



A PRIMEIRA E ÚNICA REVISTA DE PLAYSTATION 3 DA AMÉRICA LATINA!

PS3 **OXO** PS2 #2

GUIA DE PILOTAGEM

**PS3
PS2**

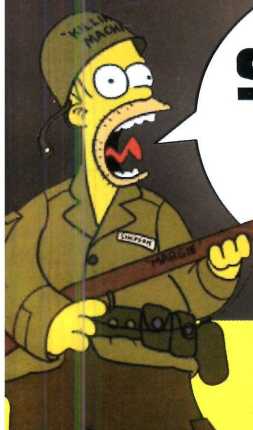
NEED for SPEED ProStreet

Aprenda tudo sobre o novo sistema de danos e tuning # Dicas de pilotagem para você ser o campeão # Todos os modos de disputa detalhados, incluindo Grip, Drift e Drag

TODOS OS PASSOS DE

CALL of DUTY 4

ESTRATÉGIA ARRASADORA com os pontos-chave do melhor nome de guerra já feito!



THE SIMPSONS GAME **DETONADO!**

**PS3
PS2**

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

EM PRIMEIRA MÃO

- ASSASSIN'S CREED
- MANHUNT 2
- GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
- CLIVE BARKER'S JERICO
- MEDAL OF HONOR: HEROES 2
- SILENT HILL ORIGINS
- DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

Todos os detalhes de Devil May Cry 4 | Burnout Paradise
FIFA Street 3 | Gran Turismo 5 | White Knight Chronicles

PS3World | Ano 1 | #2 | R\$9,90 | €2,90

ISSN 1982-2618



9 771982 261000

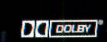


HITMAN

ASSASSINO 47

14 DE DEZEMBRO NOS CINEMAS

TRILHA SONORA DE



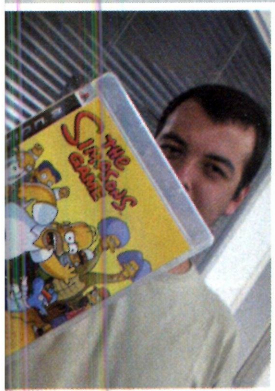
WWW.HITMANFILME.COM.BR

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

© 2007 TWENTIETH CENTURY FOX



O PRIMEIRO FIM DE ANO



“...é o primeiro fim de ano do PS3, e títulos aguardados há muito tempo começam a dar as caras”

A idéia de lançar uma revista de PlayStation 3 em um país no qual o console é extremamente caro parece um tanto suicida, mas o resultado desta ousadia nos surpreendeu. O sucesso da primeira PS3W em bancas foi acima do esperado e nos animou ainda mais a produzir esta segunda edição. É por isso que abro este editorial agradecendo a vocês que acreditaram na revista e na idéia. Mesmo aplicando todas nossas energias no projeto, ainda há muitas coisas a serem melhoradas. Nesta edição você já pode perceber algumas, e tenha certeza de que elas sempre acontecerão.

Por falar em melhoras, os grandes lançamentos também estão começando a acontecer, devido, principalmente, ao primeiro fim de ano do PS3. Títulos aguardados há muito tempo começam a dar as caras, como Call of Duty 4, Assassin's Creed, The Simpsons Game, Guitar Hero III e outros que você encontra nesta edição finalmente aterrissaram no PS3. Não nos esqueçamos do PS2, em games como DBZ Budokai Tenkaichi 3, Manhunt 2 e alguns já relacionados na lista de PlayStation 3.

Sendo você proprietário ou não de um PS3, esperamos estar com você, em seu universo gamer, por um longo período. Vida longa ao PlayStation 3!

Allan André
Editor

E você?

Dúvidas? Sugestões? Reclamações? Escreva para a Redação. A PS3W conta com uma seção de cartas, na qual os pedidos e as reclamações dos leitores serão tratados com o respeito devido. Escreva para: ps3w@digerati.com.br ou R. Haddock Lobo, 347 - 12 andar São Paulo - SP - 01414-001



Ricardo Caetano
Editor-assistente

Enquanto Silent Hill 4 não chega, RC dominou o PSP do Guerra e não parou de jogar SH Origins, a versão portátil recém-lançada



Rodrigo Guerra
Redator

Guerreiro jogou games de montão. Foram tantos títulos este mês que o calos nos dedos estão começando a preocupar



Ronie Anderson
Redator

A onda de Winning Eleven ainda não passou para ele. Mesmo apertado com a faculdade, Ronie conseguiu tempo para a Master League



Milena Wiek
Assistente editorial

Dividiu o prazer de jogar The Simpsons Game em altíssima definição e na companhia de Marcelo Forlani, o colunista do mês



Luciane Naguihara
Chefe de arte

O game que atrasou mais de seis meses, CSI: Three Dimensions of Murder para PlayStation 2 é o jogo da vez para Luciane



Hudson Rodrigues
Designer

Mano Hud não aguentou esperar pela versão de PS3 e já está a todo vapor em Team Fortress, um dos games do Orange Box



Viviam Luis
Designer

Viviam não jogava Need for Speed desde as primeiras versões. Quando colocou as mãos na versão para PS3 entrou em choque



Sérgio Bergocce
Designer

Bergocce resolveu abandonar os lançamentos e partiu para uma jornada de muitos e muitos dias com Gran Turismo 4

SELECT

Choose your destiny!



NFS: PROSTREET

62 Manual | O guia definitivo para chegar na frente nas versões de PS2 e PS3



38 REVIEWS

Jogos analisados por uma equipe nota 100. Este mês: NFS: ProStreet, Assassin's Creed, Guitar Hero III, Conan e muitos outros



CALL OF DUTY 4

70 GPS | Tudo para você não ficar perdido no campo de batalha. Todos os passos para chegar até o final



20 PREVIEWS

O melhor que está por vir nos próximos meses, como FIFA Street 3, Gran Turismo 5, Turok e White Knight Chronicles.



28 ESPECIAL | Veja as semelhanças e as diferenças entre Home e Second Life



48 TUTORIAL | Confira os últimos passos para você conectar seu PS3 à Internet



83 ALIVE | Retrocompatibilidade: graças a ela o PlayStation 2 está vivo na PS3W com detonados, previews, reviews, dicas e mais!

TODAS AS SEÇÕES

LOADING

- 06** Mail
Já chegaram as primeiras cartas
- 07** Link
O que acontece no site da PS3W
- 10** News
As notícias que abalaram o mundo do PS3 recentemente
- 13** Incoming
Os lançamentos de dezembro
- 14** Outworld
Vida inteligente fora do PS3

16 Plus
Entretenimento e diversão

18 Hi-tech
As melhores TVs LCD

20 Network
As últimas atualizações da PSN

21 Vox
Opinião

PREVIEWS

- 22** Devil May Cry 4
- 28** Gran Turismo 5

32 White Knight Chronicles

34 FIFA Street 3

ESPECIAL

40 As semelhanças entre Home e Second Life são muitas

REVIEWS

- 44** Guitar Hero III: Legends of Rock
- 50** Assassin's Creed
- 52** Need for Speed ProStreet

S.O.S.

48 Tutorial
Conectando o PS3 - Parte 2

54 Dicas
Ninja Gaiden Sigma | Blazing Angels | Def Jam Icon

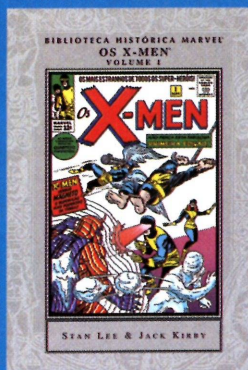
52 Manual
Need for Speed ProStreet

60 GPS
Call of Duty 4

70 Detonado
The Simpsons Game



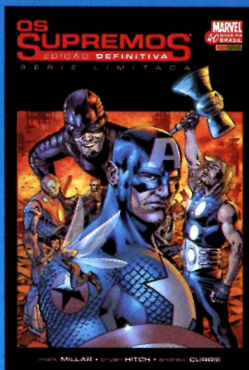
Oferecer variedade, desconto e ainda entregar na sua casa. Isso que é trabalho para super herói.



Biblioteca Histórica Marvel: X-Men 1

Mutantes! Temidos e odiados pela humanidade que juraram proteger! Eles são os... X-Men! Acompanhe você também as primeiras histórias do título mais badalado dos quadrinhos americanos em todos os tempos.

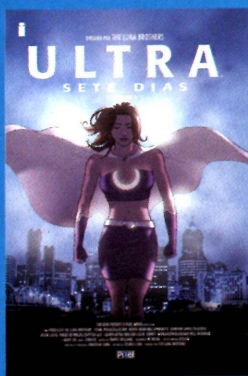
De: R\$ 53,00
Por: R\$ 49,90



Os Supremos

O premiado roteirista Mark Millar e o aclamado desenhista Bryan Hitch reinterpretam os heróis mais poderosos da Terra com uma abordagem única e inovadora, trazendo os Vingadores para o século 21.

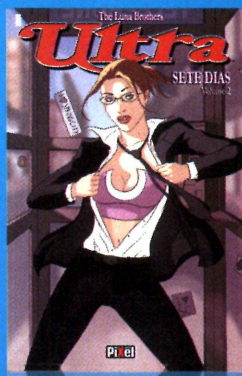
De: R\$ 74,90
Por: R\$ 59,90



Ultra: Sete Dias - vol. 1

Três super-heroínas que estão acostumadas a salvar o mundo, mas mostradas sob um ponto de vista totalmente diferente. Os irmãos Luna as apresentam como mulheres modernas, que têm desejos, vontades, TPM, medo de ficarem pra titias, enfim, tudo que é debatido pelo sexo feminino atualmente.

De: R\$ 33,90
Por: R\$ 27,10



Ultra: Sete Dias - vol. 2

Os sete dias estão chegando ao fim e muita coisa ainda está por vir. Luna mostra o mundo dos super-heróis visto com ironia e inveja, como nas páginas das revistas de celebridades.

De: R\$ 33,90
Por: R\$ 27,10

Pode imaginar.
Aqui tem.

Compre também pelo telefone*:

Capitais e Regiões Metropolitanas: **4003 2000**

Ganhe 10% de desconto nos títulos anunciados**.

Acesse www.submarino.com.br e digite o cupom
17-MJ033-00001-0683968032
no fechamento do pedido.



Submarino
www.submarino.com.br

Ofertas válidas de 01/12/07 à 31/12/07 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro) sujeitas a disponibilidade de estoque e as condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. (*) Para demais localidades: 02311 4003-2000. O serviço 4003 tem custo de ligação local. Impostos locais, conforme o Estado de origem, para telefones fixos e custos de ligação, conforme o país.



ARRASANDO CORAÇÕES

Saudações, galera da PS3W! Mesmo que eu não tenha o PS3, espero poder comprar todas as edições da revista. Os jogos de da nova geração são muito bonitos e bem produzidos. Apesar de ainda não ter sido lançado, Metal Gear Solid 4 parece ser um ótimo jogo. Assassin's Creed deve ser muito bom também. Gosto bastante da seção Alive, pois ela abre espaço para PS2 e PSP. Queria fazer um elogio ao novo integrante Rodrigo Guerra, que na minha opinião é um gato! Graças à nova revista, me apaixonei por Heaven-



ly Sword, uma grande homenagem ao jogo God of War. Os dois são ótimos jogos, mas ainda prefiro Kratos e seus maravilhosos músculos. Mas agora chega de conversa fiada e vamos às perguntas:

Pelo amor de Deus, façam um detonado do Assassin's Creed.

PS3W | Nós faremos o detonado do Assassin's Creed, mas não para a revista. Você poderá encontrá-lo no site www.ps3w.com.br

É verdade que o jogo Skate será lançado para celular?

PS3W | Ainda não há informações

oficiais sobre isso, mas ao que tudo indica não será lançado.

God of War: Chains of Olympus será lançado para PS3?

PS3W | Não, o jogo será uma exclusividade do PSP.

Vocês poderiam colocar pôsteres na revista assim como faziam na PSW?

PS3W | O novo projeto gráfico da revista não permite a colocação

de pôsteres. A nova revista possui lombada quadrada, ou seja, as páginas são coladas. A PSW usava lombada canoa, em que as páginas são grampeadas, por isso tinha pôsteres.

Gears of War será lançado apenas para o Xbox 360?

PS3W | Recentemente o jogo foi lançado também para PC. ANA (por carta)

APROVADO

Olá, pessoal da PS3W! A revista está excelente. Vocês fizeram um ótimo trabalho. Eu adorei o novo GPS! Bem, agora vamos às questões: gostaria de saber como habilitar os cenários extras de Raw Danger. Além disso, como faço para pegar as jóias de Amber Brazil e de Isac Schiler?

PS3W | Caro Vinicius, por motivo de espaço não será possível descrever para você como conseguir os cenários extras e as jóias dos personagens Amber Brazil e Isac Schiler, mas, para você não ficar na mão, é possível adquirir o detonado do jogo na revista PSW 45. Para conseguir essa revista, acesse o site www.lojadigerati.com.br. Lá, você encontrará todas as edições da PSW e da PS3W e poderá comprá-las. VINÍCIUS TIETÊ (por carta)

NAVEGANDO PELA PS3W

Entenda as informações que você encontrará na revista como ícones e seções.

Conhecendo as seções da revista

S.O.S.

É o local em que você encontrará as respostas para todas as suas dúvidas. Nesta seção, existem outras, que o ajudam de formas diferentes. Veja quais são e como elas funcionam

TUTORIAL

Um guia para aprender a instalar programas, utilizar softwares, hardwares e qualquer outra tarefa que envolva a parte técnica de seu console

DETONADO

É o guia completo, que o levará do início ao fim do game em questão. Usado principalmente para jogos que precisam de detalhes

GPS

Um guia ponto a ponto para aqueles jogos que não precisam de muitos detalhes, mas que deixam muitos perdidos sem saber onde ir

MANUAL

Você aprenderá todas as funções sobre o jogo, desde comandos até menus de opções

DICAS

Truques e macetes para os mais diversos jogos

Loading

A PS3W é multimídia, assim como é o PS3. Você vai encontrar sobre o mundo do PS3, livros e consoles concorrentes para saber o que acontece e não ser golpe desprevindo

Preview

Os jogos que serão lançados nos próximos meses. Aqui você descobre quando deve começar a juntar dinheiro para garantir o game que parece legal

Review

Depois de juntar o dinheiro, ficou indeciso se vale gastá-lo com o jogo que você guardava? Confira as análises e fique tranquilo na hora da compra

Alive

O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas

Selo de classificação

O selo ao lado mostra a origem do jogo (de cima para baixo: Europa, Japão e EUA) e o gênero. Assim é fácil saber de que tipo o jogo é.



Selos de consoles

Quer saber se o jogo é para a sua plataforma? Se estiver apagado, não, mas se estiver preto você pode ficar feliz.

Filosofia de avaliação

Todos os jogos são avaliados em quatro quesitos técnicos, estabelecidos com o intuito de indicar se merecem entrar em sua prateleira ou não. A nota é somada e o resultado é mostrado no veredicto, que pode ir de 0 a 100.





DETONADO NA FAIXA!



Você pode acessar o **detonado de Assassin's Creed gratuitamente no site da PS3W. Acesse já!**

ALÉM DO REVIEW que você encontra nesta edição, detonamos Assassin's Creed e disponibilizamos gratuitamente em nosso site.

Na estratégia você encontra todos os passos para não se perder em nenhuma missão de Altair em sua jornada pela Terra Santa. Acesse: www.ps3w.com.br e confira tudo o que rola no universo do PS3.

CONTEÚDO DE PRIMEIRA

NOTÍCIAS

Todos os dias você confere novas notícias, não só sobre PS3, em nosso site. O universo PlayStation não passa em branco e tudo o que rola nele você encontra em nossa seção de notícias

NOVAS SEÇÕES

Reviews, previews e dicas são as novas seções do site da PS3W. Um conteúdo de primeira qualidade começa a entrar no ar, e você pode conseguir a dica que está precisando ou ler uma análise do game que você procura gratuitamente

Enquete: Alive

"Que jogo de PS2 você gostaria de ver detonado na próxima edição?"

1. Devil May Cry
2. God of War
3. Final Fantasy X
4. Shadow of the Colossus
5. Metal Gear Solid 3

O resultado da enquete você fica sabendo no site ou na própria revista, em forma de detonado, na próxima edição

VOTE NO SITE
PS3W.COM.BR
PARTICIPE!



Fórum

Os 10 tópicos mais acessados

1. Jogo: Liga ou Desliga (M47R1X)
2. Como vc costuma jogar? (M47R1X)
3. Reclamações/Dúvidas/Elogios Aqui (M47R1X)
4. Vc é normal? Faça o teste (M47R1X)
5. Review: Need for Speed: Carbon (Lub)
6. Preço Wii (Alessandro)
7. PS3 vendido no Brasil (Vinycius BM)
8. Qual são os seus gostos musicais favoritos? (solid_snake)
9. Dica God of War (Marce50)
10. PS3 a venda em um site esta baratinho! (Johnny)

Nota do editor

Assim como o espaço nas bancas, a PS3W herdou da PSWorld também seu site e Fórum

No intuito de manter todo o precioso conteúdo já existente no site e principalmente no fórum, ao qual os leitores dedicaram seu tempo, manteremos a mesma estrutura.

Dessa forma, vocês leitores não terão nenhum problema de adaptação ou de ausência do material já existente.

O novo endereço, como você podem ver em outros locais desta página, é www.ps3w.com.br, mas quem digitar www.psworld.com.br no browser continuará acessando-o normalmente.

Obrigado pela compreensão!



NEWS

PS3 SEGUE EM PRIMEIRO LUGAR DE VENDAS NO JAPÃO

A diferença para o 2º colocado caiu, mas o console da Sony se mantém na liderança

SEGUNDO DADOS DIVULGADOS

recentemente pela Media Create, empresa de marketing que acompanha o mercado de jogos eletrônicos no Japão, entre os dias 12 e 18 de novembro o PS3 continuou em primeiro lugar como o console de mesa mais vendido na Terra do Sol Nascente, com 39 mil unidades comercializadas. No entanto, a diferença para o segundo colocado, o Nintendo Wii, caiu consideravelmente. Entre os dias 4 e 10 de novembro o PS3 vendeu 56 mil unidades. A expectativa da Media Create é de que, na próxima pesquisa, o console da Nintendo assumira novamente a primeira colocação. De acordo com

a Sony, o bom momento do console se deve ao lançamento do novo modelo do aparelho, de 40 GB, mais barato que as outras versões.

Mais uma vez, os portáteis foram os campeões de venda, com destaque para o PSP, que comercializou sete mil unidades a mais do que no período anterior, enquanto que o Nintendo DS vendeu três mil aparelhos a menos.

Mesmo com a queda, o Nintendo DS continua em primeiro lugar como a plataforma mais comercializada em 2007, com mais de 6.000.000 unidades vendidas. Em segundo, bem atrás, vem o Wii, também da Nintendo, com 2.896.000 unidades comercializadas. A plataforma da Sony mais bem colocada é o portátil PSP, que até o momento já vendeu 2.310.000 aparelhos. O PS3 aparece em um modesto quarto lugar, com menos de 900.000 consoles vendidos. O PS2 ainda respira e vem em quinto lugar, com 600.000 aparelhos. O Xbox 360, da Microsoft ainda não decolou em vendas no Oriente e segue na lanterna das vendas.

...o bom momento do console se deve ao lançamento do novo modelo de 40 GB...

FINAL FANTASY X | 2001

FAZ TANTO TEMPO que Final Fantasy X foi lançado - no longínquo ano de 2001, o ano em que o PlayStation 2 foi lançado, o ano em que todos começaram a olhar para o que os aguardaria. O time de produção era fantástico: o produtor Yoshinori Kitase, o compositor Nobuo Uematsu, design de personagens concebido por Tetsuya Nomura e a direção de Motomu Toriyama. Esse é o verdadeiro quarteto fantástico, que criou Spira, Tídis e Sin e trouxe mais sonhos para que a fantasia nunca se acabasse.

Um dos melhores do gênero Qualquer coisa que se fale contra Final Fantasy X é uma heresia. Tudo bem, ele não é tão cativante quanto FFXVII e o sistema de batalha por turnos é totalmente conflitante com a série. Excluindo esses dois pontos, não dá para falar mal do jogo, que possui uma história fantástica, a qual mostra Yuna e seus guardiões na luta contra Sin, o mal em forma viva, que assola o mundo de Spira de tempos em tempos.

Não há de que reclamar, também, no sistema de evolução de perso-

nagens, que aboliu os níveis pela escolha de habilidades e atributos a melhorar, o Sphere Grid. O que falar do amor que floresce entre Tídis e Yuna - algo que fez marmanjos chorarem em frente à televisão?

Qualquer espaço para falar de Final Fantasy X será pouco, mas fica a dica: se já jogou, é hora visitar esse mundo de novo. Se ainda não o fez, jogue e se prepare, pois Final Fantasy XIII é produzido pelo mesmo time - o que é sinal de que algo muito bom sairá dessas mentes fantásticas. | Rodrigo Guerra

Produção Square Soft | **Distribuição** Square Soft | **Plataforma** PS2 | **Site** na.square-enix.com



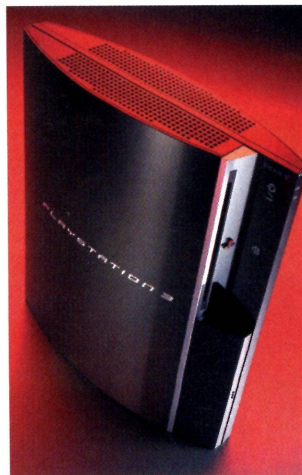
NEWS

SONY PRETENDE TRABALHAR APENAS COM O MODELO DE 40 GB

EM RECENTE ENTREVISTA concedida ao site game.iafrica.com, Steve Foster, gerente de marketing e vendas da Sony Computer Entertainment Europe, disse que a Sony irá apostar todas as suas fichas no modelo de 40 GB do PS3. Mesmo que a companhia tenha modelos de negócios distintos para Estados Unidos, Japão e Europa, a decisão é global. A intenção da empresa é popularizar o console, que, entre as plataformas da nova geração, é o mais caro.

Segundo Foster, as fábricas da Sony já interromperam a produção do modelo de 60 GB. Ele também descartou a continuidade na fabricação do modelo de 80 GB e disse que esses consoles só serão comercializados enquanto durarem os estoques.

O modelo de PS3 de 40 GB custa US\$ 399, mas, diferentemente dos outros pacotes, além de ter a capacidade de armazenamento menor, possui apenas duas entradas para USB, duas a menos do que os modelos mais caros, não traz leitor de cartões de memória e, para finalizar, não tem a capacidade de rodar jogos de PS2.



RANKING DECEPÇÕES

10 GAMES QUE DECEPCIONARAM OS ESPERANÇOSOS JOGADORES

1º ENTER THE MATRIX



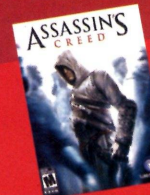
2º DRIV3R

3º SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN



4º GTA: LIBERTY CITY STORIES

5º FINAL FANTASY X-2



6º ASSASSIN'S CREED

7º MANHUNT 2



8º SONIC HEROES

9º LAIR



10º METAL GEAR SOLID

URBANO NEWS

ATARI AMEAÇA DEMITIR FUNCIONÁRIOS E VENDER FRANQUIAS

De acordo com um documento enviado ao Securities and Exchange Commission, a Atari dos Estados Unidos pode demitir funcionários e vender franquias. A empresa passa por dificuldades financeiras. Entre as estratégias para estabilizar as contas está a de entrar em novos acordos para licenciar propriedades intelectuais e vender. A empresa já vendeu a famosa série Driver e sua produtora, a Reflections, para a Ubisoft. O balanço financeiro do último trimestre registra perda de US\$ 7,7 milhões, com arrecadação de US\$ 13,3 milhões, menos da metade dos US\$ 28,6 milhões do mesmo período em 2006.

46% DAS LOJAS AMERICANAS IGNORAM CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA

Uma pesquisa revelou que quase metade das lojas nos Estados Unidos vendem jogos de classificação "mature" para menores de 18 anos. Segundo o jornal *San Diego Union-Tribune*, os revendedores foram orientados a respeitar a classificação dos games por faixa etária, sugerindo que os funcionários das lojas tenham treinamento formal. Além disso, outra sugestão foi separar os games de classificação "M" do restante da loja.

SOLDIER OF FORTUNE É REVISADO E PODERÁ SER VENDIDO NA AUSTRÁLIA

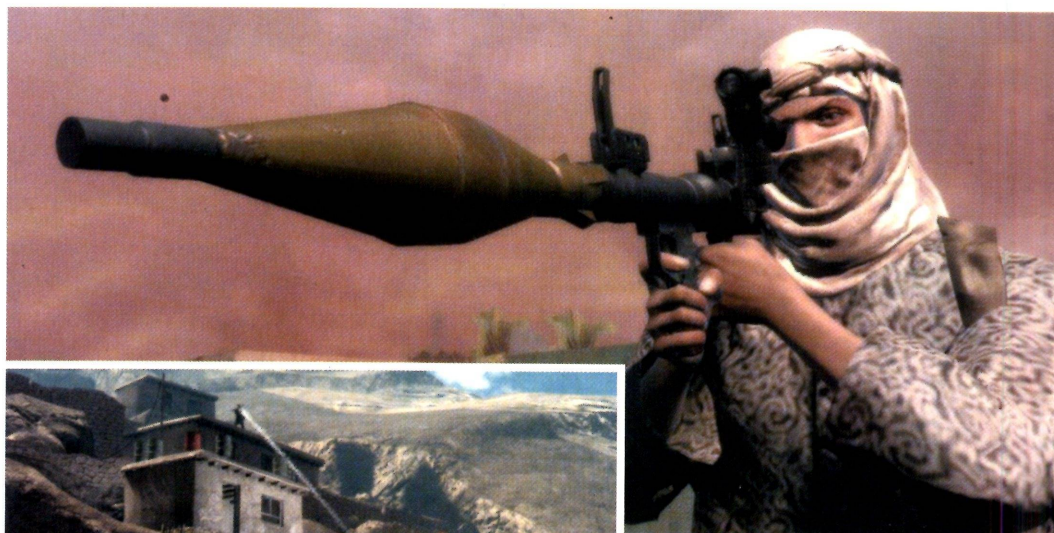
DEPOIS DE TER SIDO BANIDO na Austrália pelo Office of Film and Literature Classification, órgão responsável por classificar os games por faixa etária no país, o jogo *Soldier of Fortune* foi revisado e agora poderá ser vendido normalmente. Porém, a embalagem do jogo terá o selo MA15+, o mais alto da categoria, em função do conteúdo, com forte violência, linguagem grosseira e referências sexuais.

De acordo com um representante da Activision, a

versão revisada tem efeitos de animação de personagens reduzidos, não possui desmembramentos de inimigos, tanto dos vivos quanto dos mortos, e traz uma quantidade de sangue muito menor.

Soldier of Fortune se junta a títulos como *Grand Theft Auto III* e *San Andreas*, que, depois de terem sido banidos da Austrália, foram reclassificados graças a algumas mudanças de conteúdo.

O game *Soldier of Fortune* possui versões para PS3, Xbox 360 e PC.





**COBRIMOS
QUALQUER
ORÇAMENTO**

HOT GAMES

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

**PACOTE
PROMOCIONAL**

6X 5/ JUROS

PlayStation 2

**2 CONTROLES
+
MEMORY CARD
+
BRINDES**

CONFIRA!!!!

Rua Santa Ifigenia, 264 loja 19B
Rua Santa Ifigenia, 211 - 2º andar - sala 25
Rua Treze de Maio, 260/266 - Bela Vista

(11) 3337-5226

VERSUS

SÍNDROME DA APOSENTADORIA TARDIA



A Sega criou Sonic para combater mercadologicamente o Mario, o bicho-papão da Nintendo, e conseguiu por certo tempo

**ROUND 1
COMBATENTES**

Iron, como é conhecido pelos fãs, nasceu na metade da década de 70 e até hoje faz turnês por todo o globo



As três primeiras versões de Sonic lançadas para Mega Drive são geniais. O mascote ganhou o respeito de toda a nação gamer

**ROUND 2
AUGE**

O mascote Eddie foi fundamental para a propagação do heavy-metal. Na década de 80, clássicos, como Powerslave e The Number of The Beast, tornaram-se hinos

A partir do Dreamcast, Sonic apresentou-se em games cada vez mais fracos, chegando a dar lugar para Shadow em um jogo medonho

**ROUND 3
DECLÍNIO**

Depois da saída do vocalista Bruce Dickinson e do guitarrista Adrian Smith, a banda despencou graças ao novo frontman, Blaze Baley



Até hoje a Sega tenta ressuscitar um bom game do Sonic, mas as tentativas resultam em frustração

**ROUND 4
RETORNO**

Em 1999, Bruce Dickinson e Adrian Smith retornaram à banda, que desde então conta com três guitarristas. Os fãs foram ao delírio

Se a Sega tivesse parado de produzir games do Sonic quando o declínio começou, seria quase uma década sem vê-lo

**ROUND 5
HORA
DE PARAR**

O Maiden já teve ótimas oportunidades para acabar, principalmente antes da ressurreição com Bruce. A aposentadoria não está longe

SONIC
(PORCO-ESPINHO)

SONIC

**IRON
MAIDEN**
(BANDA)

Se o assunto é momento de se aposentar, Sonic já perdeu a hora faz tempo. Mesmo com todo o carisma e feitos históricos, a Sega nunca mais produziu algo digno, como na geração 16 bits. Ao Iron Maiden, fica um conselho de Pelé: "parar no auge é a melhor receita". Seria tempo para uma turnê final, antes que seja tarde?



ASSASSIN'S CREED VENDE BEM NO REINO UNIDO

SEGUNDA INFORMAÇÃO divulgada pela *ChartTrack*, órgão responsável pela venda de games no Reino Unido, *Assassin's Creed*, lançado recentemente para as plataformas Xbox 360, PS3 e PC, foi o segundo título original que mais rápido vendeu na história do país - ficou atrás apenas de *The Getaway*, lançado para o PS2.

O jogo também registrou a terceira melhor estréia na primeira semana para um título do Xbox 360, perdendo apenas para *Halo 3* e *Call of Duty*. Dessa forma, a versão para o console da Microsoft representa 67% das vendas, praticamente o dobro do que vendeu para o PS3.

Em alguns momentos, o jogo protagonizado pelo assassino desbancou a guerra moderna de *Call of Duty 4* da primeira colocação, enquanto *Super Mario Galaxy*, para Nintendo Wii, estreou no modesto quinto lugar - mesmo assim, foi Mario o que mais vendeu na primeira semana após o lançamento.

Confira o review do jogo na página 48 e o detonado completo no site www.psworld.com.br.

PROMOÇÃO!

PS3W

ENVIE UMA FRASE COM ATÉ 15 PALAVRAS DIZENDO O QUE VOCÊ GOSTARIA DE VER NA PS3W.

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:

shop **time**

Leadership

1. Esta promoção é aberta à participação de leitores, ou não, da revista PS3W, sem limite de idade; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati nem colaboradores de suas publicações, bem como seus 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 PS3W; 4. O autor da melhor frase escolhida pela Redação será premiado com um kit contendo um case luminoso, um controle remoto e uma capa de silicone para controle de PlayStation 3; 5. Para validar a participação no concurso, todos os participantes terão de responder um questionário que será enviado posteriormente por e-mail pela Editora Digerati; 6. Os participantes podem enviar quantos e-mails quiserem; 7. Os e-mails devem ser enviados até o dia 15/01/2008; 8. O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará desclassificação; 9. A equipe da PS3W avaliará a criatividade e a qualidade do texto, sem possibilidade de contestação; 10. Ao participar da promoção, você concorda com os termos das regras e concederá a autorização para publicar nome e texto; 11. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; 12. A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 13. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

DEZEMBRO 2007

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION 3

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
			 <i>The Golden Compass</i>			
		4 • The Golden Compass	5	6		8
	10 • BlackSite: Area 51 • Unreal Tournament III	11 • Half Life 2: The Orange Box • History Channel: Battle for the Pacific • NCAA March Madness 2008				 <i>Half Life 2: The Orange Box</i>
	17 • MX vs ATV: Untamed					
		25 <i>MX vs ATV: Untamed</i>	26	27	28	29
30	31					

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso.

MICROSOFT

EPIC ESCLARECE A SITUAÇÃO DE UNREAL TOURNAMENT III

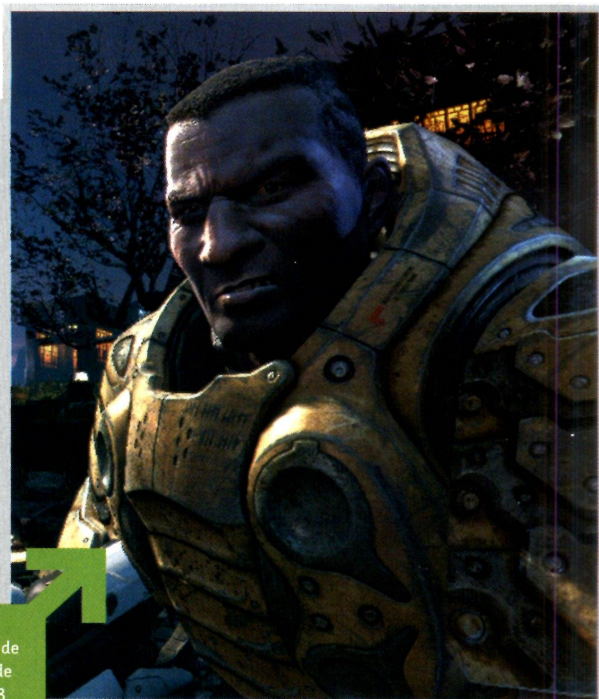
VÁRIOS SITES E FÓRUMS especializados publicaram a notícia de que a produtora Epic Games ainda não teria iniciado a produção do jogo Unreal Tournament III para o Xbox 360. Antes que o boato tomasse maiores proporções, Mark Rein,

vice-presidente da produtora, veio a público e disse que tudo não passou de um mal-entendido.

Segundo Rein, já faz alguns meses que Unreal Tournament III está jogável nas plataformas PC, PS3 e Xbox

DEMORA

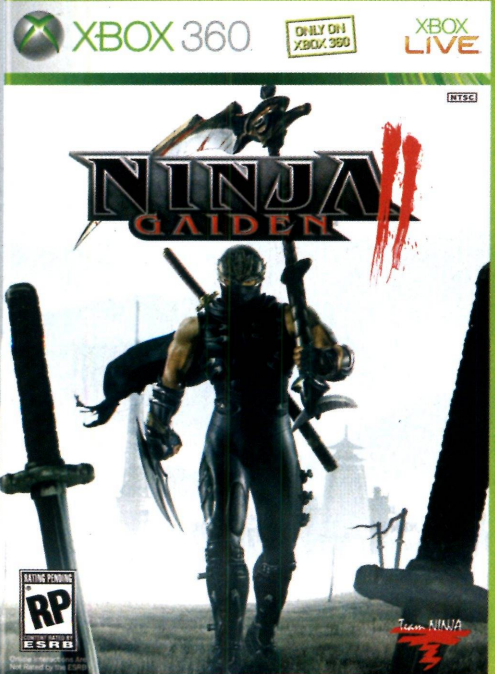
Os proprietários de Xbox 360 terão de esperar até 2008 para jogar Unreal Tournament III



360. A Epic Games anunciou que se desligou momentaneamente da versão do Xbox 360 para se concentrar nas plataformas PC e PS3 e que no início de 2008 voltará as atenções para a versão do console da Microsoft.

