos do futebol.

Passes

A teoria básica é que passe bom é passe no pé. Em FIFA 08 as coisas não são diferentes. Fique de olho sempre no radar que fica na parte inferior da tela e coloque o jogador de frente para quem você quer passar a bola e pressione o botão ✕. Mas isso é muito básico para deixá-lo na grande área. Para fazer gol existem técnicas mais avançadas. Veja as combinações de botões que você pode fazer para fazer aquele passe desconcertante.

Um, dois: L1 + ✕ + ✕
Bola adiantada pelo alto: L1 + △
Cruza baixo: ✕ + ✕
Cruza adiantado: L1 + ✕
Cruza adiantado por baixo: L1 + ✕ + ✕
Toque de calcanhar: TRÁS + ✕ **OU TRÁS** + △

Podem parecer poucas opções de toques, mas, em combinação com os dribles, as jogadas ficam matadoras. A estratégia para conseguir um bom passe é se livrar da marcação com um drible e depois fazer o passe que você deseja realizar. Os passes feitos com o botão ✕ e △ são direcionáveis, ou seja, a bola vai para a direção que você apontar com o analógico esquerdo, se quiser desativar essas opções, basta entrar no menu de pausa.



Um, dois: L1 + ✕ + ✕

Chutes ao gol

Não basta apertar o botão □ na frente do gol. Claro que este botão sempre será acionado mais vezes, mas existem momentos em que você não consegue marcar sem pensar como o goleiro reagirá. Existem três formas para chutar para o gol.

Tiro direto: □
Encoberto: L2 + □
Colocado: L1 + □

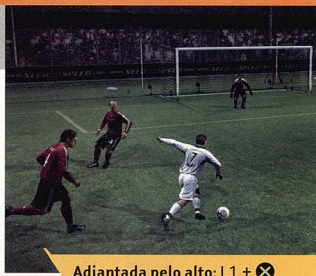
Essas combinações também valem para cruzamentos. Por falar neles, a forma que a bola será lançada para o gol depende do momento em que você pressionar o botão □. Se a bola estiver alta, você vai dar uma cabeçada; se estiver na altura do peito, será um chute de trivela; se estiver no chão será normal. A direção padrão é sempre o meio do gol para colocar a bola em um determinado canto.

Cobranças de falta

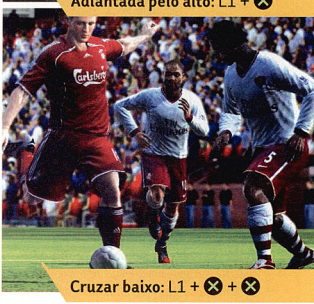
Nas cobranças de falta existe uma manha para marcar gol quase sempre, e é simples. Quando você estiver mirando, o controle vai vibrar quando estiver no canto. Assim você vai saber onde chutar.
Se o controle vibrar e existir jogadores na frente, coloque o direcional para os lados para dar efeito na bola. Veja as funções especiais para os botões na cobrança de falta.

□: Chute alto
L1 + □: Chute rasteiro
L2 ou R2: Chama segundo homem
R1: Altera o jogador que cobrará a falta
R2: Chuta com o segundo homem
L2: Finta e chute com o segundo homem





Adiantada pelo alto: L1 + ✕



Cruzar baixo: L1 + ✕ + ✕

Lembrando que todos os botões de passe funcionam da mesma forma que descrita anteriormente.

Com o goleiro

Existem momentos que você pode controlar o goleiro. Veja o que você pode fazer para controlar o goleiro e não deixar passar nenhuma bola:

Controlar o Goleiro: R3, na defesa e quando a bola estiver em seu lado do campo.
Pular na bola: △ quando a bola estiver na grande área
Ir na bola: △
Chutar para frente: □ ou ○
Arremesso com a mão: ✕
Correr: R1

Durante uma cobrança de falta contra seu time, você pode controlar o goleiro e a barreira. Para posicionar seu paredão, mova para o lado que você achar que a bola será chutada. Para colocar o seu goleiro no canto vazio, pressione o **R3** e movimente seu goleiro.



Sempre online

FIFA 08 é um jogo que está intimamente ligado com a Internet, tanto que quando você ligar o seu jogo à grande rede vai receber a primeira atualização dos times - a próxima será feita no início do ano que vem.
Além de se manter atualizado, você poderá participar dos modos interativos, como as ligas interativas e o Be a Pro online. O primeiro é um campeonato muito legal, no qual você representa o seu time favorito sempre que ele for jogar na vida real. Você vai subindo nos rankings da mesma forma que seu time. Além disso, se você estiver jogando no PlayStation 3, poderá guardar seus replays e tirar fotos da partida.
Essa é a primeira vez que os donos do PlayStation 2 poderão participar das ligas interativas, mas esteja avisado: sua conexão com a Internet deve ser bem rápida, acima dos 256 kbps, pois do contrário sentirá muitos atrasos (lags) e sua partida pode não ter um final feliz.

SEJA UM PROFISSIONAL

O novo modo de FIFA 08 é o Be a Pro. Nele, você encarna um jogador que irá ingressar na carreira dos jogadores profissionais. No Be a Pro, você não comandará o time inteiro, e sim apenas um jogador. Para isso você deverá entender como é que funcionam os controles específicos desse modo.

Com a bola

O: Chute a gol
A: Passe adiantado
X: Passe no pé
O: Cruza / Passe alto
L1: Modificador de Drible
L2: Modificador de Drible
R1: Corre
R2: Controla a bola

CIMA: Contra-ataque
BAIXO: Líbero
ESQUERDA: Avança meio-campo
DIREITA: Jogadas pelas laterais
ALAVANCA ESQUERDA: Movimenta jogador
ALAVANCA DIREITA: 1º toque / Dribles
SELECT: Jogadores no Ataque / Defesa / Neutros
START: Menu de pausa

Sem a bola

O: Fala para o companheiro chutar para o gol
A: Pede passe adiantado
X: Pede passe no pé
O: Pede para cruzar / passar alto
L1: Modificador de toques
L2: Corre para a POSIÇÃO
R1: Corre

Desafios do modo

Este modo em FIFA 08 é um dos mais mais complexos, pois aqui você controla apenas um jogador em campo, além de algumas ações de técnico entre os jogos. Aqui você pode criar um jogador do zero, com habilidades que você vai evoluir, ou pode pegar um jogador que já existe na vida real, mas a evolução é muito mais lenta e você não conseguirá desenvolver as habilidades que quer.

A posição que você escolher será determinante para os desafios deste modo. Por exemplo, se você escolher ser um zagueiro, suas atribuições serão diferentes daquelas de um atacante. Algumas tarefas são iguais, mas nem todas. Você ganha experiência completando as tarefas do jogador, do time e por sua atuação em campo. Com um determinado número de experiência você ganha um nível, e a cada nível você ganha pontos para suas habilidades, o que depois melhorará sua performance em campo.

Observações

Algumas tarefas só podem ser feitas com dois ou mais jogadores jogando no modo cooperativo - seja online ou offline.

A dificuldade dos desafios pode variar conforme o nível de dificuldade que você está jogando e pela quantidade de tarefas que você completar. Os desafios a seguir foram feitos com base na dificuldade profissional. Só é possível jogar uma temporada com o seu jogador. Se você quiser jogar com ele novamente, salve seu time, mas ele não vai ganhar experiência com a mesma velocidade que antes.

Desafios para atacantes

Chame passes e consiga mais do que 40% de sucesso.
Chute duas vezes ao gol a mais do que o adversário.
Chute a gol mais do que qualquer outro jogador do seu time.
Chute a gol mais vezes do qualquer outro jogador da partida.
Cobre um escanteio para seu time.
Cruze para um outro jogador fazer gol.
Evite ficar em posição de impedimento mais do que oito vezes.
Faça dois ou mais gols.
Faça igual a Ronaldinho. Marque um gol de longe.
Faça mais do que 10 Skill Moves com a alavanca analógica direita.
Faça o primeiro chute a gol.
Faça pelo menos 10 passes para seu amigo (apenas para partidas com dois ou mais jogadores jogando no mesmo time).
Faça pelo menos 5 chutes a gol.
Faça pelo menos um passe para seu amigo fazer um gol (apenas para partidas com 2 ou mais jogadores jogando no mesmo time).
Faça um gol de cruzamento.
Ganhe a posse da bola mais do que 25 vezes.
Garanta que seus chutes a gol fiquem com tiro certeiro acima dos 20%.
Mantenha a posse da bola por mais de 5 minutos.
Marque o primeiro gol da partida.
Tenha a posse da bola mais de 10 vezes.

Desafios para Meio-campo

Bloqueie três chutes a gol.
Chute pelo menos uma vez ao gol.
Complete pelo menos um passe alto.
Drible mais do que qualquer outro jogador.
Faça mais de 10 passes para qualquer um do seu time.
Faça mais do que três Skill Moves com a alavanca analógica direita.
Faça mais passes para gol do que qualquer outro jogador.
Faça pelo menos um passe para seu amigo fazer um gol (apenas para partidas com 2 ou mais jogadores jogando no mesmo time).
Faça que seus passes fiquem acima dos 60% para qualquer amigo Co-op

(apenas para partidas com dois ou mais jogadores jogando no mesmo time).
- Ganhe a bola três ou mais vezes.
- Ganhe a posse da bola mais do que 25 vezes.
- Garanta pelo menos 50% de sucesso nas vezes que pedir a bola.
- Garanta que seus chutes a gol fiquem com tiro certeiro acima dos 15%.
- Mantenha a posse da bola por mais de 5 minutos.
- Marque um gol.
- Peça e ganhe a bola mais do que 25 vezes durante a partida.
- Seja o que mais pediu a bola.
- Tenha a posse da bola mais de 10 vezes.
- Tente fazer pelo menos um gol de longe.
- Tome a bola três ou mais vezes.

Desafios para Zagueiros

- Chame passes e consiga mais do que 50% de sucesso.
- Chute a bola para fora da sua grande área mais do que cinco vezes.
- Drible mais do que qualquer outro jogador.
- Evite ser pego impedido mais do que oito vezes.
- Faça cinco ou mais passes altos.
- Faça mais do que três Skill Moves com a alavanca analógica direita.
- Faça menos do que três faltas durante o jogo.
- Faça pelo menos um passe para seu amigo fazer um gol (apenas para partidas com dois ou mais atletas jogando no mesmo time).
- Ganhe a posse da bola mais do que 10 vezes.
- Garanta que suas roubadas de bola fiquem acima dos 10%.
- Mantenha a posse da bola por mais de 5 minutos.
- Marque um gol.

INFO



Qual a diferença?

Existem algumas diferenças entre o PlayStation 2 e o PlayStation 3 além dos gráficos. No PS3 a inteligência artificial está bem mais apurada. O modo Be a Pro tem uma câmera exclusiva do seu jogador, o que dá a sensação de estar dentro do jogo. Os dribles do PS3 estão mais suaves e que dependem do momento em que você faz os movimentos com a alavanca analógica direita. Finalmente o PS3 sai na frente com as notícias e podcasts vindos diretamente da ESPN.
No PlayStation 2 os modos estão mais completos, sem contar que a quantidade de times, jogadores e estádios são bem maiores do que do seu irmão next-gen.

- Não deixe roubarem a bola de você mais do que cinco vezes.
- Não deixe seu time levar mais do que três gols.
- Peça a bola mais do que 50 vezes durante a partida.
- Peça e ganhe a bola mais do que 25 vezes durante a partida.
- Segure a bola mais do que qualquer outro jogador.
- Tome mais bolas do que qualquer outro jogador.
- Tome a bola três ou mais vezes.
- Faça três carrinhos sem tomar falta.

Trabalho em equipe

Além das tarefas para os jogadores, existem as tarefas para o time. Elas também concedem experiência para seus jogadores e podem ser extremamente difíceis, como os 10 carrinhos perfeitos. Mas não desanime, pois no final vale a pena ser o melhor jogador da temporada. Veja aqui quais são as tarefas para que seu trabalho em equipe seja recompensado - não se esqueça de chamar um amigo para que tudo fique ainda mais legal.

Tarefas do time

- Ajude seu amigo. Faça pelo menos um passe para seu amigo fazer um gol (apenas para partidas com dois ou mais jogadores jogando no mesmo time).
- Consiga mais do que quatro escanteios.
- Domine o jogo! Não receba nenhum chute a gol.
- Esteja vencendo no início do segundo tempo.
- Evite ser ficar em posição de impedimento mais do que 15 vezes (cumulativo para todos os jogadores da equipe).
- Faça 10 carrinhos perfeitos, sem marcar faltas.
- Faça dois gols antes de seu oponente.
- Faça dois gols de cruzamento.
- Faça três gols e não leve nenhum.
- Faça mais do que 10 chutes a gol.
- Faça mais dos 25 Skill Moves.
- Faça que seu pedido de passe seja aceito acima dos 35%.
- Faça que seus chutes a gol fiquem acima dos 30%.
- Garanta que seu time fique com 65% da posse de bola.
- Jogue completamente limpo! Não cometa faltas no jogo.
- Jogue em equipe! Complete 50 passes perfeitos para seu amigo (apenas para partidas com dois ou mais jogadores jogando no mesmo time).
- Jogue limpo. Cometa duas ou menos faltas no jogo.
- Marque o gol da vitória depois dos 70 minutos.
- Marque o gol da vitória em menos de 10 minutos.
- Marque o time adversário por sete minutos ou mais.
- Não conceda mais do que três escanteios.
- Não conceda mais do que seis chutes a gol para o time adversário.
- Não conceda um gol vindo de um cruzamento.
- Não leve gols antes dos 40 minutos.
- Não leve gols de cabeça.
- Nunca fique com menos gols do que o time adversário.
- Passe bem! Consiga passes perfeitos acima dos 35%.
- Prove que seu time é melhor! Faça com que os chutes a gol fiquem acima dos 60%.
- Tenha mais tempo de posse da bola que seu oponente.
- Vença sem tomar gols.

CHALLENGES

Agora que você treinou e está craque, está na hora de subir de nível. A equipe de FIFA 08 elaborou uma série de desafios bem cascudos. Com eles você ganha pontos para comprar itens, times, bolas e até efeitos sonoros engraçados. Veja agora a lista de desafios, o que você deve fazer para vencê-los e quantos pontos que você ganhará se passar do desafio.



United Kingdom *(Inglaterra e Escócia)*

Principais Clubes: Arsenal, Liverpool e Manchester United

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
250	Scenario Challenge 1	Derrotar o time adversário sem alterar os dois jogadores machucados.
500	Hat Trick Challenge 1	Você deve fazer um golaço no time adversário. Isso varia muito, mas um gol geralmente é considerado um Hat Trick quando você marca driblando vários zagueiros ou depois de um cruzamento e chutando de trivela.
500	Underdog Challenge 1	Você deve derrotar um time do Reino Unido de quatro estrelas usando um time de duas estrelas.
750	Scottish Cup	Vença a copa escocesa.
1000	SPL	Vença a liga SPL.
750	League Cup	Vença a copa inglesa.
1000	F.A. Cup	Vença a copa F.A.
500	Johnstone's Point Trophy	Vença a liga Johnstone.
750	Coca Cola League 2	Vença a liga Coca-Cola 2.
750	Coca Cola League 1	Vença a liga Coca-Cola 1.
750	Coca Cola Championship	Vença o campeonato Coca-Cola.
1500	Barkleys Premier League	Vença a Liga Barkleys Premier.



Central Europe *(Áustria, Alemanha e Suíça)*

Principais Clubes: Bayern Munich, Stuttgart e Bremen.

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
500	Scenario Challenge 5	Você deve iniciar o segundo tempo extra perdendo de 1x2 para qualquer time da Europa central, virar o jogo e vencer por pelo menos 3x2.
750	Scenario Challenge 4	Configure para o jogo começar aos 85 minutos empatado em 0x0 contra qualquer time da Europa central e vença o jogo.
1250	Shoot Out Challenge 2	Você deve jogar a partida inteira na dificuldade World Class contra qualquer time da Europa central, incluindo o tempo extra, e terminar o jogo empatado para ir aos pênaltis para aí sim vencer o time adversário.



Western Europe *(Bélgica, França e Holanda)*

Principais Clubes: Paris Saint-Gérman, Ajax e Lyon

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
750	Scenario Challenge 2	Derrotar o time adversário sem alterar os dois jogadores machucados.
750	Possession Challenge 1	Você deve ficar com a posse da bola igual ou superior a 75% contra qualquer time da divisão Western Europe. Não é necessário vencer o time adversário, basta ficar com a bola no pé por muito tempo.
500	Late Goal Challenge 1	Você deve marcar o gol da vitória com um jogador que entre em campo depois dos 85 minutos na dificuldade Semi-Pro.
500	5 Minute Challenge 1	Você deve marcar um gol antes dos 5 minutos da partida, no relógio do jogo, contra um time da divisão Western Europe na dificuldade Semi-Pro. Para facilitar as coisas, aumente o tempo do jogo e escolha um time de duas estrelas para ser seu adversário.
750	Cope de la Ligue	Vença a copa de la Ligue.
750	Coupe Gauloise	Vença a copa Gauloise.
750	French Ligue 2 Orange	Vença a French Ligue 2 Orange.
750	French Ligue 1 Orange	Vença a French Ligue 1 Orange.
1250	Dutch League	Vença a liga holandesa.
1250	Dutch Eredivise	Vença a copa Eredivise.
500	Belgian F.A. Cup	Vença a copa F. A. belga.
1000	Belgian League	Vença a liga belga.

Quanto custa?

Você não gosta da bola padrão? Quer jogar com outro tipo de camisa? O estádio de treino não é legal? Esses problemas podem ser resolvidos se você gastar os pontos que ganhar dos desafios no menu Fan Shop. Além de garantir novidades, você terá algumas opções estranhas, como Funny Sound Effects, que adicionam barulhos de desenhos animados para cada tipo de toque de bola.

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
1000	5 Minute Challenge 1	Você deve marcar um gol antes dos 5 minutos da partida, no relógio do jogo, contra um time da divisão Central Europe na dificuldade Professional.
500	Swiss Cup	Vença a copa da Suíça.
750	Swiss Axpo Super League	Vença a liga Swiss Axpo.
500	Austrian OFB Sting Cup	Vença a copa OFB Sting da Áustria.
1000	Austrian Bundesliga	Vença a Bundesliga da Áustria.
750	PREMIERE Ligapokal	Vença a PREMIERE Ligapokal.
750	Deutschen Pokal	Vença a liga Pokal da Alemanha.
750	German 2 Bundesliga	Vença a Bundesliga 2 da Alemanha.
1250	German Bundesliga	Vença a Bundesliga da Alemanha.



The Americas *(Brasil, Estados Unidos e México)*

Principais Clubes: Os brasileiros, Boca Juniors e Guadalajara.

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
500	Scenario Challenge 7	Você deve iniciar o segundo tempo extra empatado contra qualquer time das Américas e vencer a partida.
1000	Stay Ahead	Você deve marcar dois gols contra qualquer time das Américas no primeiro tempo e garantir a vitória sem levar gols.
750	Scenario Challenge 6	Configure a partida para que o time oponente das Américas inicie com um gol de vantagem e vença o jogo.
1000	Passing Challenge 1	Você deve terminar a partida com passes corretos acima dos 75% contra qualquer time das Américas na dificuldade Professional.
750	U.S. Open Cup	Vença a copa U.S. Open.
1250	MLS Cup	Vença a copa MLS.
1250	Mexican Apertura	Vença a liga mexicana Apertura.
1250	Mexican Clausura	Vença a liga mexicana Clausura.
750	Brazilian Cup	Vença a copa do Brasil.
1250	Brazilian League	Vença o campeonato brasileiro.
1250	Americas Club Champ	Vença a Libertadores da América.



Scandinvia *(Dinamarca, Noruega e Suécia)*

Principais Clubes: D. Stockholm, FC Kebenhavn e Rosemborg.

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
250	Clean Sheet Challenge 1	Vença a partida contra qualquer time da Escandinávia sem fazer faltas.
750	Scenario Challenge 9	Configure a partida para que o time oponente da Escandinávia inicie com três gols de vantagem e vença o jogo.
250	Passing Challenge 2	Você deve terminar a partida com passes corretos acima dos 85% contra qualquer time da Escandinávia na dificuldade Amateur.
250	Scenario Challenge 8	Configure a partida para que seu time a inicie com um cartão vermelho e vença qualquer time da Escandinávia.
500	Fair Play Challenge 1	Vença uma partida contra qualquer time da Escandinávia sem receber cartões na dificuldade Professional.
500	Accuracy Challenge	Vença uma partida contra qualquer clube da Escandinávia com chutes ao gol acima dos 90% na dificuldade Semi-Pro.
500	Swedish Cup	Vença a copa da Suécia.
1000	Swedish Allsvenskan	Vença a liga Allsvenskan da Suécia.
500	Norwegian F. A. Cup	Vença a copa F.A. da Noruega.
1000.	Norwegian Tippeligaen	Vença a Tippeligaen da Noruega.
500	DBU's Landspokal	Vença a copa DBU Landspokal da Dinamarca
1000	Danish SuperLigaen	Vença a liga SuperLigaen da Dinamarca.



Southern Europe *(Itália, Portugal e Espanha)*

Principais Clubes: Barcelona, Milan e F.C. Porto.

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
1000	Scenario Challenge 3	Você deve iniciar o segundo tempo em 0x0 e marcar três gols. Pode ser em qualquer dificuldade e contra qualquer time do sul da Europa (Espanha, Itália ou Portugal).
500	Shoot Out Challenge 1	Você deve jogar a partida inteira na dificuldade Professional, incluindo o tempo extra, e terminar o jogo empatado para ir aos pênaltis, para aí sim vencer o time adversário.
750	Possession Challenge 2	Você deve ficar com a posse da bola igual ou superior a 75% contra qualquer time da divisão Southern Europe. Não é necessário vencer o time adversário, basta ficar com a bola no pé por muito tempo.
250	5 Goal Challenge	Vença um time da divisão Southern Europe por 5x0 na dificuldade Amateur.
1000	Copa Del Rey	Vença a copa Del Rey.
750	Spanish Liga BBVA	Vença a liga espanhola BBVA.
1250	Spanish Primera	Vença a liga Primera.
750	Coppa Nazionale	Vença a copa Nazionale.
750	Italian League B	Vença a liga italiana B.
1250	Italian League A	Vença a liga italiana A.
500	Portuguese Cup	Vença a copa portuguesa.
1250	Portuguese League	Vença a liga portuguesa.

Master

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
1000	Fair Play Challenge 2	Vença uma partida contra qualquer time sem receber cartões na dificuldade World Class.
1000	Offside Challenge	Vença uma partida contra qualquer time sem receber impedimentos na dificuldade World Class.
1000	Goalie Challenge	Marque um gol com um goleiro na dificuldade Professional.
1250	Scenario Challenge 10	Configure a partida para que o time oponente inicie com seis gols de vantagem na dificuldade Professional e vença o jogo.
1000	15 Minute Challenge	Marque um gol em menos de 15 minutos na dificuldade World Class.
1250	Hat Trick Challenge 1	Você deve fazer um golaço no time adversário na dificuldade World Class.
1000	Clean Sheet Challenge 1	Vença a partida contra qualquer time sem fazer faltas na dificuldade World Class.
1000	5 Goals Challenge	Faça cinco gols com três jogadores diferentes na dificuldade World Class.
1500	ECC TourNoment	Vença o torneio EFA no Manager Mode.
1500	ECC TourNoment	Vença o torneio ECC no Manager Mode.
2500	Manager Mode	Termine uma temporada do Manager Mode sem sofrer derrotas.
2500	Total Footballer	Complete os todos desafios de duas áreas para habilitar a 5ª dificuldade.



Rest of the World *(Argentina, República Tcheca, Grécia, República da Coréia, Polônia, África do Sul, Turquia, Ucrânia, Austrália e Irlanda.*

Principais Clubes: AC Sparta Praha, Sydney FC e River Plate.

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
500	Late Goal Challenge 2	Você deve marcar o gol da vitória com um jogador que entre em campo depois dos 75 minutos na dificuldade Professional contral qualquer time da categoria Rest of The World.
250	Substituition Challenge	Apenas vença um clube da categoria Rest of The World sem fazer substituições.
500	3 Goals Challenge	Faça três gols com três jogadores diferentes contra um clube da categoria Rest of The World.
1500	International Club	Vença a copa International Club. Use clubes, não seleções.
1000	K-League	Vença a K-League.
500	Turkish Cup	Vença a copa da Turquia.
1000	Turkcell Super Lig	Vença a liga Turkcell Super Lig.
500	Puchar Polski	Vença a copa Puchar Polski.
1000	Polish Ekstrakiasa	Vença a liga Polish Ekstrakiasa.
1000	Australian Hyundai A	Vença a liga Hyundai A League da Austrália.
1000	Czech League	Vença a liga Tcheca.
750	Ireland FAI Ericon	Vença a liga FAI Ericon League da Irlanda.

Endurance

Pontos	Desafio	Como vencê-lo
500	5 Game Streak	Vença cinco jogos seguidos em qualquer dificuldade.
750	10 Game Streak	Vença dez jogos seguidos em qualquer dificuldade.
1000	20 Game Streak	Vença 20 jogos seguidos em qualquer dificuldade.
250	10 Goals	Marque 10 gols em uma única partida em qualquer dificuldade.
500	50 Goals	Acumule 50 gols em qualquer dificuldade.
1000	100 Goals	Acumule 100 gols em qualquer dificuldade.
500	Win 10 Games	Acumule 10 vitórias em qualquer dificuldade.
1000	Win 25 Games	Acumule 25 vitórias em qualquer dificuldade.
1250	Win 50 Games	Acumule 50 vitórias em qualquer dificuldade.
1500	Win 100 Games	Acumule 100 vitórias em qualquer dificuldade.



No comando

Um dos modos mais divertidos de FIFA 08 é o Manager Mode. Nele você encarna um técnico de um time e tem de fazer com que a torcida o venere e o defenda. Além disso, você escolherá um patrocinador para seu time.

Este é o único modo que permite que você altere a formação do seu time, criando táticas de ataque fantásticas. Os menus permitem que você jogue a partida ou assista como um técnico. Se você optar pela simulação da partida, você pode intervir no jogo e continuar na próxima bola parada.

Alguns times preciam de reforços, como novos atacantes, zagueiros, centro-avantes e até goleiros. Caberá a você decidir quem contratar. Se o jogador que você quer contratar estiver em outro time, você terá de convencê-lo a entrar para sua equipe, e isso só é feito com dinheiro.

Outra forma é mandar um olheiro para algumas regiões do mundo, onde ele encontrará novos jogadores, que estão saindo da série de juniores para ingressar na liga profissional. Geralmente, quando os olheiros voltam, eles trazem fichas de como podem evoluir em até seis anos - caso joguem em partidas sucessivas para ganhar experiência. Você pode até mesmo contratar o seu jogador que criou no modo Be a Pro para seu novo time e ver como ele se sai (caso você tenha terminado a temporada e salvo, é claro).

No Manager Mode, você tem de conciliar os dias de treinamento e os de jogos, pois os seus jogadores podem chegar a campo cansados antes mesmo de a partida continuar. Além disso você sempre estará disputando dois campeonatos, uma liga nacional e uma liga internacional - não é como aqui, que existem os campeonatos estaduais, o Brasileirão, a Copa do Brasil e a Libertadores.

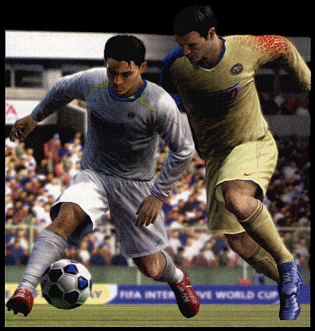
Os times mais fáceis para evoluir são os milionários, lá da Europa. Eles possuem bastante dinheiro para comprar virtualmente qualquer jogador, como é o caso do Barcelona e do Milan.





AS PRÓXIMAS ESTRELAS

Se você quer montar um time dos sonhos, veja quais são as próximas estrelas do futebol internacional. Estes são os jogadores que possuem altos níveis de habilidade, ainda têm muito que evoluir e que o farão rapidamente. Você terá todos os dados para encontrá-los facilmente, mas saiba desde já que para tê-los em seu time não será barato.





Kerlon
Idade: 18
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 8,700,000
Clube: Cruzeiro
Liga: Brazilian League
Habilidade Atual: 76
Melhorias previstas
Segundo Ano: 80
Terceiro Ano: 83
Quarto Ano: 85
Quinto Ano: 87
Sexto Ano: 88



José A. Guardado
Idade: 19
Nacionalidade: Mexicano
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 8,600,000
Clube: Deportivo
Liga: Mexican First Division
Habilidade Atual: 75
Melhorias previstas
Segundo Ano: 80
Terceiro Ano: 85
Quarto Ano: 89
Quinto Ano: 93
Sexto Ano: 94



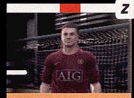
Eduardo
Idade: 18
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 2,900,000
Clube: Arsenal
Liga: Barclays Premier
Habilidade Atual: 71
Melhorias previstas
Segundo Ano: 75
Terceiro Ano: 79
Quarto Ano: 83
Quinto Ano: 85
Sexto Ano: 86



Marcelo
Idade: 18
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 1,900,000
Clube: Atl. Paranaense
Liga: Brazilian League
Habilidade Atual: 67
Melhorias previstas
Segundo Ano: 71
Terceiro Ano: 75
Quarto Ano: 78
Quinto Ano: 82
Sexto Ano: 84



Luizão
Idade: 19
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 5,800,000
Clube: São Caetano
Liga: Brazilian League
Habilidade Atual: 75
Melhorias previstas
Segundo Ano: 79
Terceiro Ano: 83
Quarto Ano: 84
Quinto Ano: 85
Sexto Ano: 85



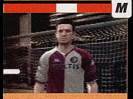
Piqué
Idade: 19
Nacionalidade: Espanhol
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 12,00,000
Clube: Manchester UTD
Liga: Barclays Premier
Habilidade Atual: 77
Melhorias previstas
Segundo Ano: 81
Terceiro Ano: 87
Quarto Ano: 90
Quinto Ano: 93
Sexto Ano: 94



Gonzalo Castro
Idade: 19
Nacionalidade: Espanhol
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 15,000,000
Clube: Bayer Lerkusen
Liga: German Bundesliga 1
Habilidade Atual: 76
Melhorias previstas
Segundo Ano: 82
Terceiro Ano: 87
Quarto Ano: 92
Quinto Ano: 93
Sexto Ano: 94



Evandro
Idade: 19
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 5,200,000
Clube: Paranaese
Liga: Brazilian League
Habilidade Atual: 73
Melhorias previstas
Segundo Ano: 78
Terceiro Ano: 83
Quarto Ano: 87
Quinto Ano: 89
Sexto Ano: 90



Nuri Sahin
Idade: 17
Nacionalidade: Turco
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 9,800,000
Clube: Feyenoord
Liga: German Bundesliga 1
Habilidade Atual: 74
Melhorias previstas
Segundo Ano: 79
Terceiro Ano: 84
Quarto Ano: 88
Quinto Ano: 92
Sexto Ano: 94



Samir Nasri
Idade: 19
Nacionalidade: Francês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 22,000,000
Clube: Marsellie
Liga: French Ligue 1 Orange
Habilidade Atual: 79
Melhorias previstas
Segundo Ano: 84
Terceiro Ano: 88
Quarto Ano: 92
Quinto Ano: 93
Sexto Ano: 94



Jesús Navas
Idade: 20
Nacionalidade: Espanhol
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 19,000,000
Clube: Sevilla
Liga: Spanish Primera
Habilidade Atual: 82
Melhorias previstas
Segundo Ano: 87
Terceiro Ano: 93
Quarto Ano: 94
Quinto Ano: 94
Sexto Ano: 94



Cláudio
Idade: 17
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 7,000,000
Clube: São Caetano
Liga: Rest of the World
Habilidade Atual: 74
Melhorias previstas
Segundo Ano: 79
Terceiro Ano: 83
Quarto Ano: 86
Quinto Ano: 88
Sexto Ano: 89



Lenny
Idade: 18
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 7,500,000
Clube: SC Braga
Liga: Potuguese League
Habilidade Atual: 72
Melhorias previstas:
Segundo Ano: 76
Terceiro Ano: 82
Quarto Ano: 85
Quinto Ano: 88
Sexto Ano: 92



Sergio Agüero
Idade: 18
Nacionalidade: Espanhol
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 20,000,000
Clube: Atlético Madrid
Liga: Spanish Primera
Habilidade Atual: 81
Melhorias previstas
Segundo Ano: 86
Terceiro Ano: 89
Quarto Ano: 92
Quinto Ano: 94
Sexto Ano: 96

LEGENDA: G Goleiro Z Zagueiro L Lateral M Meio campista A Atacante



Micah Richards
Idade: 18
Nacionalidade: Inglês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 5,800,000
Clube: Manchester City
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 75
Melhorias previstas
Segundo Ano: 80
Terceiro Ano: 85
Quarto Ano: 87
Quinto Ano: 89
Sexto Ano: 91



Daniel Agger
Idade: 21
Nacionalidade: Dinamarquês
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 4,000,000
Clube: Liverpool F.C.
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 72
Melhorias previstas
Segundo Ano: 77
Terceiro Ano: 81
Quarto Ano: 85
Quinto Ano: 87



Phillippe Senderos
Idade: 21
Nacionalidade: Suíço
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 15,000,000
Clube: Arsenal
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 81
Melhorias previstas
Segundo Ano: 87
Terceiro Ano: 90
Quarto Ano: 92
Quinto Ano: 92
Sexto Ano: 92



Nigel de Jong
Idade: 21
Nacionalidade: Holandês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 13,000,000
Clube: Hamburg SV
Liga: German Bundesliga 1
Habilidade Atual: 79
Melhorias previstas
Segundo Ano: 84
Terceiro Ano: 89
Quarto Ano: 92
Quinto Ano: 93
Sexto Ano: 93



John Obi Mikel
Idade: 19
Nacionalidade: Nigeriano
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 7,500,000
Clube: Chelsea F.C.
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 73
Melhorias previstas
Segundo Ano: 78
Terceiro Ano: 82
Quarto Ano: 87
Quinto Ano: 89
Sexto Ano: 90



Salomon Kalou
Idade: 20
Nac.: Costa-marfinense
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 38,000,00
Clube: Chelsea F.C.
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 84
Melhorias previstas
Segundo Ano: 89
Terceiro Ano: 95
Quarto Ano: 97
Quinto Ano: 98
Sexto Ano: 98



Aaron Lennon
Idade: 19
Nacionalidade: Inglês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 9,700,000
Clube: Tottenham Hotspur
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 79
Melhorias previstas
Segundo Ano: 84
Terceiro Ano: 87
Quarto Ano: 89
Quinto Ano: 91
Sexto Ano: 92