Mark Rein ainda disse que há muito a ser trabalhado no Xbox 360, como implementar suporte à rede Xbox Live no jogo e trabalhar em parceria com a Microsoft para compatibilizar as MODs.

A previsão para o lançamento de Unreal Tournament III para o PS3 é antes do Natal.



Box de Ninja Gaiden II já está pronto

NINJA GAIDEN II ESTÁ PREVISTO para 2008, mas ainda sem data definida. Apesar disso, sua boxart já foi finalizada.

Ninja Gaiden nasceu nos fliperamas, mas foi no Nintendinho que o título ganhou fama. O game foi um dos melhores títulos do Xbox original. A continuação será novamente para um console da Microsoft e, desta vez, pelo fato de que será distribuído pela própria companhia de Bill Gates, o título deverá ser lançado exclusivamente para o Xbox 360.

O Ninja Gaiden do Xbox já possuía belos gráficos e muita violência, mas a sua continuação promete levar todos esses elementos a um novo nível. Os gráficos,

naturalmente, serão muito mais detalhados, graças ao alto poder de processamento e a capacidade de resolução do console. O que mais chama a atenção neste novo título são os aspectos mais brutais do game. Será um dos títulos com mais sangue e mutilações da história.

O protagonista, Ryu Hayabusa, ganhará novas armas para promover a sua carnificina contra outros ninjas e monstros. Uma das novas armas é uma garra que lembra a do conhecido personagem Wolverine, dos X-Men. Além dela, Ryu conta com uma poderosa foice, que permite ataques a uma distância maior dos inimigos.

PC

BETA DE PIRATES OF THE BURNING SEA JÁ ESTÁ DISPONÍVEL

O BETA TEST DO JOGO Pirates of the Burning Sea já está disponível ao público na Internet. Anteriormente, a versão estava restrita apenas aos assinantes do FilePlanet.

Pirates of the Burning Sea restringe o espaço de jogo aos mares do Caribe, permitindo cerca de três mil marujos virtuais para garantir que a reputação conseguida pelos participantes se espalhe entre os diferentes jogadores online. Você poderá executar as mais variadas funções



e mostrar suas habilidades em todas elas, o que torna o game muito mais divertido. É possível desempenhar as funções de pirata, comerciante, mercenário ou até mesmo militar.

Um dos destaques é o seu uso do sistema de download automático Steam, dos criadores



da série Half-Life. Através dele, será possível integrar conteúdo criado por fãs ao game, e todas as adições recebem notas dos jogadores para assegurar a qualidade do conteúdo.

Pirates of the Burning Sea é exclusivamente para PC.

NINTENDO

A ONE IN THE DARK SERÁ LANÇADO PARA WII

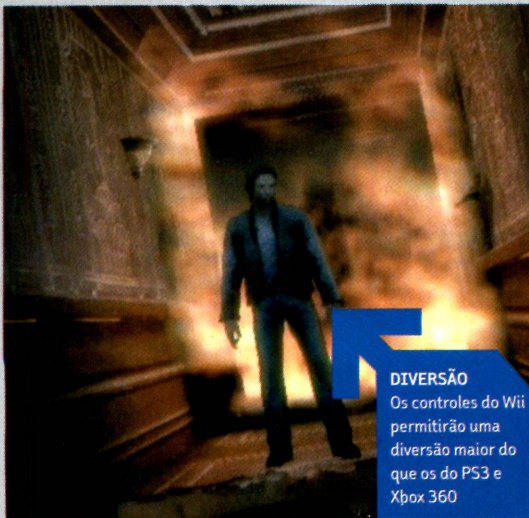
O NOVO GAME DA SÉRIE Alone in the Dark teve anteriormente o seu lançamento anunciado para as plataformas da nova geração, mas a companhia Atari decidiu também lançar o jogo para consoles menos sofisticados e mais populares, como o Nintendo Wii e o PS2.

O enredo será o mesmo das versões para Xbox 360, PC e PS3. Novamente, o protagonista do título, Edward Carnby, terá de investigar uma série de acontecimentos sobrenaturais, mas desta vez o palco do jogo será o Central Park, em pleno coração da cidade de Nova Iorque. A empresa Hydravision ficou com a responsabilidade de produzir as versões para Wii e PS2, enquanto para os consoles da nova geração o jogo está a cargo da Eden Games, de Test Drive Unlimited.

A Atari promete utilizar toda a capacidade disponível dos consoles, incorporando muitas das mecânicas de jogo encontradas na versão para Xbox

360. Os controles do Wii, o Nunchuk e o Wii Remote, proporcionarão aos jogadores manipular objetos em tempo real. Segundo Mathias Hautefort, vice-presidente da Atari, o Wii está perfeitamente adaptado à mecânica do jogo graças aos controles únicos do console.

O novo Alone in the Dark será o quinto jogo da série, que ficou famosa por misturar adventure e suspense.



DIVERSÃO

Os controles do Wii permitirão uma diversão maior do que os do PS3 e Xbox 360



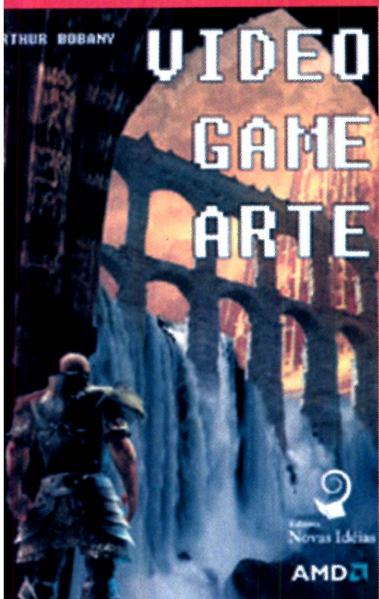
Super Mario Galaxy vende 500 mil cópias em sete dias

O TÍTULO SUPER MARIO GALAXY foi lançado há pouco tempo, mas já bateu um recorde. Foi o game do mascote da Nintendo o que mais vendeu nos Estados Unidos na primeira semana após o seu lançamento. Segundo informação divulgada pela própria Nintendo, foram comercializadas 500 mil unidades apenas em território norte-americano. De acordo com George Harrison, executivo de marketing da Nintendo of America, também foi a melhor estréia de um jogo do Wii.

Super Mario Galaxy leva o protagonista para se aventurar pelo espaço percorrendo planetas e asteróides.

CINEMA

LIVRO



DESIGN DOS GAMES É RETRATADO EM LIVRO

Na primeira quinzena de dezembro chega às prateleiras o livro *Vídeo-Game Arte*, da editora Novas Idéias. O objetivo da publicação é determinar as diretrizes que tornam o desenvolvimento de jogos uma forma de arte, servindo como base teórica para a institucionalização das inúmeras etapas de produção artística que guiam o assunto. Segundo o autor, Arthur Bobany, a publicação supre o mercado e os artistas brasileiros, que hoje encontram escassas fontes de embasamento para a produção desse gênero. Entre os assuntos abordados no livro estão as características que constituem os jogos como formas de arte, o futuro no mundo dos games e a sua relação com a cultura. O livro, que foi patrocinado pela empresa AMD, custará R\$ 36 e será vendido nas livrarias Saraiva, Cultura e Argumento, entre outras.



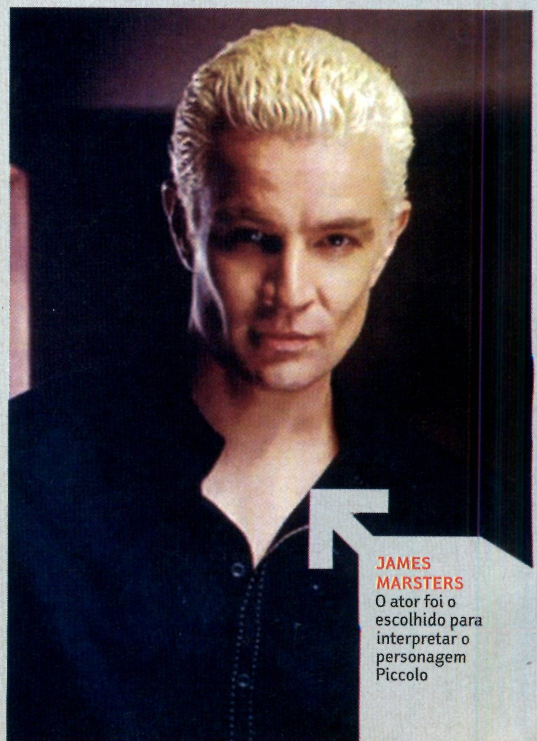
JUSTIN CHATWIN
O jovem talento será o personagem principal do filme: Goku

DRAGON BALL Z ESTÁ SENDO FILMADO

O LONGA DA SÉRIE **DRAGON BALL Z** começou a ser filmado no final de novembro. Os produtores do filme mudaram de idéia: anteriormente, apenas os sets de filmagem seriam construídos este ano e as filmagens começariam em janeiro no local para a gravação do filme, o México. De acordo com informações divulgadas pelo jornal mexicano *El Norte*, algumas cenas serão filmadas no vulcão Nevado de Toluca.

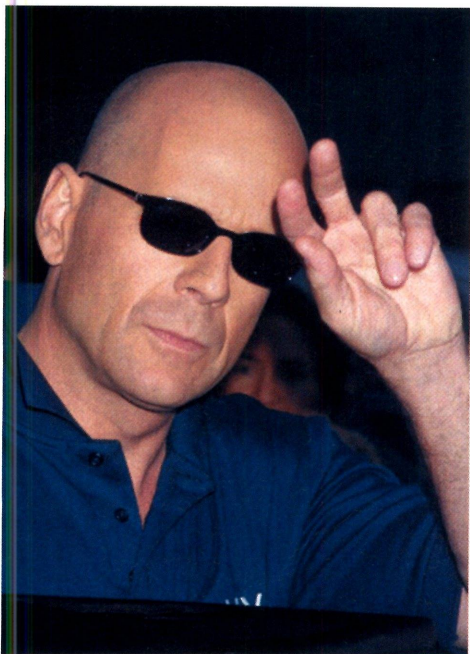
A previsão dos produtores é de que as filmagens terminem no mês de março. Justin Chatwin (*Guerra dos Mundos*) foi o escolhido para interpretar o personagem Goku, e James Marsters irá interpretar o personagem Piccolo. Os atores serão treinados pela 87eleven, empresa que esteve por trás das cenas de ação dos filmes *Matrix*, *300*, *Sr. e Sra. Smith* e *Supremacia Bourne*.

O diretor será James Wong, e o roteiro ficará por conta de Stephen Chow (*Kung-Fusão*). A Fox agendou o lançamento para o dia 15 de agosto de 2008 em todo o mundo.



JAMES MARSTERS
O ator foi o escolhido para interpretar o personagem Piccolo

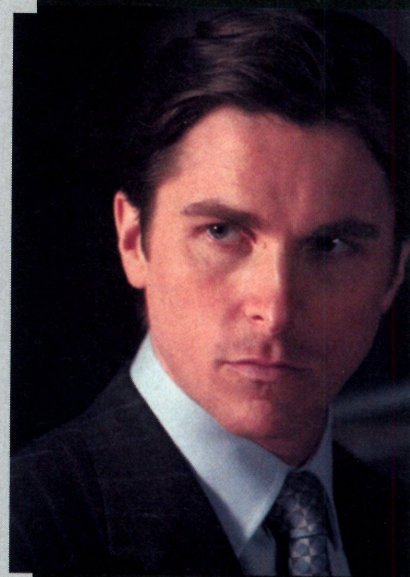
Bruce Willis pode fazer filme de Kane & Lynch



O **GAME KANE & LYNCH** foi lançado recentemente pela produtora IO Interactive, em parceria com a Eidos Interactive, mas as especulações sobre um possível longa-metragem já começam a circular nos bastidores. De acordo com informações divulgadas pela TimeOnline, os atores Bruce Willis e Billy Bob estariam cotados para assumir na telona os papéis dos protagonistas, um psicótico e um assassino. Willis, um dos atores mais badalados de Hollywood, já atuou em inúmeros filmes, como a série *Duro de Matar*, *Armageddon*, *O Chacal*, *Nova Torque Sitiada*, *Lágrimas de Sol* e *Meu vizinho mafioso*.

Em *Kane & Lynch: Dead Man*, a parceria entre os dois personagens começa quando eles estão no corredor da morte. O que mais chama a atenção é que um não suporta o outro, mas eles têm muito em comum. No passado, ambos tiveram um passado cruel, com os familiares assassinados em circunstâncias trágicas. Juntos, eles participam de muitos combates, tiroteios e cenas de ação.

CHRISTIAN BALE PODE SER O NOVO JOHN CONNOR



O ator Christian Bale, de *Batman Begins*, está cotado para interpretar o papel do conhecido personagem John Connor, no filme *Terminator Salvation: The Future Begins*, previsto para o final de 2009. Nenhum anúncio oficial foi feito. A informação foi divulgada no *Ain't It Cool News* e, segundo o site, veio de uma fonte extremamente confiável e que está bem próxima do projeto. O personagem John Connor foi interpretado pelo ator Edward Furlong em *Terminator 2: The Judgement Day* e por Nick Stahl em *Terminator 3: Rise of the Machines*. Bale terminou de filmar recentemente *The Dark Knight*, a continuação de *Batman Begins*. Em breve, o ator será visto em telas brasileiras, na aventura *O Sobrevivente*, no faroeste *Os Indomáveis* e em *I'm Not There*, filme que retrata a vida de Bob Dylan. O ator também está ligado ao elenco de *Killing Pablo*, que ainda não começou a ser filmado.

LIVRO

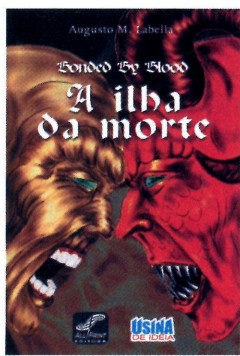
Fã de RPG de 12 anos de idade lança livro de ficção

AUGUSTO M. LABELLA, estudante da 6ª série, de apenas 12 anos de idade, lançou este ano o livro de ficção *A Ilha da Morte*. Segundo o próprio autor, a obra nasceu de uma brincadeira de criança.

Ele relata em seu livro que nem seus próprios pais acreditavam no projeto, mas que, devido à vontade, persistência e facilidade que apresentava na escola desde os primeiros dias de aula, o livro *A Ilha da Morte* acabou virando uma realidade.

Labella conta que, por influência dos seus primos mais velhos e de seu irmão gêmeo, Henrique, aprendeu a jogar e se apaixonou por RPG, o que contribuiu bastante com que o garoto se interessasse ainda mais por contos de fantasia.

Augusto M. Labella nasceu em São Paulo e estuda no colégio Pentágono. Desde muito cedo descobriu o gosto pela leitura. Atualmente, seus passeios prediletos são livrarias e sebos para acompanhar os últimos lançamentos das obras de aventura, quadrinhos da Turma da Mônica e mangás.





PS3 NO LCD

Um LCD para chamar de seu | FELIPE LEVRA

Estamos atravessando um momento bem peculiar na história da tecnologia moderna. De quando em quando, os videogames evoluem e a indústria lança utilidades muito interessantes, como conexão à Internet, leitura de diferentes tipos de mídia, conexão com múltiplos periféricos etc. Assim foi vislumbrado o lançamento do PlayStation 3, um dos consoles mais revolucionários lançados até o presente.

Não adianta negar: sem um bom televisor, seu console não rende tudo o que poderia. Como visualizar gráficos de jogos desta geração, filmes em alta definição, DVDs e vídeos de internet na melhor resolução possível? A resposta está na tecnologia empregada pelos monitores mais populares do mercado atualmente: os televisores de LCD.

A tecnologia

LCD é a sigla para liquid crystal display, ou monitor de cristal líquido. Há alguns anos, só estávamos habituados a tais telas em videogames portáteis, monitores de câmeras de vídeo e laptops. Mais recentemente, os monitores de LCD ficaram mais populares e começaram a pipocar em telas de projeção de vídeo profissional, câmeras fotográficas digitais e celulares. Mas a tecnologia vingou mesmo quando invadiu o mercado de informática: muitos dos monitores de computador no mercado hoje em dia só são feitos a partir da tecnologia LCD.

Até bem pouco tempo atrás, os televisores de LCD eram caros e raros de se encontrar. Com a popularização da tecnologia e sua conseqüente redução de custos, sua produção em larga escala se dinamizou e ficou mais barata. Os

televisores de LCD então ganharam o gosto do público e até ultrapassaram em preferência os elegantes televisores de plasma. Hoje em dia, a oferta de televisores de LCD nas lojas é esmagadoramente maior do que as TVs de plasma, e parece que a tecnologia chegou para ficar.

ALGUMAS TVS SELECIONADAS

Sony Bravia 40" Full HD
1 - A melhor imagem

Nada melhor que acompanhar seu reluzente PS3 com um televisor da mesma marca, certo? O jogador que adquirir o excelente televisor LCD da Sony série W não terá do que reclamar. Em termos de qualidade de imagem, trata-se do melhor produto do mercado. Para começar, a TV tem resolução Full HD 1.920x1.080 pixels, preparada para rodar todos os jogos e filmes em alta definição total. Além disso, está preparada para receber o sinal de televisão digital adotado no Brasil, bastando apenas comprar uma caixa conversora, o set-up box. Possui nível de contraste de 16.000:1, um dos maiores do mercado. Há três entradas HDMI, mais do que suficientes para plugar periféricos next-gen na sua televisão. Tem recurso 24p True Cinema, que emula em filmes Blu-ray o mesmo "batimento" de imagens do cinema. As 40" do televisor são suficientes para tunar qualquer home theater. Há ainda um avançado sistema de redução de ruídos na imagem, o Bravia Engine.

O preço é salgado: cerca de R\$ 6.300. Mas definitivamente vale a pena.

NOTA



A linha Bravia da Sony possui ótimos recursos e também usa o menu XMB. É perfeita para o PS3, pois tem resolução de 1080p

CONSIDERAÇÕES NA HORA DE COMPRAR UM TELEVISOR LCD

1 - **Resolução:** é determinada pela altura e pela largura da tela, expressada em pixels. Prefira comprar televisores de LCD com no mínimo 1.366x768 pixels de resolução. Se quiser um verdadeiro padrão de resolução de imagem, escolha os monitores capazes de reproduzir 1920x1080 pixels de resolução, os chamados Full HD.

2 - **Tempo de resposta:** expressado em milissegundos (ms), trata-se do tempo mínimo necessário para mudar a cor ou o

contraste de um único pixel. Quanto menor o número, melhor.

3 - **Contraste:** a razão de luminosidade da área mais clara de uma imagem para a área mais escura. Quanto maior a razão de contraste, melhor a televisão conseguirá exibir e distinguir áreas claras e escuras.

4 - **Portas de entrada e saída:** prefira escolher um modelo com o maior número de tipos de entrada e saídas de vídeo. Televisores com suporte a leitura de

cartões de memória são interessantes. Fique atento aos televisores com saída de imagem para PC (tipo VGA ou DVI). Assim, você poderá futuramente exibir imagens do PC para seu televisor.

5 - **Tamanho da tela:** Aproveite. A popularização da tecnologia deixou as TVs de LCD mais baratas. A razão de custo/benefício costuma melhorar ainda mais quando o tamanho da tela aumenta. Comprar um televisor de 40" ou 50" nunca foi tão acessível.

IMAGEM É TUDO

Não apenas o PS3 precisa de um televisor de alta qualidade para que você veja todos os detalhes das imagens. Recentemente foram iniciadas as transmissões da TV digital em São Paulo, e para conseguir usar todos os recursos você precisará de uma HDTV como as apresentadas abaixo.

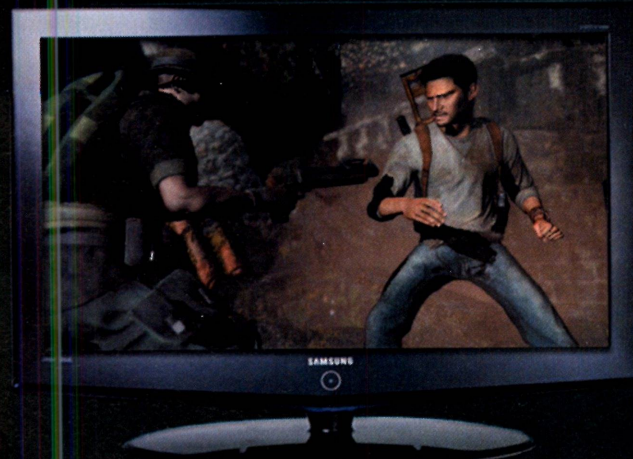


Sony Bravia 32"

2 - O melhor custo/benefício

A Sony aparece mais uma vez como uma das melhores opções na hora de adquirir um televisor LCD. A fabricante demorou um bocado para introduzir televisores com esta tecnologia e com preços acessíveis no mercado, e só o fez recentemente. Um dos modelos apresentados é o da série S, que possui qualidade de imagem um pouco inferior (1.366x768 pixels) à da série W. No entanto, conta com as mesmas interessantes tecnologias da série Bravia, como o Bravia Engine. Há duas entradas HDMI e nível de contraste de 8.000:1. Seu design é elegante e conta com mais do que suficientes 32". Mas o melhor é seu preço: nas lojas especializadas, pode-se encontrar o modelo por menos de R\$ 3.300.

NOTA



Samsung 32"

3 - Uma excelente consideração

A Samsung ultimamente costuma produzir excelentes monitores. Não há como citar uma das melhores opções de televisores de LCD do mercado. O modelo de 32" da série Bordeaux possui resolução de 1.366x768 pixels, uma entrada HDMI e capacidade para reproduzir 12,8 bilhões de cores. Há ainda o recurso DNIe, que melhora consideravelmente as imagens exibidas na TV. Seu menu é fácil de ser acessado e detecta automaticamente as conexões ativas de áudio e vídeo. Mas o melhor é seu preço. Seu valor decresceu mais de R\$ 1.000 em menos de seis meses no mercado. Hoje, pode-se encontrar este televisor por até R\$ 2.300 em lojas especializadas: uma verdadeira pechincha tratando-se de televisores tão avançados como este.

NOTA



ATUALIZAÇÕES DEZEMBRO

DEMOS DE PRIMEIRA

O mês de novembro foi um dos melhores desde quando a PlayStation Network foi lançada. A quantidade de demos adicionadas foi surpreendente: Uncharted: Drake's Fortune, Need for Speed: ProStreet, Timeshift e Blazing Angels 2 foram as melhores adições à rede.

Quanto aos pacotes com conteúdo, muita coisa boa e relativamente barata está disponível também, como o pacote de músicas do Foo Fighters e Velvet Revolver para Guitar Hero III (US\$ 6,25 cada), além, das músicas bônus de Rock Band, que incluem "And Justice for All", do Metallica, e o pacote com três músicas do The Police (US\$ 5,49). Pena que o jogo ainda não tenha aparecido aqui no Brasil.



TEMAS PARA HMB

Talvez a maior adição tenha sido a atualização 2.0 do firmware do PlayStation 3. Com ela é possível alterar os ícones do menu XBM para deixá-lo com a sua cara.

Se você acha que as opções que estão disponíveis para download na PSN são poucas, visite www.playstation3themes.com ou www.psu.com/themes.php. A ferramenta para criar seu próprio tema está disponível para download no site us.playstation.com.

LOCOROCO COCORECCHO!

Bolinhas cantantes no PS3

A simplicidade de LocoRoco é um dos pontos mais fortes no título para PSP. Todavia a Sony mudou a fórmula básica do original e acabou com todo o brilho que Cocoreccho! poderia ter. A música continua sendo fabulosa, porém, em vez de controlar o planeta, a comandada é uma borboleta que hipnotiza as bolinhas para levá-las ao ponto final do estágio - que é o único de todo o jogo.

Só um estágio

Não é à toa que a Sony tenha divulgado que Cocoreccho! fosse, à princípio, um protetor de tela. Todo o decorrer do jogo acontece em apenas um estágio. Ao terminá-lo pela primeira vez, você liberará mais um trecho e mais bolinhas coloridas, até que lá pela sexta vez que terminar estará tão entediado que não conseguirá liberar



Veredito
60

GRÁF. 15 SOM 18 JOG. 17 DIV. 10

FICHA TÉCNICA

Produção Nihilistic | Distribuição

THQ | Gênero Ação | Plataformas

PS3 | Jogadores 1 | Site

conanthevideogame.com

| Online Não



Músicas divertidas
| Jogabilidade interessante

Muito curto | Enjoativo e sem inspiração

todos os dez trechos. A recomendação é que você espere mais um tempo para que o preço caia, pois Cocoreccho! só vale US\$ 2,00. No máximo.

| RODRIGO GUERRA

EVERYDAY SHOOTER

Tiro & Rock'n'Roll

Quem olha para Everyday Shooter logo pensa que é uma cópia de Geometry Wars, mas não é bem assim. Ele mistura um som muito calmo com guitarras e gráficos vetoriais fantásticos. É um daqueles jogos estilo "ame ou odeie", mas por que odiar alguma coisa que o deixa tão... Tranquilo?

Guitarra, tiros e psicodelia

A premissa é bem simples: basta atirar nos objetos que aparecem na tela, pegar os itens e ficar mais poderoso para inimigos mais fortes. Essa simplicidade é a fórmula mágica, pois, mesclada com gráficos psicodélicos e o som matador, é o que faz de Everyday Shooter fantástico, com direito a chefes malucos como um olho enorme. O problema é que são apenas



60 Life 3
Veredito
80

GRÁF. 22 SOM 22 JOG. 17 DIV. 19

FICHA TÉCNICA

Produção Queasy Game |

Distribuição Sony CEA | Gênero Tiro

| Plataformas PS3 | Jogadores 1-16

| Site ea.com/mohheroes2

| Online Sim



Gráficos incríveis | Música inacreditável

Nada de modo online | Muito curto

oito estágios, e logo você termina o jogo. Fazer o quê? Não se pode ter tudo, mas bem que poderiam ser 18 estágios, não? | RODRIGO GUERRA



UM NOVATO PÕE A MÃO NO PS3

Logo que o PlayStation 3 foi lançado lá fora, uma loja brasileira vendia o console a absurdos R\$ 8 mil. Ao ver aquilo, meu cartão de crédito se assustou e até poucos dias atrás eu pensava: "esse brinquedo não é para mim".

Algo mudou no dia em que fui à Redação da PS3W. Ao ter meu primeiro contato direto com o console, tive a impressão de que encarava um filhote de Darth Vader. Todo preto e imponente, ele não demorou para iniciar seu trabalho de me levar para o lado negro da Sony.

Hoje, olhando para trás, vejo que tudo não passou de uma enorme emboscada bem planejada pelo pessoal da revista. Colocaram-me em um confortável sofá, de frente para um balcão, no qual estava o console. Acima de tudo isso, na parede, uma enorme televisão de LCD, com todas as suas polegadas se enchendo de pixels. Quando acordei já estava em um mundo HD, ajudando Homer e Bart Simpson a andar por Springfield, dando estilingadas e arrotos em quem se atrevesse a cruzar nosso caminho.

Antes de falar qualquer outra coisa, tenho de confessar que não sou um hardcore gamer, daqueles que mal podem esperar o lançamento dos jogos e novas gerações de consoles. Antes da atual safra de videogames, me diverti nos clássicos Atari e Odissey (sim, tenho cá os meus trinta e poucos anos) e acompanhei o coma induzido por que passou o mercado quando os computadores pessoais dominaram a ação em MSXs, Amigás e demais PCs. Quando os joysticks passaram a ter mais de dois botões, acabei me afastando ainda mais, salvos uns combos aqui e ali em games obrigatórios, como Street Fighter 2, e eventuais partidinhas de Winning Eleven ao fim do expediente.

Por que fiz este *mea culpa*? Simplesmente para você entender que, depois de tanto tempo longe dos consoles, estou pensando seriamente em abandonar minha aposentadoria precoce e voltar à ativa. Senti isso quando segurei o novo joystick. Se ele não é tão intuitivo quanto o concorrente branquinho, é leve a ponto de você logo se esquecer de que está segurando algo em suas mãos. Senti falta das vibrações que marcaram as jogatinas do PlayStation 2, mas com os gráficos cada vez melhores e um som no talo poucos minutos bastam para você se esquecer completamente de que aquele ali na tela não é você.

O melhor de tudo é que, se você não gostar do console, dá ainda para usá-lo de outras formas. Como você, leitor bem informado, já sabe, ele tem o poderoso tocador de Blu-ray (que ajudou a encarecer tanto o produto no seu lançamento),

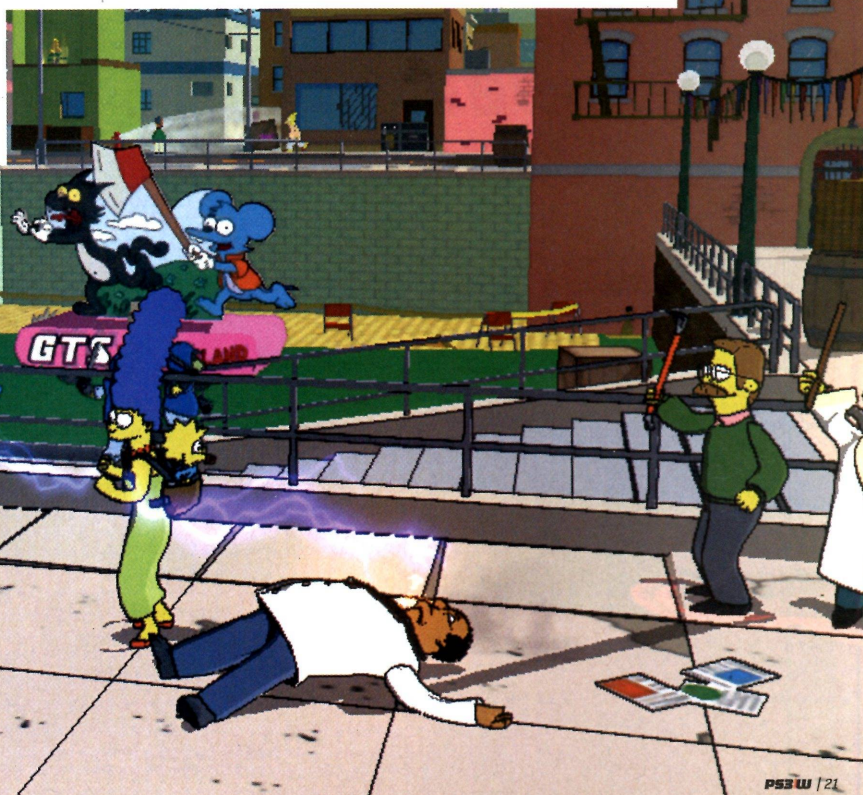
Marcelo Forlani

é editor do *Omelete.com.br* e, apesar do nome, é meio japonês, por isso adora tirar fotos - principalmente em viagens



Quando acordei já estava em um mundo HD, ajudando Homer e Bart Simpson...

navega na Internet e - como se tudo isso já não fosse o suficiente - ainda serve como uma grelha. Não entendeu? Procure por "PS3 Grill" no *Google* ou no *YouTube*...





PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
15/02/2008

Produção
Capcom Production Studio 1

Distribuição
Capcom

Jogadores
1

Site
capcom.com

Online
Não

Expectativa
Muito alta



Pode dar certo

Gráficos fantásticos e dois personagens para jogar

Pode dar errado

Pode ser muito difícil para iniciantes

VERSÃO AMERICANA



TIMELINE



Resident Evil | 1996

O jogo que mudou a cara dos jogos de ação e terror



Onimusha | 2001

Foi concebido para ser um Resident Evil medieval, mas no final virou um título inédito que deu certo.



Devil May Cry | 2001

Era para ter sido este o RE4. A idéia era boa, mas o estilo era muito diferente e virou uma nova franquia



Devil May Cry 4

Diabolicamente surpreendente

Devil May Cry pode não ter um passado tão longo quanto Resident Evil, mas é uma série que mesmo assim possui milhares de fãs espalhados no mundo.

Desde 2001, Dante, o protagonista, vem dando o ar da graça com seu jeito estiloso de ser - tiros precisos, espadadas ferozes e até sua forma demoníaca é divertida ao controlar.

A próxima etapa da série, no entanto, não terá Dante como personagem principal, mas sim Nero. Mesmo que nunca tenha aparecido na série, ele possui um ódio mortal por Dante e, além disso, é seu irmão. Repare pelas imagens espalhadas por este preview e você notará certa semelhança entre eles. A única diferença é que Nero é um tanto mais jovem - pelo menos é isso que ele demonstra.

O poder do braço demoníaco

Um dos principais atrativos de Devil May Cry é a forma com que o protagonista luta: misturando disparos de armas com golpes de espada e poderes demoníacos. Essa maneira é muito peculiar, mas ele vai ensinar a Nero uma lição para ser levada pelo resto da vida. Ela é passada logo no início da aventura, em um tutorial no qual a vida do protagonista está em jogo (a luta em que Nero vai atrás de Dante por vingança - veja box ao lado). No decorrer do jogo, o caçula inventará novas maluquices e criará seu próprio estilo, que rivaliza com o do irmão mais velho.

Os ataques continuam sendo imprescindíveis e valem pontos de estilo. Devem ser consecutivos e esultado de disparo com ataques de espada, socos e saltos.

Em produção por quase três anos, Devil May Cry 4 é um jogo que deixou todos de boca aberta quando foi mostrado pela primeira vez, na E3 de 2006. De lá pra cá muita coisa mudou: inclusive que este é o jogo que divulgou o novo sistema de vibração do DualShock 3.



QUASE UMA NOVELA *Laços de família*

Nero faz parte de um culto chamado "A Ordem da Espada", que reverencia Sparda, um lendário cavaleiro-demônio que destruiu Mundus, o Príncipe Demônio. Sparda teve uma vida sexualmente ativa e teve três filhos - dois deles já apareceram na série, Dante e Vergil, e esta é a primeira vez que o terceiro filho, Nero, aparece. A devoção fanática do filho mais jovem por seu pai é a mola propulsora dos acontecimentos que aparecerão em DMC4, pois Nero quer vingança por tudo aquilo que Dante fez aos seus companheiros de irmandade, já que no primeiro jogo Dante destruiu todos os membros do culto a Sparda. Infelizmente, a própria Capcom mostrou segredos do enredo: Dante ensina Nero a lutar, o que significa que a vingança do irmão mais novo muda de foco. Ou será que é apenas uma forma de despistar os fãs da série?

Quanto mais você misturar os tipos de ataque, mais bem classificado será seu combate. Essa fórmula deve ser aprendida logo no início do jogo, do contrário o progresso será mais difícil ainda, como avisa Hiroyuki Kobayashi, o produtor de DMC4: "é importante que os jogadores, sejam eles veteranos ou iniciantes, saibam como lutar, pois o DMC4 está tão difícil quanto os jogos anteriores". Realmente, DMC é uma série cujo grau de dificuldade é notório, principalmente o terceiro jogo, no qual muitos imploraram por um nível mais fácil do que o Easy - eis um dos motivos para a edição especial de DMC3, lançada no final do ano passado. Provavelmente, o quarto título seguirá os passos dos jogos anteriores, porém deve ser mais fácil que o terceiro game, mas isso não quer dizer que você pode manejar e não prestar atenção ao tutorial de combate.

Adiante no jogo, Nero poderá usar as habilidades de seu braço demoníaco, que tem o poder chamado Devil Bringer. Combinado com a arma certa, ele poder poderá fazer coisas impensáveis, como disparar espadas em seus adversários ou se teletransportar para frente deles e desferir diversos ataques nos monstros. Isso poderá desencadear o sistema Exceed, que aumenta o poder de ataque dos golpes e dos disparos quando você faz combos alternando alvos. Enquanto você estiver nesses instantes, o jogo fica ainda mais dinâmico e com visões mais dramáticas.