James Milner
Idade: 20
Nacionalidade: Inglês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 9,900,000
Clube: Newcastle United
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 76
Melhorias previstas
Segundo Ano: 80
Terceiro Ano: 86
Quarto Ano: 88
Quinto Ano: 89
Sexto Ano: 90



Anderson
Idade: 19
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 14,000,000
Clube: Manchester UTD
Liga: Barclay´s Premier League
Habilidade Atual: 78
Melhorias previstas
Segundo Ano: 82
Terceiro Ano: 89
Quarto Ano: 91
Quinto Ano: 93



Giovanni dos Santos
Idade: 17
Nacionalidade: Mexicano
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 9,300,000
Clube Atual: F.C. Barcelona
Liga: Spanish Primera
Habilidade Atual: 70
Melhorias previstas
Segundo Ano: 75
Terceiro Ano: 79
Quarto Ano: 84
Quinto Ano: 88
Sexto Ano: 91



Sebastian Tyrala
Idade: 18
Nacionalidade: Alemão
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 9,900,000
Clube: Borussia Dortmund
Liga: German Bundesliga BWIN
Habilidade Atual: 70
Melhorias previstas
Segundo Ano: 74
Terceiro Ano: 79
Quarto Ano: 84
Quinto Ano: 90



Hatem Ben Arfa
Idade: 19
Nacionalidade: Francês
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 12,000,000
Clube Lyon
Liga: French Ligue 1 Orange
Habilidade Atual: 76
Melhorias previstas
Segundo Ano: 81
Terceiro Ano: 86
Quarto Ano: 91
Quinto Ano: 93
Sexto Ano: 93



Giuseppe Rossi
Idade: 19
Nacionalidade: Italiano
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 9,500,000
Clube: Villarreal
Liga: Spanish Primera
Habilidade Atual: 72
Melhorias previstas
Segundo Ano: 76
Terceiro Ano: 81
Quarto Ano: 85
Quinto Ano: 88
Sexto Ano: 90



Philip Ifil
Idade: 19
Nacionalidade: Inglês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 3,000,000
Clube: Tottenham Hotspur
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 70
Melhorias previstas
Segundo Ano: 75
Terceiro Ano: 79
Quarto Ano: 83
Quinto Ano: 86
Sexto Ano: 89



Garreth Bale
Idade: 17
Nacionalidade: Francês
Chuta com: Pé esquerdo
Preço: $ 3,300,000
Clube: Tottenham Hotspur
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 70
Melhorias previstas
Segundo Ano: 74
Terceiro Ano: 79
Quarto Ano: 83
Quinto Ano: 87
Sexto Ano: 89



Daniel Sturridge
Idade: 17
Nacionalidade: Inglês
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 12,000,000
Clube: Manchester City
Liga: F.A. Premier League
Habilidade Atual: 73
Melhorias previstas
Segundo Ano: 77
Terceiro Ano: 82
Quarto Ano: 86
Quinto Ano: 91
Sexto Ano: 93



Leandro Lima
Idade: 18
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 6,600,000
Clube: FC Porto
Liga: Portuguese League
Habilidade Atual: 70
Melhorias previstas
Segundo Ano: 76
Terceiro Ano: 80
Quarto Ano: 85
Quinto Ano: 89
Sexto Ano: 92



Ramon
Idade: 18
Nacionalidade: Brasileiro
Chuta com: Pé direito
Preço: $ 7,800,000
Clube: Figueirense
Liga: Brazilian League
Habilidade Atual: 72
Melhorias previstas
Segundo Ano: 76
Terceiro Ano: 81
Quarto Ano: 86
Quinto Ano: 90
Sexto Ano: 92



Heavenly Sword

O sagrado feminino | **RAFAELA CAETANO**

Uma arma sagrada e uma bela guerreira. Essa combinação dá forma a Heavenly Sword, game de ação que encanta por sua beleza visual. No comando de Nariko, a guerreira ruiva, o jogador deve conter o avanço do tirano Bohan, que age sob a tutela do demônio Raven. Conta-se que para deter Raven e Bohan uma profecia for feita sobre a vinda de um guerreiro que empunharia a sagrada espada Heavenly. Como nasceu Nariko, uma mulher, o povo tomou a mensagem como uma grande desgraça. Ela tentará provar o contrário e se mostrará apta a enfrentar Bohan e Raven. Com o detonado a seguir, você tem tudo para enfrentar os perigosos inimigos do game, além de um guia para os extras.

FICHA TÉCNICA

Produção
Ninja Theory

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Jogadores
1

Site
heavenlysword.com

REFERÊNCIA A GOD OF WAR

O arsenal em que Kai encontra a Heavenly Sword possui uma referência ao jogo God of War. Ao lado da espada, você pode notar outras armas especiais expostas, incluindo a armadura e as espadas usadas por Kratos, o protagonista.

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO

CONTROLES

L1
Combos rápidos

R1
Combos fortes

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Evasão

△
Ataque forte

○
Ataque rápido

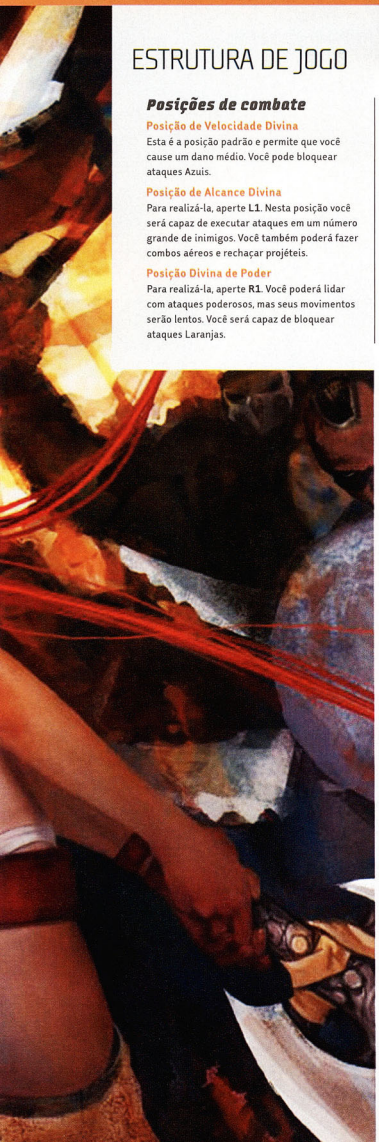
✕
Usar / Pegar

□
Largar objetos

SIXAXIS

Manipulação
Direção de projéteis

△
Acionar aftertouch





ESTRUTURA DE JOGO

Posições de combate

Posição de Velocidade Divina

Esta é a posição padrão e permite que você cause um dano médio. Você pode bloquear ataques Azuis.

Posição de Alcance Divina

Para realizá-la, aperte **L1**. Nesta posição você será capaz de executar ataques em um número grande de inimigos. Você também poderá fazer combos aéreos e rechaçar projéteis.

Posição Divina de Poder

Para realizá-la, aperte **R1**. Você poderá lidar com ataques poderosos, mas seus movimentos serão lentos. Você será capaz de bloquear ataques Laranjas.

Combos

Apertando ✕ e △, você será capaz de soltar combos. Conforme progride, novos combos são liberados.

Combos aéreos

Fique na Posição de Alcance Divina apertando **L1** e pressione △ para lançar seus inimigos no ar. Mova rapidamente seu controle para que o inimigo seja jogado. Você pode apertar variações de ✕ e △ para executar ataques aéreos.

Lista de combos

Crescent Kick	△ △ △
Reverse Slash	□ □ △
Somersault Kick	□ □ □
Spiral Blade	△ □ △
Ten Footed Kick	□ △

Combos especiais

Angel's Crop	□ △ △ □ □
Angel's Fury	□ □ □ △
Angel's Grave	□ △ △ □ (após a aterrissagem)
Angel's Harvest	□ △ △ □ △
Angel's Smite	□ □ △ □
Angel's Vortex	□ △ □
Angelic Fury	△ □ △
Fallen Angel	□ △ △ △ (após cair)
Heaven's Ascent	△ △ △ (após a aterrissagem)
Heaven's Spiral	□ □ △ △ □
Heaven's Wrath	△ △ △
Heavenly Storm	□ □ △ △ △
Pummeling Angel	□ □ □ □
Savage Angel	△ △ □
Twin Angels	△ □ □
Twisted Angel	□ △ △ △

Combos fortes *(segure R1)*

Blade of the Devil	□ △ □ □ □
Devil's Favor	△ △ △
Devil Kneels	□ □ □
Devil's Scythe	□ △ △
Hell's Envy	△ □ □
Hell's Wrath	△ □ △
Laughing Devil	△ △ □ △
Raising Hell	□ △ □ △
Rising Devil	□ □ △
Striking Hell	△ △ □ □

Combos rápidos *(segure L1)*

Divine Storm	△ △ △ △ △ △ △ △ △ △
Unfurling Wrath	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos Superstyles

Adoring Traveler	(Level Three)	○ (segure R1)
Compassion	(Level Two)	○ (segure R1)
Gentle Seduction	(Level One)	○ (segure L1)
Lingering Touch	(Level Two)	○ (segure L1)
Lovers' Embrace	(Level One)	○
Lovers' Quarrel	(Level One)	○ (segure R1)
Startled Lover	(Level Two)	○
Stolen Kiss	(Level Three)	○
Whirling Passion	(Level Three)	○ (segure L1)

Combos aéreos

Bladed Downfall	○ (segure L1) ✕ △ □ (segure R1) □ (segure R1)
Deliverance	△ (segure L1) ✕ □ □ □ □
Falling Blossom	△ (segure L1) ✕ □ △ △ □ □
Flying Angel	△ (segure L1) ✕ △ (segure R1) △ (segure R1) △ (segure R1) △ (segure R1)
Flying Fan	△ (segure L1) ✕ △ (segure L1) △ (segure L1)
Flying Redemption	△ (segure L1) ✕ □ △ △ △
Flying Vortex	△ (segure L1) ✕ △ △ □
Liberation	△ (segure L1) ✕ △ (segure R1) □ (segure R1)
Optimistic Flight	△ (segure L1) ✕ □ (segure L1)
Soaring Blade	△ (segure L1) ✕ □ (segure R1) □ (segure R1) □ (segure R1)
Soaring Embrace	△ (segure L1) ✕ □ (segure L1) □ (segure L1) □ (segure L1)





Bloqueio

O bloqueio consiste em não atacar enquanto seu oponente ataca. Há quatro formas de ataque que os inimigos usam, e você deve usar uma determinada posição para bloqueá-las. Veja a lista:

Azul (Blue)
Se o inimigo tem uma aura azul, você deve executar a Posição de Velocidade Divina.

Orange (Laranja)
Se o inimigo tem uma aura laranja, você deve executar a Posição Divina de Poder.

Vermelho (Red)
Se o inimigo tem uma aura vermelha, o ataque não pode ser bloqueado, mas sim evadido usando **R3**.

Amarelo (Yellow)
Se o inimigo tem uma aura amarela, você deve ficar na Posição de Alcance Divina e apertar ⊗ ou △ para inclinar o projétil. Note que você terá de cronometrar seu bloqueio para emparelhar com o projétil.

Quebrando a guarda inimiga

Executando certos combos, você pode quebrar uma barreira inimiga. Veja a lista a seguir:

Itens
Os itens podem ser apanhados e jogados fora. Aperte ⊗ para apanhar e ⊗ novamente para jogar fora.

Aftertouch
Para usar o Aftertouch ou "slow motion" para os projéteis, pressione ⊗ para pegar o objeto e segure o botão ⊟ para iniciar o Aftertouch. Enquanto estiver executando esse movimento, segure o controle em frente ao seu tórax para obter bons resultados e guie seu projétil na opção desejada.

Varredura de escombros
Aperte o botão △ enquanto estiver na Posição de Alcance Divina para varrer os escombros do chão nos inimigos.

Evasão
Mova o botão **R3** em qualquer direção para realizar uma evasão rolante. Aperte □ ou △ enquanto está rolando para atacar fora da defesa.

Oposição

Para se opor a um ataque do inimigo, você deve apertar △. Se você apertar △ exatamente na hora em que ele o golpear, você o matará no mesmo instante. Você não pode demorar em executar esse movimento, pois será derrotado. Inimigos de ataque vermelho e amarelo não são afetados.

Recuperação de KO

Mova rapidamente seu controle para cima quando Nariko for golpeada para que ela recupere KO em um contra-ataque aéreo.

Saúde

Há potes vermelhos ao longo do jogo que, quando quebrados, restauram sua saúde.

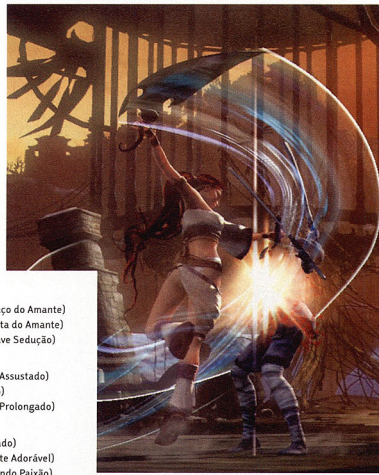
Animações interativas

Existem animações interativas nas quais você deve apertar vários botões em uma determinada seqüência.



Ataques Superstyles

Quando você ganha muitos pontos de estilo, o seu disco Superstyle, que está no topo da tela à esquerda, fica laranja. Seu disco Superstyle tem três pedaços, e cada pedaço corresponde a um diferente tipo de ataque. Cada posição (velocidade, poder e alcance) tem seu próprio Superstyle, num total de nove. Quando o seu disco ficar laranja, você poderá executar um ataque Superstyle apertando o botão ○ próximo a um inimigo. Isso o matará imediatamente, mas não funcionará com os chefes das fases. Veja a lista de ataques Superstyles:

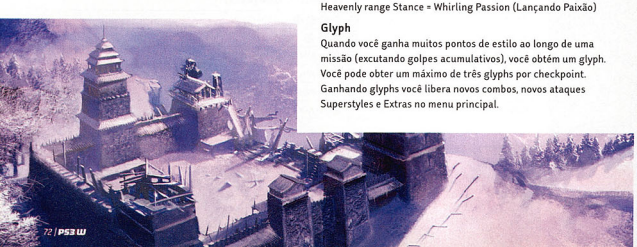


Nível 1
Heavenly Speed stance + Lover's Embrace (O Abraço do Amante)
Heavenly Power stance + Lover's Quarrel (A Disputa do Amante)
Heavenly range Stance + Gentle Seduction (A Suave Sedução)

Nível 2
Heavenly Speed stance + Startled Lover (Amante Assustado)
Heavenly Power stance + Compassion (Compaixão)
Heavenly range Stance + Lingering Touch (Toque Prolongado)

Nível 3
Heavenly Speed stance + Stolen Kiss (Beijo Roubado)
Heavenly Power stance + Adoring Traveler (Viajante Adorável)
Heavenly range Stance + Whirling Passion (Lançando Paixão)

Glyph
Quando você ganha muitos pontos de estilo ao longo de uma missão (excutando golpes acumulativos), você obtém um glyph. Você pode obter um máximo de três glyphs por checkpoint. Ganhando glyphs você libera novos combos, novos ataques Superstyles e Extras no menu principal.

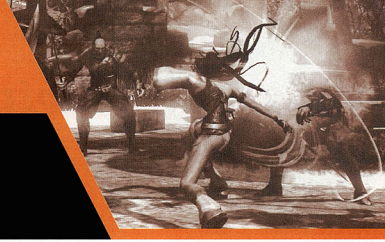




CAPÍTULO 1

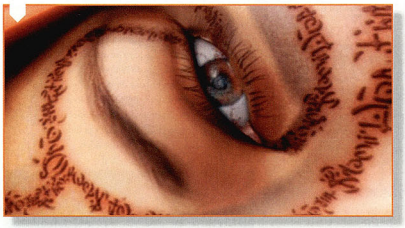
The Final Battle

Após o vídeo, você assume o controle de Nariko. Acerte os inimigos com os botões △ e □. Ataque com o botão ○ quando for necessário. Elimine os inimigos até ver mais um vídeo.



Parte 1 The art of Batle

Após o vídeo inicial, suba a escada à direita (✕). Siga para o outro lado e desça. Vá para a esquerda e elimine os primeiros inimigos. Desça mais uma escada e entre na arena. Ajude seus amigos eliminando todos os adversários. Após vencê-los, assista a um vídeo. Quando reassumir o controle, encontre mais um pote vermelho no canto noroeste da área. Enfrente mais um grupo de inimigos e veja um vídeo.



Parte 2 Night Attack

No comando de Kai o game muda de estilo, passando a um modo de tiro. Seu objetivo é eliminar os inimigos antes que eles invadam o templo. Use o analógico esquerdo para mirar e o direito para acionar o zoom. Aperte **R1** para atirar. Acerte a primeira leva e prepare-se para atiradores inimigos à esquerda. Há um pote vermelho abaixo dessa plataforma. Após eliminar certo número de inimigos, você reassume o controle de Nariko. Na arena de pedra, não deixe que os oponentes a cerquem. Um vídeo indicará sua vitória.





Parte 3 Dawn Siege

Suba duas escadas para assumir o controle de um canhão. Você deve acertar os três pontos vermelhos das três grandes catapultas antes que o tempo acabe. Você tem duas opções. Na primeira, atire e veja onde a explosão ocorreu. Levando em consideração o impacto, reposicione a mira para o próximo tiro. Na segunda, atire e segure com o botão □. Controle a trajetória da bala com o sensor do SIXAXIS. Após destruir as catapultas uma nova contagem aparecerá. Você deve eliminar 700 inimigos usando seus tiros antes que o tempo acabe. Completando as missões, você verá um vídeo.



Parte 4 The Escape

Avance pelo caminho e elimine os inimigos. Após passar pela primeira ponte, destrua um pote vermelho. Prossiga até passar por um portão e encontrar um mestre.

Minichefe 1

O pequeno chefe usa a defesa como arma. Elimine os inimigos menores e arremesse objetos (✕) no mestre para quebrar sua guarda. Após derrotá-lo, destrua o porte vermelho à esquerda e gire a roda à direita para abrir caminho.

Parte 5 Forest Ambush

Prossiga e destrua um pote em cada lado da ponte. Um inimigo baterá em um gongo. Aproxime-se e atire uma adaga (presente na caixa) para eliminá-lo. Atire outra adaga para bater no gongo. Avance até ver um vídeo.

Parte 6 Heavenly Sword

Na nova arena, você deve sobreviver. No controle da Heavenly Sword, você tem novos ataques. Segure **L1** enquanto ataca para usar o modo Range e acertar vários inimigos ao mesmo tempo. Segurando **R1**, seus ataques ficam mais lentos, porém mais poderosos.





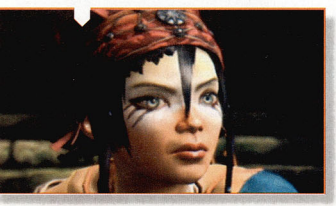
CAPÍTULO 2

Parte 1 Fearless

Vá para a esquerda e aperte ⊗ para iniciar uma seqüência interativa. Siga esta ordem, de acordo com as indicações do game:
Aperte ⊗ rapidamente; pressione → no analógico esquerdo; aperte ⊗ rapidamente; pressione ← no analógico esquerdo; aperte ⊗ rapidamente; aperte □. Na plataforma, elimine os inimigos. Ganhe tempo atirando-os para fora da plataforma com golpes fortes. Quando terminar, aperte ⊗ no ponto luminoso.

Parte 2 No Turning Back

Após o vídeo inicial, aperte ⊗ rapidamente para entrar em mais uma batalha. Elimine o primeiro grupo de inimigos. Há três potes vermelhos na arena. Três inimigos grandes com machados aparecerão. Use os movimentos de evasão (analógico direito) e seus golpes mais poderosos (segurando **R1**) para detê-los. Siga pela porta quebrada e toque o gongo.



Parte 3 Fire Fight

Avance pela ponte usando seus golpes com o botão **L1** segurado. Isso fará com que você desvie das flechas. Destrua as carroças para eliminar os atiradores. No final da ponte, destrua o pote à direita e siga pela esquerda. À direita da entrada do templo, suba a escada e pegue um escudo. Usando o Aftertouch, faça com que o escudo bata na estátua à esquerda e vire para a direita. Faça com que o escudo bata no gongo para abrir o portal.

Parte 4 Beware the Fox

Destrua dois potes vermelhos e elimine três grupos de inimigos. Um mestre aparecerá.

Mestre Fox

Para derrotá-lo, use a evasão para ficar atrás do inimigo e dar golpes fortes para tirar a energia dele. Eliminando a energia, será a hora de uma seqüência interativa. Aperte os botões na hora correta:

←, ⊗ rapidamente; →, ↑, ↑, □, ↑, □.
Vá para a esquerda e termine o estágio.

Parte 5 Prison Approach

Passe pela árvore vermelha e vá para a direita. Suba as escadas e desvie dos objetos jogados pelos inimigos. Use o analógico direito para desviar. Elimine os inimigos, gire a roda à direita e passe pelo portão. Passe por outro portão e entre na prisão.

Parte 6 The Prison

Elimine os inimigos com escudos para ver uma animação. Suba à direita e puxe a alavanca. Aperte o botão para abrir o portão. Entre em uma das celas e pegue um escudo. Arremesse-o contra o botão do outro lado da sala para abrir caminho. Avance e arremesse mais um escudo para puxar mais uma alavanca e libertar os prisioneiros. Desça.



Parte 7 The Main Gate

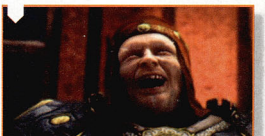
Destrua um pote à direita da ponte e pegue o Rocket Launcher no chão. Elimine o grande grupo de inimigos que avança contra você. Os tiros são limitados. Quando vencer, avance. Quebre mais um pote e se aproxime do portão.



Acesse um ponto luminoso à esquerda para iniciar uma interação:

Aperte ⊗ rapidamente; ↖, ↗, ↖, ↗, ↖, □

Elimine os inimigos e aperte ⊗ no ponto luminoso. Aperte □ no momento certo para aterrissar. Acesse o ponto luminoso à direita para mais uma interação:



Aperte ⊗ rapidamente; □, □.
Mate os inimigos para abrir o portão. Acione a alavanca. Arremesse um escudo para a outra torre e acerte o botão. Desça (aperte ⊗ no ponto luminoso) e pressione ↑. Vá para a torre da esquerda e suba. Acione mais uma alavanca e passe pelo portão. Avance, passe por mais um portão e veja o vídeo.

Parte 8 Bait and Trap

Você deve derrotar a guarda pessoal de Whiptail. Use os golpes com **R1** para vencer o grande grupo. Há dois potes na área. Um vídeo indica mais uma etapa concluída.

Parte 9 Mestre Whiptail

O primeiro ataque de Whiptail é formado por três ondas. Segure **L1** e aperte □ rapidamente para repelir os ataques. Aproxime-se de Whiptail e ataque. Ela mudará de lado e executará as ondas. Repita o processo das ondas e não pare de atacar. Quando a primeira barra de energia de Whiptail acabar, aperte ○. Após o vídeo, Whiptail usa um novo tipo de ataque. Ele arremessa um projétil contra você. Desvie com o analógico direito. Continue atacando Whiptail. Em certo momento, aperte ○ quando for pedido para deixar Whiptail vulnerável. Veja um vídeo.



Parte 10 Shen's Escape

No controle de Kai, você não deve deixar que matem Shen. Elimine os dois atiradores à esquerda. A partir de agora, Shen começa a se movimentar. Alguns inimigos aparecerão. Acerte-os antes que eles se aproximem de Shen. Após você matar por volta de oito inimigos, alguns alvos virão pelas costas de Shen. O último grupo de inimigos vem dessa direção. São cinco. Elimine-os para prosseguir.



Parte 11 Eye of the Storm

De volta ao combate com Whiptail, ela fica mais rápida e executa mais especiais neste momento. Acelere também seus movimentos para poder se aproximar e atacá-la. Com a energia no fim, pressione ○. Aperte □ durante a luta final para derrotá-la.

CAPÍTULO 3



Parte 1 Kai's Mission

No controle de Kai, avance e aperte ⊗ para passar pelos obstáculos. Mate os inimigos com as flechas. Use o aftertouch. Entre no prédio. Para explodir a porta, faça com que sua flecha passe pelo fogo antes que acerte o portão. Para derrotar o próximo inimigo, atire na cabeça.



Parte 2 Playtime

Na próxima área, dois portões serão abertos para que inimigos ataquem. Use os tiros comuns para eliminá-los. Se os adversários se aproximarem, recue. Use os obstáculos contra os inimigos forçando-os a darem voltas pelo cenário para se aproximar. Há dois potes vermelhos na área. Após a abertura de duas grades, um grande portão será aberto. Siga por ele após matar o grande grupo de inimigos. Manipule a roda apara abrir caminho.

Parte 3 Shooting Fish

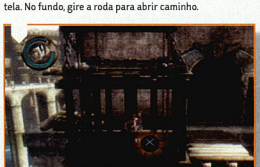
Entre você e a onda de inimigos há grandes portões. Elimine os inimigos com seus tiros (aftertouch) e não os deixe se aproximarem. Atire flechas simples quando eles estiverem próximos. Avance, passe pela construção e entre em uma área com plataformas.

Parte 4 Duck and Cover

Siga para a direita e suba a escada. Antes de subir a próxima, mire para o outro lado e elimine o grande número de atiradores. Suba a escada, passe pelo parapeito e veja um vídeo.

Parte 5 Twing Twang!

Entre no elevador e gire a roda para subir. Passe por uma porta. Na próxima área, elimine os atiradores na torre à direita (cinco), no domo à esquerda (seis) e os que estão na ponte (cinco). Atire nas caixas vermelhas para que elas explodam e acertem alguns inimigos na ponte. Avance para ter melhor mira contra os inimigos. Há um pote vermelho no canto superior esquerdo da tela. No fundo, gire a roda para abrir caminho.



Parte 6 Brother against

Você estará em uma arena contra membros de seu próprio clã. Você deve evitar matá-los. Para detê-los, use um tipo especial de contra-ataque. Espere os alvos atacarem e brilharem. Aperte △ para que Nariko agarre o adversário. Aperte o botão que aparecer na tela para que haja a imobilização. Caso você erre, o alvo será morto. Alcance o alto número de imobilizações para fechar o estágio.

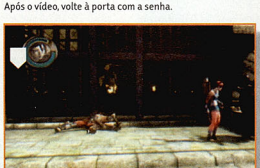


Parte 7 Fireworks!

Dê a volta no cenário e acesse o ponto luminoso próximo à porta. Vários inimigos aparecerão. A cabeça é seu ponto fraco. Você pode atirar em seus pontos fracos ou explodir os barris vermelhos. Para explodi-los, faça com que as flechas que você atira passem por alguma chama. Após derrotá-los, saia pela grade iluminada pelo sol. Você deve acertar uma flecha incendiária no depósito de fogos de artifício. Após o vídeo, volte à área anterior e fique do lado oposto à grade. Mire na pira central e atire.



Com o aftertouch, conduza a flecha. Faça com que ela passe pela pira, pelo corredor e pelo orifício da porta. Após o vídeo, volte à porta com a senha.



Parte 8 A New Threat (Minichefe 2)

O inimigo é bem fácil. Basta esquivar-se de seus golpes e contra-atacar. Acerte vários golpes para passar o estágio.

Parte 9 Riding High

Entre em uma espécie de teleférico. Inimigos atirarão em você. Elimine-os antes que isso aconteça. Quando o chefe de cada grupo disser "fire", solte o botão **L1** para esquivar-se. O primeiro grupo vem da torre de onde você veio. Atire flechas normais. A partir de agora, use o aftertouch. No próximo grupo, localizado à esquerda do sentido por onde vai o movimento do teleférico, atire nos inimigos ao longo da ponte. Agora, os adversários estão na direção do movimento do teleférico. O primeiro grupo está no canto superior esquerdo. O segundo aparece na parte central, à direita. O último está à frente (use tiros comuns). Quando estiver no solo, aproxime-se da Heavenly Sword (arma a esquerda da central) e aperte ⊗. Durante a interação, aperte: →, ←, ⊗ rapidamente.



Parte 10 Roach's Pets (Minichefe 3)

Vários inimigos iguais ao Mini Chefe 2 aparecerão. No primeiro momento, sobreviva ao ataques dos inimigos. Após certo tempo, você receberá a Heavenly Sword. Use os combos com R1 para atacar os inimigos. Movimente-se bastante e procure não ser cercado pelos inimigos.

Parte 11 Rolling Thunder Mestre Roach

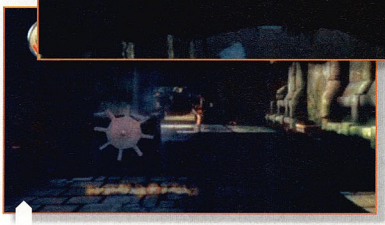
Roach usa golpes com a espada para acertá-lo de perto e um golpe em forma de bola. Quando ele rolar em sua direção, desvie. Roach ficará tonto. Acerte-o com golpes fortes. Escape dos golpes vindos pelo alto. Quando a primeira barra de energia acabar, faça com que ele fique tonto e se posicione atrás de dele. Aperte ○. Quando for necessário, aperte △. Na segunda etapa, siga os mesmo passos. Aperte △ desta vez quando necessário. Na terceira fase, faça dois ataques e recue. Emende uma nova seqüência e recue. Aperte ○ quando necessário.





CAPÍTULO 4





Parte 1 Cat and Mouse

Avance para enfrentar um grupo de perigosos inimigos de armaduras. Use seus golpes fortes para enfrentá-los. Os contra-ataques também ajudam. Prossiga e abra o portão com a ajuda da roda à esquerda. No próximo grupo, use os ataques rápidos da Heavenly Sword. São inimigos fracos. Mais um grupo de inimigos aparecerá. Elimine-os para passar por mais um portão.

Parte 2 On Silent Wings

Enfrente um grupo de inimigos rápidos e um de armadura. Passe pelo portão. Na próxima área, gire a roda até que um gongo seja elevado. Siga rapidamente para caixa à direita. Pegue um escudo e, com ajuda do aftertouch, faça com que ele bate no gongo de pedra e vá para a esquerda para bater em outro gongo. Isso fará com que você tenha o caminho livre.

Parte 3 Hunting Party

Siga pela encosta da montanha. Encontre uma área com jaulas. Há dois potes no local Derrote os inimigos e suba pela escada ao fundo. Mate alguns inimigos a cada andar que você subir. Chegue ao topo para fechar a fase.



Parte 4 Beasts of the Land

Você terá de enfrentar um horda de pelo menos 12 inimigos como vistos na fase Minichefe 3. Há dois potes no local para ajudar. Use golpes normais para abrir a guarda dos inimigos e finalize com combos mais fortes. Quando terminar, siga pelo fundo da área.



Parte 5 The Wrong Place

Passe pela ponte e use combos fortes para arremessar os inimigos para o precipício.
No próximo corredor, use o golpe **L1** + ○ para evitar as flechas. Elimine os atiradores. Gire a roda e corra para a direita para pegar um escudo. Use o aftertouch para guiar o escudo até o gongo dentro da estátua em forma de caveira. Isso fará com que a porta se abra.

Parte 6 Temple Wilds

Realize uma interação com o game. Siga as instruções:
↑; ↗, ✕ rapidamente; ↑, ✕ rapidamente; ✕ rapidamente
Prossiga até encontrar mais um grupo de inimigos rápidos.
Use **L1** + ○ para derrotá-los e fechar a fase.

Parte 7 To Kill a Fox
Mestre Fox

Fox sobe nas grades e lança ataques contra Nariko. Quando o golpe tiver a cor azul, aperte □. Quando for laranja, aperte △. Quando ele descer, desvie de seus golpes e use movimentos com R1 para atacar. No momento em que a energia dele perder uma barra, você verá um vídeo. Na segunda etapa, Fox estará mais rápido. Continue sua seqüência de golpes. Quando ele invocar clones, elimine-os primeiro antes de atacar o original. Na terceira etapa, você deve eliminar um grande grupo de clones. Não deixe que o cerquem. Use a manobra de evasão para que isso não aconteça. Veja um vídeo quando eliminar todos. Atire em Fox para terminar a fase.



CAPÍTULO 5



Parte 1 Boham's Army

Quatro grandes máquinas de guerra aproximam-se. Você deve detê-las antes que a barra de energia de sua muralha acabe. A energia diminui a cada impacto das bombas arremessadas pelas máquinas ou pelos barris explosivos. Ataque-os para eliminá-los. Para destruir as máquinas de guerra, use o aftertouch e atinja seus pontos fracos. Em cada caso, acerte os dois pontos vermelhos das máquinas. Depois, ataque a parte de baixo das máquinas. Após quatro tiros certeiros, a proteção cai. Acerte os pontos vermelhos que estavam protegidos (alguns alvos têm mais de um ponto) para destruir as máquinas e passar de fase.



Parte 2 Death from Above

Enfrente o primeiro grupo de inimigos com os golpes de **L1**. Fique próximo ao parceiro de Nariko. No segundo grupo, fique atento à energia de Shem. Após eliminar o terceiro (e maior) grupo, você fechará a fase.





Parte 3 War Machines

Nariko acaba de entrar em um grande campo de batalha. O objetivo é eliminar 500 soldados inimigos. No primeiro momento, use a bazuca como arma. Direcione o tiro com o aftertouch para acertar grandes grupos de inimigos. Se eles se aproximarem, use tiros comuns. Quando a munição acabar, você terá de eliminar os inimigos restantes da contagem. Use todos os combos disponíveis para completar a tarefa. Dê preferência para o combo **L1** + ▢ contra grandes grupos e **R1** + ◯ para os inimigos vermelhos. Há um pote à direita da área. Quando você derrotar 500 inimigos, um tempo aparecerá. Você tem 3:30 para destruir as duas catapultas.



O método para eliminá-las é o mesmo. Vá até a traseira da máquina e aperte ✕ no ponto luminoso. Siga a seqüência para destruí-las:
✕ rapidamente; ▢

Parte 4 Full Circle

Siga rapidamente em direção ao seu castelo e espere o tempo terminar.





CAPÍTULO 6

Parte 1 The Goddess

Use seus novos poderes para eliminar os inimigos até o tempo acabar.



Parte 2 The Raven King

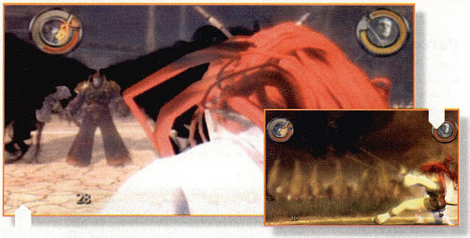
Raven King é muito poderoso. Ele usa combos poderosos e projéteis para atacar. Para fugir (ele fica azul ao lançá-los), evada para os lados. Para atacar, use o analógico direito para se posicionar às costas de King. Ataque com dois golpes △ e finalize com o máximo que puder em **R1** + △. Evada novamente e volte a fazer a seqüência. Quando a energia de Raven acabar, aperte ○.