Dante e Nero: irmãos, inimigos e aliados



O inferno de Dante

Quem gosta do jeito sarcástico de Dante não ficará desapontado com Devil May Cry 4, pois ele também será um dos personagens jogáveis e suas diversas formas de combate apresentadas em DMC3 serão mantidas, como Gunslinger, Royal Guard e Trickster, além da forma em que muda de armas de ataque naturalmente. Porém, em DMC4, Dante vai encontrar armas diferentes, como Gilgamesh, um par de luvas e botas feitas de metal que aumentam o poder de ataque usando apenas sucos e chutes. É claro que esses ataques são perigosos por conta dos espinhos e lâminas espalhados pelos punhos e nos pés. Se combinado com o estilo Sword Master, é possível desferir outros golpes, como Dragon Punch, imortalizado por Ryu e Ken de Street Fighter.

Outra arma nova é a Pandora's Box. Quem olha para ela não dá a mínima atenção, pois se parece com uma pasta de executivo. Mas, ao fazer as combinações certas de botão, ela se transforma em diversas armas, como espada, metralhadora, arco com flechas explosivas, canhão, pistola laser e até mesmo um míssil gigantesco - um equipamento simplesmente mortífero.

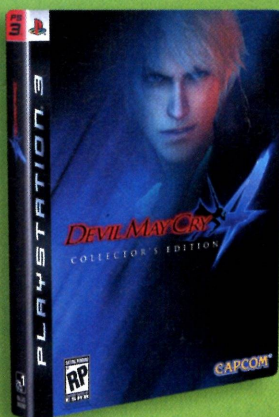
Além de mostrar novas armas, Kobayashi declarou que, contrário do que rumores afirmavam, a história de Dante estará ligada à de Nero e não há planos de fazer duas histórias separadas ou jogar com somente um dos personagens do início ao fim do jogo, o que é interessante pelo ponto de vista do enredo.





INFO

Os fãs de Devil May Cry provavelmente já assistiram aos quatro episódios do anime baseado na série. Se ainda não o fizeram, poderão acompanhar essas aventuras na edição de colecionador, que será lançada também no dia 15 de fevereiro. Essa edição especial terá um DVD de bônus, que incluirá, além dos quatro episódios da série animada, making-of, músicas da trilha sonora, ilustrações, papéis de parede, ícones e protetores de tela para computadores. Tudo isso em uma embalagem feita de metal, que não risca os discos. O preço de US\$ 79,99, dez dólares a mais do que as edições de colecionadores, é válido, já que só o disco dos animes custa em torno de US\$ 30 nos EUA e não é fácil de encontrar aqui no Brasil.



△ Conforme for fazendo combos, os ângulos de câmera vão ficando cada vez mais dramáticos.

○ Dante terá novas armas, como esta, Gilgamesh, luvas e botas mortíferas.

× Cenários vastos e cheios de detalhes: isso é o mínimo que DMC4 promete.

□ Quanto mais você variar, melhor será a classificação de seus combos.



O braço de Nero possui um poder sem igual



INFO

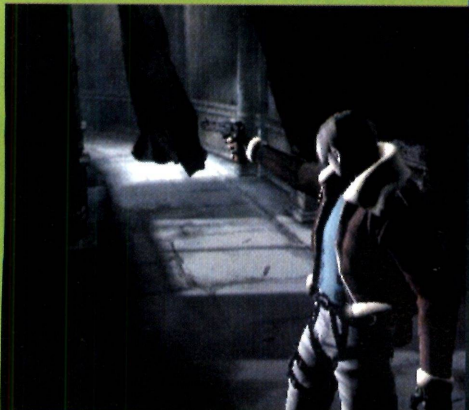
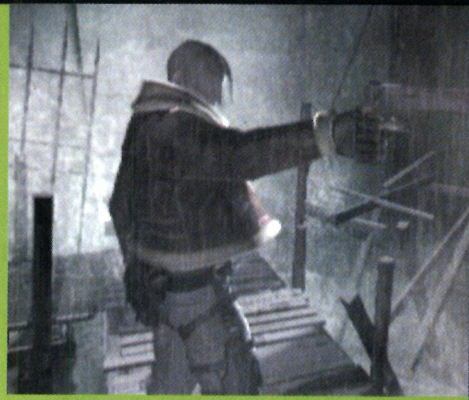
As garotas infernais

Nesta próxima edição de Devil May Cry, você reparará que as garotas têm seu lugar garantido. Nero não é o único sobrevivente da Ordem da Espada: além dele existem algumas garotas, como Gloria, que sabe usar e abusar de poses provocativas durante a batalha. No lado dos bandidos existe também diversas garotas, como um dos chefes, que é uma mulher-serpente e outra que é uma mulher-aranha. À boca pequena é dito que essas duas vilãs são as amigas de Nero, que aparecem na cena de abertura. Será?



Você sabia que...

O primeiro jogo da série Devil May Cry era para ser um Resident Evil! Porém o visual gótico e o estilo de jogo eram muito distoantes de RE e, por isso, a Capcom decidiu dar outro nome ao projeto. O sucesso foi instantâneo. Mesmo tendo apenas seis anos, a série é tida como uma das principais franquias da produtora.





Chefes gigantes não poderiam faltar



INFO

Sozinho, de novo

Desde o primeiro capítulo da série você joga sozinho, e isso não mudará em Devil May Cry 4. Segundo os produtores, a única forma de conectividade online são os rankings com os pontos feitos pelos usuários e o conteúdo para download. Mesmo que existam dois protagonistas, você não poderá jogar em modo cooperativo, como alguns sites afirmaram em agosto último. Quem sabe isso não muda até fevereiro?

Um drink no inferno

Devil May Cry promete ser um jogo de ação incessante, pois os protagonistas terão de enfrentar uma série de monstros gigantes. Como de praxe, esses seres não serão nada fáceis de destruir, e cada um deles terá seu ponto fraco, que deve ser explorado - isso se você conseguir parar de babar nos efeitos de fogo e nos berros que eles dão, que causam um efeito de blur fantástico. Além dos chefes, os cenários também merecem um destaque: todos são muito detalhados e maravilhosamente confeccionados, da simples cidadezinha (que de simples não tem nada) à igreja e mesmo os cenários com neve ou chuva. Toda a parte gráfica, aliás, parece que será muito bonita e bem-feita.

Segundo Kobayashi, o jogo rodará a 720p, 60 frames por segundo. O som do jogo em 7.1 será exclusividade para o PlayStation 3, que tem esse processador de som inato.

Tecnicamente, Devil May Cry 4 promete ser um show seja pelos gráficos, pela história seja pela parte técnica. Se o jogo se mostrar como a Capcom divulgou, este será um dos principais títulos do ano que vem. | RODRIGO GUERRA





PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
Polyphony Digital

Distribuição
SCE

Jogadores
16

Site
gran-turismo.com/
jp/et5p

Online
Sim

Expectativa
Muito alta



Pode dar certo
Modo multiplayer | Interação do jogo com a Home

Pode dar errado
A demora no lançamento pode fazer o jogo perder espaço para outros

VERSÃO AMERICANA



TIMELINE



Gran Turismo | 1997
Foi o primeiro bom simulador de corrida da família PlayStation



Burnout 3: Takedown | 2004
A física de danos realista da série Burnout estará em GT



Gran Turismo 4 | 2005
O quarto jogo disponibilizava 700 carros

Gran Turismo 5

Velocidade e luxo em alta definição

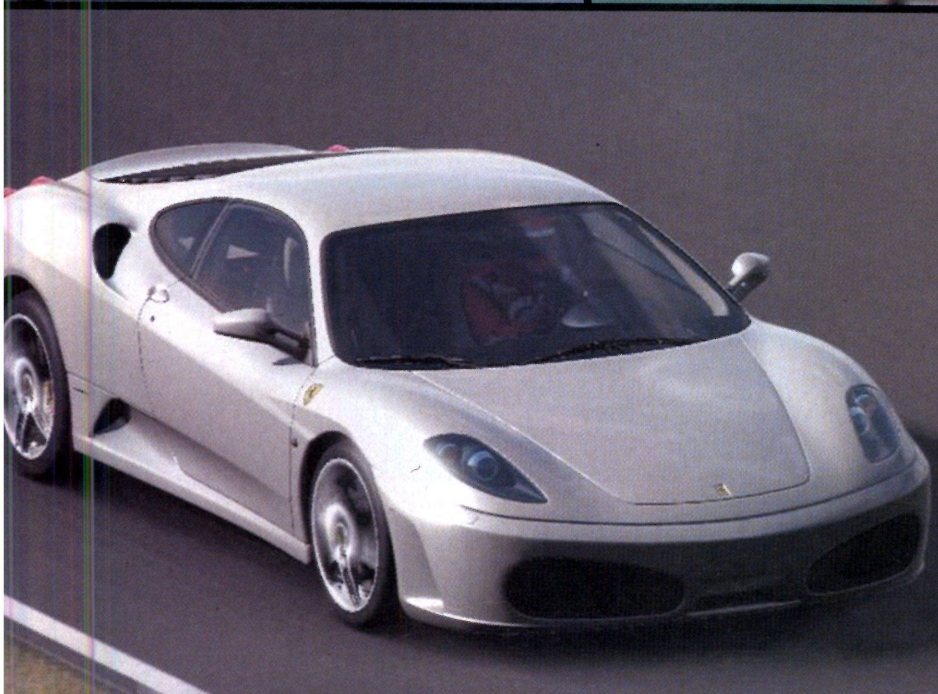
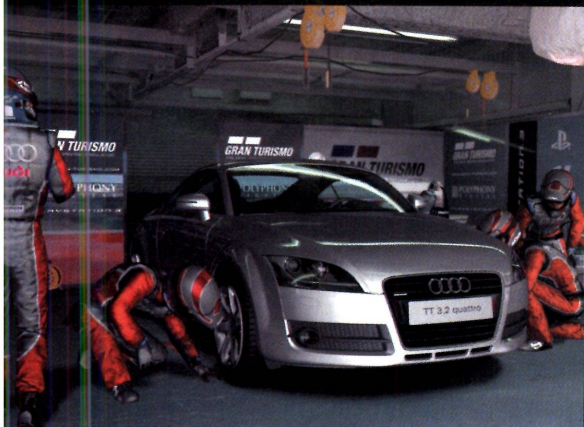
O primeiro jogo da série Gran Turismo foi lançado há exatamente dez anos, no final de 1997. Naquela época, o então videogame do momento, o PSone, ainda não possuía um simulador de corrida que pudesse ser considerado realista. Se alguém quisesse se divertir com algum game do gênero, as alternativas eram títulos, como Ridge Racer, Nascar, Formula 1 96 e The Need For Speed, todos bons jogos, mas que não ofereciam o que era básico no primeiro Gran Turismo: carros que existiam na vida real e completamente adaptáveis, todos com suas qualidades e limitações. Daí veio o subtítulo do jogo, que dizia "The Real Driving Simulator", colocado estrategicamente embaixo da logomarca do jogo.

Do primeiro game até hoje, muitas coisas evoluíram. Na presença dos consoles da nova geração, o próximo título da série a ser lançado será Gran Turismo 5, que tem tudo para ser o melhor jogo da série. Segundo a produtora, a Polyphony Digital, o título apresentará muitas inovações em vários aspectos, como sistema

de física e IA aperfeiçoados, além de uma melhora significativa na parte visual. A lista de carros será extensa, das mais variadas montadoras, como Lotus, Mitsubishi, Nissan, Toyota e, pela primeira vez, a Ferrari, além de muitas outras. As corridas acontecerão em pistas que existem na vida real, como Eiger Nordwand, The London Track e Suzuka.

Além dos carros e pistas, outros detalhes farão com que o jogo ganhe muito mais em realismo, dinamismo e diversão. Em entrevista cedida para a conceituada revista japonesa *Famitsu*, um representante da Polyphony Digital deu muitos detalhes sobre o título: os velocímetros e outros marcadores do painel dos carros irão funcionar de verdade, assim como os espelhos laterais e o retrovisor; alguns veículos terão visão do cockpit, o que será uma reprodução fiel da realidade; os jogadores que usarem o volante poderão apertar direita ou esquerda para que o piloto olhe para os lados dentro do cockpit e, desse ângulo de visão, o som do motor mudará.

Ainda não se sabe a quantidade exata de carros que estará presente em Gran Turismo 5, mas estima-se que o jogo apresente mais de 1.000 modelos. A Polyphony Digital ainda não anunciou a data de lançamento do game, que será no ano que vem.



ESTRAGO

Novidade

A série Gran Turismo é considerada um dos melhores simuladores de corrida de todos os tempos, se não o melhor. O problema é que, mesmo assim, os jogadores ainda exigiam um jogo que desse uma sensação maior de realismo.

Uma das maiores reclamações dos fãs sempre foi a falta de danos nos carros após as batidas. Pela primeira vez, um sistema de física realista estará no jogo.

Existirão dois níveis: um será tão preciso que poderá ser utilizado nos treinos dos pilotos, representando fielmente as reações de um carro de corrida real; o outro será um pouco mais ameno.

Mesmo após essas confirmações, não há como saber se os carros ficarão totalmente destruídos após as batidas, assim como acontece na conhecida série Burnout.

Garage

Retorno garantido

O jogo Gran Turismo 4 teve o orçamento mais alto da história. Para a produção do título, foram gastos mais de US\$ 80 milhões. O investimento deu resultado: o game foi o mais vendido entre os títulos da geração passada, superando GTA: San Andreas e Halo 2, em segundo e terceiro lugar, respectivamente.

White Stripes



Enter

Garage



osso Scuderia



Position Lap
8/16 1/2



A visão do cockpit dará a sensação de estar dentro dos carros



O modo online promete

A interface do jogo receberá o nome de My Page, que representará o menu principal do game e terá as opções Race, Garage, TV, Album, Option, Profile, Home e Calendar.

Uma das maiores surpresas de GT5 é que a garagem se transformou em uma residência completa e fará uma ligação direta com a Home, da PlayStation Network, o espaço virtual desenvolvido pela Sony. O objetivo é fazer que as pessoas joguem Gran Turismo 5, voltem para a Home e retornem ao jogo sempre que quiserem.

Além disso, haverá a possibilidade de que os jogadores utilizem sua lista de amigos para organizar corridas no modo online, que terá suporte para até 16 jogadores. Esse modo ainda traz o Online Dealership, uma valiosa fonte de informações sobre os carros e as montadoras.

Outra grande novidade é a Gran Turismo TV, um canal disponível exclusivamente na rede do PS3 e que contém um vasto conteúdo relacionado ao mundo automotivo. A iniciativa é resultado de uma parceria feita entre a Polyphony Digital e a BBC Worldwide, que abrange mais de 40 episódios da série Top Gear, que trata sobre carros.

Gran Turismo 5 rodará a impressionantes 60 frames por segundo em uma resolução de 1080p. Pelos vídeos e imagens que já foram divulgadas, parece que será o melhor simulador de corrida já produzido. Aos fãs da série resta esperar e torcer para que o jogo seja tudo isso. | RONIE ANDERSON



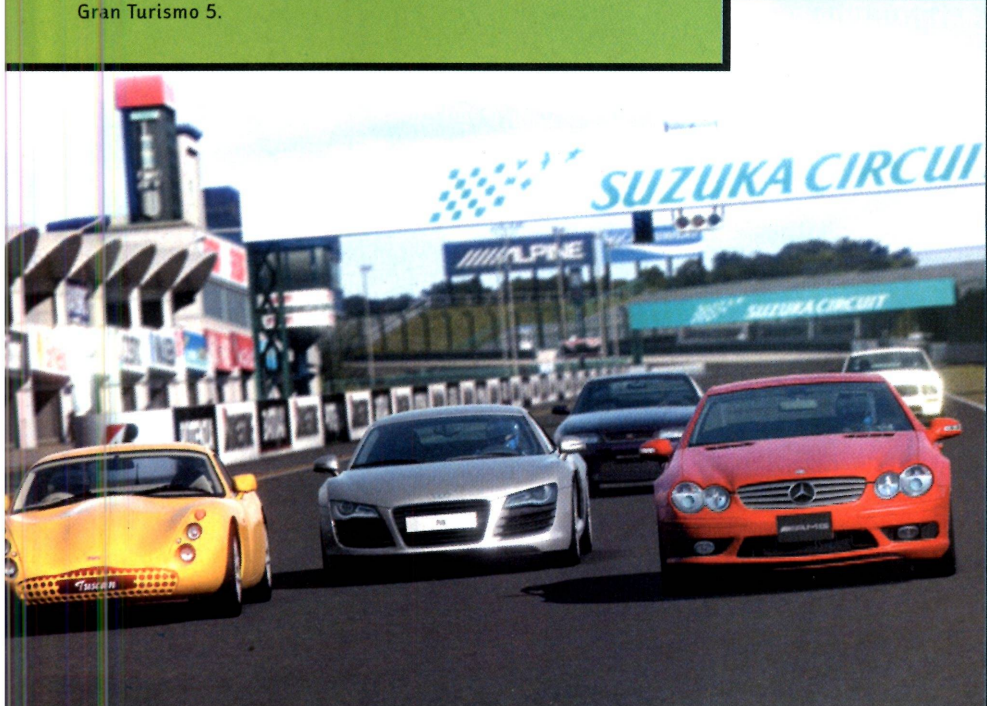
Pela primeira vez, os carros da Ferrari estarão no jog

DEMO

Gran Turismo 5 Prologue

Entre todos os simuladores de corrida, GT é a série que mais conseguiu angariar fãs no mundo inteiro. Porém parece que Kazunori Yamauchi ficou muito preocupado em fazer gráficos excelentes, com o ponto de vista do piloto, inédito na série, e se esqueceu de colocar mais simulação, como dano em carros ou uma física mais realista, que estarão presentes em GT5. Pela demonstração, GT5 Prologue não é nada mais que GT4 em alta definição e com conteúdo extra para download - vídeos enormes que não podem ser baixados pela PSN, muito menos ficar em segundo plano enquanto você joga.

Se você quer ver com seus próprios olhos, terá de criar uma conta da PSN japonesa (você terá de pesquisar na Internet um endereço na Terra do Sol Nascente). Mas fica o aviso: é esforço demais para jogar uma demonstração da demonstração, afinal GT5 Prologue já está nas lojas do Japão justamente para divulgar Gran Turismo 5.





FICHA TÉCNICA

Lançamento
08/2008

Produção
Level 5

Distribuição
Sony CEA

Jogadores
Ilimitados

Site
jp.playstation.com/
scej/title/shirokishi/

Online
Não

Expectativa
Alta



Pode dar certo
Gráficos lindos, sistema de batalha inovador

Pode dar errado
Vai demorar muito para chegar às prateleiras

VERSÃO JAPONÊSA

RPG
RPG

TIMELINE



Dark Cloud | 2001
Um dos primeiros games do PS2 com um clima de jogo clássico



Dragon Quest VIII | 2006
A série mais amada no Japão ficou melhor com gráficos cell-shaded



Rogue Galaxy | 2007
Um ótimo RPG para aqueles que gostam de ficção científica

White Knight Chronicles

As aparências enganam

Se o PlayStation 2 era a máquina perfeita para quem gosta de um bom RPG, o mesmo não pode ser dito com o PlayStation 3. Mas as coisas estão mudando e para melhor, principalmente com o lançamento de White Knight Chronicles, um jogo novo em produção pelas mãos da Level 5, a mesma produtora de Dragon Quest VIII e Rogue Galaxy.

Olhando para as imagens paradas você não conseguirá entender o diferencial de WKC, em que tudo será vivo e respirará beleza, da criação dos personagens aos momentos mais empolgantes, como a batalha de seres gigantes.

Cavaleiro e espada

Existem poucos detalhes sobre a história do jogo, mas descobrimos alguns detalhes interessantes que a Sony deixou escapar. Em um reino muito distante, existe uma ordem de cavaleiros que sustentam o equilíbrio e o poder de sua região. Você encarnará a história de um desses cavaleiros, Lenard. Mesmo que pareça um tanto

vago, seu personagem é tido como um dos grandes cavaleiros brancos, possuidor de um grande poder, mesmo que ainda não saiba controlá-lo.

Em determinado momento, o reino é invadido por forças inimigas dos cavaleiros brancos, tentando eliminar a presença de todos eles. É então que o herói descobre seu poder adormecido e consegue se transformar em um enorme cavaleiro branco.

Tudo isso é muito vago e não dá para sentir se a história é realmente interessante, mas sabe-se que a Level 5 não faz pouco caso com a história de seus jogos.

Sistemas únicos

Se todo o tópico "história" é um segredo, o mesmo não pode ser dito sobre os sistemas de White Knight Story, a começar pelo de batalha, o ponto que mantém o jogador ligado por mais tempo. Em um RPG típico, você escolhe comandos em um menu e o personagem pula e ataca com sua espada. Esse ataque pode ser

ELOGIOS MUNDIAIS

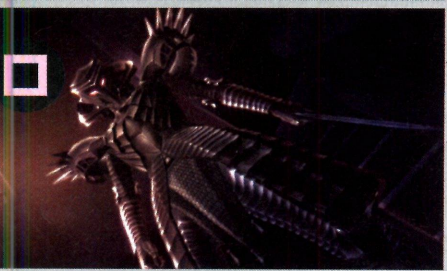
White Knight Chronicles recebeu muitos elogios por parte da imprensa estrangeira, principalmente por seu sistema de batalha, que mescla comandos de ação em tempo real e algo parecido com o sistema de Gambits de Final Fantasy XII - você determina ações que devem ser realizadas automaticamente.

△ Abaixo do nome do personagem existe uma barra que, quando preenchida, ...

○ ... permite que Lenard se transforme em algo muito poderoso: ...

× ... um cavaleiro banco e gigante que tem como inimigo o ...

□ ... Cavaleiro Negro. As batalhas serão de proporções gigantescas neste jogo.



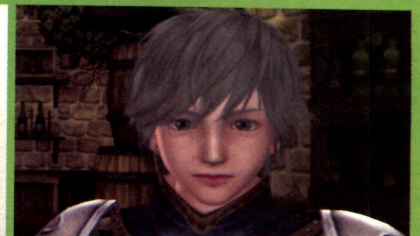
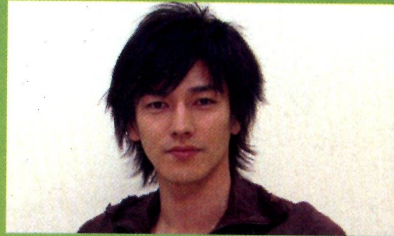
Fábrica de bons jogos

A Level 5 é uma produtora independente que desenvolve jogos para outras empresas. Em sua história, já desenvolveu trabalhos para a Square-Enix e para a Sony, sempre jogos fantásticos e memoráveis.

PERSONALIZE *Com a sua cara*

O sistema de criação de personagens de WKC é tão detalhado que os produtores estão usando essa ferramenta para criar mais de

1.000 NPCs. É com ela que a aparência de Lenard é determinada, e ela pode ser usada para que ele fique igual a você!



defendido ou acertar em cheio, mas em ambos os casos a arma chega ao alvo. Isso é diferente em WKC - nesse sistema, as espadas se colidem e escudos repelem ataques, tudo isso em animações perfeitamente realizadas. Você determina sete ações para cada um dos personagens. Caso o inimigo faça algo que você não previu, é possível intervir e alterar as ações dos heróis. Por exemplo, você pode determinar que, para o inimigo fraco ao ataque de gelo, seja usada uma magia de gelo. Caso o inimigo seja muito poderoso, poderá usar um ataque mais forte, e assim por diante. As coisas ficam mais interessantes quando você interliga ataques de seus aliados, criando combinações entre os personagens - mas, cuidado, seus adversários podem fazer o mesmo com você.

Uma das coisas que a Level 5 faz com muita genialidade é criar jogos com o mínimo de loadtimes possível. Eles se tornaram mestres na técnica do streaming, em que você anda por vastos cenários cheios de detalhes sem precisar parar para carregá-lo. Isso, aliado ao cache do disco rígido do PS3, o fará dificilmente ver telas de loading.

A última parte técnica já divulgada de WKC é que todos os diálogos principais (e alguns secundários) serão dublados tanto em inglês quanto em japonês. Para um jogo com tempo de jogo previsto em 60 horas, é bastante coisa para falar.

White Knight Chronicles será lançado somente em 2008. Pode parecer uma eternidade, mas este é o RPG que o manterá entretido até que finalmente seja revelada uma data de lançamento de Final Fantasy XIII. | RODRIGO GUERRA



PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento

02/2008

Produção

EA Sports

Distribuição

EA Canada

Jogadores

4

Site

www.easports.com

Online

Não

Expectativa

Média



Pode dar certo

Novos locais para a disputa das partidas | Novos dribles

Pode dar errado

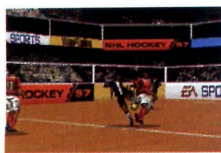
A falta de uma opção para partidas online



VERSÃO AMERICANA



TIMELINE



FIFA 98 - 1998

Nesta versão já era possível jogar disputar partidas no modo Indoor



FIFA Street - 2005

Foi primeiro jogo da série FIFA com partidas disputadas nas ruas



FIFA Street 2 - 2006

O jogo marcou a estréia dos divertidos duelos mano a mano

FIFA Street 3

Craques da periferia

Quem acompanha a história da série FIFA desde o seu início, em 1994, sabe muito bem que nesses 13 anos de história o jogo evoluiu bastante em muitos aspectos.

Uma das principais características da EA Sports sempre foi a quantidade de inovações inseridas em todos os seus jogos ano após ano. Além disso, a produtora segue a política do "em time que está ganhando não se mexe". Por isso, depois do sucesso dos jogos NBA Street e NFL Street, ela resolveu levar a novidade para a sua série de futebol. O resultado não poderia ter sido outro: FIFA Street agradou bastante os boleiros virtuais, e por uma questão bem simples: o game proporciona muito mais diversão do que qualquer simulador de futebol. O grande sucesso do jogo tornou inevitável o surgimento das seqüências.

Na feira Games Convention, que foi realizada este

ano na cidade de Leipzig, na Alemanha, a EA Sports anunciou o terceiro jogo da série de futebol de rua. Na parte visual será utilizada a mesma engine de NBA Street, porém com algumas modificações em sua estrutura.

Os jogadores serão divididos em quatro categorias diferentes. Na primeira delas estão os Tricksters, os jogadores considerados "brincalhões", que têm como principais características os dribles e jogadas de habilidade. Geralmente, eles costumam entortar a coluna dos marcadores adversários. No segundo grupo estão os Finishers, atletas especialistas em finalizações seja com os pés seja com a cabeça. Qualquer vacilo na marcação pode fazer que o seu goleiro vá buscar a bola no fundo das redes. No terceiro grupo estão os Playmakers, que são os responsáveis pela criação das jogadas, extremamente técnicos, além de ter uma excelente precisão nos passes, e quase



As jogadas especiais tornam o jogo mais divertido



EXTRA



Os melhores jogadores do mundo estarão presentes em FIFA Street 3. No total, serão mais de 250 atletas que farão a alegria do jogador com lances espetaculares



O jogo apresentará novos locais para a disputa das partidas

POLÊMICA *Caricaturas*

Muitos jogadores questionaram as primeiras imagens do jogo FIFA Street 3 devido a aparência caricata dos jogadores. A aparência dos atletas não está como em FIFA 08, muito mais parecido com a realidade. Os produtores do game adotaram um estilo mais "cartoon" nesta nova versão, mas como a proposta de FIFA Street é totalmente outra em relação ao FIFA 08, parece que não haverá muitos problemas, pelo menos segundo o pessoal da EA Sports, a produtora do título.

sempre acabam deixando os atacantes na cara do gol. Os Enforcers completam o grupo dos peladeiros, já que utilizam como principal artifício a força física e exageram nas jogadas violentas, que são uma ótima maneira de intimidar os jogadores mais habilidosos.

Na nova versão, os comandos estarão bem mais simplificados. O intuito é atrair novos jogadores, tanto os mais experientes quanto os novatos. Uma das novidades na movimentação é o contra-ataque quando os adversários tentam roubar a bola.

FIFA Street 3 está muito mais rico visualmente, com muito mais cores e com um brilho mais intenso do que nas versões anteriores. Esse resultado só foi possível graças ao novo estilo de gráfico utilizado no game. Agora, muito mais do que nos dois jogos anteriores, os cenários terão características próprias e terão grande influência no resultado dos jogos.

Entre os principais detalhes dos locais, pode-se citar o tamanho dos muros, o estilo das traves e as paredes atrás dos gols, em distâncias diferentes. Ao que tudo indica, parece que FIFA Street 3, de longe, proporcionará muito mais diversão às pessoas que apreciam o futebol-arte. O jogo tem lançamento previsto para fevereiro de 2008. | RONIE ANDERSON



PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
01/2008

Produção
Electronic Arts

Distribuição
Criterion Games

Jogadores
8

Site
ea.com/burnout

Online
Sim

Expectativa
Alta



EXTRA



Burnout Paradise será o primeiro game da série onde será possível explorar todos os cantos da cidade andando livremente, mais ou menos como acontece em GTA

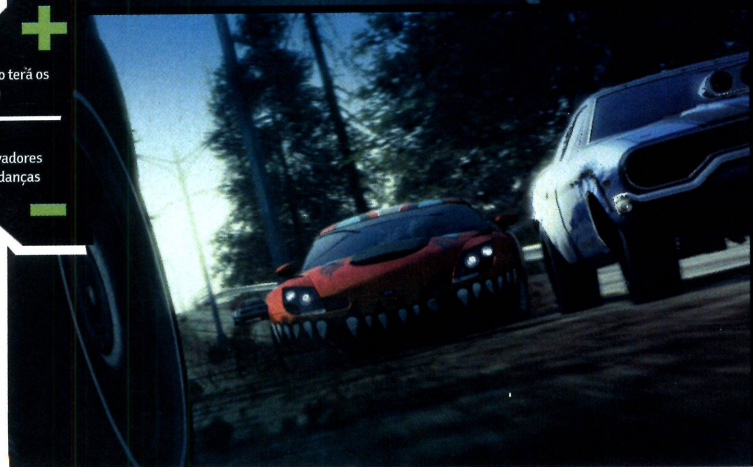


Pode dar certo
Novo modo de jogo | O jogo terá os melhores gráficos da série

Pode dar errado
Os jogadores mais conservadores podem não gostar das mudanças



VERSÃO AMERICANA
Co
CORRIDA



TIMELINE



Burnout - 2001
O jogo apresentou aos gamers uma nova maneira de guiar



Burnout 3: Takedown - 2004
Foi o primeiro jogo da série a apresentar um multiplayer online decente



Burnout Dominator - 2007
Não apresentou novidades relevantes em relação aos jogos anteriores

Burnout Paradise

Mais destruição a caminho

A série Burnout ficou mundialmente conhecida por se diferenciar dos outros jogos de corrida mais convencionais. Direção agressiva, batidas e capotagens cinematográficas fizeram o game cair no gosto dos jogadores. Por isso, Burnout Paradise está sendo ansiosamente aguardado pelos fãs.

Paradise será o quinto jogo da série, que finalmente fará a sua estréia na nova geração de consoles. Graças à altíssima capacidade técnica do PS3 e do Xbox 360, várias limitações técnicas presentes nas versões anteriores do game, como lags, loading demorado e modos de jogo pré-estabelecidos, não incomodarão mais os jogadores, que sofriam com esses problemas nos consoles da geração passada.

Novidades à vista

Apesar de apresentar várias mudanças, o game se

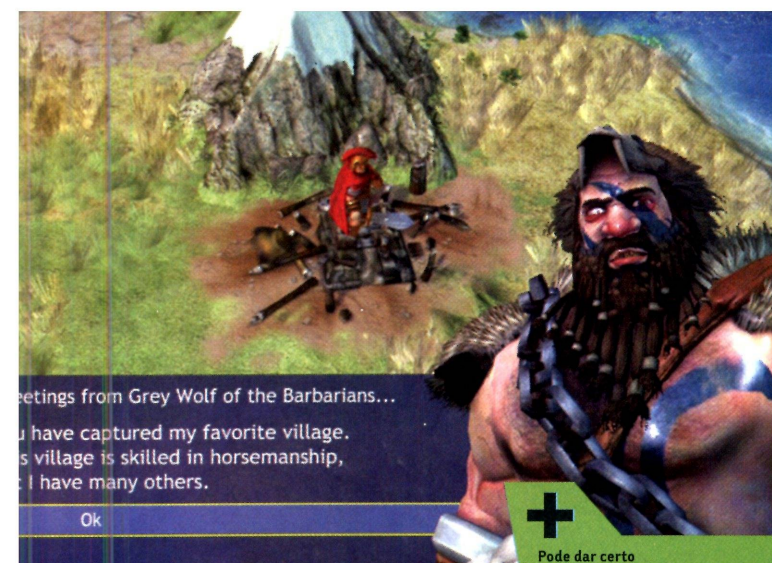
manterá fiel à sua jogabilidade clássica.

A Criterion Studios está apostando todas as suas fichas em uma nova experiência jamais vista nas versões anteriores.

Pela primeira vez será possível explorar as ruas de Paradise City dirigindo por todos os cantos da cidade para descobrir eventos e procurar pelas melhores oportunidades de causar acidentes batendo nos oponentes, danificando e tirando-os da pista, os chamados takedowns.

Os acidentes serão devastadores e causarão deformações inéditas nos carros. As explosões e capotagens darão inveja a muitas produções de Hollywood. A Criterion Studios promete os melhores gráficos da série, com um detalhamento bem maior da textura e de todos os elementos do cenário.

Pelo material que já foi mostrado, Paradise promete ser o melhor jogo da série. | RONIE ANDERSON



reetings from Grey Wolf of the Barbarians...
 u have captured my favorite village.
 s village is skilled in horsemanship,
 t I have many others.

Ok



Pode dar certo
 Novos elementos estratégicos
 melhoram um clássico

Pode dar errado
 A possibilidade de simplificar
 demais a interface

Tendo um foco cultural, desenvolva grandes pessoas para sua civilização. Se não conseguir, poderá roubar os gênios da concorrência



Civilization Revolution

O clássico da estratégia

Com um histórico considerável de sucessos no PC, a série Civilization estreiará no PS3 com Revolution. São 16 civilizações, e o jogador deve conquistar e expandir seu império de todas as maneiras até alcançar a glória. Cada mapa será diferente, uma vez que o game contará com um gerador de terrenos, no qual além de montanhas e praias há um crescimento do lado da exploração, com florestas, planícies e ruínas. Para conquistar outros povos e terminar o jogo, continuarão valendo todas as fórmulas já abordadas, desde a mais pura brutalidade até o desenvolvimento cultural ou econômico perfeito. Mas não será só o bem-bom: durante sua missão, será necessário ficar de olho em civilizações rivais e vencê-las.

Nem tudo é alegria

Tudo parece muito bom, mas os fãs mais antigos estão preocupados: como muitas transições ao mundo dos videogames, a série de estratégia pode perder os elementos estratégicos que o transformaram em referência. | RODRIGO ORTIZ

FICHA TÉCNICA

Lançamento
 04/2008

Produção
 Firaxis

Distribuição
 2K Games

Plataforma
 PS3

Jogadores
 4

Site
 civilizationrevolution.com

Online
 Sim

Expectativa
 Média



Pode dar certo
 Ação multiplayer balanceada |
 Estrutura de cenários interativos

Pode dar errado
 Retomadas de grandes clássicos
 costumam não se sair bem

Os personagens parecem ter personalidade. Ao que tudo indica, parecem divertidos e combinam com o clima de ação do game



Commando 3

Rambo ficaria orgulhoso

O mais novo game de ação da Capcom é a retomada de um clássico que não dava as caras desde 1990. Commando, original de 1985, e sua seqüência, Mercs, de 1990, se tornaram um sucesso que inspirou diversos outros games. Desta vez, o jogador deverá reunir suas tropas (e veículos, armas, explosivos...) para acabar com General Ratiev, o líder tirano de Zalestad e suas tropas.