Parte 3 Heaven and Hell

A batalha se divide no chão e no ar. No chão, King Raven usa combos para atacar. Para tirar a energia do inimigo, ataque o Raven com o combo △ △ e △. Quando a seqüência terminar, escape com o analógico direito e faça novamente o combo. Seja rápido e não pare a seqüência, que é bastante efetiva. Quando Raven levantar vôo, ela muda.





Se ele rir, prepare-se para um rasante do mestre. Use a evasão para desviar. Ele também usa magias para atacar. Se um brilho azul aparecer, espere a magia e evada. Se a magia for laranja, prepare-se para se defender. São seis magias seguidas. Espere a magia se aproximar de Nariko. Segure **R1** e aperte △ para devolver a magia à sua fonte. Se você conseguir rechaçar as seis magias, Raven ficará tonto e vulnerável para um combo. Quando a energia do mestre acabar, aproxime-se e aperte ○. Durante o vídeo, aperte ○ novamente.

Parte 4 Redemption

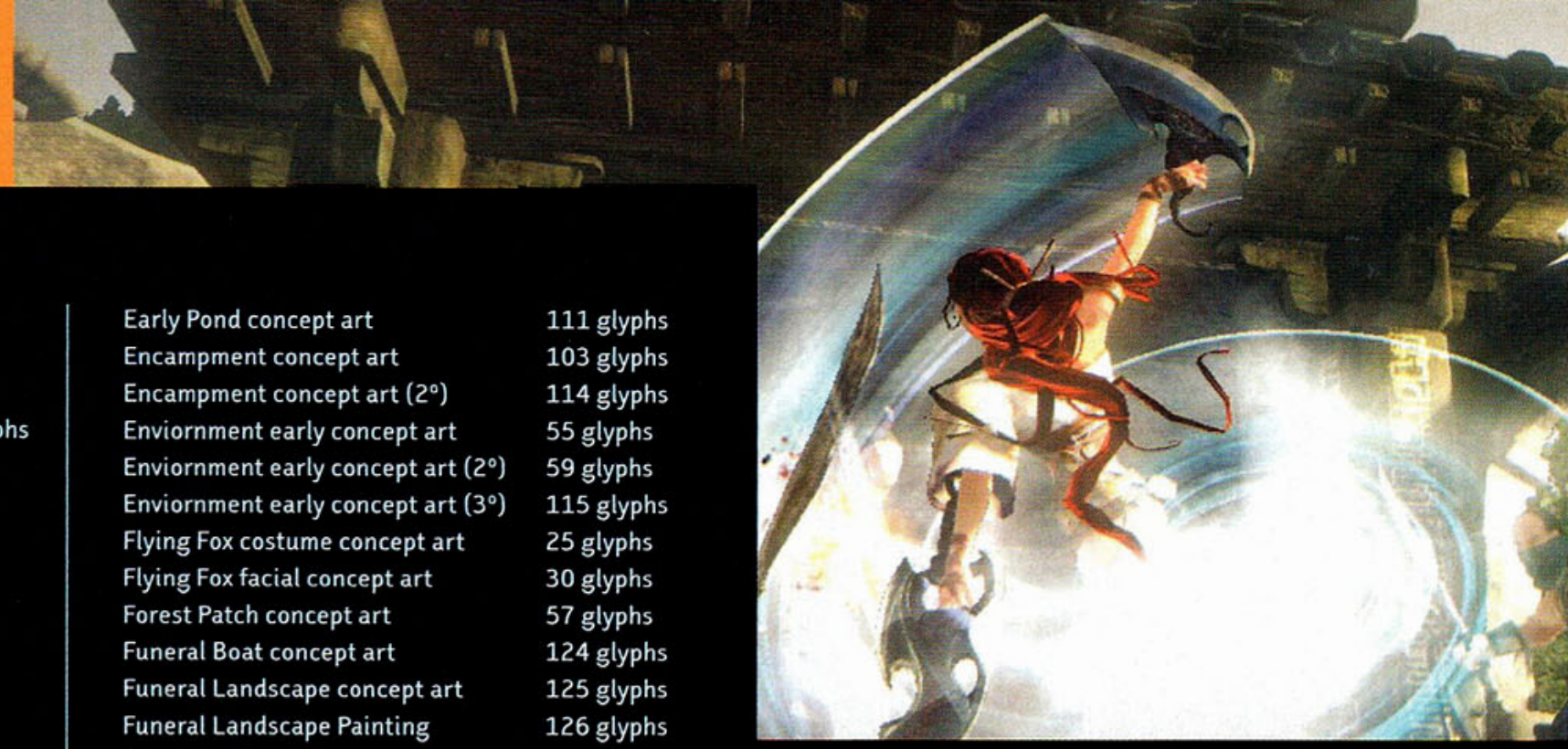
A última parte da batalha com Raven é uma mistura dos dois primeiros rounds. Ora Raven faz seus ataques no chão (como em The Raven King), ora ele levanta vôo à la Heaven and Hell. A novidade fica por conta de uma magia na forma de morcegos.



Desvie para não ser afetado. Basta que você assuma a estratégia de acordo com o estilo de Raven. Se estiver no chão, use a tática de "The Raven King". Se ele voar, use a estratégia Heaven and Hell. Haverá seqüências interativas durante a luta.



Aperte o botão que aparecer na tela. Para finalizar, faça a seqüência de interação □, ○ e △ para derrotar o mestre e fechar o game.



Extras

Glyphs

Lista de itens conseguidos com o acúmulo de glyphs durante o jogo:

Vídeos

Bringing design to life	37 glyphs
Capturing performance	42 glyphs
Creating the music	86 glyphs
Introduction	03 glyphs
The sound of combat	77 glyphs

Art Gallery

Andy Serkis as Bohan	26 glyphs
Andy Serkis as Bohan (2°)	40 glyphs
Andy Serkis as Bohan (3°)	96 glyphs
Andy Serkis facial sketch Obtenha	119 glyphs
Anime character concept art	88 glyphs
Arena balcony concept art	69 glyphs
Arena concept art	67 glyphs
Assasin concept art	85 glyphs
Assassin weapon concept art	84 glyphs
Axeman concept art	35 glyphs
Back of Snowy Fort	02 glyphs
Back of Snowy Fort (2°)	102 glyphs
Bazooka concept art	52 glyphs
Bohan and Raven concept art	90 glyphs
Bohan armor concept art	17 glyphs
Bohan Armor concept art (2°)	105 glyphs
Bohan early concept art	33 glyphs
Bohan early concept art (2°)	44 glyphs
Bohan early concept art (2°)	123 glyphs
Bohan promo screenshot	39 glyphs
Bohan promo screenshot (2°)	49 glyphs
Bohan weapon concept art	21 glyphs
Central Hall early concept art	53 glyphs
Ch. 5 Port concept art	19 glyphs
Chainman concept art	66 glyphs
Clansmen concept art	63 glyphs
Commander concept art	94 glyphs
Cover art - Bazooka	71 glyphs
Cover Art - Bohan	97 glyphs
Cover art - Nariko	73 glyphs
Cover Art - Power Stance	110 glyphs
Cover art - Ranged Attack	70 glyphs
Crossbowman concept art	104 glyphs
Decrepit temple concept art	89 glyphs
Desert Battleground concept art	81 glyphs
Desert Buildings concept art	99 glyphs
Desert Fort concept art	93 glyphs
Desert Level concept art	116 glyphs
Early Bohan weapon concept art	106 glyphs
Early packaging concept art	72 glyphs
Early Pond concept art	111 glyphs
Encampment concept art	103 glyphs
Encampment concept art (2°)	114 glyphs
Enviornment early concept art	55 glyphs
Enviornment early concept art (2°)	59 glyphs
Enviornment early concept art (3°)	115 glyphs
Flying Fox costume concept art	25 glyphs
Flying Fox facial concept art	30 glyphs
Forest Patch concept art	57 glyphs
Funeral Boat concept art	124 glyphs
Funeral Landscape concept art	125 glyphs
Funeral Landscape Painting	126 glyphs
Heaven and Hell concept art	118 glyphs
Heavenly Sword concept art	60 glyphs
Kai concept	06 glyphs
Kai early concept art	08 glyphs
Kai early concept art (2°)	34 glyphs
Kai promo screenshot	46 glyphs
Kai promo screenshot (2°)	127 glyphs
Kai with bow concept art	29 glyphs
Nariko approaching cage	101 glyphs
Nariko color sketch	09 glyphs
Nariko costume concept art	23 glyphs
Nariko early concept art	80 glyphs
Nariko early concept art (2°)	87 glyphs
Nariko early concept art (3°)	109 glyphs
Nariko early cover	13 glyphs
Nariko imprisoned concept art	64 glyphs
Nariko pencil sketch	12 glyphs
Nariko promo screenshot	20 glyphs
Nariko promo screenshot (2°)	31 glyphs
Nariko promo screenshot (3°)	129 glyphs
Nariko with Heavenly Sword	27 glyphs
Natural Bridge concept art	62 glyphs
Oraguman concept art	78 glyphs
Oraguman sketch	79 glyphs
Packaging artwork	98 glyphs
Prison Approach concept art	56 glyphs
Prison Exterior concept art	112 glyphs
Prison Interior concept art	113 glyphs
Rain Battle concept art	100 glyphs
Raven concept art	117 glyphs
Raven God concept art	121 glyphs
Raven God early concept art	122 glyphs
Raven God facial sketch	120 glyphs
Roach concept art	41 glyphs
Roach weapon concept art	83 glyphs
Shen concept art	04 glyphs
Shen promo screenshot	128 glyphs
Shen with staff	05 glyphs
Snowy Fort concept art	01 glyph
Swordsman concept	11 glyphs
Swordsman concept art (2°)	51 glyphs
The Sword early concept art	50 glyphs
The Sword Landscape concept art	107 glyphs
The Sword Landscape painting	108 glyphs
Throne Room concept art	43 glyphs
Tower Interior concept art	92 glyphs
Water Lift concept art	91 glyphs
Water Temple Interior	95 glyphs
Whiptail costume art	75 glyphs
Whiptail early concept art	38 glyphs
Whiptail early concept art (2°)	45 glyphs
Whiptail Eel concept art	36 glyphs
Whiptail promo screenshot	76 glyphs
Young Kai concept art	15 glyphs
Young Nariko sketch	82 glyphs

Série Animada

Gaurdians of the sword	47 glyphs
The legend of the sword	07 glyphs

Combos de poder

Blade of the Devil	65 glyphs
Hell's Envy	14 glyphs
Hell's Wrath	14 glyphs
Laughing Devil	24 glyphs
Raising Hell	65 glyphs
Striking HellObtenha	24 glyphs

Combos rápidos

Divine Storm	74 glyphs
Twisted Soul	33 glyphs
Unfurling Wrath	74 glyphs
Violent Tempest	33 glyphs

Combos especiais

Angel's Crop	68 glyphs
Angel's Grave	10 glyphs
Angel's Harvest	68 glyphs
Angel's Smite	58 glyphs
Angelic Fury	22 glyphs
Heaven's Ascent	10 glyphs
Heaven's Spiral	58 glyphs
Heavenly Storm	58 glyphs
Twin Angels	22 glyphs

Combos Superstyles (Level 2)

Compassion	18 glyphs
Lingering Touch	18 glyphs
Startled Lover	18 glyphs

Combos Superstyles (Level 3)

Adoring Traveler	48 glyphs
Stolen Kiss	48 glyphs
Whirling Passion	48 glyphs

Modo Hell

Complete o jogo uma vez para liberar esse modo.





Lair

Todas as missões
No menu de cheat, escreva "koelsch" para ativar a opção "Stable", que habilita todas as missões no menu de seleção. Obs.: Ao usar este código, a opção de salvar o jogo será desabilitada.

Vídeo Chicken Curry
No menu de cheat, escreva "chicken".

Vídeo Hot Coffee
No menu de cheat, escreva "686F7420636F66666565" para ver um vídeo de 1 minuto sobre o Hot Coffee.

Jogar no PSP
Este é o primeiro game que permite uma conexão remota via broadband (PlayStation 3/PSP) que faz uso da opção "Remote Play". Há limitações para jogar no PSP. A maior diferença está na maneira de controlar. Já que o PSP não possui L1, L2, R1 ou R2, você terá um pouco de trabalho na missão inicial do jogo. No PS3 o vôo é controlado pelos movimentos no SIXAXIS e, no PSP, é executado na alavanca analógica. Ao completar a primeira fase do tutorial (que faz uso dos botões L1, L2, R1 ou R2), as coisas ficarão mais simples e você poderá jogar sem problemas no PSP.

The Darkness

Modo Cheat
Entre com os seguintes números de telefone em qualquer aparelho para habilitar o código desejado.

Habilitar 2K Darkling: 555-4263
Habilitar Golfer Darkling: 555-5664

Números secretos
555-6118, 555-1847, 555-6667, 555-4569, 555-9985, 555-1037, 555-1206, 555-9528, 555-3285, 555-5723, 555-8024, 555-6322, 555-9132, 555-6893, 555-2402, 555-6557, 555-2309, 555-4372, 555-9723, 555-5289, 555-6205, 555-7658, 555-1233, 555-3947, 555-9562, 555-7934, 555-7892, 555-8930, 555-3243, 555-3840, 555-2349, 555-6325, 555-4565, 555-9898, 555-7613, 555-6969

Números que habilitam colecionáveis
555-4463, 555-4525, 555-4603, 555-4649, 555-4676, 555-4682, 555-4691, 555-6418, 555-6441, 555-6454, 555-6503, 555-8164, 555-6713, 555-6799, 555-6892, 555-8416, 555-8766, 555-8856, 555-8881, 555-8896, 555-8989, 555-1093, 555-1228, 555-1229, 555-1234, 555-1266, 555-3249, 555-3318, 555-1917, 555-1952, 555-3429, 555-3440, 555-3452, 555-3492, 555-3495, 555-3496, 555-3520, 555-5197, 555-3791, 555-3794, 555-5211, 555-3849, 555-5311, 555-5327, 555-5438, 555-5439, 555-5465, 555-5466, 555-5477, 555-5549, 555-5569, 555-5595, 555-5619, 555-5709, 555-7467, 555-7526, 555-7614, 555-7641, 555-7642, 555-7643, 555-7710, 555-7761, 555-9345, 555-9588, 555-9868, 555-9903, 555-9913, 555-2575, 555-2734, 555-2763, 555-2764, 555-4336, 555-2941

Números das secretárias eletrônicas
Butcher: 555-7373, Jenny: 555-2284
Paulie: 555-7735, Retailer 1: 555-4263
Retailer 2: 555-5664, Sarah: 555-6402
SBZ: 555-8672

Vídeo do marinheiro Popeye (versão demo)
Na fase Grinders Lane, vá até a sala com a televisão e aperte ⊗ para ver o desenho do marinheiro Popeye.





Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Tiro certeiro
Pause o jogo, segure L2 e aperte L3, R3, L3, R3, ✕, ○, L3, R3, L3, R3, □, △.

Visão terceira pessoa
Pause o jogo, segure L2 e aperte □, ○, □, ○, L3, L3, △, ✕, △, ✕, R3, R3.

Modo cabeção
Pause o jogo, segure L2 e aperte ○, □, ✕, △, L3, △, ✕, □, ○, R3.

Efeitos especiais
Pause o jogo, segure L2 e aperte ✕, ✕, ○, ○, □, □, △, △, ✕, ○, □, △.

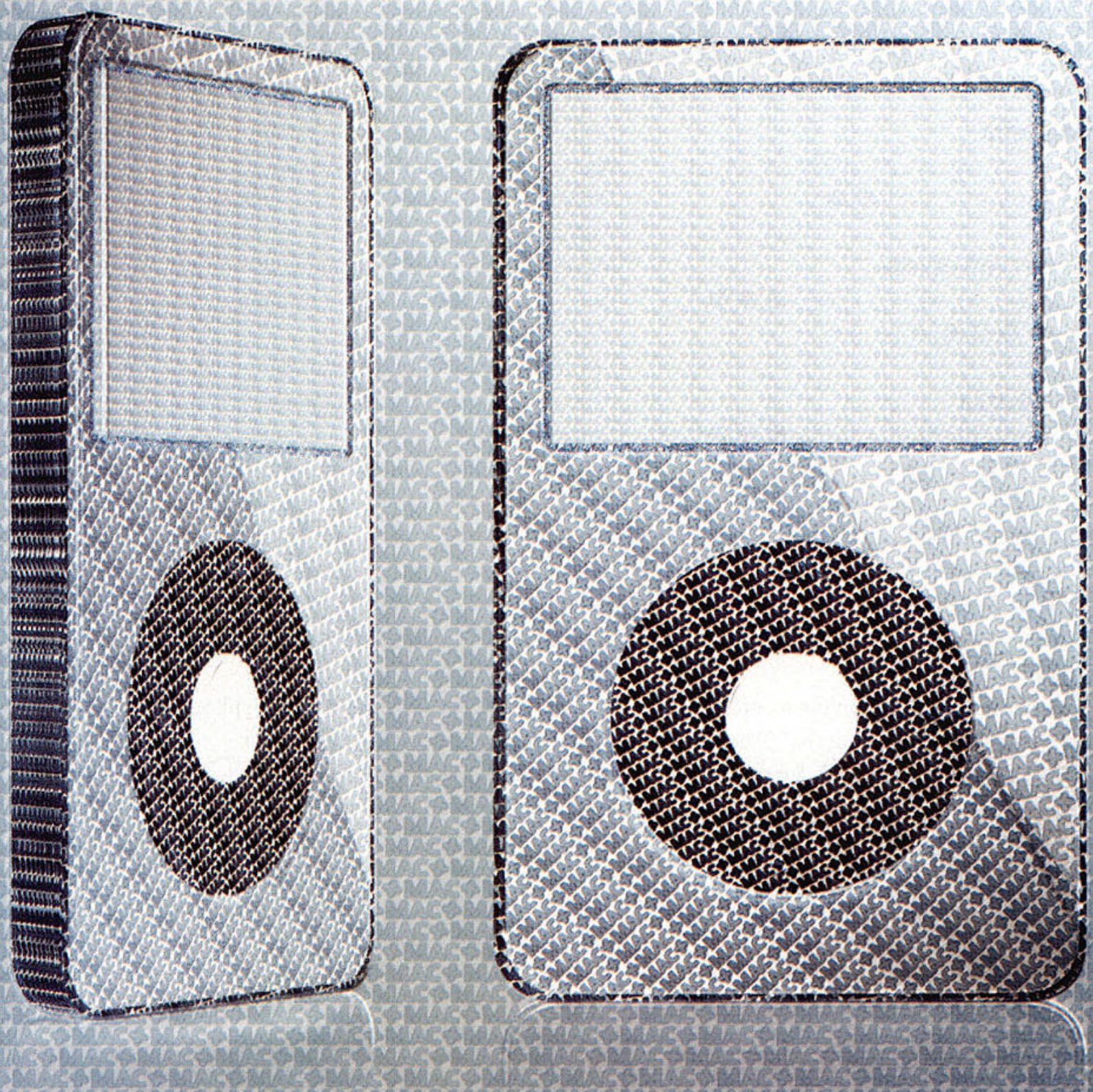
Munição laser
Inicie uma sala para jogo online e então pause o jogo, segure L2 e aperte L3, ✕, R3, R3, ○, L3, L3, □, R3, R3, △. A munição do esquadrão Alpha/Rainbow será um laser azul e a do esquadrão Bravo/Terrorists será um laser vermelho.

Bônus por ranking
Alcance um determinado ranking para habilitar os seguintes bônus:
1st Lieutenant (214,000 pontos de experiência): Headgears 4 (Half-Face Mask, Reinforced Helm, Tactical Goggles)
2nd Lieutenant (172,000 pontos de experiência): Camo 3 (Pink, Blue, Woodland, Wasp, Sand, Crimson)
Captain (264,000 pontos de experiência): Merc Weapons (MG36, SPAS12, Deagle)
Colonel (535,000 pontos de experiência): Headgears 5 (Ballistic Face Mask, Riot Helm, NVGs)
Corporal (14,500 pontos de experiência): Camo 1 (Desert, Urban, Russian, Guerrilla, Fall, Desert 2)
Elite (675,000 pontos de experiência): Camo 5 (Custom 1, Custom 2, Custom 3)
First Sergeant (109,500 pontos de experiência): Headgears 3 (Bonnie Hat, Beret, Tinted Goggles)
Lt. Colonel (425,000 pontos de experiência): Camo 4 (Yellow Urban, Red Urban, Tiger, Rust, Urban 2, Grey)
Major (330,000 pontos de experiência): Military Armor (Vier Recon Armor, Diamondback Combat Armor, Anaconda Assault Armor)
Master Sergeant (82,500 pontos de experiência): Freedom Fighter weapons (AK47, Raging Bull, SV98)
Private 1st Class (3,000 pontos de experiência): Headgears 1 (Tactical Helm, Balaclava)
Sergeant (23,500 pontos de experiência): Tactical Armor (Raven Recon Armor, Vulture Combat Armor, Falcon Assault Armor)
Sergeant First Class (56,500 pontos de experiência): Camo 2 (Flecktarn, Orange, Swedish, War2k5, Alpen, White)
Sergeant Major (139,000 pontos de experiência): Black Market Armor (Typhoon Recon Armor, Cyclone Combat Armor, Hurricane Assault Armor)
Specialist (8,400 pontos de experiência): Rainbow Weapons (MP7A1, SIG552, USP40)
Staff Sergeant (38,500 pontos de experiência): Headgears 2 (3 Hole Balaclava, Baseball Cap, Breathing Mask)

Referência a Splinter Cell: Chaos Theory
No cassino Dante's, perto do arcade, há uma máquina com o logo Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory.







+ iPod
+ iPhone
+ Apple TV
Mais informação para
quem curte o estilo
Apple de vida digital.

www.macmais.com.br



DIGERATI

ALIVE

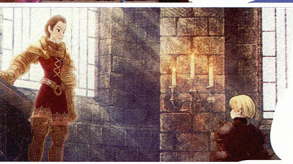
ALIVE É A SEÇÃO DA PS3W QUE ABRE ESPAÇO PARA A RETROCOMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION 3 E TRAZ AS NOVIDADES DO PS2 E DO PSP



84 **Preview**
Confira informações de Silent Hill Origins, Atari Classics, o próximo Destroy All Humans! e muito mais



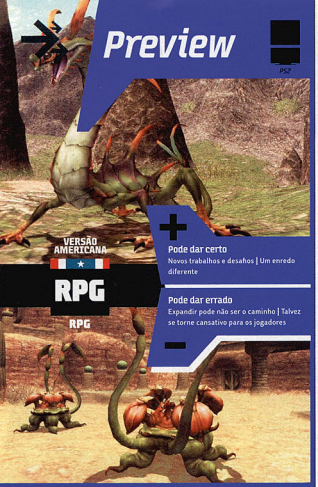
86 **Dicas**
Trapaças para você se dar bem em Guitar Hero Encore: Rocks the 80s e Medal of Honor: Vanguard



88 **Review**
Análise de Final Fantasy Tactics: War Lions, Star Wars Battlefront: Renegade Squadron e muito mais



92 **GPS**
Guia com todos os passos para você detonar todos os inimigos em Spider-Man: Friend or Foe







FFXI: Wings of the Goddess

A batalha está quase começando

A Square Enix continua investindo pesado no universo online do portátil da Sony. Já está a caminho a quarta expansão para FFXI, que irá aumentar o mundo de Vana'diel como nunca. Desta vez a história voltará ao passado, se passando antes do game original, anteriormente à Crystal War.

Diversos detalhes ainda estão encobertos, mas foram confirmados dois novos trabalhos para os personagens. Um deles será Dancer (dançarina), que já havia surgido em outros games da série, como Final Fantasy Tactics. As dançarinas se basearão em ataques de temas florais, além de outro usando adagas.

O retorno misterioso

Ainda em mistério está o retorno de um ser mitológico da série, o qual a Square afirma que qualquer jogador veterano irá reconhecer. Seja lá quem for, vale a pena esperar para conferir e se surpreender, pois decepção não é algo freqüente nos trabalhos da empresa. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 20/11/2007
Produção Square Enix
Distribuição Square Enix
Jogadores 1
Site playonline.com/ff11us/altana
Online Sim | **Expectativa** Alta

Boogie

A tendência de games com ritmo continua no PlayStation 2

O seu lado cantor estará em destaque com o lançamento de Boogie, um jogo que mistura karaokê com dança e promete animar as festas de fim de ano. A proposta é um tanto diferente em termos de jogos musicais, pois Boogie não contará apenas com cantores atuais, como Britney Spears e Pussycat Dolls. Também há temas do arco da velha, como Jacksons Five e Kool & The Gang. Para os tímidos, Boogie poderá ser jogado no modo de dança usando os personagens coloridos e irreverentes, que poderão ser modificados ao seu gosto.

Virando uma estrela

O destaque é que, depois de cantar e dançar, você poderá gravar um videoclipe com sua performance. É claro que o jogo será acompanhado de um microfone, no qual você poderá soltar a voz. Caso você já possua um, poderá fazer duetos para animar ainda mais a sua festa. Boogie foi lançado originalmente para o Nintendo Wii e deve apresentar diferenças na jogabilidade. | **RODRIGO GUERRA**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 13/11/2007
Produção EA Montreal | **Distribuição** Electronic Arts | **Jogadores** 2
Site boogie.ea.com | **Online** Não
Expectativa Baixa

Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

Mais uma tentativa para Crypto

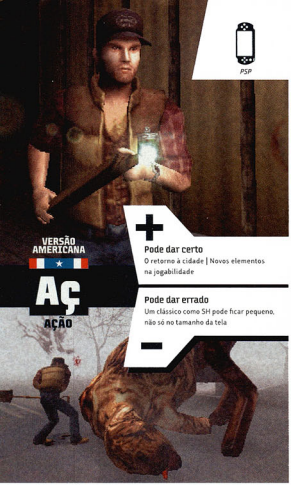
A década de 70 será palco para mais uma tentativa de invasão de Crypto, o alienígena da série Destroy All Humans. Big Willy Unleashed será a prequel do também futuro lançamento Destroy All Humans: Path of a Furon (X360 e PS3). Os dois jogos serão independentes, mas eles se completarão para formar uma história completa. O ET criará um novo plano para invadir a Terra e usará uma rede de fast-food para conseguir dinheiro e DNA a partir dos corpos dos terráqueos.

As ferramentas de sempre

Crypto contará com a tecnologia de Furon para tentar mais uma vez dominar a Terra. Armas que removem cérebros e um jetpack para se movimentar ainda serão as armas de Crypto. A espaçonave em forma de disco também marcará presença. A novidade ficará por conta de um boneco gigante, o Big Boy, que o ET usará para provocar o caos nas cidades. | **RICARDO CAETANO**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008
Produção Locomotive Games
Distribuição THQ | **Jogadores** 1
Site thq.com | **Online** Não
Expectativa Baixa







Silent Hill: Origins

A resposta para todos os mistérios

Mesmo depois de quatro games, é bem provável que nem o maior fã da série saiba o verdadeiro segredo de Silent Hill. A resposta para essa pergunta, feita por muitos jogadores, pode ser descoberta por Travis O'Grady, protagonista do novo game, que está estreando no PSP. A nova história explorará as origens da cidade, começando quando o herói fica preso dentro dela enquanto passava com seu caminhão. A novidade é boa para os que se decepcionaram com The Room, afinal será a volta a Silent Hill e o encontro com alguns personagens conhecidos, como Alessa e Dhalia.

Novidades também nos comandos

A jogabilidade terá novidades, como o Barrage System, que permite criar obstáculos para seus inimigos, aumentando as possibilidades de lutar ou fugir. Além disso, haverá as cenas em que o jogador interfere no destino do vídeo. Voltar às raízes do terror parece ser uma boa pedida para o portátil. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 06/11/2007 | **Produção** Climax Entertainment | **Distribuição** Konami
Jogadores 1
Site konami.com
Online Não | **Expectativa** Muito alta

Atari Classics Evolved

Relembrar é viver

Se você está com saudades da época em que não precisava pensar muito nos games, quando bastava reagir ao o que aparecia na tela, poderá relembrar esses momentos em Atari Classics Evolved. São 50 jogos incluídos no UMD, separados em versões clássicas. Oito deles foram totalmente refeitos. No pacote estão inclusos Asteroids, Centipede, Missile Commando e Pong.

Do tempo da carochinha

Você nem deve se lembrar, talvez seja muito novo, mas um dos jogos de Atari Classics Evolved, Pong, foi criado para imitar um jogo de tênis e tinha 3 kb de memória – o que era muito para a época. O título é um dos primeiros games a surgir, em 1972. Hoje parece que está bem mais refinado graficamente e mantém o desafio de antigamente.

Basta que o jogo seja lançado no final deste mês para que você mate a saudade dos tempos antigos. | **RODRIGO GUERRA**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 20/11/2007
Produção Atari | **Distribuição** Atari
Jogadores 2
Site atari.com/us/games/atari_classics/psp
Online Não | **Expectativa** Média

Dragon Ball Z Tenkaichi 3

Mais um jogo de Goku

Este título tem tudo para se tornar o maior jogo de Dragon Ball de todos os tempos. Tudo parece enorme e exagerado. Veja o número de personagens: em quantos jogos você pode escolher entre nada menos que 160 lutadores?

Praticamente todos os personagens do anime, OVAs e filmes estarão presentes. A jogabilidade é a de sempre, com combos simples e golpes devastadores feitos com poucos botões – embora haja indícios de que os comandos possam ser mais complexos desta vez.

Alguns retoques

Os cenários agora ganharam mais partes destrutíveis e estão bem maiores. A parte gráfica também foi um pouco melhorada, com ótimos modelos cel-shaded.

O jogo de PS2 não terá partidas online como no Wii, em compensação contará com um modo de jogo exclusivo. É a prova de que o console ainda tem um resto de vida. | **DOUGLAS PEREIRA**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 13/11/2007
Produção Spike | **Distribuição** Atari
Jogadores 2
Site atari.com/dragonballz
Online Não | **Expectativa** Muito alta

Guitar Hero Encore: Rocks The 80s



Os truques a seguir devem ser feitos com o acessório de guitarra.

Todas as guitarras, músicas e vídeo

No menu principal, aperte azul, laranja, amarelo, vermelho, laranja, amarelo, azul, amarelo, vermelho, amarelo, azul, amarelo, vermelho, amarelo, azul, amarelo. O save será desabilitado e para desfazer o truque você terá de reiniciar o console.

Tocar em uma "Air Guitar"

No menu principal, aperte amarelo, azul, amarelo, laranja, azul, azul. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Tocar com cabeça flamejante

No menu principal, aperte amarelo, laranja, amarelo, laranja, amarelo, laranja, azul, laranja. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Tocar com cabeça de cavalo

No menu principal, aperte azul, laranja, laranja, azul, amarelo, azul, laranja, laranja, azul, amarelo. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Telespectadores com cabeça esquisita

No menu principal, aperte amarelo, azul, laranja, laranja, laranja, azul, amarelo. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Telespectadores com cabeça de macaco

No menu principal, aperte azul, azul, laranja, amarelo, azul, azul, laranja, amarelo. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Modo super-rápido:

No menu principal, aperte amarelo, azul, laranja, laranja, azul, amarelo, amarelo, laranja. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Modo performático

No menu principal, aperte azul, azul, laranja, amarelo, amarelo, azul, laranja, azul. Uma mensagem confirma a dica. Repita o código para desligá-lo.

Modo Pro Face-Off

Complete o modo Career na dificuldade Hard ou maior.

Baixos bônus

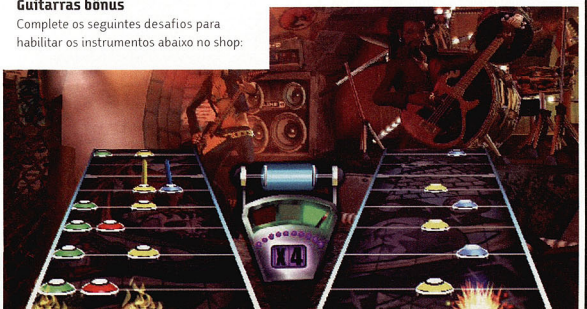
Complete os seguintes desafios no modo Co-op para habilitar os instrumentos abaixo:

Gibson Cherry SG: complete 10 músicas.
Gibson Cream SG: consiga 5 estrelas de ouro em todas as 40 músicas originais.
Gibson Grabber: complete 20 músicas.
Gibson Natural Maple Grabber: consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas.
Gibson Natural Thunderbird: consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas regulares no game.
Gibson Thunderbird: complete 30 músicas.
Hofner Sunburst Classic : consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas incluindo as bônus.
Musicman Lava Pearl Stingray: consiga cinco estrelas de ouro em pelo menos 21 músicas.

Guitarras bônus

Complete os seguintes desafios para habilitar os instrumentos abaixo no shop:

Battle Axe: complete o modo Career na dificuldade Expert.
Casket: complete o modo Career na dificuldade Medium.
Eyeball: consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas jogando na dificuldade Hard.
Fish: complete o modo Career na dificuldade Easy.
Snaketapus: complete o modo Career na dificuldade Hard.
The Log: consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas jogando na dificuldade Expert.
U.S.A.: consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas jogando na dificuldade Easy.
Viking: consiga 5 estrelas de ouro em todas as músicas jogando na dificuldade Medium.



Músicas bônus

Complete os seguintes desafios para habilitar as músicas abaixo:

18 And Life (Skid Row)
Complete o primeiro set e faça o encore.
Because It's Midnight (Limozeen)
Complete o Amp Warmers e faça o encore.
I Wanna Rock (Twisted Sister)
Complete o String Snappers e faça o encore.

Play With Me (Extreme)
Complete o Furious Fretwork.
Round And Round (Ratt)
Complete o Return Of The Shred.
Wrathchild (Iron Maiden)
Complete o Relentless Riffs.





Medal Of Honor: Vanguard





Pause o jogo e aperte ↑, ↓, ↑, ↓. Uma mensagem confirmará que o modo cheat foi ativado. Depois disso, entre com um dos códigos a seguir:

Invisibilidade

Acione o modo cheat e depois aperte ↑, →, ←, ↓, ↓, ↑.

Armadura extra

Acione o modo cheat e depois aperte →, ↑, →, ↓, ↑, →.

Medalhas

Complete os seguintes objetivos para ser condecorado com as medalhas abaixo:



Bronze Stars: complete uma missão sem morrer. Ao receber a Bronze Star, o bônus Sprint Recovery é habilitado.
Campaign Medal: complete todas as missões do modo Campaign.
Marksman Award: acerte um determinado número de pessoas na cabeça.
Oak Leaf: receba pelo menos sete medalhas no modo Campaign. Ao receber a Oak Leaf, o bônus Health Recovery é habilitado.
Silver Stars: complete o modo Campaign sem morrer. Ao receber a Silver Star, o bônus Health Recovery é habilitado.
Weapon Expert: use todas as armas durante a missão.
Wings: caia com o pára-quedas nas zonas certas.
World War II: receba todas as medalhas do modo Campaign.