Promessa de muita ação

A ação se baseará em belos gráficos 3D repleto de explosões, mas contando também com momentos de animações especiais com o melhor estilo cartoon. Escolhendo seus personagens, os jogadores poderão seguir em missões sozinho ou com até três jogadores, e o desafio é proporcional ao número de aliados.

A diversão também será garantida com várias escolhas de armas, além de ambientes que permitem a criação de barreiras seja para você, seja para seus inimigos, a partir de partes do cenário. | RODRIGO ORTIZ

FICHA TÉCNICA

Lançamento
 2008

Produção
 Backbone E.

Distribuição
 Capcom

Plataforma
 PS3

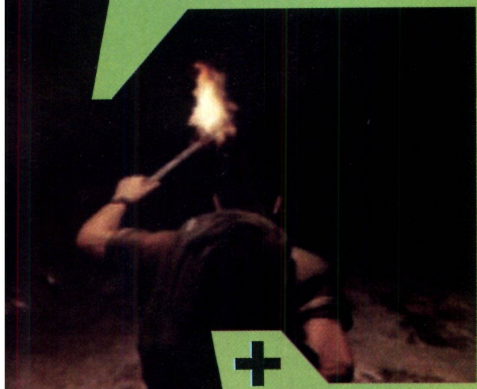
Jogadores
 3

Site
 capcom.com

Online
 Sim

Expectativa
 Alta

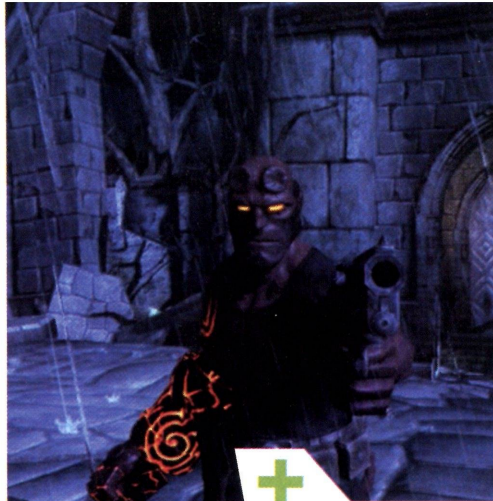




Pode dar certo
Apresentará algumas novidades em relação à série

Pelo menos os fãs da série aguardam ansiosamente o jogo

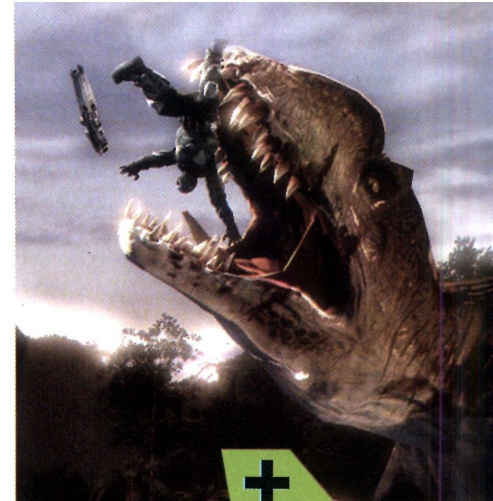
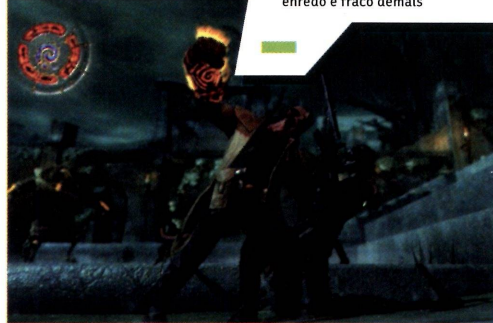
Pode dar errado
A própria Ubisoft disse que haverá muito suspense e pouca ação



Pode dar certo
A ajuda de Mike Mignola e Guillermo Del Toro deixará o jogo mais original

Dependendo do local ou da situação, o resultado dos golpes pode ser diferente

Pode dar errado
Mesmo sendo inédito, o enredo é fraco demais



Pode dar certo
Suporte para até 16 jogadores no modo online

Kane eliminará tudo o que se mexe para escapar da prisão

Pode dar errado
Os jogos anteriores fizeram o título ficar com uma fama ruim



Lost: The Videogame

Lost é um jogo de ação em terceira pessoa que conta a história do popular seriado, que mistura aventura, drama e muito suspense. O jogador será um dos sobreviventes do fatídico voo 815 da Oceanic e terá como objetivo confrontar o passado negro de cada um, buscar a redenção e descobrir um jeito de ir para casa.

O enredo o levará a conhecidos pontos da ilha e novos enigmas prometem complementar o seriado.

Ainda não há confirmação de todos os personagens da série no game. Por enquanto, apenas o médico Jack, um dos principais líderes dos sobreviventes, Sawyer e Locke estão garantidos no jogo. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008 | **Produção** Ubisoft | **Distribuição** Ubisoft | **Gênero** Aventura | **Jogadores** 1 | **Site** lostgame.us.ubi.com | **Online** Não | **Expectativa** Média | **Plataforma** PS3

Hellboy: The Science of Evil

O herói dos quadrinhos marcará presença nos consoles da nova geração com muita pancadaria e elementos estratégicos. Hellboy está sob a responsabilidade da Krome Studios, que terá a colaboração do autor dos quadrinhos Mike Mignola e do diretor da edição cinematográfica Guillermo Del Toro.

O enredo será original, mas o game mostrará alguns rostos conhecidos, como Abe Sapein e Liz Sherman, personagens jogáveis no modo cooperativo do game. O objetivo é frustrar os planos de dominação mundial dos nazistas.

O personagem poderá fazer seqüências de golpes e acumular forças para desferir ataques mais fortes. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 06/2008 | **Produção** Konami | **Distribuição** Konami | **Gênero** Aventura | **Jogadores** 2 | **Site** konami.com/Konami | **Online** Não | **Expectativa** Baixa | **Plataformas** PS3, PSP

Turok

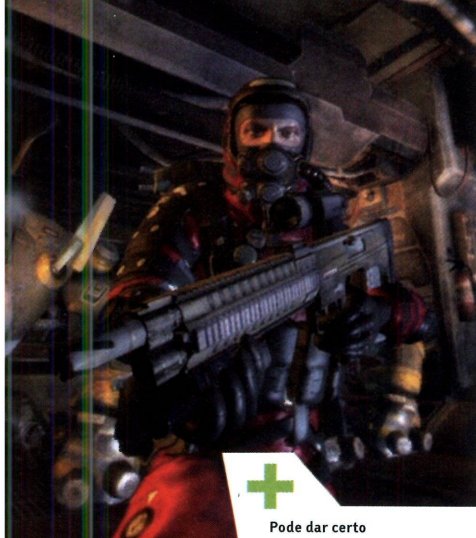
Turok ficou conhecido quando a Acclaim lançou uma versão do jogo para o Nintendo 64 como Dinosaur Hunter. Agora, nas mãos de um novo estúdio, a série estreará na nova geração de consoles.

O enredo conta a história de Joseph Turok, que se perdeu no tempo e, agora, está em um planeta biologicamente alterado. O objetivo é acabar com um criminoso de guerra chamado Kane. Os combates acontecerão simultaneamente e os dinossauros podem atacar seu personagem ou os College Hoops 2k8 inimigos.

Turok promete ação no single e no multiplayer e chega com a promessa de reacender a chama de uma franquia que já foi famosa, mas devido a algumas seqüências ruins caiu no esquecimento dos jogadores. | **RONIE ANDERSON**

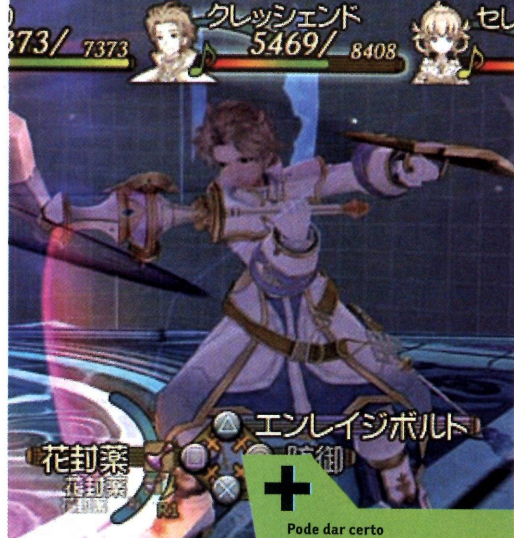
FICHA TÉCNICA

Lançamento 02/2008 | **Produção** Touchstone | **Distribuição** Propaganda Games | **Gênero** FPS | **Jogadores** 16 | **Site** turok.com | **Online** Sim | **Expectativa** Média | **Plataforma** PS3



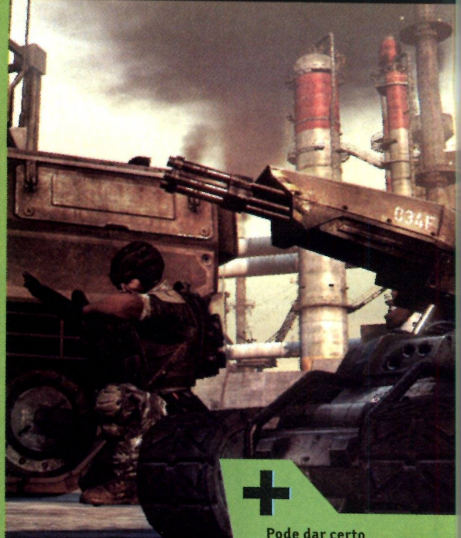
Pode dar certo
A arma do personagem principal terá novas funções

Pode dar errado
O enredo do jogo é totalmente pobre e não convence



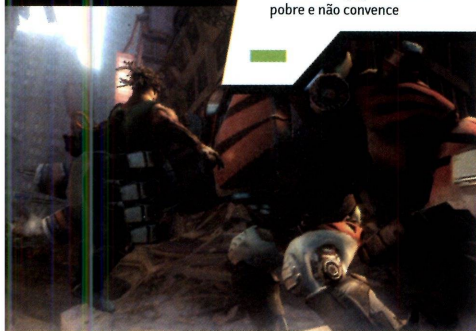
Pode dar certo
A trilha sonora do título é de muito bom gosto

Pode dar errado
O estilo dos gráficos dá a impressão de que o jogo é infantil



Pode dar certo
Sistema interessante de classes de personagem

Pode dar errado
Muito do prometido já foi feito antes



Bionic Commando

A Capcom irá ressuscitar nos consoles da nova geração mais um clássico dos fliperamas nos anos 80. Trata-se do jogo Bionic Commando, que se caracterizava pelo fato de o protagonista ter um gancho que grudava em várias partes do cenário.

No novo título, o acessório terá mais utilidades, como agarrar objetos e tirar inimigos de circulação. O protagonista é o agente Nathan Spencer, que foi acusado injustamente por diversos crimes e recebeu a pena de morte, mas no dia da execução, uma arma experimental é lançada sobre a cidade de Ascension City. Spencer é o único que tem equipamentos para transitar sobre os destroços da cidade. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008 | **Produção** Grin | **Distribuição** Capcom | **Gênero** Aventura | **Jogadores** 1 | **Site** bioniccommando.com | **Online** Não | **Expectativa** Baixa | **Plataforma** PS3

Eternal Sonata

Eternal Sonata é um RPG que nasceu no Xbox 360 para atrair o público japonês, mas não obteve sucesso.

O game acontece em Paris, em 1849, quando o já enfermo Chopin tem seu último sonho e parte para o mundo imaginário visto pelo músico.

As obras do compositor têm grande impacto na trilha sonora do jogo, que está sob responsabilidade de Motoi Sakuraba, famoso pela série Tales of, da Namco. As músicas serão tocadas pelo russo Stanislav Bunin, que aos 19 anos venceu um concurso de obras de Chopin.

Os gráficos serão em cel-shading e, para quem gosta de RPG, vale a pena. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008 | **Produção** Namco Bandai | **Distribuição** Namco Bandai | **Gênero** RPG | **Jogadores** 1 | **Site** eternalsonata.namcobandagames.com | **Online** Não | **Expectativa** Baixa | **Plataforma** PS3

Frontlines: Fuel of War

No futuro, a humanidade se divide em dois grandes grupos - Western Coalition (EUA e Europa) e Red Star Alliance (Rússia e China) - guerreando pelas escassas fontes de recursos. Familiar?

Sim, o novo projeto do Kaos Studios lembra o último game da série Battlefield, e não é por menos: os responsáveis pela produção são os criadores da famosíssima modificação Desert Combat para a série.

Com um imenso arsenal e veículos de todo tipo, os jogadores poderão se juntar em grandes batalhas, nas quais não ficarão presos às armas de uma "classe" - um técnico pode ter uma arma de soldado -, além de contarem com evolução de habilidades. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 01/2008 | **Produção** THQ | **Distribuição** Kaos Studios | **Gênero** Shooter | **Jogadores** 1 | **Site** frontlines.com | **Online** Sim | **Expectativa** Média | **Plataforma** PS3



AMIGOS VIRTUAIS

Para dar uma força para quem é tímido, existirão locais que ajudarão a puxar papo, como cinemas e sala de jogos. Essa é a principal característica de Home.

Adiantados bem-vindos

A maioria dos jornalistas estrangeiros que tiveram a oportunidade de colocar as mãos na Home reclamaram dos poucos espaços disponíveis e também da ausência total de som ambiente. Isso será resolvido até março de 2008, data em que está previsto o lançamento da comunidade e na qual todos poderão entrar neste mundo.

Sinta-se em casa

Home vai mudar a vida do usuário de PS3, e para melhor | **RODRIGO GUERRA**

Há pouco tempo aqui no Brasil muito se falava de Second Life, mas pouco se sabia realmente o que era. Jogo? Comunidade virtual? Ambos? A febre parece ter baixado para uma temperatura normal, talvez por causa de os sintomas serem realmente passageiros, como dores de cabeça causadas pela interface complicada e lentidão nos servidores. Em Second Life, os usuários criam avatares para andar no mundo virtual, fazer compras, construir casas, lojas, conversar com outras pessoas e muito mais. Mas você deve estar se perguntando: o que isso tem a ver com a Home? Foi daí que veio a

inspiração do serviço online do PlayStation 3, e é mais ou menos assim que a Sony quer que você se relacione com seus amigos e com os jogos daqui para a frente.

Diferentemente de Second Life (que nasceu como uma experiência), Home é um serviço que está em planejamento desde o início de 2005, tendo como foco o prazer e a diversão ao usá-lo (veja o que a Sony diz sobre o serviço no box ao lado). O que a Home tem de SL é a estrutura básica: usuários criam um avatar para circular pelo mundo e interagem com objetos e outros usuários. A partir desse ponto quase tudo fica diferente.

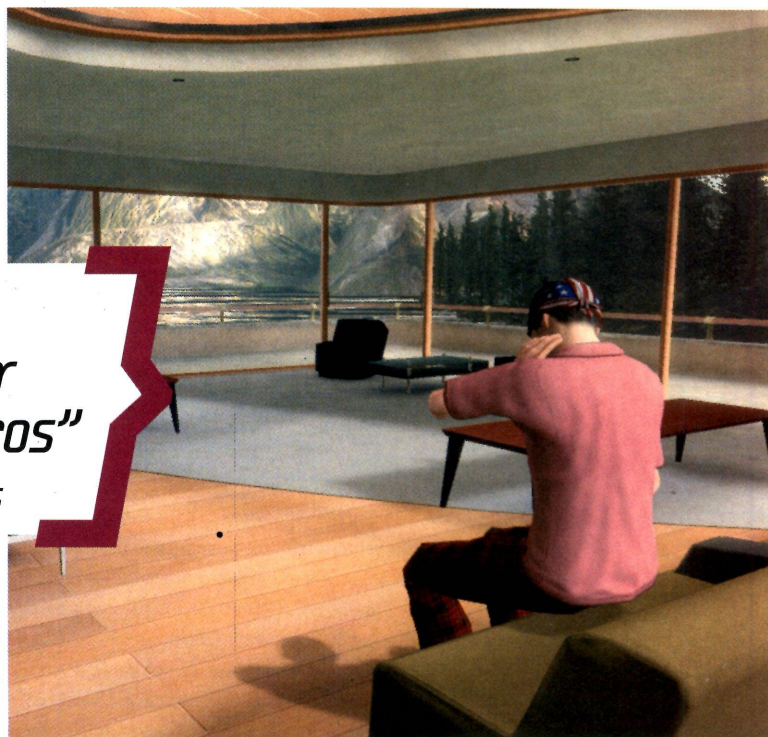
A sua casa

Ao entrar no mundo da Home pela primeira vez, o usuário vai criar um personagem para representá-lo, escolhendo sexo, tipo físico, corte de cabelo, roupas e outros itens, que definirão sua aparência. Após isso, o mundo estará aberto para visitas. O primeiro lugar a ver é seu apartamento, o qual será possível mobiliar conforme seu gosto. Alguns itens poderão ser conquistados ao alcançar certos objetivos em algum jogo ou com os créditos que você possuir em sua Wallet da PlayStation Store. A lista de móveis e materiais eletrônicos é bem extensa, indo do básico sofá e da TV de 20" até um Home Theater completo com produtos da Sony e móveis dos maiores designers do mundo.

Em princípio, são dois os tipos de apartamentos que você pode ter: o básico e o de luxo. São vários tipos de modelos de

“Comparar Home com Second Life é simplificar demais ambos os serviços”

- Phil Harrison, Presidente da Sony WWS



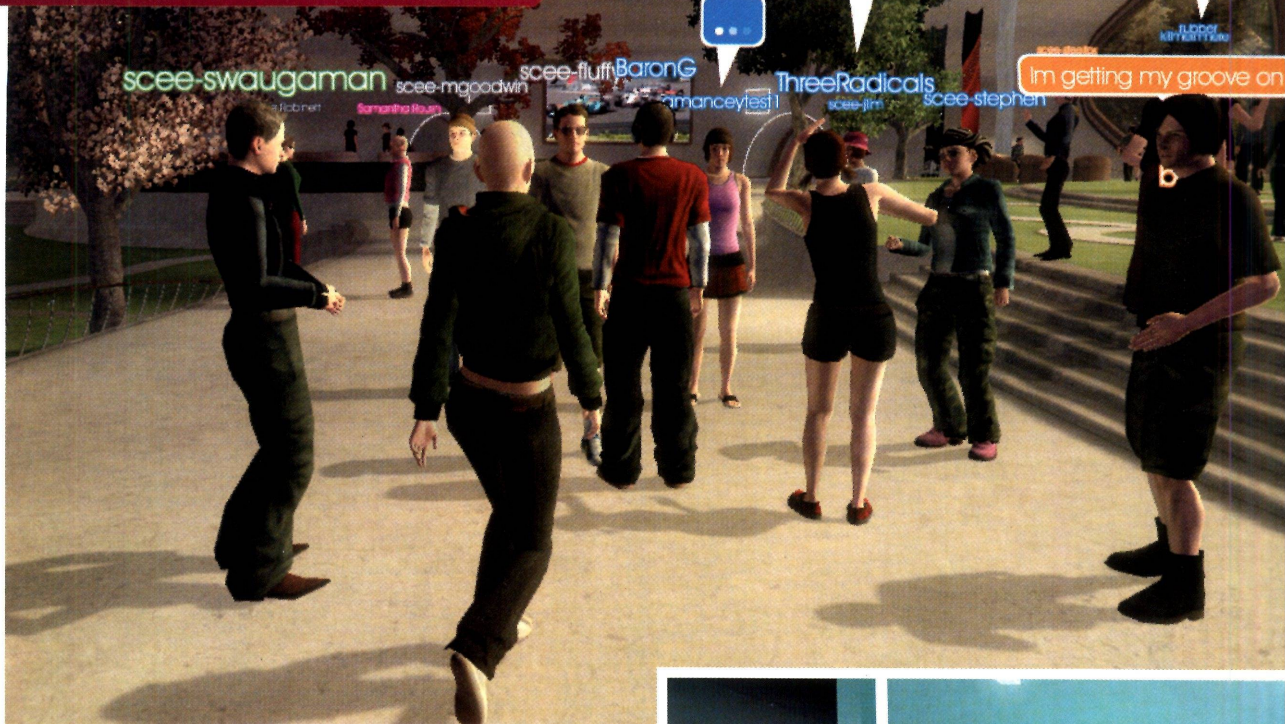
IGUAL NOVELA
Copacabana só é vazia assim em novelas e na época em que SL estava em fase de testes

apartamentos básicos, que contam apenas com uma área, como uma sala de estar ou quarto. Já os apartamentos de luxo são enormes e podem ter até três áreas, como um hall de entrada com sacada e mais dois ambientes, que você pode definir como sala e quarto. Independentemente do seu imóvel virtual, é nele que você pode chamar as pessoas que estiverem em sua lista de amigos para visitá-lo e conversar em um lugar mais privativo. No apartamento básico até 16 pessoas podem ficar juntas, no de luxo o limite sobe para 64.

VIDAS DIFERENTES

Não é igual a Second Life

Todos notam a semelhança entre Second Life e Home, menos a própria Sony. Phil Harrison, presidente da divisão Sony Worldwide Studios, disse em entrevista à revista *Wired* que "comparar Home com Second Life é simplificar demais ambos os serviços". Para Harrison, "Second Life faz um grande trabalho para sua comunidade deixando os usuários criarem o mundo virtual, mas Home é um serviço que nós criamos e está ligado a entretenimento e jogos e com pessoas que se interessam por jogos. Aqui você conhecerá outros jogadores e encontrará alguém que pense como você, reunirá pessoas para mostrar sua casa e para jogar". Falando assim parece que a Home é mais limitada do que Second Life, e é, mas não que isso seja algo ruim. "Nós não vamos dar ao usuário a oportunidade de criar cenários, prédios ou centros comerciais. Isso leva tempo e uma dedicação descomunal, tanto que estamos trabalhando desde março de 2005. Queremos que as pessoas se divirtam usando chat por voz, vendo filmes, jogando e mostrando seus espaços, como apartamentos e salas de troféus, em um ambiente simples de usar, o qual uma criança pode aproveitar sem precisar pedir ajuda aos pais para instalar um novo pacote", pontua o presidente, deixando bem claro que SL realmente é mais abrangente, mas que talvez não seja tão simples de se usar.



Um lugar para fazer amigos

Caso não tenha amigos em sua lista, você terá uma série de locais comuns a todos, como o salão principal, o cinema e outras áreas. Até agora são conhecidos Central Lounge, Theatre e Game Hall. O Central Lounge é um lugar comum, em que todos se encontram. É como se fosse uma sala de ligação a outras áreas. O visual de lá é parecido com um jardim fechado, com árvores plantadas em vasos, bancos de jardim e teto de vidro com vista para o mundo exterior - por ele é possível ver trilhos de trem, que provavelmente levará para áreas implementadas no futuro.

Saindo do Central Lounge é possível ir ao cinema ou à sala de jogos. O cinema será usado para assistir a trailers de vídeos e jogos com a vantagem de conversar com seus amigos sobre o filme que acabaram de assistir. Segundo Harrison, "futuramente, no Movie Theatre será possível assistir a filmes completos como no mundo real". A sala de jogos será mais um espaço recreativo, com jogos de bilhar e máquinas de arcade antigas. Possivelmente será nela que haverá encontros com pessoas para iniciar partidas de online de qualquer jogo

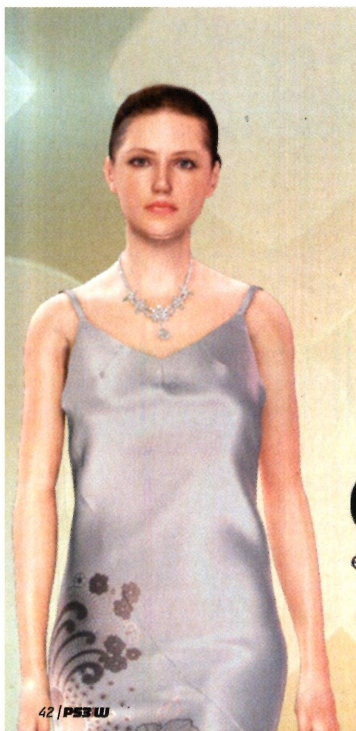


- aliás, essa pode ser a melhor forma de definir a sala de jogos. Alguns dos beta testers já informaram à Sony que se tornou um ótimo lugar para aguardar por amigos antes de iniciar partidas. "Eu acho que seria interessante que a Sony criasse uma sala para cada jogo, substituindo o lobby in-game", diz Michael Seagen, beta tester inglês de Home.

Ainda existem planos de aumentar as áreas comuns de Home, o que espalharia mais os usuários e causaria menos tráfego de informações, ajudando manter a velocidade de comunicação entre os presentes na mesma área. Na E3 deste ano, foi mostrada uma área externa, sem nome definido, que mostrava uma praça a céu aberto e a frente de um estabelecimento comercial.

Comércio e publicidade

Durante a E3 deste ano, Jack Tretton, presidente da Sony CEA, disse que "a Home vai ser um passo para os produtores estarem ainda mais próximos aos jogadores,



dress 
everybody's fashion entertainment

seja participando ativamente seja por intermédio de anúncios de novos jogos. É o serviço que estamos orgulhosos de criar que vai fazer com que os jogadores do mundo todo se reúnam e dividam suas experiências."

Quando Jack Tretton disse "os produtores estarem mais próximos aos jogadores", ele falou sério. Até agora, excluindo os locais privados, todas as áreas possuem espaços para publicidade em forma de vídeos. Mas essa não é a única forma de fazer que os usuários de Home fiquem loucos para consumir itens e produtos do mundo real: durante a E3 deste ano, Phil Harrison afirmou que a Home teria lugar para empresas colocarem seus negócios no mundo virtual criando itens e até lojas para os usuários circularem. Como essa forma de publicidade virtual iria funcionar não ficou claro naquele momento, mas foi respondido pouco mais de um mês depois.

Durante a TGS 2007, a primeira campanha de marketing dentro de Home foi liberada. Takamasa Shichisawa, produtor de Tourist Trophy, mostrou uma nova parte da Home, Dress, o lugar fashion dentro da

comunidade virtual. Será uma cidade ligada ao serviço na qual será possível vestir os avatares com as roupas mais atuais do mundo da moda. Segundo Shichisawa, a idéia é levar as marcas de roupas mais conhecidas no mundo para dentro de Home.

Esse é o sistema de negócio que já existe em Second Life. Empresas, como Nokia, iG e Zoomp, estão lá dando e vendendo itens para os avatares. É um tipo de negócio novo, tão novo que não existem estudos para dizer se os consumidores são influenciados ou não por essas propagandas. Levando em conta o entusiasmo dos envolvidos, parece que sim, afinal, quem é que nunca ouviu falar de Second Life? Será que isso vai se repetir no PlayStation 3? Será que os brasileiros conseguirão usar as funcionalidades desse serviço? A equipe da PS3W aposta que sim. Fique ligado, pois todas as novidades sobre a PlayStation Home você confere nas próximas edições. **PS3W**



altamente qualificados. Outro destaque é a criação da área Pro Bono que a Mainland Brasil abriu para abrigar universidades, ONGs e projetos sem fins lucrativos que busquem o aprimoramento do conteúdo no metaverso.

PS3W | Como os usuários encaram a publicidade de SL?

MP | Tudo depende de como ela é feita. Assim como ninguém gosta de banner gigante ou pop-up que cobre o conteúdo principal da página, os residentes do Second Life tendem a não gostar de prédios vazios com placas gigantescas em cima. Isso é pura poluição visual do metaverso. A publicidade no Second Life precisa estar integrada à oferta de conteúdo, seja ele cultural seja de entretenimento.

PS3W | Qual é o futuro do Second Life? É possível se expandir ainda mais? Como?

MP | Talvez ele possa ser o próximo browser da Internet, talvez outro mundo virtual cumpra melhor esta função. Para que o Second Life se expanda ainda mais, precisa superar algumas etapas:

- 1 - abrir o código de hosting, transformando-se em uma plataforma totalmente aberta para permitir que diferentes países e empresas proponham novos modelos de hospedagem, capazes de ampliar a capacidade de residentes simultâneos em eventos e de reduzir o consumo de máquina no client atualmente exigido.
- 2 - integrar a navegação 3D com a navegação 2D permitindo acessar o conteúdo da Web sem a quebra da experiência tridimensional.
- 3 - desenvolver interfaces aprimoradas, que dispensem a instalação de um client específico e permitam que o metaverso seja acessado por meio das interfaces pelas quais hoje se acessa a Web.

A boa notícia é que essas três etapas já estão em pleno andamento, com testes avançados. É apenas uma questão de tempo descobrir quando tudo isso será implantado para o Second Life se tornar uma plataforma significativa e dominante ou se outros mundos virtuais encontrarão o caminho do sucesso antes.

ENTREVISTA

Margot Pavan

Para entender melhor o que a Home será, nada melhor do que conhecer o serviço que inspirou sua criação. Fomos conversar com Margot Pavan, coordenadora de conteúdo Second Life do iG, para explicar melhor como é o serviço. Parte da entrevista você vê abaixo, e a íntegra no site (www.psworld.com.br).

PS3W | Second Life é um jogo? Como descrever o serviço?

Margot Pavan | O Second Life é mais bem descrito como uma plataforma 3D do que como um jogo. Ele não tem um único objetivo - se preferir, permite objetivos múltiplos: explorar, ganhar dinheiro, conversar com pessoas reais, namorar etc.

PS3W | Quantas empresas brasileiras estão no serviço?

MP | Não dá para saber; seria um chute. Todas as ilhas brasileiras estão repletas de empresas, e novas entram a cada dia. Além disso, há muitas que existem no Second Life e que são empresas verdadeiras e lucrativas no mundo real: o Bradesco abriu um centro cultural promovendo cursos e debates gratuitos com professores



FICHA TÉCNICA

Produção
Neversoft / Red Octane
Distribuição
Activision
Jogadores
2

Site
guitarhero.com

Online
Sim

Sinaxis
Não



Músicas com as melhores bandas do mundo do rock

O modo online poderia ser mais bem trabalhado

Guitar Hero III Legends of Rock

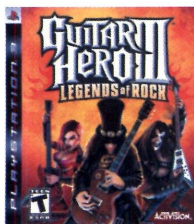
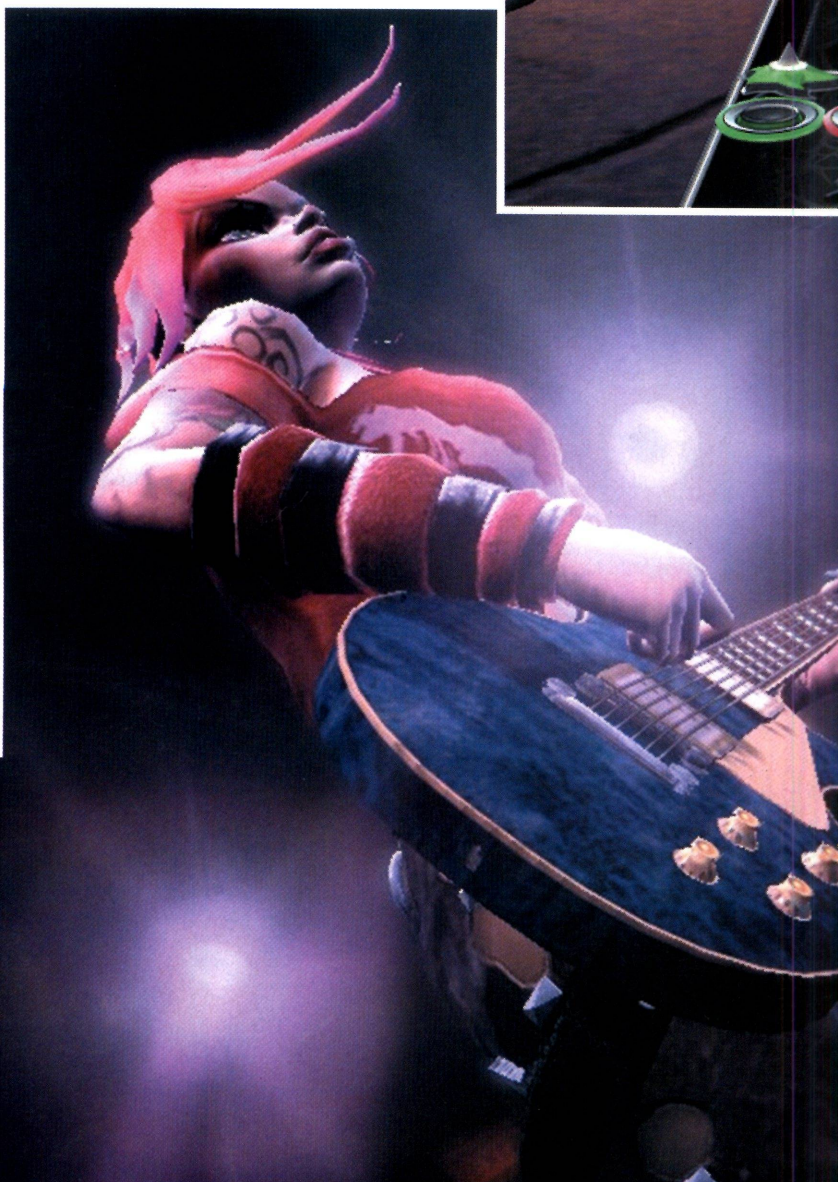
O bom e velho Rock 'n' Roll ainda na ativa

Se o poeta não está vivo, ele deve estar jogando Guitar Hero III: Legends of Rock lá no lugar que estiver e com sua guitarra-controladora. Dizem que o rock é coisa do diabo, e há quem diga que as músicas de GHIII no Extreme nem o capeta consegue terminar. Talvez essas duas afirmações sejam um pouco exageradas, mas todo roqueiro está acostumado com isso hoje em dia. Veja o caso do The Police: Sting se separou da banda e agora estão juntos fazendo uma turnê mundial. Exagero é o sobrenome do rock.

You Rock!

Como em todo Guitar Hero as coisas vão esquentando. As primeiras músicas, "Slow Ride", do Foghat, e "Talk Dirt to Me", do Poison, são exemplos perfeitos, que enganam qualquer um. Conforme mais músicas são liberadas é que nota-se muita coisa popular, como Rock and Roll All Nite", do Kiss, e "Evenflow", do Pearl Jam. Não que bandas obscuras, como Disturbed, Sonic Youth e Blue Oyster Cull, sejam ruins, apenas não são ouvidas nas rádios. Na verdade, este é o Guitar Hero que tem mais bandas conhecidas - parece até um culto ao rock.

O que dizem por aí, que esta terceira edição está mais difícil, é verdade. Principalmente para quem gosta de jogar no SIXAXIS, pois o gatilho atrapalha um pouco, mas nada que um bom treino não resolva. Quem tem a guitarra-controladora do PS2 notará que a do PS3 tem o mesmo peso e pegada, a diferença é apenas o formato e a cor.



On line

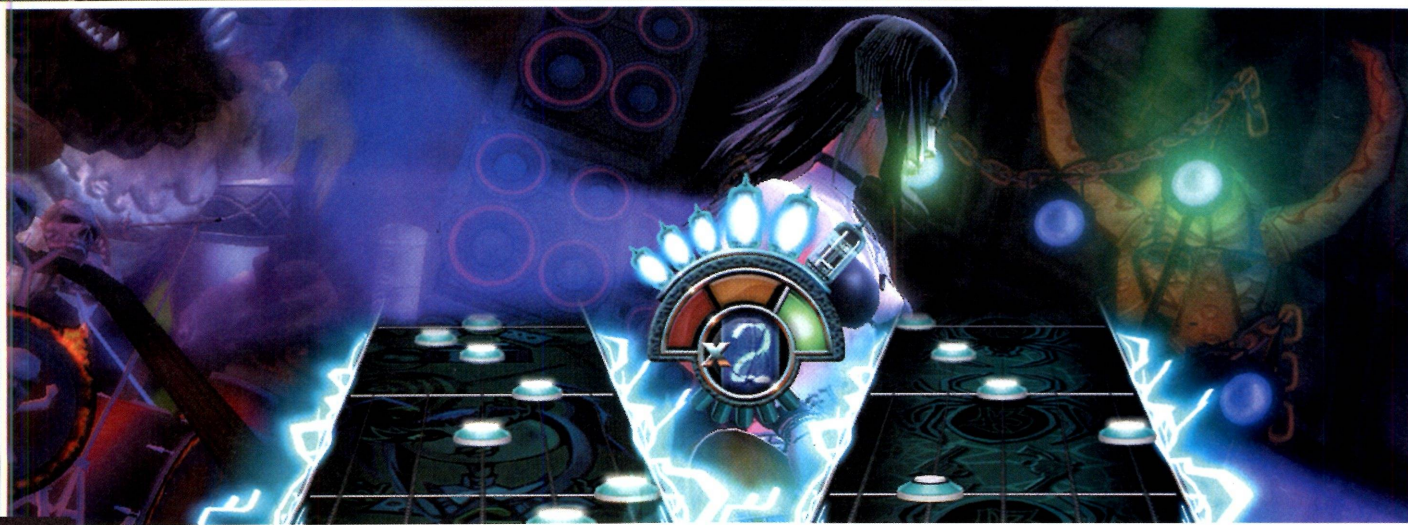
O modo online é aquilo que seria possível esperar: duela com outro jogador, e o melhor vence. Ok, mas não espere jogar com seu amigo - essa função não está disponível no PlayStation 3.

Uma das maiores preocupações de Guitar Hero III é que não seria compatível com as versões anteriores e com Rock Band. Pode ficar tranquilo: se você já tem os instrumentos das versões anteriores, elas vão funcionar perfeitamente, inclusive em Rock Band, jogo que foi lançado dias antes do fechamento desta edição



O jogo está mais bonito, mas nada de dizer "ai, meu deus do rock". Outras diferenças são notadas na interface, como o medidor de rock e o formato dos botões. Mas não só no visual que as coisas mudaram - há muito mais, como o "timing", que é um pouco diferente dos jogos anteriores, e a adição dos chefes Slash e Tom Morello, que tornaram GHIII mais dinâmico. Essas alterações são resultado da separação da Red Octane e da Harmonix, que hoje são rivais no nicho dos games de rock. Fica outra ressalva: Guitar Hero III poderia ser um jogo ainda melhor caso as possibilidades online fossem mais exploradas e os pacotes de atualização fossem mais baratos.

Não importa quem disse que o rock está morto. Essa máxima da cultura pop nunca esteve tão errada, pois Guitar Hero III traz muitas lembranças do passado com algo que está escondido no mundo do rock underground. | RODRIGO GUERRA



DUELOS

Os mestres do rock

Uma das principais adições em Guitar Hero III são as batalhas contra os chefes. Diferentemente dos jogos comuns, aqui você não encosta um dedo sequer no seu adversário, mas detona nas notas da guitarra. O sistema é fácil: basta pôr em prática sua habilidade para não errar nenhuma nota e usar poderes, que vão desde cortar uma corda do adversário até mudar a dificuldade temporariamente para um nível mais difícil, até mesmo no modo Expert.





Guitar Hero III está mais bonito, mas alguém presta atenção nisso?

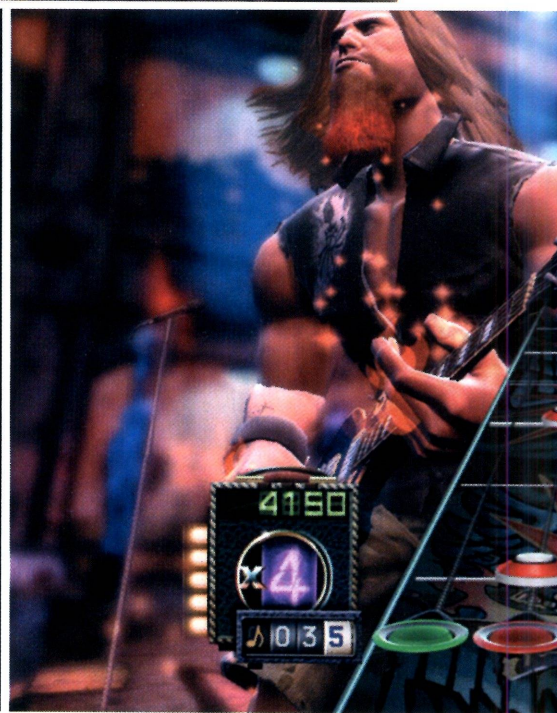
SEPARAÇÃO

A verdade por trás de GHIII e Rock Band

A Red Octane e a Harmonix se separaram, e não foi numa boa. É claro que a briga foi por dinheiro. A franquia Guitar Hero virou um sucesso incomensurável, todas as mídias imagináveis citaram o jogo de alguma forma; desde a revista *Veja* ao talk show de David Letterman colocaram os games em pauta.

Chegou um momento em que duas gigantes do entretenimento cresceram os olhos para as duas pequeninas empresas, a Activision e a MTV Games, parceira de longa data da Electronic Arts. A Red Octane era a responsável pelo desenvolvimento das guitarras, e a Harmonix pelo software. Cada empresa foi para seu lado. A Red Octane, detentora da marca Guitar Hero, ficou com a Activision, e a Harmonix levou sua banda e a tecnologia para a MTV Games.

Ainda bem que a separação das duas empresas não prejudicou Guitar Hero III e em alguns aspectos o tornou até melhor - GHIII é a prova perfeita de que uma banda pode continuar ótima mesmo quando alguns integrantes não toquem mais nela.



Setlist com as músicas insanas

Quer saber quais são as músicas de Guitar Hero III? Dê uma olhada nesta lista e mande brasa em todas.

OBS: No modo cooperativo a ordem é diferente.

Starting Out Small

"Slow Ride" - Foghat
"Talk Dirty to Me" - Poison
"Hit Me with Your Best Shot" - Pat Benatar
"Story of My Life" - Social Distortion
"Rock and Roll All Nite" - Kiss (Encore)

Your First Real Gig

"Mississippi Queen" - Mountain
"School's Out" - Alice Cooper
"Sunshine of Your Love" - Cream
"Barracuda" - Heart
"Guitar Battle vs. Tom Morello"
"Bulls on Parade" - Rage Against the Machine (Encore)

Making the Video

"When You Were Young" - The Killers
"Miss Murder" - AFI
"The Seeker" - The Who
"Lay Down" - Priestess
"Paint It, Black" - The Rolling Stones (Encore)

European Invasion

"Paranoid" - Black Sabbath
"Anarchy in the U.K." - Sex Pistols
"Kool Thing" - Sonic Youth
"My Name Is Jonas" - Weezer
"Even Flow" - Pearl Jam (Encore)

Bighouse Blues

"Holiday In Cambodia" - Dead Kennedys
"Rock You Like a Hurricane" - Scorpions
"Same Old Song and Dance" - Aerosmith
"La Grange" - ZZ Top
"Guitar Battle vs. Slash"
"Welcome to the Jungle" - Guns N' Roses (Encore)

The Hottest Band on Earth

"Black Magic Woman" - Santana
"Cherub Rock" - The Smashing Pumpkins
"Black Sunshine" - White Zombie
"The Metal" - Tenacious D
"Pride and Joy" - Stevie Ray Vaughan (Encore)

Live in Japan

"Before I Forget" - Slipknot
"Stricken" - Disturbed
"3's & 7's" - Queens of the Stone Age
"Knights of Cydonia" - Muse
"Cult of Personality" - Living Colour (Encore)

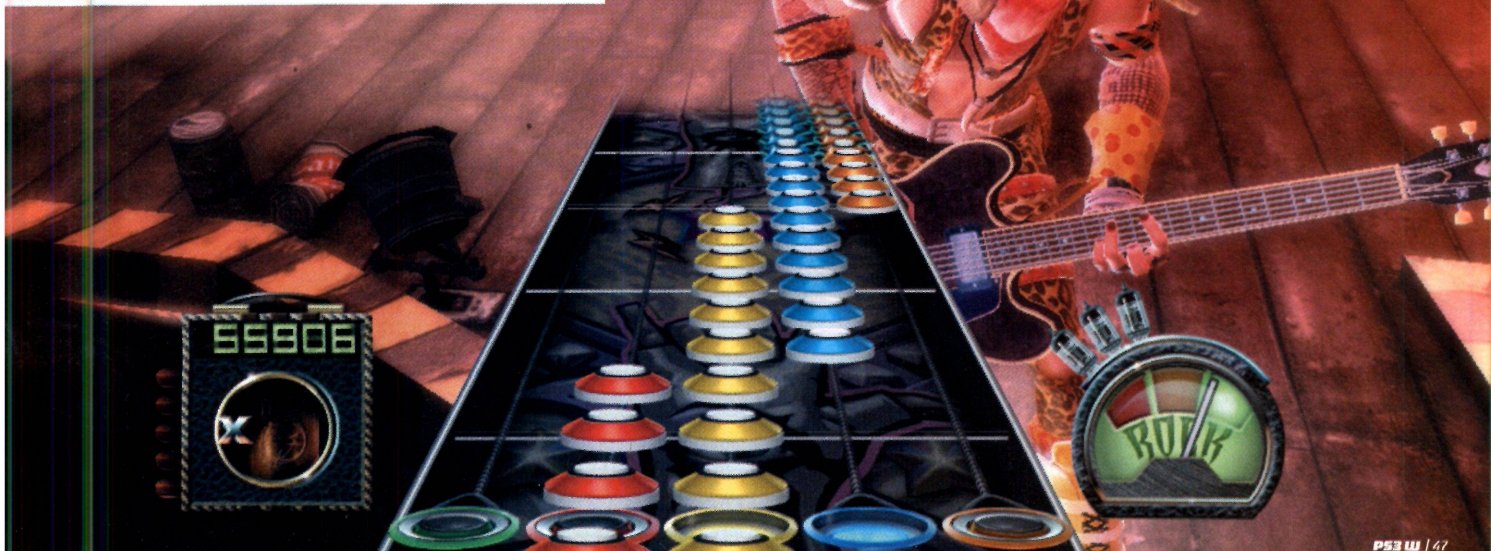
Battle For Your Soul

"Raining Blood" - Slayer

"Cliffs of Dover" - Eric Johnson
"The Number of the Beast" - Iron Maiden
"One" - Metallica
"Guitar Battle vs. Lou" (The Devil Went Down to Georgia - Charlie Daniels Band [guitar cover])

Bonus tracks

"Avalancha" - Héroes del Silencio
"Can't Be Saved" - Senses Fail
"Closer" - Lacuna Coil
"Don't Hold Back" - The Sleeping
"Down 'N Dirty" - LA Slum Lords
"F.C.P.R.E.M.I.X." - The Fall of Troy
"Generation Rock" - Revolverheld
"Go That Far" - Bret Michaels Band
"Hier Kommt Alex" - Die Toten Hosen
"I'm in the Band" - The Hellacopters
"Impulse" - An Endless Sporadic
"In the Belly of a Shark" - Gallows
"In Love" - Scouts of St. Sebastian
"Mauvais Garçon" - Naast
"Metal Heavy Lady" - Lions
"Minus Celsius" - Backyard Babies
"My Curse" - Killswitch Engage
"Nothing for Me Here" - Dope
"Prayer of the Refugee" - Rise Against
"Radio Song" - Superbus
"Ruby" - Kaiser Chiefs
"She Bangs the Drums" - The Stone Roses
"Take This Life" - In Flames
"The Way It Ends" - Prototype
"Through The Fire And Flames" - DragonForce



Nem quem
inventou o
jogo passa
esta parte



PS3

Veredicto

77

GRÁFICOS 24

SOM 22

JOGABILIDADE 17

DIVERSÃO 14

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1

Site
assassinscreed.com

Online
Não

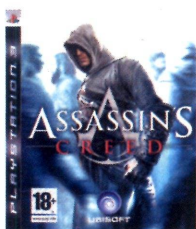
Sinaxis
Não



Visual magnífico e movimentação genial



Missões repetitivas e nenhuma inovação



Assassinando na surdina

Para não sair do anonimato e cumprir a missão sem perder habilidades e armas, é preciso agir com cautela e matar com a adaga de Altair. Combates com espada, só em momentos inevitáveis, além de não ser o ponto forte dele.

Assassin's Creed

Quem esperava "O Clássico" caiu do cavalo

Depois de meses aguardando por um possível clássico, eis que Assassin's Creed chega à Redação. Logo na apresentação, o game impressiona por sua beleza. Alguns assassinatos depois e Altair, o personagem principal, é jogado em uma nuvem de fumaça branca, em que acontece o tutorial do game mostrando os principais movimentos e como funciona o sistema de energia.

Basicamente, Altair não pode sofrer danos, seja em combates seja em quedas de locais altos. Caso isso aconteça, a chamada barra de sincronia, que representa seu status, diminui. Esvaziando-se, é Game Over. Há outra forma de baixar essa medição, e ela está diretamente ligada a um dos princípios do game: Altair não pode ser descoberto e deve permanecer como anônimo sempre que possível. Sem esse anonimato, os Templários, seus inimigos no game, o caçam. É possível saber seu nível de anonimato por meio de um símbolo que oscila entre quatro cores. Se o marcador estiver verde, por exemplo, Altair

está anônimo. Em vermelho, o inimigo está atacando. Em amarelo, todos estão em alerta, à sua procura. Para voltar ao estado de anonimato é necessário se esconder e esperar a poeira baixar. Há alguns modos de fazer isso: entrar em tendas cobertas de tecido, entrar em montes de feno ou simplesmente sentar-se em alguns bancos, junto a populares.


A inevitável decepção

Mesmo apresentando elementos muito bem trabalhados, Assassin's Creed caiu no golpe do próprio marketing pré-lançamento. Antes de qualquer questionamento, é bom deixar claro que não se trata de um título ruim - pelo contrário, é um trabalho muito bem-feito em diversos aspectos -, mas a equipe da Ubisoft deixou escapar alguns princípios básicos para fazer um verdadeiro clássico como o que era exibido em vídeos promocionais e previews de uma imprensa sedenta por "um novo Prince of Persia". O resultado foi frustrante no talvez maior quesito neces-



MAPA

Visualizando o horizonte

Para aumentar a área do mapa em seu menu e também localizar quais são seus alvos para os assassinatos, pontos estão demarcados no mapa com o símbolo de uma águia. Geralmente ficam no alto de torres, edifícios ou mesmo colinas. Em todos eles, Altair chega ao local determinado e, pressionando , ele se posiciona como uma ave e observa todo o horizonte, decorando o território e localizando o que deve ser encontrado.

Feito isso, em vez de descer da mesma maneira que subiu, escalando, o jogador pode dar um estiloso salto com direito a uma câmera sensacional, que aumenta a impressão de altura.

Em todas as ocasiões há um monte de feno para amortecer o impacto e não permitir que Altair se machuque. O salto funciona como uma espécie de recompensa pelo trabalho de ter escalado o local.

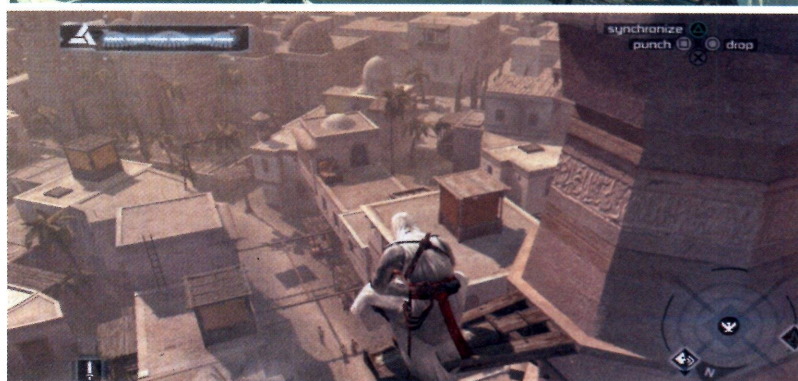
sário para ser um grande game, envolver o jogador em missões realmente interessantes.

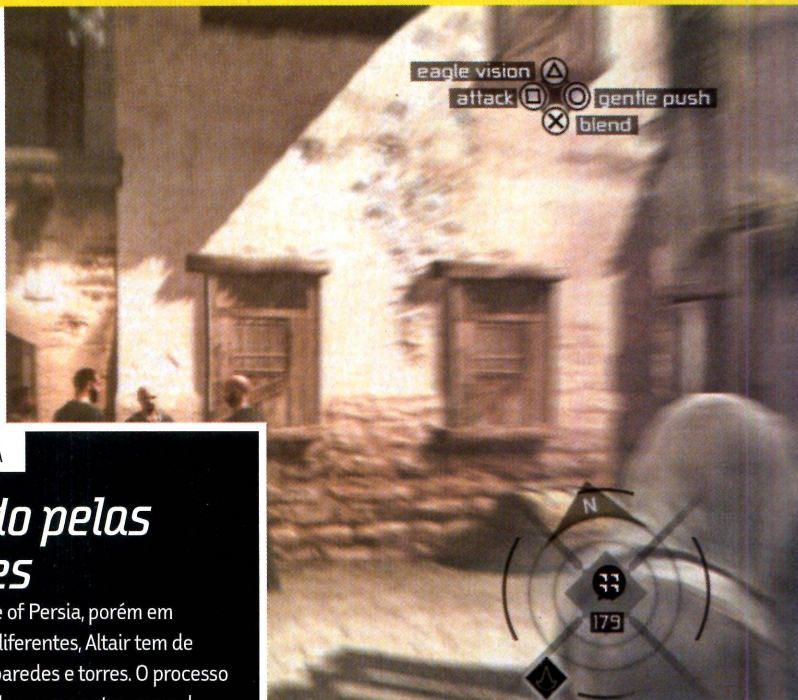
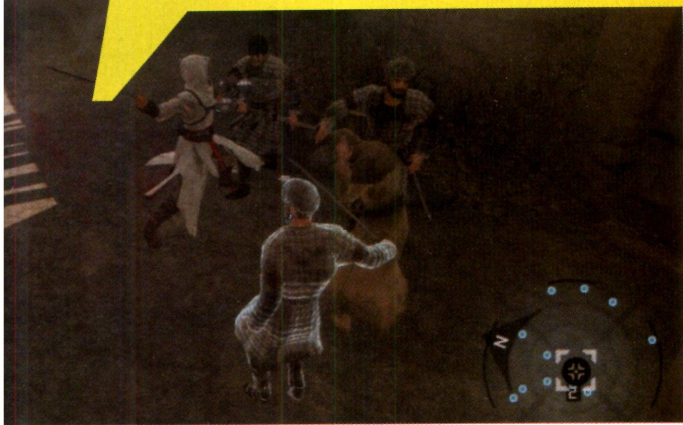
No princípio, o jogo flui bem em tarefas como descobrir o paradeiro de seu primeiro alvo coletando informações para chegar a ele, mas fica nisso durante todo o progresso. Além disso, há algumas características inexplicáveis para um game lançado em 2007.

Um dos pontos mais chamativos anunciados em Assassin's Creed são os combates, e eles estão longe de se tornarem emocionantes, pois o sistema de batalha é falho quando muitos inimigos atacam. Com a espada em mãos, em posição de defesa, não há um comando que faça uma esquiva. Quando alguém ataca pelas costas enquanto você defende um golpe pela frente, seu sangue se reduz - e você nem teve a oportunidade de se esquivar!

Apesar de não se basear em nada na realidade quando Altair executa saltos quase que ornamentais de pontos específicos e cai sobre um pequeno monte de feno sem sofrer nenhum dano, correr entre os figurantes e esbarrar pode resultar em uma queda que atrasa, e muito, sua vida. É possível empurrar os transeuntes para não haver esbarrões, mas apenas quando se está andando lentamente, e tem que ser com cuidado para não machucar ninguém e não chamar a atenção dos guardas, os quais, aliás, não podem ser tocados.


Outro fator que chega a ser irritante é o excesso de diálogos, que não podem ser cortados. Muitas vezes você acaba de conversar por um longo tempo e, na sequência, é abordado por outro personagem, e um novo papo se inicia sem poder ser interrompido.

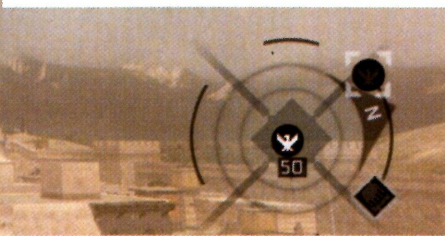




ESCALADA

Subindo pelas paredes

Como em Prince of Persia, porém em circunstâncias diferentes, Altair tem de escalar muros, paredes e torres. O processo é mais simples do que no outro game da Ubisoft. Apenas segurando dois botões (R2 + ) e direcionando com o analógico, é possível subir em qualquer edificação.



Se esconder é obrigatório

Há algumas maneiras de se livrar de inimigos e se esconder até que ninguém mais esteja procurando. Tendas rodeadas de tecido estão por ruas e terraços. Basta entrar e aguardar. Há também montes de feno, nos quais se pode adentrar. Sentar-se bancos de praça também é um bom disfarce.



Em compensação...

Mesmo decepcionando os aflitos por um novo game revolucionário, Assassin's Creed não deve ser subestimado, tendo em vista que há outras formas de apreciá-lo.

A atmosfera criada pela Ubisoft em um mapa generosamente vasto mostra que a alta tecnologia dos novos consoles está começando a mostrar seu verdadeiro poder. Jade Raymond, o grande cérebro por trás de Assassin's Creed, foi muito feliz em sua afirmação de que ficou desapontada com o que a nova geração de consoles apresentou até agora, em entrevista exclusiva cedida a Rodrigo Guerra, na primeira edição da PS3W. A produtora se refere à falta de novidades na parte jogável. Mas, por outro lado, o inevitável está acontecendo neste momento: mesmo com pouquíssimos títulos que apresentem tais inovações, a qualidade tecnológica, seja gráfica, sonora, de inteligência artificial ou qualquer outro aspecto relacionado a processamento e armazenamento de dados, está atingindo patamares consideravelmente superiores aos da geração do PS2.

Assassin's Creed é belo desde os detalhes das dezenas de fisionomias de personagens figurantes a visões panorâmicas de extensos vales, desertos e cidades empoeiradas da Terra Santa. A movimentação, tanto de Altair como de todos os elementos que dela fazem parte no game, é espantosa e impressiona mesmo quem já está acostumado com os games da nova geração. Efeitos de luz e sombra transformam ambientes virtuais em um universo muito próximo do real, principalmente quando é visto a distância, como de pontos altos, de onde é possível enxergar uma grande área.

EXTRA
+++

Através da Eagle Vision (Visão de Águia), que fica disponível apenas quando a barra de sincronização está cheia, é possível acioná-la e descobrir quais pessoas são informantes, aliados, soldados ou alvos de assassinato. A visão diferencia essas pessoas pelas cores de sua aura



Batalhas contra diversos adversários devem ser evitadas sempre

CONFISCO

O bom moço deve prevalecer

Assassin's Creed não conta com um sistema de recarregamento de energia. O famoso "sanguinho" não pode ser encontrado em nenhuma parte de todo o game. A energia se mistura às habilidades em uma única barra de medição e em sua forma de carregamento. Depois de fazer as tarefas do tutorial que antecede o game, você aprende movimentos e enche sua barra.

A cada missão completada, sem morte de civis e com total discrição, o jogador mantém sua medição alta e recupera armas e habilidades, caso as tenha perdido por um mal desempenho durante a missão, ou seja, causar alarde, sair do anonimato e matar inocentes pode resultar em um confisco de armas e habilidade, além de não abastecer a energia de Altair.

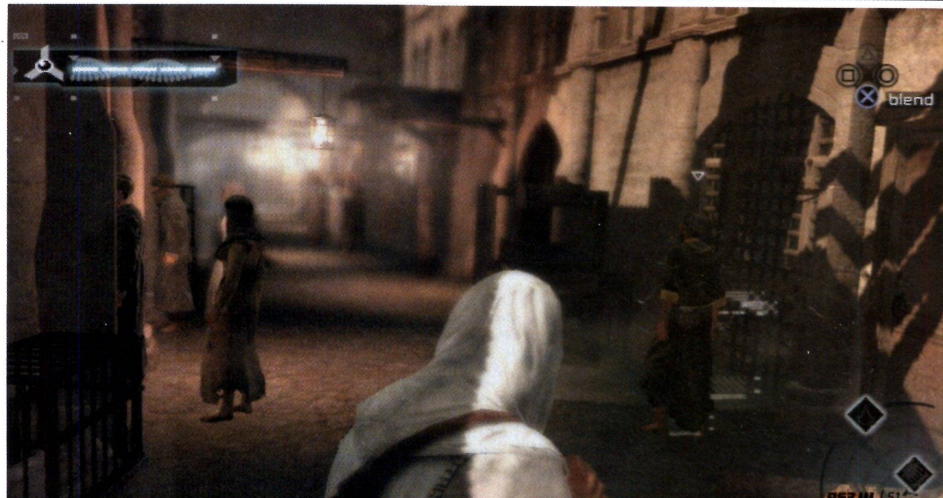


Livre movimentação

Como é de praxe, Assassin's Creed conta com um sistema aberto de movimentação pelo mapa, e a ordem das tarefas a serem cumpridas fica a cargo do jogador. Uma parcela dos objetivos deve ser realizada para que se possa avançar para o final da missão, que é exterminar o Templário local. Há também objetivos extras e centenas de itens secretos espalhados pelos cenários, sobre telhados e atrás de muros.

Para aumentar o mapa no menu de opções e conseqüentemente localizar alvos, deve-se subir em pontos-chave muito altos e observar. O game se refere a isso como sincronização.

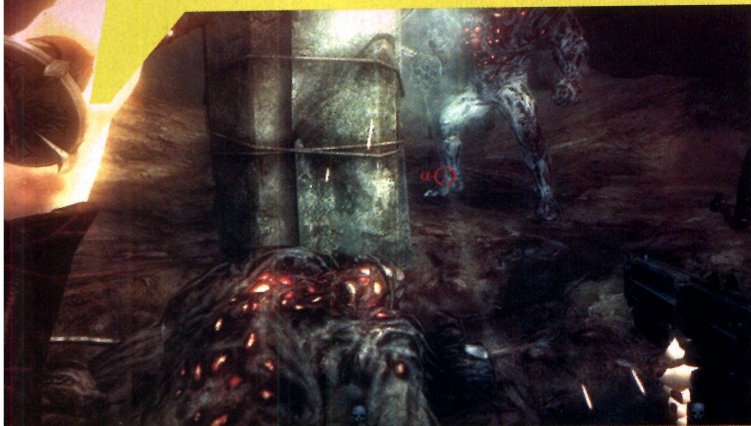
Assassin's Creed, apesar de toda a falta de espírito necessária para um clássico, pode ser um excelente game para explorar e observar mais um pouco dos que os futuros clássicos poderão proporcionar | ALLAN ANDRÉ





Review

Veredicto
53



Sangue, sangue e mais sangue a toda hora marcam Jericho, mas o exagero acabou ficando exaustivo até para o mais sanguinário jogador



GRÁFICOS **17** SOM **11** JOGABILIDADE **13** DIVERSÃO **12**

Clive Barker's Jericho

VERSÃO AMERICANA
FPS
1ª PESSOA

FICHA TÉCNICA

Produção
Mercury Steam
Distribuição
Codemasters
Plataforma
PS3
Jogadores
1
Site
codemasters.com/jericho
Online
Não

+
Enredo e conceito bem interessantes

-
Péssimos personagens | Elementos de jogabilidade inúteis | Fácil demais

Poderes especiais não são o bastante

Jericho é o tipo de jogo no qual nota-se que houve um grande esforço para parecer legal, mas alguma coisa deu errado no meio do caminho. A história trata de um grupo de elite com poderes especiais, responsável por salvar o mundo de uma ameaça apocalíptica. O time é liderado pelo capitão Ross, um espírito que pode possuir e controlar cada um dos membros. Interessante? Pode até ser, mas o horror começa aqui.

Nem com reza brava...

Seguindo a idéia de um time, Jericho possui diversas opções para comandos táticos, que acabam sendo completamente inúteis pela ação rápida do game. Os fiéis companheiros acabam mais atrapalhando do que ajudando em quase todo o game.

Nem os poderes salvam: alguns são completamente inúteis, e outros personagens são tão fortes que tiram o desafio do jogo. Ah, morrer também é difícil: Ross revive qualquer um a qualquer hora. Some isso a inimigos idiotas e gráficos que deixam a desejar e o resultado final não é muito feliz. | **RODRIGO ORTIZ**

Veredicto
78



A utilização da câmera Eye Toy torna o game muito mais dinâmico e divertido. Além disso, as animações foram bem produzidas



GRÁFICOS **17** SOM **20** JOGABILIDADE **19** DIVERSÃO **22**

The Eye of the Judgement

VERSÃO AMERICANA
Et
ESTRATÉGIA

FICHA TÉCNICA

Produção
Sony CE
Distribuição
Sony CE
Plataforma
PS3
Jogadores
2
Site
us.playstation.com
Online
Sim

+
O jogo diverte bastante | As animações são muito bem-feitas

-
Os gráficos não são tão bons

Magic virtual

The Eye of the Judgement é uma nova maneira de jogar card games, estilo consagrado pelo famoso jogo de cartas Magic. Com o auxílio da câmera EyeToy, o título leva as mãos do jogador para dentro do PS3. É possível colocar as cartas reais no tabuleiro e ativá-las de forma intuitiva.

O game dá vida às criaturas que estão nas cartas. As animações são bem interessantes e convincentes, colocando inimigos distintos nos combates. É possível jogar no modo single ou no multiplayer. São mais de 30 cartas, e as criaturas variam de dragões a robôs.

EyeToy entra na brincadeira

O uso da câmera torna o jogo de cartas mais divertido e interativo. Além disso, o jogo parece ter uma vida útil longa, já que a Sony promete inúmeras combinações possíveis. The Eye of the Judgement é um título exclusivo para o PS3. | **RONIE ANDERSON**

Veredicto
52



GRÁF. 15 SOM 15 JOG. 10 DIV. 12

Conan

De tudo que já foi feito sobre o famoso bárbaro Conan, esta é provavelmente a maior blasfêmia. Tudo começa com uma jogabilidade banal, baseada em pancadaria, pancadaria e mais pancadaria. A dificuldade nos duelos chega a existir, mas é puramente por uma mecânica de lutas problemáticas. Nem mesmo a possibilidade de mudar de arma, os combos, os fraquíssimos quebra-cabeças ou mulheres seminuas salvam a diversão.

Entre as piores incoerências é que o guerreiro também ganhou poderes mágicos. Os feitiços, aliás, são fortes demais e tiram mais ainda a dificuldade e o brilho do desafio.

Divertido por uma tarde. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Produção Nihilistic
Distribuição THQ
Gênero Ação
Plataforma PS3
Jogadores 1
Site conanthevideogame.com
Online Não



Rico em batalhas | Ideal para quem gosta do personagem



Jogabilidade fraca | O bárbaro usando magias e feitiços

Veredicto
77



GRÁF. 22 SOM 18 JOG. 20 DIV. 17

Juiced 2: Hot Import Nights

Juiced 2 é um game baseado nas famosas corridas de rua que acontecem nos Estados Unidos. Esse tipo de competição ganhou popularidade pelos carros tunados que participam dela.

No jogo, as corridas e campeonatos de derrapagem são ambientados em locais reais do mundo. Entre os adversários estão DJs, modelos e músicos. No modo multiplayer é possível customizar os carros, reunir parceiros e, nas corridas online, apostar dinheiro (de mentira, naturalmente).

Juiced 2 inclui mais de 90 carros, reproduzidos por scans digitais, e 250 modificações para os veículos, com a possibilidade de combinações.

Para quem gosta de tuning, o jogo é um prato cheio. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção THQ
Distribuição Juice Games
Gênero Corrida
Plataformas PS3, PS2, PSP
Jogadores 8
Site juiced2hin.com
Online Sim

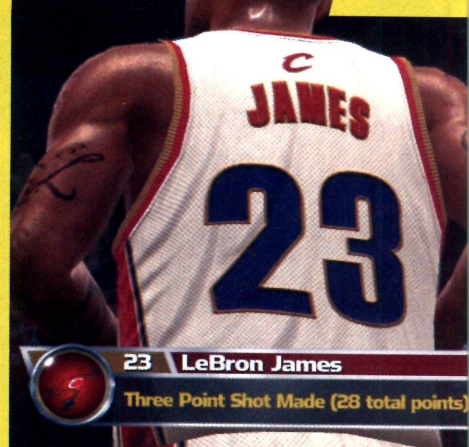


Customização dos carros no modo multiplayer | Ótimos gráficos



O jogador enoja rapidamente

Veredicto
77



GRÁF. 19 SOM 21 JOG. 20 DIV. 17

NBA 08

Onovo título da Sony apresenta algumas novidades em relação aos concorrentes do gênero.

Em NBA 08, os jogadores podem utilizar um sistema de progressão para novas habilidades e experiência, que pode ser usado para personalizar novos jogadores e estilos de jogo. A jogabilidade está bem melhor, e o uso do SIXAXIS favorece a nova variedade de jogadas tanto ofensivas quanto defensivas. Pela primeira vez, a série traz comentários em tempo real, jogada a jogada, do ex-atleta do Seattle Supersonics Kevin Calabro. Além disso Mark Jackson faz as análises táticas das partidas.

NBA 08 é um dos melhores jogos de basquete. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção Sony CE
Distribuição Sony CE
Gênero Esporte
Plataformas PS3, PS2, PSP
Jogadores 2
Site sce.com
Online Sim



Narração em tempo real | Sistema de progressão para habilidades



Os gráficos não evoluíram em relação ao NBA 07

CONECTANDO O PS3 À NETWORK (PARTE 2)

por Felipe Levra e Arthur Lebrum

Na segunda parte desta matéria, iniciada na primeira edição da *PS3W*, você aprendeu os conceitos básicos de como se conectar ao sistema online da Sony, a PlayStation Network, além de se conectar por redes com fio. Agora é a vez de você aprender a se conectar à

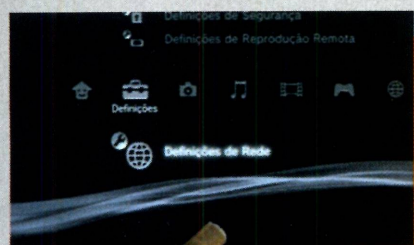
rede por sistemas wireless, ou seja, sem fio. Ainda nesta segunda parte, você aprende todos os passos para se cadastrar na PlayStation Network e como usufruir do sistema. Respeite os passos com atenção e divirta-se online.