PSP

GRÁFICOS 23 SOM 20 JOGABILIDADE 23 DIVERSÃO 24

Veredicto 90

FICHA TÉCNICA

Produção
Square Enix

Distribuição
Square Enix

Jogadores
2

Site
na.square-enix.com/fftactics

Online
Não



VERSÃO AMERICANA

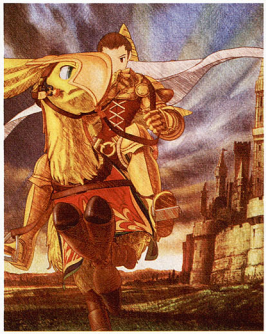
Et ESTRATÉGIA





EXTRA

O cenário de Final Fantasy Tactics: The War of The Lions é Ivalice, o mesmo mundo de Vagrant Story e Final Fantasy XII, porém o continente em que se passa esta aventura não aparece no RPG do PlayStation 2. É possível que a história aconteça após os eventos vistos em FFXII





A ESCOLHA É SUA

Você tem 21 classes para jogar. Só o Ramza não liga para a moda de ficar trocando de roupa à toa

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

A estratégia fantástica

Finalmente, após muitos meses de espera, o jogo de estratégia aclamado no PSone chegou para o PSP. Os motivos de alegria não são poucos, afinal esta versão está muito melhor que a original em diversos aspectos e o fará reviver todos os momentos da Guerra dos Leões sem nenhum problema.

Frente de batalha

Um dos motivos para ficar feliz com esta versão é sentido logo quando se liga o jogo pela primeira vez - as cenas em CG que imitam desenhos animados são realmente fantásticas. Todas elas foram produzidas com mãos de artistas e não estavam presentes no original. Outro motivo de alegria é o fator de todo o texto do jogo ter sido traduzido de forma impecável - a versão americana para PSone era tão mal traduzida que alguns pontos ficaram sem o menor sentido.

FFT:TWOTL continua sendo o melhor jogo de estratégia por turnos, pois além de ser o que melhor incorpora as profissões típicas de Final Fantasy ele tem um ar fantástico, desde arremessar uma simples pedra até fazer uma invocação. Foram adicionadas duas novas profissões, Onion Knight (de Final Fantasy III) e Dark Knight, além de novas batalhas e a presença de Balthier vindo diretamente de Final Fantasy XII. Mas as novidades não param por aí, pois você poderá usar os soldados que treinou arduamente em batalhas para dois jogadores.

Se não fossem os problemas com a queda de frames, este jogo estaria perfeito. | RODRIGO GUERRA

DE CLASSE

Existem duas novas classes em Final Fantasy Tactics: The War of the Lions que não estavam presentes, Onion Knight e Dark Knight. O primeiro não tem habilidades nem ganha pontos de experiência, mas pode usar qualquer arma e qualquer armadura do jogo e ter um grande atributo de força. Os Dark Knights já apareceram em FFT, mas apenas Beowulf conseguia acessá-los. Agora seu time está pronto para ser o mais poderoso de Ivalice











FICHA TÉCNICA

Produção
Next Level Games

Distribuição
Activision

Jogadores
2

Site
friendorfoegame.com

Online
Não



EXTRA

Os upgrades são disponíveis somente para o Aranha. Sempre que possível, aumente o poder dos três tipos de teia. Além de deixar o game mais divertido, isso o ajuda a fazer mais combos e, conseqüentemente, fazer mais pontos, ganhar recompensas e destravar poderes

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Spider-Man: Friend or Foe

Muita ação e nada mais

A nova aventura de Spider-Man segue uma linha de história alternativa. Em Friend or Foe, os inimigos do Aranha são raptados por uma ameaça alienígena e hipnotizados por uma espécie de amuleto. Duende-verde, Homem-de-areia, Lagarto e cia. tornam-se generais do exército inimigo e estão espalhados por cinco pontos do planeta. Sabendo da ameaça, o Serviço Secreto americano o envia a esses locais para tentar consertar a situação. Aí começa o game.

Com exceção da Viúva-Negra, todos os inimigos são mestres do jogo. Quando você os derrota, destrói o amuleto, Spider-Man explica a situação de hipnose e o inimigo torna-se aliado, podendo ser controlado no Story ou no Versus Mode.

O jogo segue o padrão dos últimos lançamentos de super-heróis tanto da Marvel quanto da DC, como X-Men Legends, Marvel Ultimate Alliance, Justice League Heroes e similares. Assim como a ação, o visual e a jogabilidade, Friend or Foe conta com um sistema de upgrades de teias e de força física.

Só para baixinhos

Pelo nível de complexidade dos desafios que os estágios proporcionam, fica evidente que Spider-Man: Friend or Foe foi projetado para um público jovem e até infantil. A única dificuldade que o game oferece está nas batalhas, que mesmo assim não são muito complexas. Puzzles e momentos de raciocínio não existem. Encontrar itens é um pouco mais desafiador, mas eles em sua maioria estão evidentes. No modo cooperativo do desafio fica ainda mais fácil.

Arriscar-se a fazer combos cada vez mais extensos pode elevar um pouco a diversão do game, mas, no geral, o excesso de batalhas e a ausência de outras tarefas acaba o deixando muito repetitivo. Outra evidência de o alvo ser o público mais novo é o excesso de piadas, mesmo em se tratando de um personagem caracterizado por seu humor.

Caso haja oportunidade, arrisque-se; ame ou odeie. | **ALLAN ANDRÉ**

O MODO VERSUS

Além do modo história, em que um companheiro pode usar o controle 2 para ajudar nos combates, há o modo Versus. Nessa modalidade, dois jogadores podem se enfrentar. Para acessar esse modo, você deve destrancar algumas portas e vencer os inimigos que estão dentro delas. Cada uma que você destranca corresponde a uma nova arena para você lutar



PSP

Veredicto 71



GRÁF. **18** SOM **18** JOG. **16** DIV. **19**

SWB: Renegade Squadron

Battlefield das galáxias

Renegade Squadron é o primeiro jogo da série Star Wars exclusivo para o portátil da Sony, o PSP. Trata-se de um game de tiro em terceira pessoa, e as batalhas são entre os exércitos. O principal objetivo do jogo é eliminar o maior número de inimigos possível. Agora, em vez de ter um sistema de classes, o jogador pode criar seu próprio personagem e presonalizá-lo. No modo multiplayer, até 16 pessoas podem jogar ao mesmo tempo via Internet e oito pessoas via rede local.

Pela terra ou pelo ar

Nessa nova versão é possível pilotar naves como a Millenium Falcon, a Tie Advanced (de Darth Vader) e a Jedi Starfighter. Em terra, o jogador pode controlar personagens famosos, como Ben Kenobi e Assajj Ventress. Star Wars Battlefront: Renegade Squadron é um game interessante e não deve ser ignorado. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção Rebellion Software
Distribuição Lucas Arts
Gênero Tiro | **Online** Sim
Jogadores 16
Site lucasarts.com

\+ Os gráficos são bons | Modo de customização de personagens

– Na ausência de algo melhor, foi produzido sobre enredo genérico



PS2

Veredicto 66



GRÁF. **14** SOM **15** JOG. **18** DIV. **19**

The Legend of Spyro: The Eternal Night

Continuando do último ponto

A nova aventura de Spyro começa a partir do ponto que a última - A New Beginning - terminou. Isso não significa que jogadores novatos irão deixar de curtir o game, pois TEN é uma história fechada. O dragãozinho roxo terá de salvar o mundo outra vez, agora do maléfico Ape King, que quer ressuscitar o vilão Dark Lord. As dublagens continuam cinco estrelas, contando com astros, como Elijah Wood e Gary Oldman.

Uma nova jogabilidade

As novidades ficam na jogabilidade: Spyro usa poderes elementais como antes, mas agora ganhou a possibilidade de manipular o tempo com o Dragon Time e os ataques Fury, tudo com efeitos especiais e de câmera muito legais. No final das contas, a cara de animação é irresistível.

É um game para ser lembrado. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Produção Krome Studios Adelaide
Distribuição Sierra
Gênero Aventura | **Online** Nao
Jogadores 1
Site lair.spyrothedragon.com

\+ Novos ataques | Diversos movimentos especiais

– Pode não oferecer muita mudança para quem não gostou do primeiro



PSP PS2

Veredicto 69



GRÁF. **18** SOM **20** JOG. **18** DIV. **13**

Jackass The Game

Totalmente sem noção

Os fãs da galera de Jackass já podem comemorar: o game baseado no programa acaba de ser lançado. Você é o diretor da nova temporada e tem de dirigir sete episódios, cada um com cinco provas. É interessante, na teoria, só que quando se joga percebe-se que é bem mais legal assistir aos programas de verdade do que tentar repetir os feitos virtualmente. Passar todos os desafios de uma vez é divertido, mas quando você jogar os minigames mais de três vezes verá que eles já ficam sem graça.

Assistindo ao game

No PSP há uma opção na qual você pode juntar os melhores replays de suas provas e formar quase que um episódio para apreciar seus melhores (ou seriam piores?) momentos. É uma opção diferente para apreciar as idiotices de Jackass. | **DOUGLAS PEREIRA**

FICHA TÉCNICA

Produção Red Mile Entertainment
Distribuição Sidhe Interactive
Gênero Ação | **Online** Não
Jogadores 4
Site jackassthegame.com

\+ O nível de insanidade do game não perde em nada para o da série de TV

– Os minigames ficam muito enjoativos depois de algumas horas



PSP

Veredicto 62

GRÁF. **12** SOM **16** JOG. **15** DIV. **19**

SWAT: Target Liberty

Acabe com o terrorismo

Target Liberty é uma derivação da série SWAT para PC, que ficou conhecida como uma boa mistura de FPS com elementos táticos. O game é ambientado na cidade de Nova Iorque e coloca o jogador no controle da equipe de Armas e Táticas Especiais, que enfrenta um crescente número de ameaças de terroristas internacionais.

A experiência vale muito

Cada unidade da equipe tem uma especialidade e, por um sistema no qual o personagem adquire experiência, é possível aperfeiçoar cada um dos quesitos de combate, o que aumenta bastante as chances de sucesso nas missões. Além da campanha single player, cujo roteiro foi escrito por Scott Rosenbaum (The Shield), há também o modo multiplayer ad-hoc.

SWAT: Target Liberty é um game exclusivo do PSP. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção 3G Studios
Distribuição Sierra
Gênero Ação | **Online** Não
Jogadores 4
Site 3gstudiosinc.com

\+ Missões bem elaboradas | Modo multiplayer bem competente

– A parte gráfica ficou devendo em grande parte do elementos



PSP

Veredicto 57

O grande diferencial de Gangs of London em relação aos outros títulos do gênero é a grande quantidade de missões. São 60, além do modo multiplayer, que suporta até quatro jogadores e torna o jogo muito mais divertido





GRÁFICOS **14** SOM **14** JOGABILIDADE **13** DIVERSÃO **16**

Gangs of London

VERSÃO AMERICANA — Aç — AÇÃO

Gângsteres à vista

Gangs of London é uma derivação de uma das franquias mais conhecidas dos estúdios europeus da Sony: The Getaway. O enredo conta a história de cinco gangues que brigam para dominar as ruas da capital inglesa.

O jogador poderá liderar as gangues Cockney, Triad e Yardie, além de outros grupos de origem russa ou paquistanesa em mais de 60 missões, e tentar conquistar o título informal de Mr. Big, dado ao maior gângster da cidade. Durante as missões, o jogador pode controlar todos os membros do grupo. Para trocar de personagem, basta um aperto de mão. Como em todos os games do gênero, os carros desempenham papel importante. Em muitas missões, como perseguições e corridas, eles serão primordiais.

Conclua também as missões secundárias

É possível jogar no Story Mode ou no multiplayer com até cinco jogadores. Além disso, há uma série de minigames, como o arremesso de dardos. Está disponível uma modalidade que imita os testes para condutor de táxi, na qual será necessário saber ir para qualquer canto da cidade em um determinado tempo.

A opção do Game Sharing também é interessante. Ela permite que o jogador transfira uma demonstração do jogo para outros PSP, com um labirinto diferente para cada portátil. Segundo o fabricante do jogo, as armas, personagens e ambientes também serão exclusivos por número de série. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção SCEE
Distribuição Sony
Jogadores 5
Site us.playstation.com
Online Não

\+ As missões são bem elaboradas | Boa jogabilidade

– Gráficos ruins | Modo multiplayer não é tão bom quanto o Story Mode



FICHA TÉCNICA

Produção
Next Level Games

Distribuição
Activision

Jogadores
2

Site
friendorfoegame.com

CAPRICHANDO NOS COMBOS

Quanto maior o medidor combo, mais tokens você ganha ao derrotar os inimigos. A Web Line é a melhor arma para emendar seqüências ou atingir outros inimigos usando um de cobaia. Sempre que puder, aprimore essa teia no laboratório e veja alguns comandos no menu do game

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

CONTROLES

L1
Alterna o tipo de teia

R1
Alterna o tipo de teia

Analógico esquerdo
Movimentação

△
Troca de personagem

○
Lança a teia

✕
Golpe fraco

□
Golpe forte

Start
Pause/menu

Spider-Man: Friend or Foe

O dia em que o Aranha saiu de Manhattan | Allan André

Uma das novidades que você confere na *PS3W* é o GPS, assim como a sigla que significa Global Positioning System, em português, Sistema de Posicionamento Global. O sistema, para quem não conhece, é um localizador via satélite. Através dele, é possível localizar qualquer objeto ou pessoa com um receptor em qualquer parte do planeta.

O sistema aqui é muito parecido. Um game inteirinho é destrinchado e você fica com os pontos-chave para não se perder e não precisar ler um detonado com todo o seu detalhamento.

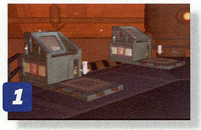
No caso do Spider-Man: Friend or Foe, um game que não exige muito raciocínio, pois é totalmente baseado na ação, serão disponibilizados alguns trechos, que mostram onde estão escondidos os DNAs Helix e as Keystones com suas portas. Os DNAs são utilizados para destravar os extras; as portas destrancáveis, as Keystones, que liberam as arenas para o Versus Mode.

Além desses itens, você encontra também dicas para liquidar alguns inimigos, o principal atrativo deste game de ação.

FASE 1: TOKYO, JAPAN

Industrial Plant

1 Neste trecho, apenas pise em uma das plataformas, enquanto seu parceiro deve pisar na que está ao lado. Se estiver jogando sozinho, o computador pisa automaticamente depois de você. Fazendo isso, você tem acesso ao primeiro DNA Helix.



2 Mais adiante você encontra dois botões no chão. Pise neles para elevar a plataforma e coletar mais um DNA Helix.
3 Apenas recolha os objetos que ele arremessa com a tela ● e atire-os em sua direção. Use também o barril explosivo que está na parede, mais ao ao fundo do cenário.



4 Assim que pegar a Keystone, siga pela plataforma e use-a para abrir a porta. Ela destrava uma área secreta. Entre e derrote os Phantoms para liberar a área no modo Versus.

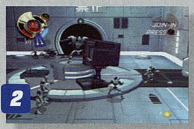


5 O terceiro DNA Helix está na área logo depois do Phanton gigante. É a mesma em que você coletou a Keystone. Pule com a teia em direção a ele e tome cuidado para não cair no buraco. Isso lhe tira alguns tokens. Logo adiante você finaliza o estágio.



Secret Lab

1 Logo no início você localiza o primeiro DNA Helix.
2 Arremesse as caixas grandes sobre o maior número possível de inimigos para fazer um Massive Damage.



3 Na segunda sala em que inimigos atacam, destrua todas as máquinas para encontrar o segundo DNA Helix que está escondido atrás da que está ao lado da porta.



4 Na sala como o objeto cilíndrico ao centro, salte para pegar o terceiro DNA Helix
5 **Dr. Ock**: Escolha um dos dois geradores e arremesse objetos sobre ele. Quando ele estiver danificado, Octupus irá descer para consertá-lo. Nessa hora você parte para a porrada. Mantenha-se pulando, mesmo quando estiver com o objeto em mãos.





The Rooftops

1 Pegue a Keystone logo no começo, depois de saltar para o segundo edifício. Nele, suba a parte mais alta e pegue também o DNA Helix.
2 Quando chegar ao telhado ao lado da Oscorp, siga para a parte noroeste da tela para encontrar a porta destrancável com a Stonekey. O DNA Helix está no terraço à direita.



3 No momento em que você acessa o prédio de destino, uma série de inimigos aparece. No centro da tela está a máquina que teleporta os Phantoms. Destrua-a enquanto seu parceiro briga com os inimigos. Use o tanque de combustível para fazer um grande estrago.
4 O último DNA Helix está na pequena plataforma ao lado do terraço com a antena parabólica.



5 Siga o mesmo esquema do Phantom gigante que você enfrentou na primeira fase. Não ataque no braço, apenas arremesse objetos e inimigos pequenos quando eles aparacerem





Oscorp Japan

1 Sempre destrua as caixas grandes. Geralmente elas contêm itens mais valiosos que as pequenas.
2 O primeiro DNA Helix está no caminho natural da fase. Basta coletá-lo na plataforma redonda. Repare que o segundo está na plataforma ao fundo.