Conexão Sem Fio - Wireless (wi-fi)

Esta é a opção para quem tem uma rede wi-fi (802.11b/g) em casa. Se você comprar um router wi-fi com intenção de usá-lo conjuntamente com o PlayStation 3, certifique-se primeiro de ajustar sua rede sem fio em casa com a ajuda de seu PC. Uma recomendação extra aqui é criptografar sua rede com chaves WEP ou WPA para que a banda de Internet não seja usada indevidamente. Acompanhe os seguintes passos:

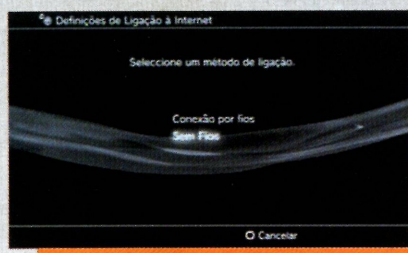
1 Certifique-se de que as conexões entre seu modem e seu router wireless estejam ativas. Certifique-se de que a rede está online e de que todos os aparelhos estão ligados.

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



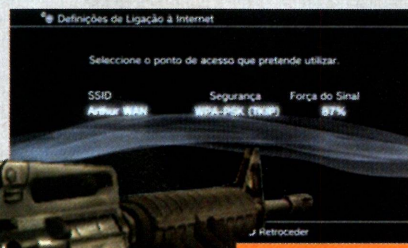
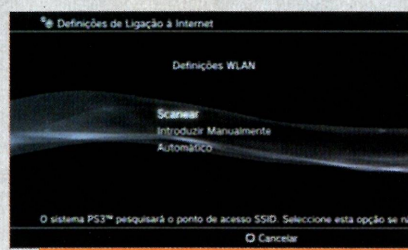
3 Em seguida, vá a **Definições de Ligação à Internet**.

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

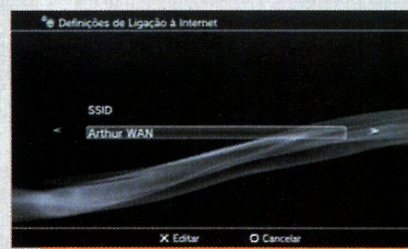


5 Em Definições WLAN, você deverá escolher entre duas opções. Em **Introduzir Manualmente**, o processo é mais difícil. Na verdade, quando se utiliza uma rede wi-fi, muitos ajustes (senão todos) se realizam automaticamente.

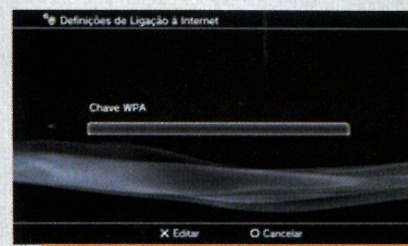
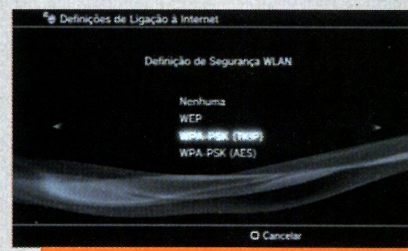
5.1.1 - Selecione **Scanear**. Localize o endereço de sua rede. Selecione-o.



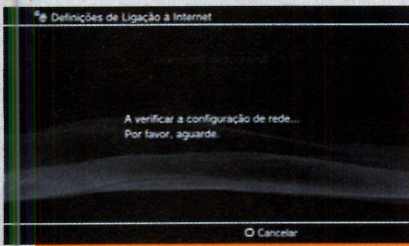
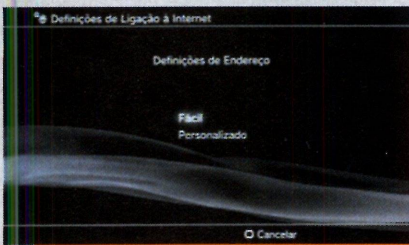
5.1.2 - Em **SSID**, você provavelmente não precisará mudar nada, pois aqui aparecerá o nome da sua rede wireless.



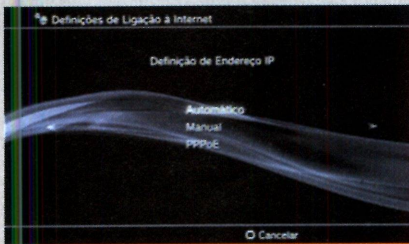
5.1.3 - Em **Definições de Segurança WLAN**, você deverá selecionar a chave de criptografia que escolheu na hora de configurar a rede sem fio no seu computador. Escolha a chave apropriada e coloque a senha. Se você não tem criptografia em sua rede wi-fi, selecione **Nenhuma**.



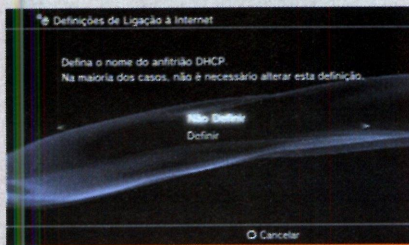
5.1.4 - Na hora de escolher as **Definições de Endereço**, selecione **Fácil**. O PS3 irá verificar a configuração da rede.



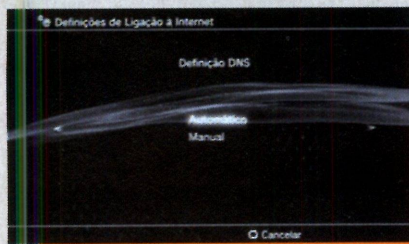
5.1.5 - Se houver uma tela pedindo **Definição de Endereço IP**, selecione **Automático**.



5.1.6 - Se houver uma tela pedindo o **nome do anfitrião DHCP**, não defina.



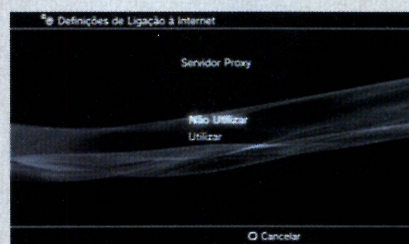
5.1.7 - Se houver uma tela pedindo **endereço DNS**, coloque **Automático**.



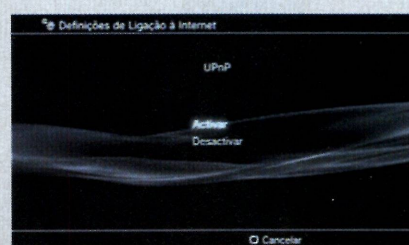
5.1.8 - Se houver uma tela pedindo **MTU**, também diga: **Automático**.



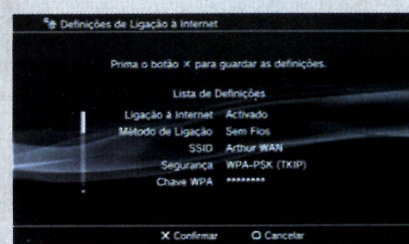
5.1.9 - Se houver uma tela com seleção de **Servidor Proxy**, defina: **Não utilizar**.



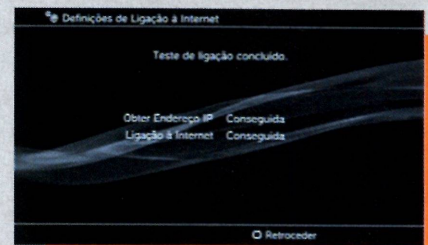
5.1.10 - Se houver uma tela com seleção de **UPnP**, defina como **ativar**.



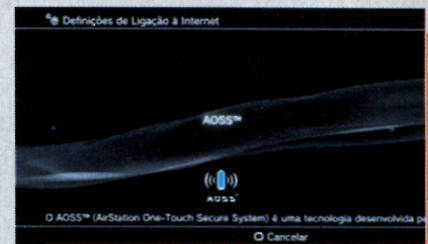
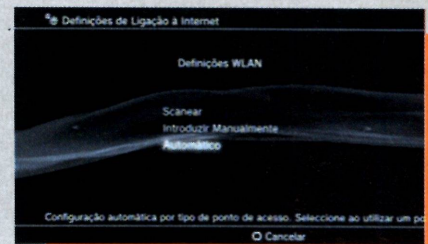
5.1.11 - Uma **lista de definições** aparece. Confirme.



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

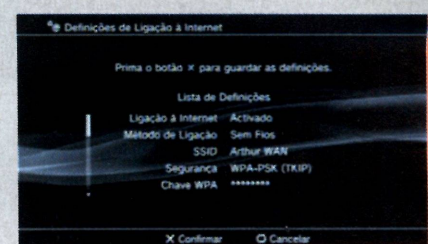


5.2 - Se você usa um router wi-fi que possui um botão **AOSS**, escolha a opção **Automático**. Mantenha o botão pressionado para que o PlayStation 3 reconheça as configurações de rede automaticamente.

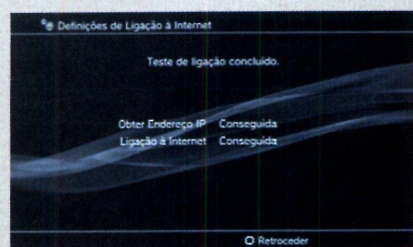


5.2.1 - Você não precisa **efetuar definições avançadas**, portanto, siga em frente com a seleção **Não**.

5.2.2 - Uma **lista de definições** aparece. Confirme.



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

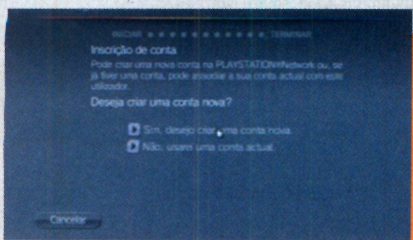


Inscrivendo-se na PlayStation Network

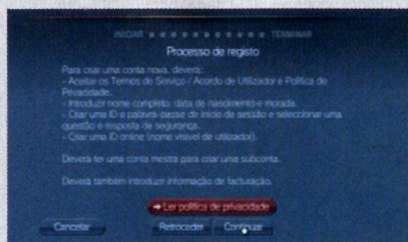
Uma vez que a conexão de Internet ao PlayStation 3 está estabelecida, você poderá se inscrever na PlayStation Network. Antes disso, porém, o sistema poderá avisar que você deve fazer uma atualização de sistema. Se isso acontecer, na XMB vá em **Definições > Atualização de Sistema**. O download poderá demorar algum tempo, dependendo de sua conexão de banda larga. Outra opção é atualizar o sistema por cartão de memória. Para mais informações sobre atualização de sistema, cheque a página www.us.playstation.com com regularidade. Para checar se sua conexão de internet está ok, vá em Rede > Navegador de Internet. Digite o endereço de um site qualquer. Se você conseguir visualizar a página, isso indicará que as coisas estão ok. Confira agora os passos para se inscrever na PSNetwork:

1 Com o PS3 ligado e com a conexão de Internet estabelecida, localize a **XMB (Xcross Media Bar)**. Vá a **Amigos > Inscreva-se na PLAYSTATION®Network**.

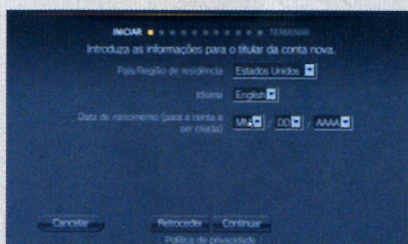
2 Depois de aguardar alguns instantes, uma janela de navegador você deverá clicar em: **Sim, desejo criar uma conta nova**.



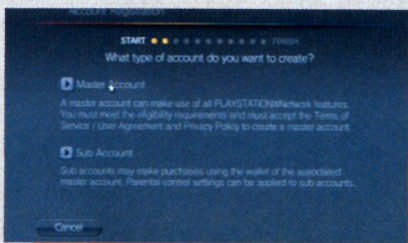
3 Nessa tela, você poderá ler alguns detalhes da política de privacidade e como funciona o sistema online. Selecione **Continuar**.



4 Aqui, você começa uma série de 11 etapas de inscrição. Nesta primeira, você deverá inserir dados de informação do titular da conta. Para todos os efeitos, iremos criar uma conta de um cidadão norte-americano. A razão é que não há representação da Sony Computer Entertainment no Brasil. Portanto, não há como selecionar nosso país aqui. Escolha o **País como Estados Unidos**. O **idioma** deverá ser **English (Inglês)**. Coloque também sua data de nascimento. Para usufruir de conteúdo restrito (jogos e demos violentos), você deverá ter **mais de 18 anos**.

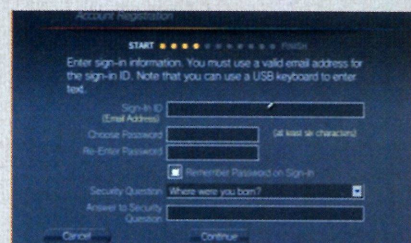


5 O idioma muda para inglês. Selecione **Master Account**.

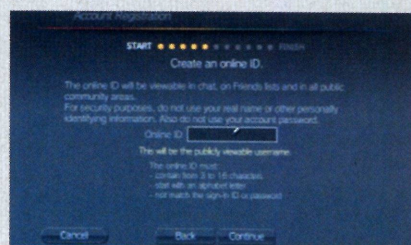


6 Nesta tela, você deverá definir o **login** e a **senha** para a **PSNetwork**. No primeiro campo, será seu login. Coloque um **e-mail** válido nesse campo. A seguir, escolha uma

senha e digite-a novamente. Detalhe: a senha deverá ter seis caracteres, ao menos uma letra e um número, não deverá ter mais de duas mesmas letras e números e não pode ser o mesmo nome de login. Ao selecionar o quadradinho branco, o PS3 lembra de seu login e senha toda vez que você ligar o console. O penúltimo campo é a questão de segurança para você se lembrar de sua senha posteriormente. O último campo é a resposta a essa questão de segurança.



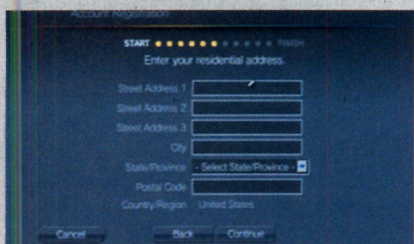
7 Aqui, você deverá criar sua **identidade online (Online ID)**. Ela o identificará na rede da PSNetwork em chats, listas de amigos e em áreas de comunidade públicas. Não coloque seu nome real tampouco detalhes que o possam identificar. Esse nome deverá ter entre 3 e 16 caracteres, começar com uma letra do alfabeto e não pode ser o seu login ou senha.



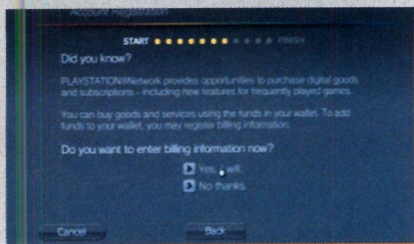
8 Em seguida, coloque seu **nome inteiro**. O primeiro campo é seu primeiro nome. O segundo é seu sobrenome. Em Gender, selecione entre **Male (Masculino)** ou **Female (Feminino)**.

9 Aqui é uma parte um pouco chata. Você deverá colocar seu **"endereço"** nos EUA. Se você possui um amigo que mora nos EUA, é o momento de ligar para ele e pedir seu endereço. O primeiro campo é endereço de rua 1, o segundo é endereço

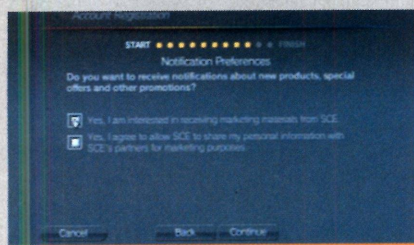
de rua 2. O terceiro segue o esquema anterior. City significa cidade. State: selecione o estado. Postal Code é o CEP.



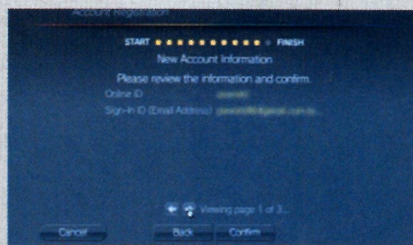
10 Para que você consiga baixar jogos inteiros ou outros tipos de conteúdo da **PSNetwork**, você necessitará um cartão de crédito emitido nos EUA. Dessa maneira, você poderá criar uma conta chamada Sony Wallet (carteira da Sony). Cartões de crédito brasileiros não funcionam aqui. O motivo é que os nossos cartões estão atrelados a bancos nacionais, e os EUA não têm como saber se determinado cartão estrangeiro é válido ou não. Se você não possui o cartão de crédito norte-americano, ainda é possível desfrutar de conteúdo grátis online, sem precisar pagar nada. Passe adiante nessa etapa, selecionando **No, Thanks**.



11 Nesta tela você define se quer receber notificações de promoções da Sony e se você quer divulgar seu perfil para campanhas de marketing da empresa. Selecione a opção desejada e clique em **Continue**.

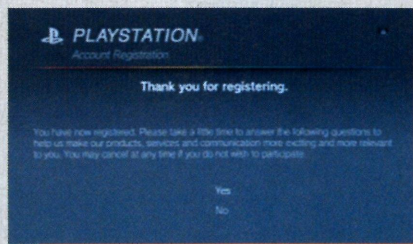


12 Revise suas informações.



13 Escolha uma imagem de **avatar** como identificação na rede.

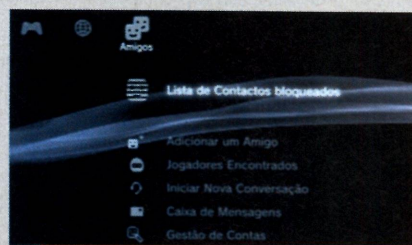
14 A Sony começará uma pesquisa de satisfação de produto. Escolha a opção desejada se **quiser** participar ou **não**.



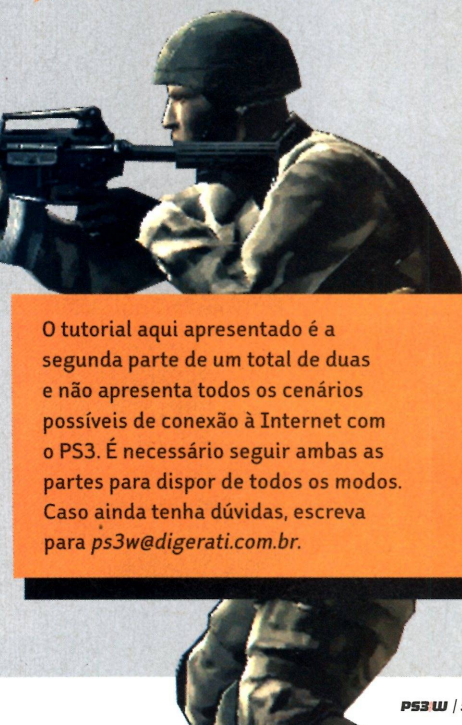
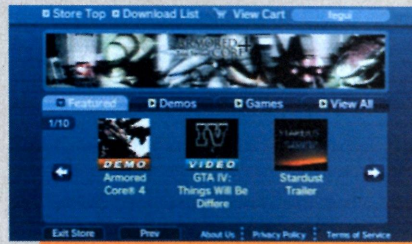
15 Você volta à **XMB**. Em amigos, se você escolheu não guardar a senha automaticamente, você deverá selecionar **Registrar**.



Uma série de opções se abrem na seleção **Amigos** na **XMB**: **Lista de Contactos Bloqueados**, **Adicionar um Amigo**, **Jogadores Encontrados** etc. Essas são funcionalidades de chat e encontro de amigos virtuais que só se abrem quando o PS3 está conectado à PlayStation Network. Quanto aos jogos, se você se conectar corretamente, poderá ainda disputar partidas multiplayer na Internet à vontade.



16 Na **XMB**, volte uma opção para **Rede** e entre em **PLAYSTATION®Store**. Aqui, você poderá conferir vídeos exclusivos, trailers, demos e outras funcionalidades interessantes para o sistema. **PS3W**



O tutorial aqui apresentado é a segunda parte de um total de duas e não apresenta todos os cenários possíveis de conexão à Internet com o PS3. É necessário seguir ambas as partes para dispor de todos os modos. Caso ainda tenha dúvidas, escreva para ps3w@digerati.com.br.

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Todas as campanhas, missões e aviões

No menu principal, segure L2 + R2 e rapidamente aperte \square , L1, R1, \triangle , \triangle , R1, L1, \square .

Invencibilidade

Pause o jogo e então segure L2 e rapidamente aperte \square , \triangle , \triangle , \square . Solte L2 e então segure R2 e rapidamente aperte \triangle , \square , \square , \triangle . Repita o código para desativar o efeito.

Melhorar dano causado pelas armas

Pause o jogo e então segure L2 e rapidamente aperte L1, L1, R1. Solte L2

e então segure R2 e rapidamente aperte R1, R1, L1. Repita o código para desativar o efeito.

Habilitar Vampire MK1

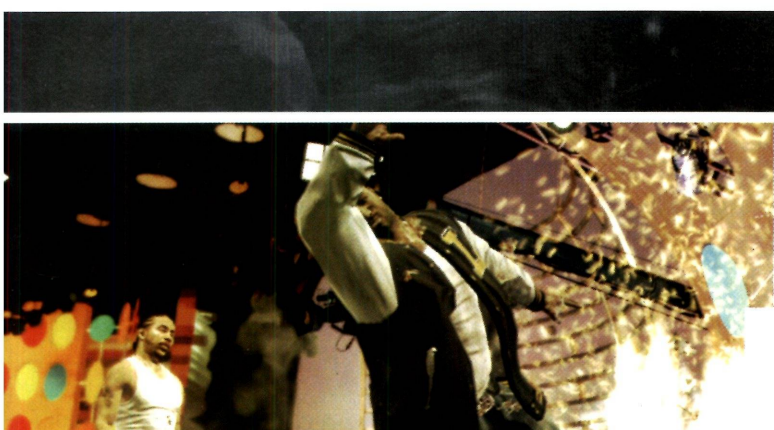
Habilite o Vampire durante o jogo e então, no menu principal, segure L2 + R2 e aperte L1, L1, \triangle , \triangle , \square , L1.

Habilitar Ace Killer

Derrote todos os outros Aces.

Habilitar Ace Of Aces

Consiga a maior pontuação em todas as missões do modo Campaign.



Def Jam Icon

Habilitar música "It's Goin' Down", de Yung Joc

Na tela com o "Press Start", aperte \downarrow , \uparrow , \rightarrow , \leftarrow , \triangle . Um som indica que a dica funcionou.

Habilitar música "Make It Rain", de Fat Joe:

Na tela com o "Press Start", aperte \downarrow , \circ , \otimes , \rightarrow . Um som indica que a dica funcionou.

Habilitar Dr. Chang

Na tela com o "Press Start", aperte \downarrow , \triangle , \rightarrow . Um som indica que a dica funcionou.

Habilitar Fat Joe

Faça as dicas das músicas "It's Goin' Down" e "Make It Rain". O personagem não pode ser salvo no memory card.

Estilos de luta

Complete os seguintes objetivos para habilitar os novos estilos de luta no modo Build-A-Label:

- Beat Boxer:** alcance o ranking Mogul
- Black Panther:** alcance o ranking Producer
- Ghetto Blaster:** alcance o ranking Hustler
- Jah Breaka:** alcance o ranking ICON
- Muay Fly:** alcance o ranking Hit Maker
- Street Kwon Do:** alcance o ranking Hustler

Ninja Gaiden Sigma

Missões extras no Mission Mode

Na tela Mission mode pressione: ↑, ↓, ←, ↓, →, ↑ e ⊕.

Dificuldades

O jogo está muito fácil? Muito difícil?

Veja aqui o que fazer para ganhar novas dificuldades.

Easy: Morra três vezes seguidas

Hard: Termine o jogo no modo Normal ou Easy.

Very Hard: Termine o jogo no modo

Master Ninja: Termine o jogo na dificuldade Very Hard.

Roupas

Ashtar Ryu: Termine o jogo na dificuldade Hard.

Ryugen: Termine o jogo na dificuldade Normal.

Recompensas dos Golden Scarab

Ao coletar uma certa quantidade de Golden Scarabs você ganha itens de Muramasa, o dono da loja de itens. São 50 escaravelhos espalhados pelo jogo. Veja os itens que você libera ao pegar o número certo de escaravelhos:

Itens liberados no modo Normal e Easy

Life of Gods: 1 Golden Scarab

Armlet of Potency: 5 Golden Scarabs

Lives of the Thousand Gods: 10 Golden Scarabs

Spirit of the Devils: 15 Golden Scarabs

Dablahro: 20 Golden Scarabs

The Armlet of Celerity: 25 Golden Scarabs

The Armlet of Benediction: 30 Golden Scarabs

Great Spirit Elixir: 35 Golden Scarabs

Armlet of Fortune: 40 Golden Scarabs

Jewel of the Demon Seal: 45 Golden Scarabs

Plasma Saber Mark II: 50 Golden Scarabs

Itens liberados no modo Hard

Technique Scroll - Counter Attacks: 01 Golden Scarab

Technique Scroll - Izuna Drop: 05 Golden Scarabs

Technique Scroll - Guillotine Throw: 10 Golden Scarabs

Windmill Shuriken: 15 Golden Scarabs

Wooden Sword: 20 Golden Scarabs

Dablahro: 25 Golden Scarabs

Armlet of Celerity: 30 Golden Scarabs

Spear Gun: 35 Golden Scarabs

Armlet of Benediction: 40 Golden Scarabs

Armlet of Fortune: 45 Golden Scarabs

Plasma Saber Mark II: 49 Golden Scarabs

Dark Dragon Blade: 50 Golden Scarabs



Itens liberados no modo Very Hard

Art of the Inferno: 1 Golden Scarab

Spirit of the Devils: 5 Golden Scarabs

Art of the Ice Storm: 10 Golden Scarabs

Jewel of the Demon Seal: 15 Golden Scarabs

Spirit of the Devils: 20 Golden Scarabs

Jewel of the Demon Seal: 25 Golden Scarabs

Armlet of Fortune: 30 Golden Scarabs

Jewel of the Demon Seal: 35 Golden Scarabs

Art of Inazuma: 40 Golden Scarabs

Spirit of the Devils: 45 Golden Scarabs

Plasma Saber MkII: 49 Golden Scarabs

Dark Dragon Blade: 50 Golden Scarabs

Itens liberados no modo Master Ninja

Smoke Bomb: 1 Golden Scarab

Elixir of Spiritual Life: 5 Golden Scarabs

Great Spirit Elixir: 10 Golden Scarabs

Elixir of the Devil Way: 15 Golden Scarabs

Great Devil Elixir: 20 Golden Scarabs

Smoke Bomb: 25 Golden Scarabs

Ayane's Ration: 30 Golden Scarabs

Fragrance of Dayflower: 35 Golden Scarabs

Ayane's Ration Bundle: 40 Golden Scarabs

Fragrance Hydrangea: 45 Golden Scarabs

Plasma Saber MkII: 49 Golden Scarabs

Dark Dragon Blade: 50 Golden Scarabs





FICHA TÉCNICA

Produção
Black Box

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
8

Site
ea.com/prostreet

Online
Sim

Sinaxis
Não



CONTROLES

L1
Embreagem

L2
Freia/Ré

R2
Acelera

Analogico esquerdo
Direção

Analogico direito
Marcha para cima

Analogico direito
Marcha para baixo

△
Visão traseira

○
Nitro

X
Freio de mão

□
Muda de visão

select
Reset

start
Pause

Need For Speed ProStreet

Dominando as pistas | RAFAELA CAETANO

O efeito "politicamente correto" voltou à série Need for Speed. Após os pegs Underground, Carbon e Most Wanted, os jogadores são levados a pistas fechadas e torneios organizados por grupos de corredores. Essa é tônica de ProStreet, game que traz tudo visto nos jogos anteriores da série e mais um pouco. O manual a seguir é um "guia do piloto". Com ele

você terá conhecimento de como funcionam os torneios e disputas de ProStreet.

Conheça as mudanças, as semelhanças com os jogos anteriores da série, os modos de jogo, as pistas, as organizações e as explicações sobre as características. Transforme este manual no seu manual de porta-luvas e desafie mais uma vez os melhores pilotos urbanos do mundo.



Menu Principal

Career - Modo para iniciar uma carreira no jogo. Nela você participará de campeonatos e acumulará pontos. Veja os seguintes tópicos:

- **Start:** Inicia a carreira
- **Load:** Carrega uma carreira existente
- **New Career:** Cria uma nova carreira

Race Day - Opção para jogar um dia de competições. Você poderá escolher o estilo de corrida, a locação e a dificuldade das partidas. Pode também participar dos desafios propostos pelas organizações do game.

Quick Match - Opção para disputa de um torneio ou desafio avulso. Você tem a opção para definir se o desafio fará ou não diferença no ranking de corredores do game.

Leaderboards - Menu para acessar os desafios online. Você deve se conectar à PlayStation Network para acessar os desafios ou criar seus próprios.



Share - O Share é uma opção online para que os jogadores de todo mundo compartilhem seus dados, como blueprints e formações para Race Days.

Options - Menu para modificações dos atributos do game. Está dividido em:

- **Audio:** Altere o volume dos efeitos sonoros e da trilha e outras opções relacionadas ao áudio do game.
- **Autosave:** Liga ou desliga a opção para gravação de dados automática.
- **Gameplay:** Opção relacionada a características técnicas. Units está relacionado às medidas usadas nos games (métrica ou imperial); Mode define as

características predefinidas das regras dos modos de jogos, como posicionamento de câmera, transmissão e outros; e, por último, a opção Assistis, que define as assistências do game para Casual (Fácil), Racer (Médio) e King (Difícil).

• **Online Options:** Menu de opções relacionadas à parte online do game. Na opção EA Nation, você pode se cadastrar no sistema online da EA. Em Other Options, você pode ligar ou desligar a opção para entrar automaticamente na rede. Pode também ligar ou desligar a opção para exibição do nickname do jogador sobre os carros.

• **Controls:** Defina as funções dos botões do controle nessa opção.

• **Interface:** Ligue ou desligue a presença de mapa (minimap), melhor volta (best lap), número da volta (turn indicators) e dados da corrida (leaderboard) na tela de jogo.

• **EA™ Trax Jukebox:** Defina a lista de músicas da trilha sonora do game. Você pode adicionar ou retirar as músicas da trilha.

• **Credits:** Exibe a lista de criadores do game.

Alias - Menu para criar, carregar ou salvar o progresso de seu profile.

Modos de Jogo

Drift

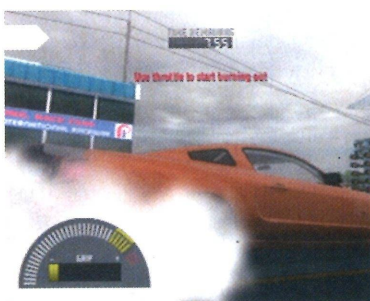
Nesta modalidade, sua tarefa é derrapar e tentar fazer um número de pontos maior que seus oponentes. A cada derrapada acumulada sem colisão sua pontuação é multiplicada pelo número que aparece na tela. Caso você colida com a parede, a contagem da derrapagem em execução é finalizada. No Drift, sua principal ferramenta é o freio de mão. Use para virar o carro em retas e curvas. Controle a derrapagem com o direcional para que seja longa. São três baterias de derrapagens para decidir quem é o melhor. Quem tiver o maior acumulo em uma única bateria será definido o vencedor.

Drag

Assim como nas legítimas corridas de arrancada, o Drag será decidido pelo carro com o melhor poder de aceleração juntamente com a habilidade do piloto para trocar de marchas com o melhor aproveitamento possível. São pistas sem curvas e largas para que o jogador não tenha preocupações com ultrapassagens e curvas. Está dividida em percursos de 1/2 e 1/4 de milha. São duas etapas na disputa: aquecimento dos pneus e a competição (troca de marchas).

Aquecimento de pneus - um gráfico aparece na tela para indicar o aquecimento dos pneus. Você deve acelerar para aquecer os pneus. Acelere para que o marcador alcance a área amarela. Solte o botão e volte acelerar para fazer com que o marcador permaneça na área amarela. Não deixe que o marcador fique antes da área amarela ou na área vermelha. Uma barra de energia será acumulada. De acordo com a quantidade de energia na hora da largada (25%, 50%, 75% ou 100%), você terá uma melhor aderência na corrida, o que facilita no torque e na troca de marchas do carro.

Competição - O objetivo é alcançar o menor tempo após três baterias de tempo. Não é necessário fazer curvas ou ultrapassagens. Basta que você cruze a linha de chegada para marcar o tempo. Espere a luz verde para engatar a primeira marcha e acelerar. Quando o marcador do conta-giro (gráfico no canto esquerdo da tela) alcançar a cor verde, será o momento correto para você trocar para próxima marca. Continue acelerando e trocando as marchas para alcançar a linha de chegada.





Wheelie Competition

No mesmo formato das competições de Drag, o Wheelie Competition é uma disputa que requer dos jogadores boa performance para cobrir as distâncias exigidas. São três rounds para os competidores percorrerem. Qual deles for o mais eficiente nas disputas será o vencedor.

Grip

Método clássico de competição. Disputado em pistas fechadas, vence quem completar as voltas propostas o mais rápido possível.



Grip Class

Nessa modalidade você disputa em um circuito fechado. Você corre contra dois oponentes e um companheiro. Se você ou o membro da sua equipe forem os vencedores, a pista passa a ser de seu domínio. São dois grupos de corredores por disputa simultaneamente.

Time Challenge

O Time Challenge é um desafio contra o tempo. O objetivo dos competidores é fazer o menor tempo possível por volta. Aquele que for o mais rápido após o número determinado de voltas será considerado o vencedor.

Sector Shootout

O Sector Shootout divide as pistas em setores. O jogador deve percorrer os setores e marcar pontos com sua pilotagem. Pela soma dos pontos é decidido o vencedor, ou seja, aquele que mais tiver pontos será declarado o campeão. Os pontos são conseguidos com vários fatores, como:

Velocidade - alcance números altos de velocidade;

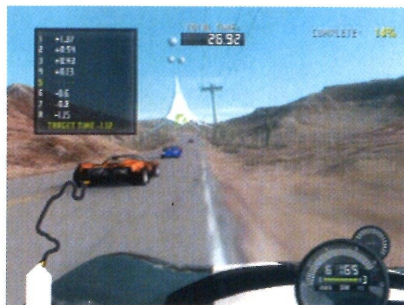
Quebra de tempo - baixe os recordes da pista ou dos setores para ganhar pontos;



Combos - o acúmulo também ocorre com vários fatores e ao mesmo tempo.

Speed Challenge

O Speed Challenge segue a mesma estrutura do Grip: vence quem cruzar a linha de chegada em primeiro lugar. A diferença fica por conta do palco da disputa: enquanto o Grip usa pistas fechadas, o Speed Challenge acontece em ruas e estradas comuns. As pistas de rua são largas e oferecem bastante espaço para ultrapassagens.



Top Speed Run

O Top Speed Run é um desafio para decidir quem consegue alcançar a maior velocidade. Usando as pistas longas do Speed Challenge, o jogador deve alcançar altos números no velocímetro para se tornar o vencedor. Cada pista é dividida em setores por marcas chamadas checkpoints. A medição da velocidade é marcada nesses checkpoints. No final, os números de todos os checkpoints são somados. O corredor que conseguir a maior soma vence. Dica: quando estiver a hora de passar por um checkpoint, use o nitro para aumentar sua velocidade.



Qual a diferença?

A versão de Need For Speed Pro Street para PlayStation 2 respeita as limitações estruturais com relação a versão do PlayStation 3. O sistema de Damage é o mesmo, contendo os três níveis de dano. A diferença fica por conta da exibição dos danos. O carro, na versão para o PS2, não exibe qualquer tipo de dano em sua carenagem. As sequências visuais de apresentação são bem mais simples na versão para PS2, mostrando imagens estáticas. Outro grande diferença é o sistema multiplayer, que inexistente na versão para PS2.



Estrutura de jogo

Damage



Uma das inovações do NFS ProStreet sem dúvida é o Damage. Esse novo fator, que diz respeito aos danos que seu carro pode sofrer, é a principal mudança para ProStreet. Em vez de carros indestrutíveis, o carro agora sofre com as batidas e acidentes sofridos pelo jogador durante as disputas. Veja as características desse novo fator:

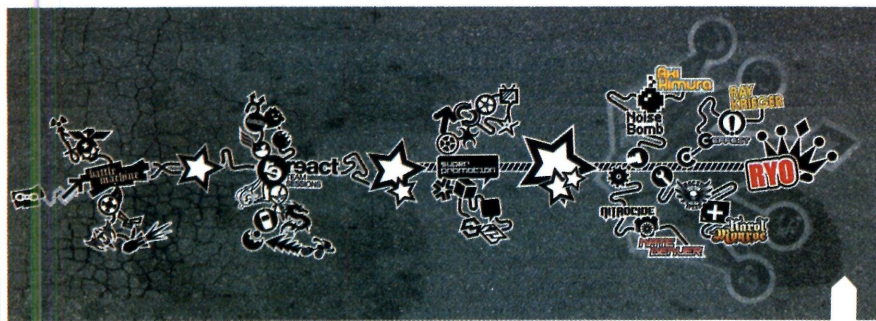


Tipos - Entre os danos que carro pode sofrer há os arranhões, perda de peças e também quebra dos pára-brisas e vidros dos carros. Os danos sofridos levarão em conta o tipo de material da parte danificada (vidro, plástico, metal, carbono).

Níveis - O Damage terá 3 níveis distintos. O primeiro nível será considerado damage "leve" onde o carro sofrerá apenas arranhões sem que prejudique a pilotagem. O nível 2 já prejudica a performance do carro. O segundo nível aparece no velocímetro, deixando-o na cor vermelha. Já o terceiro damage será uma sentença de morte para sua corrida. Com um dano nesse nível seu carro estará inapto a prosseguir.

Modo Career

No principal modo do jogo, você deve disputar torneios e competições contra as organizações do jogo. Como a disputa de dinheiro em jogo, você deve buscar os prêmios para aperfeiçoar seus carros. Entre as disputas de jogo há o menu de disputas para que você tenha total acesso ao seu progresso:



Carrer Map - Menu gráfico que ilustra seu progresso. São mostradas informações de torneios, garagens, desafios, dados de pistas e outras estatísticas.

Carrer Overview - Menu gráfico que ilustra seus dados com relação às organizações.

Cars - Menu para você acessar as opções para os carros do game. Está dividido em:

- **Car lot:** Aqui você pode comprar novos veículos para sua coleção e para suas disputas.
- **Garage:** Opção para você acessar seus carros. Aqui é possível analisar as características de seus carros (divididas pelas categorias), além de possuir a opção de venda dos carros.

Marker Management - Os danos causados em seus carros são cumulativos, ou seja, eles não são reparados automaticamente a cada corrida. Em Marker Management você pode adquirir kits para corrigir esses problemas.

Personal Records - Menu que mostra os dados estatísticos de sua performance, como tempo de jogo, vitórias, recordes e muito mais.

Code Entry - Acesse esta opção para adicionar códigos que rendem trapaças no game. A lista de códigos está na seção Extras desse manual.

Save - Use esta opção para salvar seu progresso.





Objetivos

No Career Mode, o objetivo é vencer os torneios e se tornar famoso entre os competidores. A cada vitória, o jogador recebe convites para novos torneios. O Menu dos Challenges é formado pelos símbolos das Organizações. Após cumprir os requerimentos necessários, como número de vitórias ou dominações, o jogador ganha acesso a disputas maiores.

Pontos de competição

Dentro de cada torneio, o jogador é desafiado nos diversos tipos de competições. A cada vitória ou boas colocações o jogador recebe dinheiro e pontos de competição. O dinheiro é usado para adquirir peças, carros e outros itens. Os pontos de competição medem seu progresso. Cada desafio exige um número mínimo de pontos de competição do jogador para que ele possa se tornar vencedor. Quando o jogador disputa as competições, acumula pontos e consegue ultrapassar a fronteira mínima, o jogador é considerado apto a se tornar o campeão do torneio. Há ainda um nível de disputa que exige mais pontos do que o primeiro nível de competição. Após o jogador alcançar o nível de pontos de competição para se tornar o vencedor, ele pode alcançar o nível de dominação do torneio. Para alcançar o nível de dominação, o jogador deve continuar a acumular pontos nos torneios. Quase sempre é exigido que o jogador vença todas as etapas da competição.

Após o jogador alcançar o número de pontos de competição necessários para vencer o torneio, ele recebe uma recompensa, escolhida pelo jogador ao acaso entre cinco opções. Caso o jogador alcance o nível de dominação receberá outra recompensa.

Organizações

As organizações de ProStreet são grupos de corredores que promovem as disputas no game. São formadas por corredores que possuem características e gostos comuns. Veja algumas das características:



Battle Machine - Esta organização tem como característica o gosto pela música punk, e o aspecto da pista é muito interessante.

React - Provém do Japão, mas é disputado na Europa. A música eletrônica embala as competições.

Super Promotion - É uma grande organização, com competições em todos lugares do mundo. Há também muitas garotas sexys na pista.

Rogue Speed - Americanos, rock e carros do estilo gótico. O melhor do mundo "das sombras".

Noise Bomb - Você verá vários carros de estilo japonês. A parte gráfica deles é impressionante.

Nitroicide - As competições são realizadas principalmente no deserto de Nevada e em alta velocidade.

G-Effect - Os gráficos são muito bem trabalhados e as músicas eletro-rock, assim como os carros, são europeus.



Pistas no Mundo

Infineon Raceway - Localizada nas Montanhas Sonoma do Sul, a Infineon Raceway oferece muitas curvas e bancos elevados.

Autobahn, Alemanha - Uma interessante rede de estradas alemãs. O importante é manter o controle e a velocidade em suas longas retas.

Deserto de Nevada, EUA - Uma estrada aberta no deserto, na qual as oportunidades de corridas são praticamente infinitas.

Autopolis - Um circuito internacional de corridas, e os melhores vão competir no Noise Bomb.

Chicago - Um dos mais importantes eventos da Super Promotion, a Chicago atrai alguns dos melhores do mundo.

Ebisu, Japão - Com suas agressivas pistas fechadas, a Ebisu oferece corridas bem variadas.

Shuto Expressway, Japão - O berço das corridas de drift. Um local para corridas intensas em pistas exigentes.

Mondello - Uma das mais complexas pistas da Europa, a Mondello oferece corridas emocionantes na Irlanda.

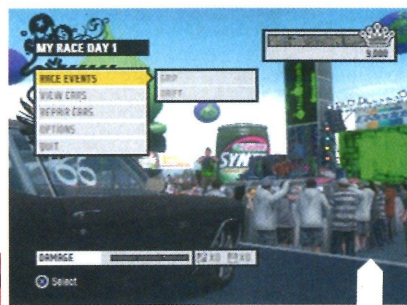
Portland - Uma boa mistura de retas fáceis e curvas fechadas oferece corridas justas, mas exigentes.



Texas - A Texas oferece um leque de opções, mas o que atrai nela é seu potencial para a velocidade pura.

Willow Spring, EUA - Contém estradas largas e abertas que dão espaço para velocidades alucinantes... E acidentes feios.

Race Days



Os Race Day, além de serem parte integrante do Career Mode, podem ser criados pelo jogador como eventos avulsos. Basta que o jogador entre na opção Race Day no menu principal. Há três tipos de opções para o jogador no menu que se abre:

My Race Day - Esta opção é usada para criar eventos personalizados. Aqui, o jogador pode escolher o local de disputa, os modos que farão parte do torneio, as premiações e muito mais.

Freestyle - No Freestyle, o jogador entra em competições pré-estabelecidas pelo jogo.

Organizações - Os quatro últimos torneios, localizados à direita do menu, são desafios pré-estabelecidos temáticos. Cada evento possui rounds em um estilo específico de competição.

Blueprints

Os Blueprints são informações agrupadas de configurações de carros. Um Blueprint é formado por dados de partes técnicas do motor, tuning, design e outras informações relacionados ao desempenho e aparência do carro. Você pode criar vários Blueprints para cada carro que você possua, cada um destinado a um tipo de disputa. Você pode adaptar um Blueprint de seu carro para uma disputa em uma pista travada (cheia de curvas fechadas), para que ele corra mais (usando todo o poderio do motor) e outras situações mais específicas.





Pilotagem

Auxílio para direção - Para os jogadores iniciantes ou com certa dificuldade na jogabilidade, foi introduzido no jogo uma espécie de sistema de auxílio. Quando ativado, o usuário é favorecido por várias ferramentas que ajudam na direção correta do carro. Controle de tração, freios e um trilho nas pistas são algumas dessas ajudas. Veja.

- **Controle de tração:** com o controle de tração sob o comando do jogo, ele terá um sistema de aceleração e controle de derrapagens muito eficaz. Desse modo, o jogador ganha terreno com facilidade na pista.
- **Freinagem:** com o sistema automático de freios, o carro diminui a velocidade automaticamente. O jogo controla o freio em curvas e outros momentos, tirando a preocupação do jogador de saber a hora certa de fazer isso.



- **Trilho nas pistas:** A ajuda mais interessante fornecida pelo jogo é o trilho. Esse trilho mostra para o jogador duas informações ao mesmo tempo. A

primeira é o trajeto ideal. Siga as orientações do posicionamento do trilho para fazer uma melhor tangência em curvas e trechos mais difíceis. A segunda informação dada pelo trilho é o momento ideal para frear e acelerar. A parte verde indica onde o jogador deve acelerar. A parte vermelha é para a frenagem.



- **Freio** - O freio em ProStreet é útil somente para evitar acidentes. Sua diminuição de velocidade não é das mais eficientes, exceto quando você tem as

melhores peças do game. Use o freio somente em último caso ou em curvas bem fechadas.

Freio de Mão - O freio de mão, ou freio de emergência, é bastante útil. Com ele à disposição, o jogador pode trabalhar com as derrapagens. Exceto em curvas fechadas, o freio de mão evita que o jogador perca muita velocidade durante a tangência dos obstáculos. No modo Drift

em especial, é altamente necessária para a execução das manobras e derrapagens, que dão os pontos ao jogador.

Nitro - O famoso instrumento para ganhar velocidade está em ProStreet. Com um número limitado, definido pelo equipamento usado pelo jogador, o Nitro é muito mais que um simples provedor de rapidez. Além de fornecer velocidade extra nas ultrapassagens, o Nitro também pode usado para retomadas nas curvas e nas colisões durante as provas. Por fornecer mais poder ao motor, é uma excelente forma de se recuperar de um acidente. É ainda muito útil no modo Top Speed Run, pois aumenta a velocidade, tão importante nesse tipo de disputa.

Tuning

Inovando ainda mais os jogos da série, o NFS ProStreet continua com tuning, prática que possibilita ao usuário montar cada carro a seu gosto. O Autosculpt introduzido no Carbon continua, no qual os jogadores podem ajustar todas as peças do carro. As mudanças na carenagem fazem diferença em sua performance, como na aerodinâmica. Um ajuste bem feito fará que seu carro vá além do carro do seu oponente.

As peças de instalação dos carros vem em duas formas distintas para que o jogador escolha a melhor forma de melhorar seu carro. As peças podem ser instaladas nos carros individualmente ou por pacotes. Instalando peças individuais, os jogadores podem tirar o máximo de cada carro fazendo o melhor ajuste possível de peças e regulagens.



Extras Músicas

Airbourne - Blackjack
 Avenged Sevenfold - Almost Easy
 Bloc Party - Prayer (Does It Offend You, Yeah? Remix)
 Chromeo - Fancy Footwork (Guns 'N Bombs Remix)
 Clutch - Power Player
 CSS - Odio Odio Odio Sorry C
 Datarock - I Used To Dance With My Daddy (Karma Harvest Mix)
 Digitalism - Pogo
 Dude 'N Nem - Watch My Feet
 DÚNÉ - A Blast Beat
 Foreign Islands - We Know You Know It
 Junkie XL - Bezel
 Junkie XL - Castellated Nut
 Junkie XL - Decalomainia
 Junkie XL feat. Lauren Rocket - More (Junk O Flamenco Remix)
 Junkie XL feat. Lauren Rocket - More (Junk O Rock Remix)
 Junkie XL feat. Lauren Rocket - More (Junk O Punk Remix)
 Junkie XL feat. Lauren Rocket - More
 Junkie XL - Brake Pipe and Hose
 Klaxons - Atlantis To Interzone
 MSTRKRFT - Neon Knights
 Neon Plastix - On Fire
 Peaches - Boys Wanna Be Her (Tommie Sunshine's Brooklyn Fire Retouch)
 Plan B - More Is Enough feat. Epic Man
 Plan B - No Good (Chase & Status and Benni G Remix)
 Smallwhitelight - Spite
 The Faint - Dropkick The Punks
 The Horrors - Draw Japan
 The Rapture - The Sound
 The Toxic Avenger - Escape (Bloody Beetroots Remix)
 TV On The Radio - Wolf Like Me
 UNKLE - Restless feat. Josh Homme
 We Are Wolves - Fight And Kiss
 Wiley - Bow E3
 Yeah Yeah Yeahs - Kiss Kiss
 Year Long Disaster - Leda Atomica
 Yelle - A Cause Des Garçons (Riot In Belgium Remix)

Carros

Acura RSX
 Acura Integra Type R
 Audi S3
 Audi TT 3.2 Quattro
 Audi S4
 BMW M3 E46
 BMW M3 E92
 BMW Z4 M Coupè
 Cadillac CTS-V
 Chevrolet Corvette Z06
 Chevrolet Corvette '67
 Chevrolet Corvette C6
 Chevrolet Cobalt SS
 Chevrolet Chevelle SS
 Chevrolet Camaro Concept
 Chevrolet Camaro SS
 Dodge Viper SRT10
 Dodge Charger R/T
 Dodge Challenger R/T
 Ford Escort RS Cosworth
 Ford Shelby GT500
 Ford Mustang GT
 Ford Focus ST
 Ford GT
 Ford Mustang GT '03
 Honda Civic SI
 Honda Civic
 Infiniti G35 (V35)
 Lamborghini Murcielago LP640
 Lotus Elise
 Mazda RX-7

Mazda RX-8
 Mazda MazdaSpeed 3
 Mitsubishi Lancer Evolution X
 Mitsubishi Lancer Evolution IX
 Mitsubishi Eclipse
 Nissan GT-R Proto
 Nissan Silvia (S15)
 Nissan Skyline GT-R (R34)
 Nissan GT-R (R35)
 Nissan 350Z (Z33)
 Nissan 240SX (S13)
 Pagani Zonda F
 Plymouth Hemi Cuda
 Pontiac GTO '65
 Pontiac GTO
 Porsche Cayman S
 Porsche 911 Turbo
 Porsche 911 GT2
 Shelby Mustang GT500 '67
 Subaru Impreza WRX STI
 Toyota Corolla GTS (AE86)
 Toyota Supra
 Volkswagen Golf R32
 Volkswagen Golf GTI

COLLECTOR'S EDITION

Acura Integra LS
 Acura NSX
 Aston Martin DBR9
 Audi RS4
 Bugatti Veyron 16.4
 Dodge Challenger Concept
 Honda S2000
 Koenigsegg CXC
 Lamborghini Gallardo Superleggera
 Lancia Delta HF Integrale
 Lexus IS350
 McLaren F1
 Mercedes-Benz SL65 AMG
 Plymouth Road Runner
 Pontiac Solstice GXP
 Aston Martin DB9
 Porsche 911 GT3
 Porsche 911 GT3 RS
 Porsche Carrera GT
 Seat Leon Cupra

Códigos

Entre com os códigos a seguir no Career Menu para acionar o código correspondente:

Código	Efeito
MITSUBISHIGOFAR	Ganhe o veículo Lancer Evo
REGGAME	Receba \$10,000
CASTROLSYNTEC	Receba \$10,000
WORLDSLONGESTLASTING	Ganhe o veículo Dodge Viper
ITSABOUTYOU	Ganhe o veículo Audi TT 3.2 Quattro
W2I0LLO1	Receba \$4,000
L1iS97A1	Receba \$8,000
1Mi9K7E1	Receba \$10,000
1MA9X99	Receba \$2,000
CASHMONEY	Receba \$10,000
SAFETYNET	Receba 5 tiquetes de repato
UNLOCKALLTHINGS	Libere os bonus (incluindo partes do Estágio 4)
HORSEPOWER	Ganhe o veículo Chevrolet Chevelle SS



FICHA TÉCNICA

Produção
Infinity Ward
Distribuição
Activision

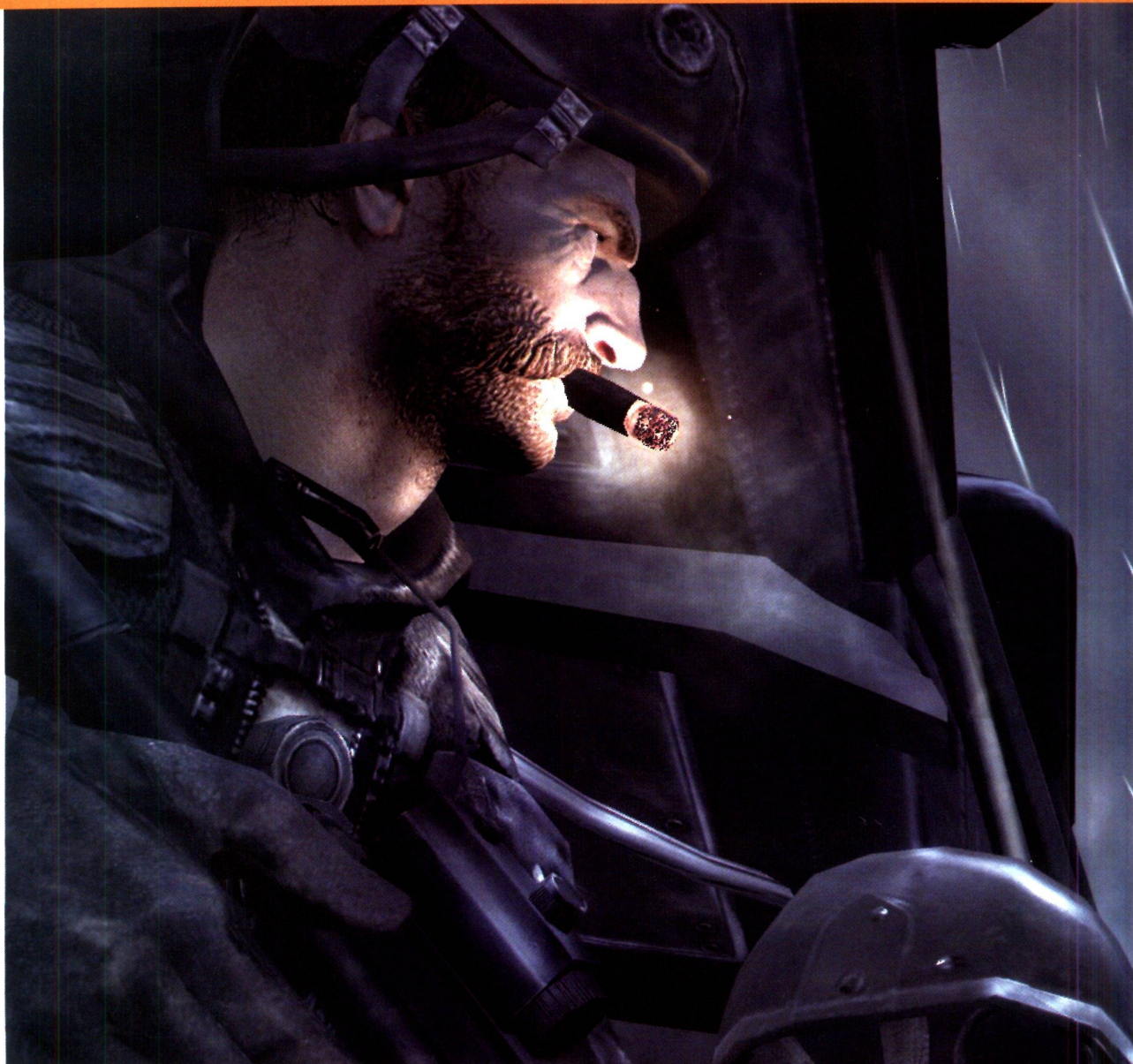
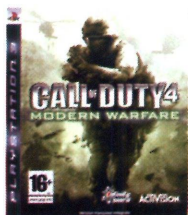
Jogadores
32

Site
www.callofduty.com

VERSÃO AMERICANA



1ª PESSOA



CONTROLES

R1
Granada especial

R2
Lançar granada/
Atirar

Analogico esquerdo
Mover

Analogico direito
Mirar

A
Troca de arma

C
Lança a teia

X
Pula

□
Recarrega/Usa

start
Pause/Menu

Call of Duty 4

Atualizando [e modernizando] a guerra | FELIPE LEVRA

Um dos mais famosos first-person-shooters do mercado, Call of Duty chega à sua quarta edição. Esqueça quaisquer referências à Segunda Guerra Mundial. O máximo que o jogador terá como lembrança do maior conflito que o homem já enfrentou são diversas frases de efeito proferidas toda vez que o jogador morre. Personalidades, como Douglas McArthur e Dwight Eisenhower, são parafraseadas em sentenças ótimas, que resumem bem o que é o espírito da guerra.

E é o espírito da guerra moderna que Call of Duty 4 traz para o console. O jogo inova em muitos aspectos, traz conceitos interessantes

de games similares, como Medal of Honor.

Mas o melhor de COD 4 é seu capricho. A computação gráfica dos momentos entre-fases são verdadeiramente espetaculares, bem como os movimentos dos personagens, fielmente trabalhados, bem desenhados, coloridos e extremamente bem iluminados.

Call of Duty 4, com seu enredo interessante e fases instigantes, provoca adrenalina total e ação na medida certa. Trata-se de um jogo primoroso, digno de nota máxima. Com toda a certeza, é um marco nos primórdios de lançamentos de games de guerra para PS3.

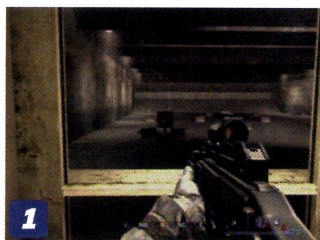
⊕ 1 - F.N.G.

1 No início você aprenderá os princípios básicos para se tornar um grande soldado.

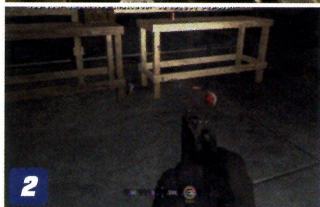
Depois de falar com o soldado ao lado, pegue uma metralhadora na bancada e treine sua pontaria. Dispare sucessivamente contra os alvos seguindo as orientações do comandante.

2 Em um dado momento, você deverá realizar um ataque melee contra uma melancia na bancada. A fruta está atrás da bancada de tiro.

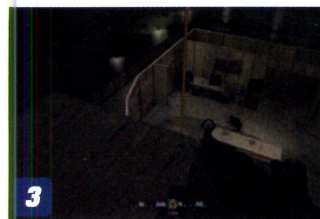
3 Saia do galpão e encontre o comandante da missão de treinamento.



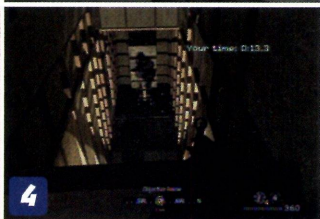
1



2



3



4

Suba as escadas, pegue as armas e desça pela corda para treinar.

4 Você deverá seguir as setas picheadas nas paredes para completar

o treinamento. Abuse das granadas de luz e dispare tiros contra os alvos. Completando o circuito em um tempo determinado, você completa a missão

Muita atenção com os danos

Assim como muitos jogos de sua geração, CoD4 não possui um sistema de vida ou energia. Neste jogo, sua vida e morte são ditadas pela cadência de tiros que você acaba levando no curso de um ataque. Se você toma muitos tiros sucessivamente, sua tela ganha uma coloração avermelhada, as imagens ficam embaçadas e você inevitavelmente acaba morrendo. Preste atenção à estes sinais. Quando estiver sendo alvejado e cercado por todos os lados, procure refúgio e fique próximo de seus colegas. Se nada mais adiantar, deite no chão. Seu corpo ganha um respiro e você estará pronto para o combate novamente.

⊕ 2 - Crew Expendable

1 Você agora está no Estreito de Bering, uma faixa de oceano entre a América e a Ásia. Sua equipe invade um enorme navio. Sua tarefa será descer pela corda do helicóptero para atingir o deck principal.

2 Você deverá percorrer a pé de um lado a outro do navio até finalmente atingir o depósito interno. Quando estiver no deck superior, tome cuidado apenas com os soldados posicionados perto da cabine de comando.

3 Uma vez dentro do depósito, percorra com cuidado o caminho entre os contêineres.

4 Quando chegar à sala do depósito principal, uma grande quantidade de soldados espera você e sua equipe. Basta se abaixar e procurar refúgio atrás das caixas de metal para não ser atingido. Espere que um dos soldados abra o contêiner e pegue o calhamaço de papel ali posicionado.

5 O navio começa a ir a pique! Corra e percorra o caminho de volta com velocidade. Uma vez no lado de fora, aperte o botão indicado na tela para saltar no momento certo e chegar até o helicóptero com segurança.



1



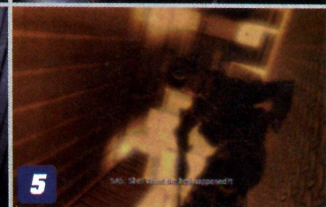
2



3



4



5

⊕ 3 - The Coup

Neste momento você apenas assiste ao sensacional vídeo de introdução

do jogo e vê como Al-Asad toma o poder no Oriente Médio.





Act I

1 - Blackout

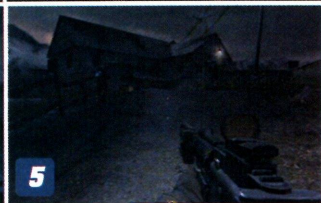
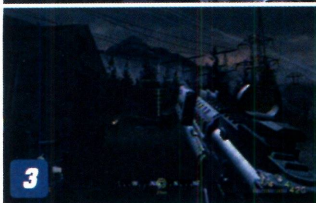
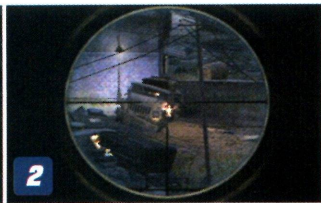
1 Na primeira parte da missão, você deverá matar os guardas dos casebres silenciosamente. No segundo casebre, plante uma carga explosiva Claymore na porta para chamar a atenção dos guardas e matá-los.

2 Siga o sinal de objetivo amarelo no seu mapa para chegar ao topo do morro. Dê suporte de fogo aos soldados russos (seus aliados) que tentam matar os terroristas no setor térreo usando seu rifle sniper.

3 Mais à frente, use a cabana situada no meio do cenário como refúgio. Use o lança-granadas da sua metralhadora para repelir a enorme quantidade de soldados inimigos que surge. Você terá que eliminar duas levas de soldados.

4 Um pouco adiante, depois de usar seu rifle sniper para detonar alguns inimigos, desça de rapel pela corda para chegar ao setor térreo. Fique grudado no muro e diminua a resistência de inimigos no local. Aperte o botão indicado na tela próximo aos escombros para pular o muro. Limpe a casa adiante de inimigos.

5 Siga seus colegas até atingir mais uma casa no topo do morro. Cuidado com o soldado lançador de granadas. Quando chegar ao edifício, posicione-se na entrada principal e ligue o sistema de visão noturna. Acabe com os soldados e encontre o refém (Nikolai) no segundo andar. Leve-o ao helicóptero.

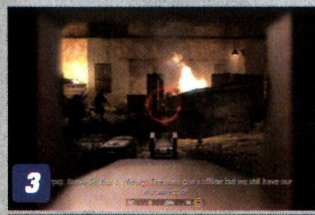


3 - The Bog

1 Invada o prédio de apartamentos semidestruído e neutralize quaisquer soldados que apareçam por aqui. No segundo andar há algumas armas bem úteis, como metralhadoras alternativas e lançadores de foguetes.

2 No pátio exterior, bem próximo ao prédio, você encontra uma série de soldados. Ajude seus colegas e acabe com eles. Quando fizer isso, colete o lançador de foguetes norte-americano jogado no chão. Vá ao segundo andar da casa ao lado e jogue os foguetes nos tanques posicionados na ponte à frente.

3 Depois de seguir seus colegas, você encontra uma equipe americana



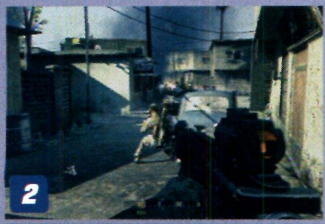
defendendo um tanque. Seus amigos tentam conter um avanço inimigo impiedoso. Contenha-os, neutralizando pacientemente os inimigos.

4 Siga pelo caminho por entre a grade de metal, neutralize mais alguns soldados e plante uma carga explosiva na bateria antiaérea. Saia de perto e acione o gatilho.

5 Você deverá sinalizar para os helicópteros americanos um alvo duro de neutralizar. Trata-se do edifício central, onde os últimos inimigos estão refugiados. Siga o sinal amarelo no mapa para encontrar o ponto exato para posicionar o transmissor. Assista ao show de fogos de artifício.

2 - Charlie Don't Surf

1 Depois de viajar de helicóptero ao local de combate, seu primeiro objetivo é atacar uma construção. Procure o ditador Al-Asad. Desça pela corda amarrada no helicóptero e siga pelo caminho no térreo. Tome cuidado com os combatentes escondidos atrás das caixas.



2 Continue a missão acompanhando seus colegas pelas ruas da cidade. Será necessário procurar a estação de TV local. É uma longa jornada a pé pelas ruas empoeiradas. Tome cuidado principalmente com os soldados portando lança-granadas.

3 Uma vez na estação de TV, procure entrar com cuidado nos escritórios. Quando estiver na sala de jornalismo central, preste atenção ao sniper situado no andar superior. Fique agachado e jogue muitas granadas.

4 Ao chegar ao outro lado da sala, suba as escadas para encontrar a sala de transmissão. Você não encontra Al-Asad. Dê a volta vá à varanda que dá visão à entrada do edifício. Escolha uma das armas situada ali e acabe com a multidão de inimigos que aparece no térreo. Ao acabar, saia com seus colegas e acabe a missão.

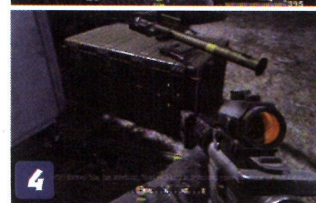
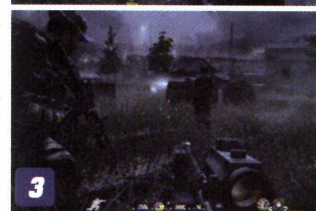
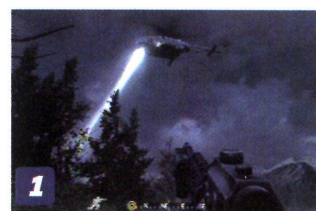
4 - Hunted

1 Você está de volta à equipe da SAS. Depois da violenta queda de helicóptero, comece a correr com seus amigos para buscar refúgio. Fique longe dos holofotes do helicóptero. Procure não chamar muito a atenção dos inimigos.

2 Em um dado momento, você deverá buscar abrigo em um celeiro. Mate os soldados que perseguem sua equipe. Entre no local e dê a volta para encontrar a saída. Do lado de fora da fazenda, você encontra mais alguns inimigos fáceis de eliminar.

3 Você encontra uma série de barracões abandonados repletos de soldados. Vá abrindo caminho até encontrar um enorme campo. Fique longe das lanternas dos guardas e do holofote do helicóptero. Se você for descoberto, certifique-se de matar todos.

4 No último celeiro, você deverá coletar um míssil Stinger para derrubar o helicóptero. Na primeira tentativa, a aeronave soltará "flares" para despistar o míssil. Na segunda tentativa, derrube o helicóptero e prossiga. Quando avistar o

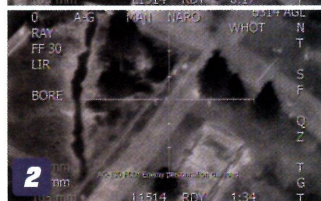
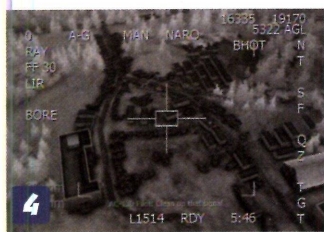


campo de treinamento, espere até que a artilharia aliada cuide dos soldados presentes. Neutralize os inimigos restantes.

5 - Death from Above

1 Nesta missão, você está na cabine de tiro de um avião AC-130. Seu objetivo é escoltar a equipe de soldados que viaja no território inimigo abaixo de você. Não será uma tarefa difícil. O AC-130 tem três tipos diferentes de canhão. Há três tipos diferentes de visão, uma mais apropriada para cada tipo de combate. A visão mais aproximada é um canhão mais leve enquanto que a visão geral controla um canhão potente.

2 A visão do AC-130 é em branco-e-preto, o que dificulta saber quem é inimigo e quem é aliado. Para distinguir entre os dois, há um sinal piscante em todos os soldados aliados para facilitar o discernimento.



3 Em um dado momento da missão, um comboio de veículos civis aparece. Não atire neles. O AC-130 dará mais algumas voltas. O comboio volta a trafegar e dá carona aos soldados aliados. No caminho à frente, há um tanque e diversos soldados. Destrua-os.

4 Ao final, há um pátio em construção. Repita as operações anteriores para acabar com os últimos soldados. Dois helicópteros de resgate aliados aparecem para extrair seus amigos. Cuidado para não destruí-los acidentalmente.

6 - War Pig

1 Em uma boa parte da fase, você deverá abusar das táticas de infantaria para acabar com os inimigos. Granadas não adiantam muito: os corredores são pequenos e estreitos. Procure atirar na cabeça dos soldados oponentes.

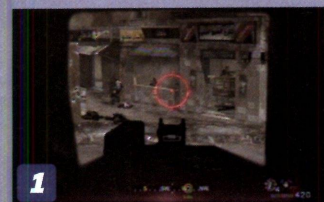
2 Na primeira parte da missão, procure ficar escorado atrás dos contêineres semi-destruídos ou deitado no morro de terra central.

3 Sua tarefa será de escoltar o tanque de volta à estrada principal. Procure entrar nas casas e limpá-las de inimigos. Não fique muito tempo parado ou você será atingido. Logo

nos primeiros edifícios, suba à varanda para pegar um rifle sniper Dragunov. As tarefas ficarão bem mais fáceis agora.

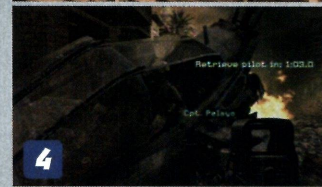
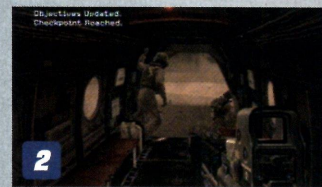
4 Quando chegar ao estacionamento em um beco, atire primeiro nos operadores de metralhadoras montadas nas janelas à frente. Tente estourar os carros para que os inimigos voem aos ares.

5 Na última parte da missão, fique no edifício e não ligue muito para o tanque na parte inferior. Prefira atacar os soldados. O blindado inimigo será destruído por seus amigos. Siga seus colegas para achar o helicóptero de resgate.