3 Depois de conseguir o primeiro DNA Helix e derrotar alguns inimigos, siga pela direção da imagem do corredor para conseguir o segundo. É o local que você confere na imagem. Basta ir até o fundo e coletá-lo.
4 **Green Goblin**: Ele voará sempre distante, lançando em sua direção as esferas e mísseis, ambos teleguiados. Você terá de saltar constantemente como uma pulga para não ser atingido. Use sempre o salto da teia, segurando ✕. Em meio aos projéteis, quatro bolas laranjas são distribuídas no chão. São elas que você terá de usar para atingir o Duende-Verde. Seja rápido e capriche na mira.







FASE 2: TANGAROA ISLAND

Beachside

1 Logo no início da fase você encontra o primeiro DNA Helix, encostado no morro.
2 Não se esqueça de recolher o segundo DNA Helix na ponte quebrada. Basta saltar e pegar.



1

3 O Phantom gigante desta fase é mais invocado que o japonês. Tome cuidado com suas ondas de energia. Sempre que puder, suba em uma pedra para desviar.
4 Pegue o terceiro em cima da pedra com grama. Fica antes da ponte que você atravessa para enfrentar o segundo Phantom gigante.
5 Depois de passar pelo segundo grandalhão, você tem acesso a uma área onde deve subir pela montanha para chegar ao alto. Em vez de subir, siga em frente pela direita e desça para pegar a Keystone. Use-a na porta que está primeira plataforma no processo de subida e desbloqueia mais uma arena para o Versus Mode.



2



4



5

Sea Caves

1 Depois de você passar pela segunda plataforma, acionada pelo dispositivo no chão, suba pelo caminho da direita para conseguir o primeiro DNA Helix.



1

2 Depois de entrar na caverna, pise nas duas plataformas para entrar e conseguir o segundo DNA Helix. Ao sair, siga para a direita e continue a fase normalmente.



2

3 **Scorpion**: Ele ataca com projéteis verdes e rochas que caem do teto. Basta seguir para a plataforma que ele está e dar porrada. Quando ele fugir, vá atrás dele e repita o processo. Tome cuidado com sua cauda e com a plataforma que ele abaixa, impossibilitando-o de subir por um dos lados. Ele deixa para abaixar quando você está prestes a subir.


3


3

The Cliffs

1 Pise nos dois botões logo no início para levantar a ponte que dá acesso ao primeiro DNA Helix.
2 Para pegar o segundo DNA Helix, quebre a rocha que está exatamente no local em que o Aranha está parado na imagem. Ela está no cenário do primeiro confronto com Phantoms depois do primeiro grandalhão.



2

3 Pare sobre as duas plataformas para ter acesso a área com o Keystone. Use-a na porta para liberar mais uma área para o modo batalha.
4 Logo que você passa pela porta da Keystone, suba para a plataforma acima e siga para a esquerda e pegue mais um DNA Helix.
5 A área da imagem está repleta de plataformas pelos lados. Explore esta área e você encontrará um DNA Helix do lado esquerdo e uma porta que se abre pisando em dois dispositivos do lado direito. Logo depois, você alcança o final do estágio.



3



4



5

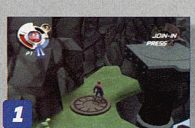
Ancient Ruins

1 Depois de passar pela ponte que está na imagem, siga para a esquerda da tela para ativar a passagem que leva ao primeiro DNA Helix. Apenas siga a seqüência das imagens.
2 Logo após a animação da ponte se elevando, enquanto outra se abaixa, encontre o dispositivo no chão que levanta uma plataforma. Ela dá acesso ao pavimento que guarda o segundo DNA Helix do estágio.



1

3 **Rhino**: Tome cuidado com as pilastras elétricas e para não cair da arena. Isso pode atrasar bastante sua vida. Ele sempre ataca com chifradas. Desvie pulando e acerte-o pelas costas. Quando ele der o golpe que joga rochas ao chão, pegue as que sobraram as acerte nele. Geralmente, depois que você acerta uma, ele vem correndo e o derruba. Tente desviar e pegar uma nova rocha. Caso você tenha aprimorado seu Web Shot, salte e segure ● para atacá-lo.



1



2



3

FASE 3: CAIRO, EGYPT

Sun-Drenched City

1 No local em que você enfrenta o primeiro Phantom grande, retire a caixa para encontrar o DNA Helix.
2 Para vencer o primeiro Phantom gigante, suba na caixa grande ou use seu novo poder, o Web Stun, para imobilizá-lo. Feito isso, basta atacar.
3 O segundo DNA Helix está sobre a ponte, no caminho obrigatório da fase. Moleza!
4 Para chegar ao terceiro DNA Helix, pise, junto com seu parceiro, nas duas plataformas que estão no chão, ao lado do edifício, na saída da fase. Elas abaixam a madeira que dá acesso ao telhado em que está o item. Confira na imagem.
5 Você encontra a Keystone no mesmo telhado em que você consegue o terceiro DNA Helix. Siga pelo corredor ao fundo para chegar a ele. Você deve voltar quase toda a fase e usá-lo no potão, logo no começo do estágio. É uma longa caminhada de ida e volta.









The Oasis

1 Logo após a porta grande, há dois botões para serem acionados no chão. Pise com seu parceiro para chegar ao primeiro DNA Helix.
2 Mais adiante, depois das pontes, pise em mais dois botões para acessar a área que guarda a Keystone.
3 Use a Keystone na porta indicada pela imagem, alguns cenários depois de pegá-la, e libere mais uma arena do Versus Mode.
4 Adiante, algumas batalhas depois de liberar a porta com a Keystone, você encontra o terceiro esquema de pisar nos dois botões. Ele o leva ao segundo DNA Helix, logo depois você chega ao final do estágio. Basta enfrentar alguns Phantoms pelo caminho.









Unearthed Catacombs

1 Logo após a primeira batalha, espere a animação da porta se abrindo e, na mesma sala, pise com seu parceiro sobre os dois botões no chão para entrar na sala que guarda o primeiro DNA Helix.
2 Nesse trecho, pare em uma posição em que você consiga visualizar os dois botões da parede. Use o Web Shot para empurrar os dois e abrir a porta. Quando entrar, pegue a Keystone no local.
3 A porta que você abre com a Keystone está na área que você confere na imagem.
4 Logo após a área na qual você abriu a porta com a Keystone, você tem acesso à área na qual há outra porta, onde o acionamento se dá igual ao item 2 desta fase. Caso o Web Shot não empurre, use seus punhos.
5 O último DNA Helix está no caminho natural, bem no finalzinho da fase, após você derrotar o Phantom gigante.









Excavation Site

1 Após a plataforma se elevar, quando você derrotar os primeiros capangas, use o Web Shot para empurrar os botões da parede. Com isso, você acessa o primeiro DNA Helix
2 Quando aparecerem os dois Phantoms gigantes ao mesmo tempo, você pode usar o poder especial (↑ no direcional digital), caso esteja com ele disponível. Se não, imobilize-os com o Web Stun para não ser atingido pelos dois ao mesmo tempo.
3 Para conseguir o segundo DNA Helix você deve pisar nos dois botões que estão perto da parede, um pouco mais adiante dos dois Phantons gigantes. Fácil!
4 **Sandman**: Apesar de seus ataques serem bastante variados, é possível escapar de quase todos usando o pulo duplo ou apenas desviando. Quando houver uma brecha, aproxime-se e dê socos até que ele fuja.









FASE 4: TRANSYLVANIA

Oldworld Village

1 Keystone está em uma plataforma do lado esquerdo do local em que você faz a quarta batalha do estágio. Ela está um nível abaixo, como você vê na imagem.
2 No terreno posterior ao local no qual você encontrou a Keystone, pise na plataforma, como na imagem, para chegar à porta que se abre com ela.
3 O primeiro DNA Helix está atrás da caixa, no local em que você sobe para brigar, logo após a ponte, que está depois do portão que se abre com a Keystone.
4 Logo depois de pegar o primeiro DNA Helix, você encontra o segundo dentro da rachadura no chão, no ambiente seguinte.
5 O terceiro DNA Helix está logo depois do segundo. Suba até a parte mais alta, onde estão as escadas irregulares de pedra, e pise nos dois botões ao lado direito do cenário. Logo depois você finaliza o estágio.



1



2



3



5

The Manor House

1 Assim que você entrar na casa e destruir os primeiros inimigos lá dentro, pise nos dois botões para acessar a sala com o primeiro DNA Helix.
2 Na sala posterior ao local em que você pisou nos dois botões para pegar o primeiro DNA Helix, pise em mais dois para entrar no cômodo que guarda a Keystone.
3 Logo que você passa pela batalha na sala com a mesa, dobre à direita na metade da escadaria que aparece na imagem para chegar à porta que pode ser aberta com a Keystone e liberar mais uma arena para o Versus Mode.
4 Mais próximo do final do estágio, pise nos dois botões para entrar na sala que guarda o segundo DNA Helix. Nesse trecho uma quantidade considerável de inimigos o ataca.



1



2



3



4

Graveyard Path

1 Assim que passar pela ponte de madeira, entre na sala dobrando à esquerda e colete a Keystone.
2 Alguns metros depois da porta em que você entrou para pegar a Keystone, suba nas rochas na parte norte e, quando estiver lá em cima, pegue o DNA Helix do lado direito.
3 A porta para abrir com a Keystone está no caminho natural da fase. Entre para destravar uma arena nova.
4 Arrebente a rocha retangular ao lado da porta que você abre com a Keystone e pegue o DNA Helix.
5 No final da fase, quando você estiver se dirigindo à fonte em que enfrenta os dois Phantoms gigantes, dobre à direita. Quebre a caixa da direita para pegar o DNA Helix.
6 Quando enfrentar os dois grandões, fique parado sobre a fonte para não ser atingido e abuse da Web Line para arremessar inimigos voadores neles.



1



4



5



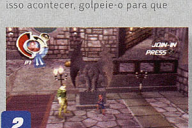
5

Ancient Church

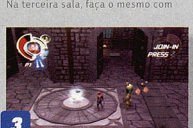
1 Pisando nas duas plataformas você entra na sala que guarda o primeiro DNA Helix.
2 Esmurrando esta estátua você ganha um Hero Strike.
3 No corredor, pise novamente nos dois botões para pegar o segundo DNA Helix.
4 **Venom**: Acerte o Simbionte que cobre o sino até que ele esteja totalmente livre. Quando isso acontecer, golpeie-o para que Venom seja danificado e depois fuja. Quando entrar na sala, tire a proteção dos dois sinos e, quando livres, acerte um e depois outro, antes que o primeiro pare de soar. Na terceira sala, faça o mesmo com os três sinos, mas tome cuidado, pois enquanto você limpa um ele cobre outro que você já limpou. Isso exige certa agilidade no comando. No fim das contas, é o mestre mais fácil.



1



2



3


4

FASE 5: NEPAL

Lower Village

1 Logo depois de você visualizar a porta trancada, siga em frente e atravesse a ponte para pegar a Keystone e volte para destrancá-la.
2 Seguindo em frente, depois do trecho em que você pega a Keystone, não desça a escadinha e entre pela porta de saída dessa área. Siga um pouco mais para a esquerda e pegue o primeiro DNA Helix no trecho com o chão gramado.
3 No trecho no qual você enfrenta dois Phantons grandes, suba na plataforma ao lado da porta de saída e pise nos botões para chegar ao segundo DNA Helix. Veja como é o local pela imagem para não se confundir.
4 O terceiro DNA Helix está atrás de uma pequena porta, na área seguinte à que você derrotou o Phantom gigante. Apenas fique atento, pois não há como errar, é bem no fim do estágio.









Dark Caverns

1 Após derrotar os primeiros inimigos, pegue a Keystone ao lado da tocha à esquerda da porta, onde está o Aranha posicionado na imagem, na entrada da caverna, logo no início deste estágio.
2 Algumas salas depois de você derrotar o Phantom gigante, use a Keystone na estátua dourada para destravar mais uma arena do modo Versus. Aproveite e pegue o DNA Helix no mesmo local, que está no canto, na área esquerda da sala.
3 O último DNA Helix está ao lado direito de uma ponte, bem no finalzinho da fase. É um local bem visível. Não se esqueça de pegá-lo, pois logo em seguida o estágio termina e você tem de fazer todo o trajeto novamente.









Upper Village

1 Você encontra a Keystone no telhado da casa, ao lado da cachoeira, logo no início do estágio.
2 Depois de subir a escadaria você chega ao trecho onde pode destrancar a porta com a Keystone. É um caminho obrigatório.
3 Na mesma área em que você encontra o Teletransporter, examine a encosta na qual há três cavernas para pegar um DNA Helix na que está mais à direita. Desça pelo local que a imagem indica, pois por qualquer outro lado fatalmente você cairá no abismo algumas vezes.
4 Logo depois de pegar o primeiro DNA Helix, você encontra o segundo em um local bem visível. Basta dar a volta e coletá-lo.
5 Na grande área, no final da fase, depois de ouvir a voz de Mysterio, você pode coletar o último DNA Helix no quintal da pequena casa que está à esquerda.







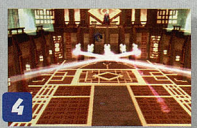


Temple

1 Assim que entrar no templo e passar pela primeira sala, siga para o corredor e dobre na pequena porta à direita para encontrar o primeiro DNA Helix.
2 Após pisar no primeiro botão azul para abrir a porta, entre na sala e pegue o segundo DNA Helix no cômodo à direita.
3 Para conseguir o terceiro, você deve pisar no próximo botão azul e, como na dica anterior, pegar o DNA Helix na próxima salinha, desta vez, à esquerda.
4 **Mysterio**: pule para desviar dos raios que se cruzam até que ele ataque com explosões. Elas são acompanhadas por blocos que caem. Use-os para acertá-lo enquanto ele estiver sobre o altar. Quando ele descer, acerte-o com os blocos o na porrada mesmo. Ele o atacará de maneira variadas enquanto estiver no chão. Desvie sempre saltando e ataque quando puder. Depois de algumas rodadas de batalha, seus ataques ficam mais poderosos, portanto preste muita atenção para não morrer à toa.









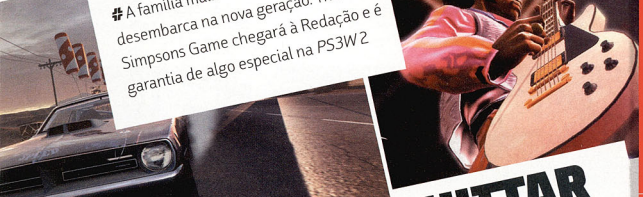
NEXT STAGE

Na próxima PS3W



THE SIMPSONS GAME

A família mais louca da TV desembarca na nova geração. The Simpsons Game chegará à Redação e é garantia de algo especial na PS3W 2



NFS: PRO STREET

Prepare-se para estratégias do novo Need For Speed, que está prestes a chegar ao PS3, PSP e PS2. Não perca!

GUITAR HERO III

A melhor versão de GH de todos os tempos não pode ficar de fora de nossa próxima edição. Até lá!

PS3W DVD

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Projeto gráfico: Sergio Bergocce

REDAÇÃO
Editor: Allan André
Editor-assistente: Ricardo Caetano
Assistente editorial: Milena Wiek
Reportagem: Rodrigo Guerra e Ronie Anderson (estagiário)
Chefe de arte: Luciane S. Haguihara
Designers: Hudson Rodrigues e Viviam Cristina Luis
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: Douglas Pereira, Felipe Levra, Henrique Moreira, Rafaela Caetano e Rodrigo Ortiz, Buguno

PUBLICIDADE
Rodrigo Costa, tel.: (11) 3217-2703
e-mail: rcosta@digerati.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE
Horário de atendimento das 9 às 18h
e-mail: atendimento@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES
Atendimento a jornaleiros: tel.:(11) 3648-9090
Canais de vendas: tel.: (11) 3648-9090
e-mail: vendas@digerati.com.br,
fax: (11) 3648-9083
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2616
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia tel.: +1-407-903-50000, Ramal 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2607
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2654
e-mail: circulacao@digerati.com.br

DIGERATI GAMES

PS3WORLD (ISSN 1982-2618) é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. (21) 2195-3200.
Impressão: Araguaia Ind. Gráfica e Editora Ltda.
Distribuidor para Europa e América Latina: Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO

GRUPO DOMO

Presidente: Alessandro Gerardi
Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luis Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura

MPA Magazine Publishers of America
ANER www.aner.org.br
FIPP
IVC

A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



A X360 é revista de XBOX 360 mais vendida da Inglaterra. Seu conteúdo não fica no superficial e vai a fundo no universo dos games. Em suas 100 páginas, uma equipe que não tem medo da verdade faz as melhores análises, os previews mais quentes, dá dicas arrasadoras e mostra as estratégias completas dos games que estão bombando pelo mundo. Confira nas bancas ou no site.

XBOX 360
A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

DIGERATI

shoptime

RETRO AVENGERS

os MELHORES PRODUTOS POR PREÇOS EXCLUSIVOS!*

BASE COM MULTI-TAP 4 PORTAS

Cód.: 184116

DE: 35,90

POR: 29,90



MEMORY CARD NEO 8MB - PS2

Cód.: 184039

DE: 59,90

POR: 43,90



JOYPAD TWIN SHOCK VIBRATION - PSI E II - CLONE

Cód.: 174828

DE: 34,90

POR: 25,90





FIFA 08

PARA PS2

Cód.: 198140

DE: 149,90 | POR: 139,90

5X R$ 27,98

*Aproveite esses **preços exclusivos** através do link:

www.shoptime.com/psw

ou ligue (capitais) 4003 1020 (outras localidades) 023 11 4003 1020

*As promoções desse anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003- 1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 31/11/07 ou enquanto durarem nossos estoques.



RETRO AVENGERS



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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





Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: Sidinei

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br