7 - Shock and Awe

1 Você estará operando agora um canhão leve montado na porta de um helicóptero. Procure atirar nos lançadores de granadas e nos ninhos de metralhadoras montadas nos topos dos edifícios.



2 Em um determinado momento, você terá que sair do helicóptero e ajudar alguns soldados americanos presos em uma armadilha inimiga. Volte ao helicóptero e assuma a metralhadora novamente.

3 Continue o massacre, cuidando para que os soldados inimigos não escapem ao fogo mortífero do canhão.

4 Uma vez mais, sua aeronave terá que pousar para resgatar um piloto de helicóptero. Você terá pouco mais que um minuto para realizar a tarefa. Corra até chegar à aeronave destruída. Atire em alguns soldados inimigos para diminuir um pouco a resistência inimiga. Aperte o botão indicado na tela e carregue o piloto de volta à sua aeronave. Deixe que seus amigos cuidem do resto dos inimigos.

8 - Aftermath

Depois do cataclísmico final da batalha, arraste seu corpo até a parte exterior

da aeronave e contemple a hecatombe nuclear causada por Al-Asad.



Run for your life!

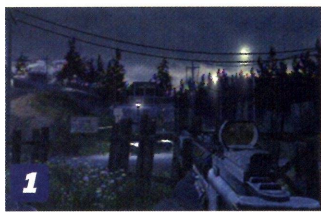
Uma das melhores táticas em CoD4 para não ser alvejado é correr no campo de batalha. Não adianta apenas se esconder atrás de paredes ou obstáculos para não ser atingido. CoD4 possui um sistema de corrida que não deixa o personagem cansado rapidamente. Abuse desta técnica para se locomover com segurança e rapidez no campo de batalha. Mas não abuse e evite caminhar na linha de tiro, pois dessa forma é inevitável ser atingido.



Act II

1 - Safehouse

- 1 Nesta missão, você terá que invadir algumas casas para tentar encontrar Al-Asad. Reviste casa por casa e cuidando com a ferrenha oposição inimiga.
- 2 Para atacar a casa da colina à esquerda, use o caminho que passa pelo meio do cemitério. Fique escorado nos casebres de madeira para não ser atingido. Se caso encontrar um cachorro,

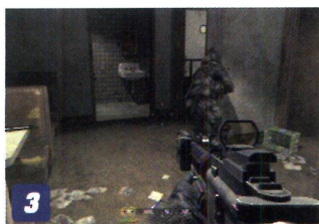


1

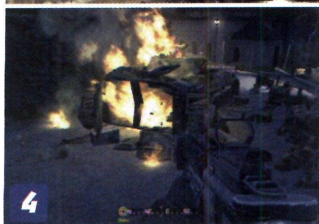
atire nele antes de ser mordido. Se isso acontecer e você se deparar com uma luta canina, siga os controles na tela para quebrar o pescoço do animal.

3 Procure ficar sempre junto aos seus amigos: suas chances de sobrevivência diminuem se você estiver sozinho. Observe sempre os sinais amarelos na parte inferior da tela para determinar qual é a próxima casa a ser revista.

4 Nesta fase, há a possibilidade de chamar suporte de fogo de um helicóptero aliado. Siga as instruções na tela. Porém, só chame o recurso quando as coisas estiverem pretas. Para acabar com o blindado que ronda o local, procure se aproximar pela retaguarda do veículo. Escolha seu explosivo C4 e plante-o no local indicado.



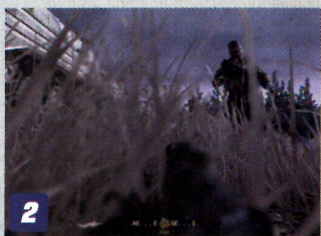
3



4

2 - All Ghillied Up

- 1 Você volta 15 anos no tempo. Com seu colega sniper, ande pelo matagal até achar os primeiros inimigos. Não faça barulho. Faça exatamente o que o capitão McMillan lhe manda.
- 2 No primeiro vilarejo, mate o guarda posicionado na torre de madeira à direita para prosseguir. Mais à frente, no campo aberto, fique imóvel e deitado: inúmeros soldados irão passar. Não seja detectado. Se precisar se mexer, faça-o vagorosamente para não chamar atenção.
- 3 No ferro-velho, atire no soldado apenas sob a ordem de McMillan. Assim, seu colega poderá disparar simultaneamente quando você se deparar com dois alvos. Mais à frente, siga McMillan e continue não fazendo barulho.
- 4 Mais tarde, siga McMillan e esgueire-se com ele embaixo dos caminhões. Mais



2



3

à frente, não atire no cachorro. Se fizer isso, uma verdadeira matilha aparece para estragar o plano de seu comandante.

5 - The Sins of the Father

- 1 Nesta missão, você deverá localizar o filho de Zakhiev. Aproxime-se do checkpoint dos inimigos. Dispare com seu rifle sniper e neutralize os dois soldados da torre. Mais à frente, invada o edifício.
- 2 Duas horas depois e você está

no alto da torre do início da fase. Um comboio inimigo se aproxima. Seus amigos estão disfarçados. Surpresa: o filho de Zakhiev está no jipe central. Espere até que um de seus amigos dê o primeiro tiro. Zakhiev joga seu jipe contra a torre e foge.

3 Faça uma busca desesperada pelas ruas do vilarejo para encontrar o sujeito. Logo na primeira barricada,

3 - One Shot One Kill

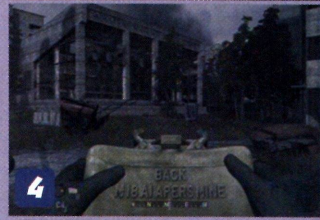
- 1 Na primeira etapa da fase, você deverá matar o comandante inimigo. Utilize o gigantesco rifle sniper ao lado. Observe os caminhões e jipes à frente com sua mira telescópica. O comandante aparecerá para negociar armas. Fique atento ao vento. Ele determinará a trajetória da bala. Atire e mate o sujeito. Feito isto, faça o mesmo com o piloto do helicóptero à frente.
- 2 Após descer de rapel, você deverá eliminar soldados à sua frente e na retaguarda. Abuse da capacidade do seu rifle sniper. Continue correndo e alcance o prédio de apartamentos.
- 3 Despiste os inimigos. Quando encontrar um enorme pátio, atire no próximo helicóptero. A queda será violenta e atingirá McMillan. Ele ficará imobilizado, mas ainda poderá ajudá-lo. Aperte o botão indicado na tela para carregar McMillan. Derrube o novamente no chão para que o coitado possa sentar e lhe ajudar a matar alguns soldados.
- 4 Quando chegar à roda gigante, posicione-o no local indicado pelo sinal amarelo na sua bússola. Instale algumas cargas explosivas Claymore ao redor do local. Fique deitado em alguma posição



1



3



4

estratégica que dê visão para todos os pontos-chave do cenário. Use seu rifle sniper para repelir o enorme ataque inimigo até que reforços cheguem de helicóptero.

4 - Heat

- 1 Atire na imensa leva de soldados que chega sem parar do sopé da montanha. Repita a operação mais acima. Procure ficar deitado. Atire principalmente nos soldados portando lança-foguetes.
- 2 No segundo momento do cenário, procure o casebre em forma de taverna. Vá ao segundo andar e ache as janelas. Pegue os detonadores e acione-os. Veja tudo voar pelos ares.
- 3 Em seguida, recue até chegar ao celeiro, no fundo do cenário. Pegue o míssil Javelin e detone os tanques situados ao longe. Faça isso de uma distância segura para não ser atingido.
- 4 Agora, o mais difícil. Você terá que atravessar o campo novamente até chegar à baía, situada à uns 200 metros de distância. Você terá três minutos para realizar tal tarefa. Vá eliminando os soldados próximos ao celeiro. Uma hora



1



3

eles páram de chegar. Agora, corra até o edifício mais próximo e neutralize mais soldados. Chame o apoio aéreo nas horas mais apertadas. Ache o helicóptero de resgate e termine a fase.

vire à esquerda para encontrar um caminho que leva a um prédio de apartamentos.

4 Dentro dos dormitórios, ao encontrar ninhos de metralhadora montada, espere até que o helicóptero aliado os destrua. Suba as escadas e fique de olho na bússola para não perder Zakhiev de vista. Ele estará no topo, mas será impossível pegá-lo: ele se suicida.



3

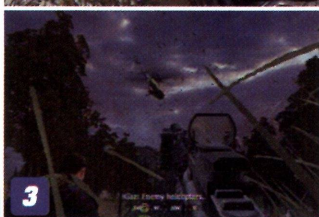
1 - Ultimatum

1 Seu primeiro objetivo será libertar um dos membros da sua equipe do cativo. Procure o soldado nas casas do vilarejo. Tome cuidado para não fazer barulho ou uma matilha de cães acompanhada por um esquadrão de soldados aparece para estragar seus planos.

2 Mais à frente, você deverá destruir a torre de energia com duas cargas de explosivos. Deite no chão para não ser visto pelo helicóptero. Um dos soldados abre uma brecha na cerca. Aproveite para segui-los.

3 No caminho até o QG inimigo, um outro helicóptero aparece. Para que tropas inimigas não sejam espalhadas pelo campo de combate, deite mais uma vez para não ser detectado.

4 Antes de chegar ao primeiro QG inimigo, pule o muro de concreto e pegue o rifle sniper Dragunov em cima da caixa.

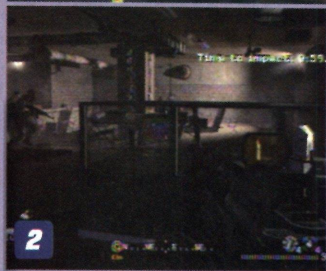
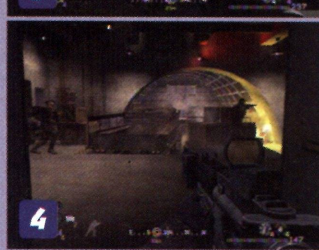
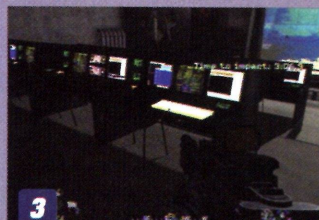


Ele vai facilitar bastante sua vida. Quando for atacar de base em base, procure se refugiar dentro das garagens ou prédios para não ser atingido. Quando ouvir barulho de caminhões no trecho final, plante uma mina Claymore na estrada de terra para emboscar o comboio inimigo.

3 - No Fighting in the War Room

1 Uma vez dentro do silo de lançamento, sua tarefa será de impedir que os mísseis balísticos intercontinentais cheguem à costa leste dos EUA. Você terá aproximadamente 15 minutos para realizar a tarefa.

2 O local está infestado de soldados. Uma boa pedida é ficar escondido na parede e jogar granadas de luz estratégicas cada vez que entrar em um



corredor apertado. Granadas normais também dão conta do recado.

3 Observe o sinal amarelo em sua bússola. Plante uma carga explosiva C4 na parede do beco. Ao invadir a sala, localize o computador para inserir o código que abortará a trajetória do míssil.

4 Localize o elevador. Ele leva você e sua equipe ao estacionamento. Lá você encontra uma leve resistência. Fique longe dos barris explosivos.

2 - All In

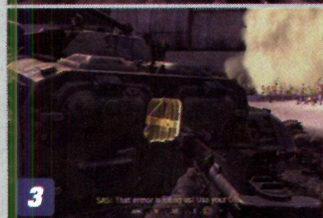
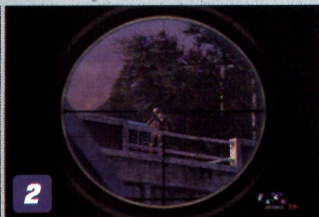
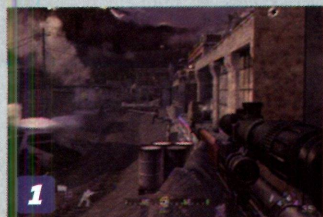
1 Se você conseguiu coletar seu Dragunov na fase anterior, esta é a hora de usá-lo. Você e sua equipe deverão invadir a base inimiga. Atire nos soldados entre os contêineres e destrua o veículo blindado ali perto. Mais à frente há um galpão, onde é possível coletar um rifle Dragunov e lança-foguetes.

2 A batalha será ferrenha para atingir a área de lançamento de mísseis. Tome cuidado com os snipers e lançadores de

foguetes no topo dos edifícios.

3 Uma vez próximo aos silos dos mísseis, tente se aproximar dos blindados por trás e plantar uma carga explosiva C4. Se isso se provar impossível, use o lança-foguetes. Acione o mecanismo de destruição a partir de uma distância segura.

4 Abuse do poder do seu rifle Dragunov para atingir os soldados que saem do hangar. Termine a missão descendo de rapel em um dos silos de lançamento.



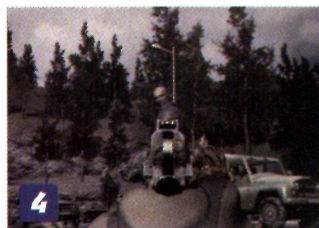
4 - Game Over

1 Na primeira parte da missão, você e seus amigos empreendem uma fuga frenética da base de lançamento de mísseis. Tente acertar os motoristas dos caminhões para acabar com os transportes rapidamente.

2 Será uma tarefa duríssima acertar o helicóptero. Porém, quando indicado na tela, use seu lança-foguetes para tentar destruir a aeronave.

3 Eventualmente, você acaba cercado em uma ponte destruída. Fique ao lado de seus amigos, apoiado na barricada de concreto, um pouco abaixo do solo. Use a mira ótica de sua arma para acabar com os inimigos rapidamente.

4 Você é atingido, mas um amigo lhe empresta uma pistola. Use-a



rapidamente: atire primeiro no soldado à esquerda, em seguida atinja Zakhava. Por último, acerte o soldado da direita. Você é resgatado e o jogo acaba.



FICHA TÉCNICA

Produção
EA Redwood Shores

Distribuição
Electronic Arts

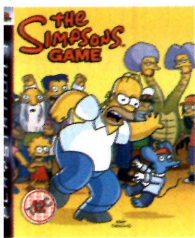
Jogadores
1-2

Site
ea.com/simpsons

Online
Não

Sinaxis
Não

VERSÃO AMERICANA



CONTROLES

L1
Alvo

R1
Habilidade primária

R2
Habilidade secundária

Analogico esquerdo
Movimentação

Analogico direito
Câmera

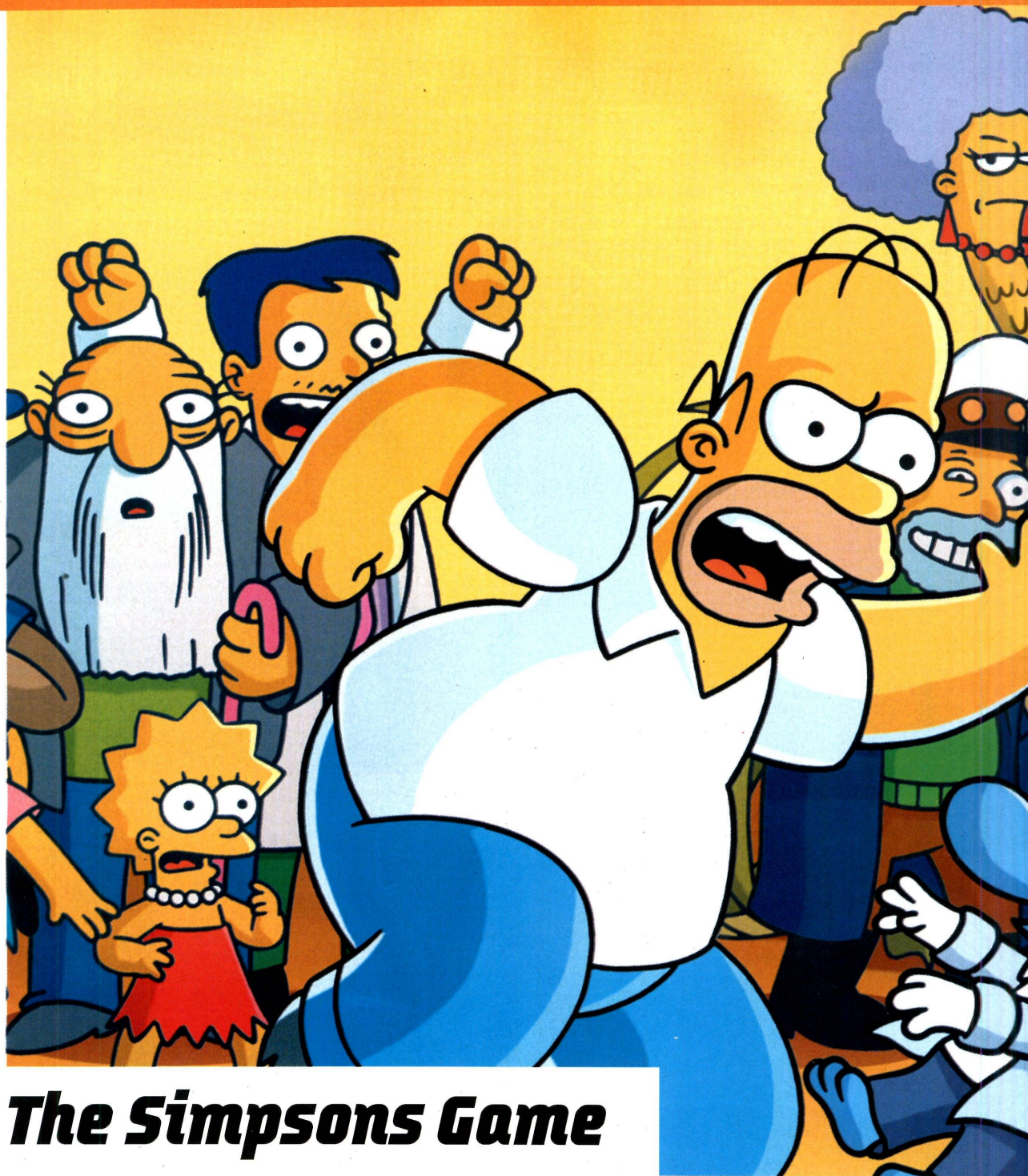
Controle digital
Troca de personagem

A
Ação

X
Ataque especial

Pulo

Ataque



The Simpsons Game

Simpsons contra o mundo dos games | POR RAFAELA CAETANO

A família mais louca da televisão está em apuros! Graças a um manual encontrado na rua por Bart, os Simpsons foram transportados para o mundo virtual do games. Contando com poderes variados, cada membro da família Simpson terá de cumprir tarefas e enfrentar missões nas paródias oferecidas pelo game. Bart e Homer se transformam em soldados no melhor estilo Medal of Honor, e a família toda deve enfrentar

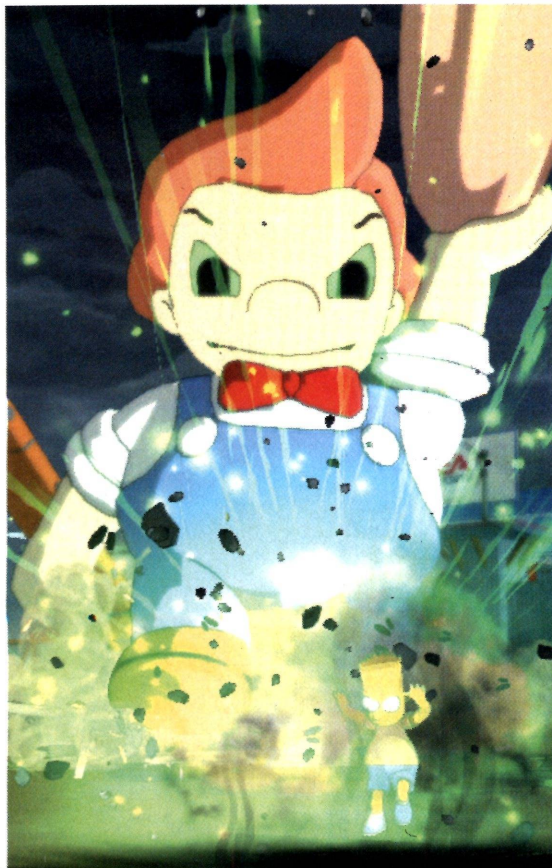
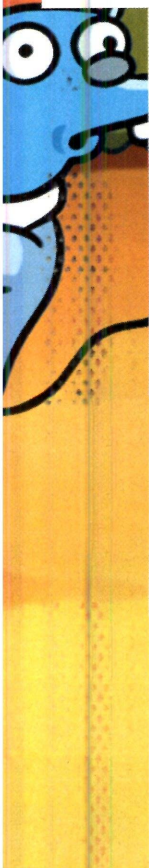
o criador de The Sims, além de Margie promover uma campanha contra o mais novo lançamento inspirado em GTA, o Grand Theft Scratch, estrelado por Comichão e Coçadinha. Esses e vários outros títulos de games famosos são representados em The Simpsons Game, todos adaptados aos malucos personagens do desenho. Cabe então a você ajudar os Simpsons a sair de mais uma enrascada maluca.

ROTEIRO

The Land of Chocolate



Seu primeiro objetivo no comando de Homer é seguir o coelho branco. Pule sobre os doces gigantes apertando **X** e aperte **X** duas vezes para alcançar a parte de cima. Um coelho marrom irá aparecer. Destrua-o apertando **B** e atravesse a ponte coletando os chocolates brilhantes. Se você não conseguir mais coletar chocolates, aperte **R** para fazer Homer arrotar (esse arrotto é uma espécie de "golpe especial"). Destrua as barraquinhas que estão bloqueando o caminho e quebre também os grandes pirulitos para conseguir mais doces. Destrua mais coelhos e continue seguindo pelo caminho de doces. Você encontrará um enorme doce com a imagem da Marge. Desse doce sairão vários coelhos marrons. Destrua primeiro o doce da Marge e depois os coelhos. Avance, e o caminho te levará até uma porta. Quebre-a com golpes e encontre alguns "doces da Marge". Destrua-os e depois acabe com os coelhos. Após fazer isso, vá até a seta que aponta para um botão vermelho e aperte **A**. Algumas plataformas irão aparecer perto do Bolo Gigante. Suba por elas para chegar até o Bolo então pule sobre os doces brancos para subir pelo Bolo e use as escadas e pulos duplos para chegar até o topo. Destrua o coelho branco e Homer aprenderá uma nova habilidade. Em seguida aperte R1 para que Homer vire uma bola e chegue ao centro do Bolo. Volte ao estado normal e destrua os coelhos.



Bartman Begins

No controle de Bart, saia da casa e siga o feixe de luz vermelho até encontrá-lo. Aperte **A** para iniciar a missão. Avance então e dê um pulo duplo (**X** + **X**) para poder atravessar. Aperte **R** para atirar com seu estilingue nas caixas e poder prosseguir. Chegue perto dos degraus e posicione-se em cima do feixe de luz. Após a animação, suba pelas plataformas que apareceram até chegar a uma de madeira. Aperte qualquer botão do controle digital para mudar de personagem. No comando de Homer, posicione-se em cima do círculo ao lado dos degraus à direita. Aperte **X** e depois R1 para fazer a capa de Bart aparecer.

Você verá uma plataforma com outro feixe de luz. Para chegar até lá, você deverá voar. Pule e segure R1 até alcançar o feixe. Atravesse a ponte e veja a animação. Então siga para direita e suba pela videira. Avance e você encontrará outro feixe de luz. Aperte **A** para empurrar o grande tambor até o chão. Então assumo o comando de Homer e pule sobre esse tambor. Posicione-o em cima do círculo à direita e veja a animação.

Golpeie os guardas que te ataquem e chegue perto do fóssil. Suba pela escada vermelha e posicione Homer na cabeça do dinossauro. Assuma o controle de Bart e posicione-o na cauda do fóssil. Coloque então a roupa de herói em Bart e faça-o voar até o andar à frente. Ao chegar na nova área, golpeie os guardas para derrotá-los. Puxe a alavanca laranja e fique em cima do pequeno vulcão. Aperte **X** e R1 para voar e passe pelos outros fosséis.

Você ficará pendurado em uma grande linha. Use o analógico esquerdo para mover-se na linha até chegar ao outro lado. Solte-se e caia em cima de uma plataforma. Avance pelas outras até chegar ao feixe de luz. Você verá à frente um painel de vidro e uma espécie de "alvo". Atire com seu estilingue nesse alvo.



Volte até o térreo e avance para chegar à próxima área. Vá até o "Zap the Past" à direita para pegar o "RoboBart". Destrua as caixas que apitam e o alarme atrás da porta usando essa nova roupa. Derrote os guardas e avance para o próximo local. Você verá alguns alvos. Um dos inimigos de Bart está escondido na "paisagem". Vista a roupa de RoboBart e atire em um alvo de cada vez até afugentar o garoto escondido (aperte L1 para mirar). Agora avance e você verá em uma nova paisagem. Repita o procedimento até ele alcançar a terceira paisagem. Atire em todos alvos novamente até o garoto correr e aparecer na sua frente. Derrote-o e avance para chegar ao Planetário.

Siga para a esquerda e escale a pedra lunar para chegar até o feixe de luz. Assuma o comando de Homer e vá até a máquina central com um botão vermelho. Aperte-o e mude rapidamente para Bart. Vista a roupa de herói e voe sobre os vapores que as máquinas soltam. Alcance a nave e pule até o poste cinza. Segure-se nele e pule para chegar ao planeta à frente. Alcance o outro planeta e pule sobre o satélite. Veja o feixe de luz e chegue à plataforma do globo terrestre. Siga pelas plataformas que se movem para chegar até o disco voador onde está o outro inimigo de Bart. Acerte-o com o estilingue até derrotá-lo.



Around the World in 80 Bites

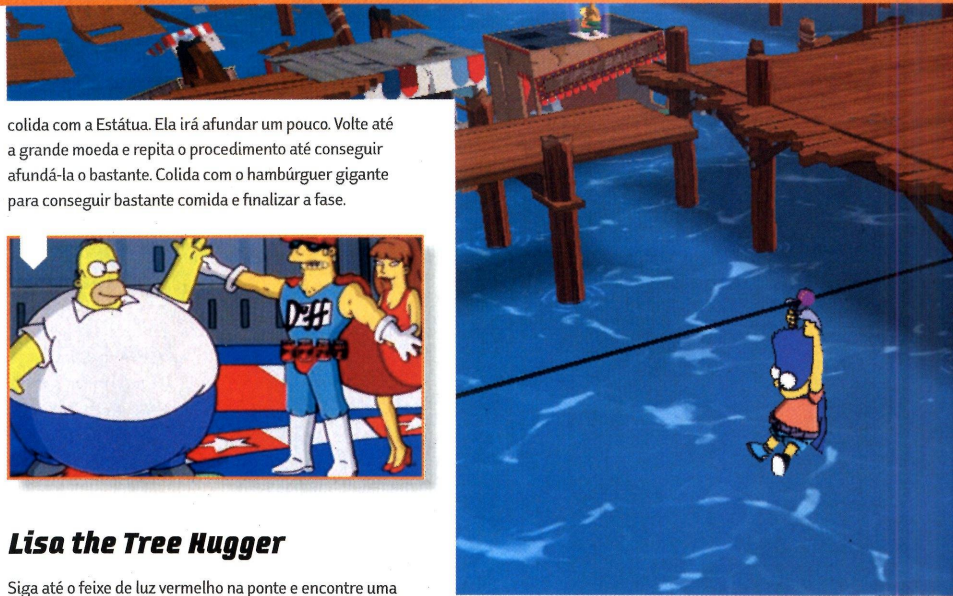
Faça Homer virar uma bola (R1) e aperte **□** para obter uma espécie de "turbo" ao rolar. Use esse turbo para passar por cima do hidrante e chegar ao outro lado. Puxe a alavanca para abrir o portão e destrua a barreira com o turbo do HomerBall. Siga para o feixe vermelho para realizar uma nova missão.

Homer terá que participar de um desafio proposto pelo Homem Duff, no qual sua missão é comer até abastecer completamente sua barra de poder. O objetivo de seus adversários é impedir que ele coma, desafio que será cronometrado. Primeiramente, colete as comidas que estiverem à disposição (se for preciso, destrua os móveis para conseguir mais comida) até encher a barra. Quando isso acontecer, suba pela rampa e vire a HomerBall. Use o turbo para chegar ao outro lado. Na "Austrália", você ganhará mais tempo. Coma até ficar abastecido e siga pelo túnel para chegar ao "México". Vire a Homerball e destrua a Pinãta (animal colorido) para conseguir bastante comida.

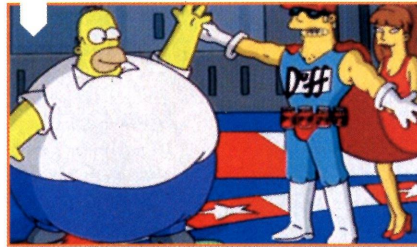
Você verá um grande cartaz com uma mulher segurando um leque e um taco. Como Homerball, use o turbo e avance na direção do taco. Prossiga pela passagem liberada e chegue à "Germany". Coma e siga pela rampa para chegar à "France". Passe por baixo da torre Eiffel e suba pela escada. Pule sobre os guarda-sóis e chegue a uma plataforma. Assuma o comando de Bart e leve-o até a plataforma onde Homer estava. Vista a roupa de herói e voe para chegar ao prédio à frente. Pendure-se na corda para chegar até a torre Eiffel e aperte o botão vermelho. Ao chegar no topo da torre, voe até onde está Willie (o zelador) e puxe a alavanca. Volte ao comando de Homer e siga pelo caminho liberado. Ao chegar à "Scotland", vire a Homerball e derrube as pedras à direita usando o turbo. Você verá uma Gaita-de-Foles gigante. Ainda como Homerball, posicione-se em cima dela e pule para fazê-la tocar. Assuma o controle de Bart e suba sobre as pedras perto da Gaita. Vista novamente a roupa de herói e voe sobre o ar que a Gaita emite. Então chegue até a parte de cima do portão e puxe a alavanca. De volta ao controle de Homer, siga para a próxima área e chegue à "Italy". Vire a Homerball e use o turbo para subir pelo grande cortador de pizza. Ao chegar à ponte, vá para a direita e suba a escada. Vá então até o andar de cima e siga para a esquerda. Chegue à ponte, assumo o comando de Bart e suba pela videira. Ao chegar no topo, voe para chegar até onde está a alavanca e puxe-a. Siga pela passagem liberada para chegar ao último estágio do desafio. Ao chegar à "America", você verá uma animação.



Sua tarefa será afundar a "Estátua da Liberdade". Algumas pequenas estátuas a estão protegendo, então você terá que tirá-las do caminho. Vire a Homerball e posicione-se em cima da grande moeda. Use o turbo para afundá-la e as estátuas irão desaparecer. Use o turbo e



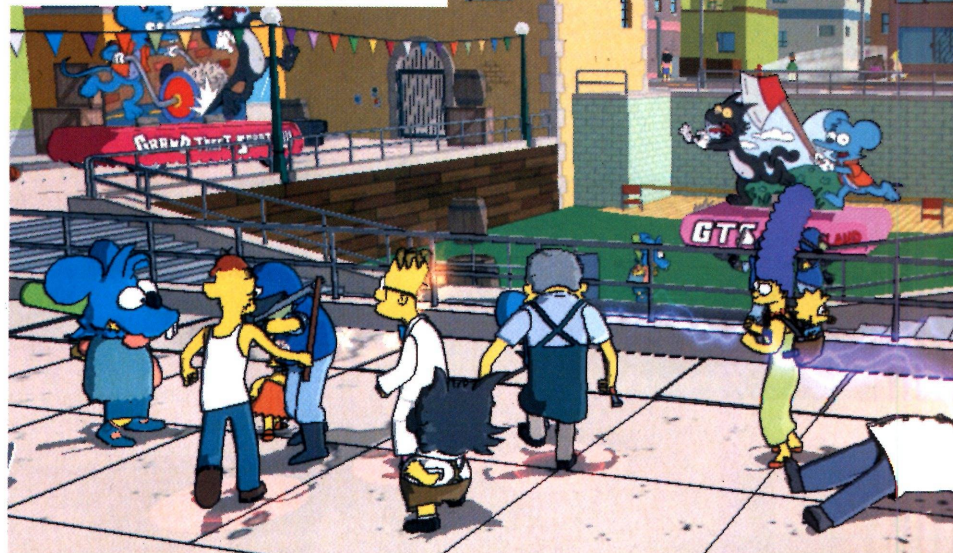
colida com a Estátua. Ela irá afundar um pouco. Volte até a grande moeda e repita o procedimento até conseguir afundá-la o bastante. Colida com o hambúrguer gigante para conseguir bastante comida e finalizar a fase.



Lisa the Tree Hugger

Siga até o feixe de luz vermelho na ponte e encontre uma placa do ponto de ônibus. Aperte **□** e escolha Lisa para fazer dupla com Bart. Vá até o feixe e acione a missão.

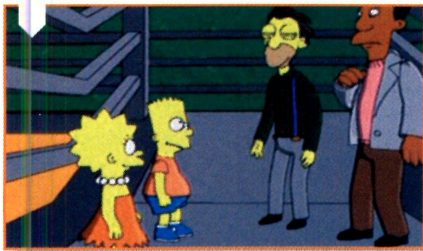
Derrote os homens que atacarem e avance. Mais à frente você encontrará o Clobber Girl. Essa roupa deixará Lisa poderosa. Então destrua o banheiro químico para impedir o aparecimento de mais homens e derrote os restantes. À direita há uma estátua de Buda. Aperte **□** e você poderá usar a Mão de Buda. Com a visão panorâmica, aperte R1 para pegar os troncos indicados e colocá-los nos tocos de árvores. Após fazer isso, suba por eles e chegue a uma alavanca. Puxe-a e siga pela passagem liberada. Destrua outro banheiro químico e use novamente a Mão de Buda. Retire o círculo que está no chão e pertence à máquina laranja e quebre-o. Em seguida assumo o comando de Bart e voe por cima da fumaça para alcançar a esteira. Vá até o painel à esquerda e acione-o. Siga pela esteira e posicione-se em um dos quadrados vermelhos.



Avance pela plataforma e tome cuidado com os inimigos. No comando de Bart, você terá que passar por lâminas que aparecerem do chão. Ao passar por duas lâminas, suba pela escadinha e alcance o feixe de luz. Pegue o estilingue e acerte o alvo na máquina. Ao destruí-la, siga pelos degraus e avance para ver mais um caminho de lâminas. Passe por algumas e encontre uma alavanca. Puxe-a e passe por mais uma série de lâminas. Então encontre mais uma alavanca e puxe-a também. Destrua e destrua alguns inimigos. Suba pelas plataformas de lâminas e encontre mais uma estátua de Buda. Use a Mão de Buda e pegue um pedaço da ponte à direita. Jogue essa parte da ponte em cima do lugar onde há lixo tóxico. Atravesse a ponte e veja a animação. Destrua os banheiros químicos e derrote os inimigos.

Encontre outra estátua de Buda e use sua mão. Pegue os barris tóxicos à esquerda e jogue-os na

esteira para que explodam a máquina. Pule sobre a grande mola e assumo o comando de Bart. Pendure-se na linha para poder chegar ao outro lado. Destrua mais um banheiro químico e derrote os homens. Puxe a alavanca e assumo novamente o controle de Lisa. Pule sobre as plataformas, tartarugas e jacarés na água para chegar ao outro lado e siga para a esquerda para encontrar mais uma estátua de Buda. Use a Mão de Buda para encaixar as partes do cano em suas respectivas cores nos buracos e, ao colocar os canos nos lugares certos, uma animação aparecerá mostrando Lenny e Carl correndo perigo. Você terá um minuto para salvá-los. No controle de Bart, vá até o vapor do buraco no chão e voe. Chegue até a plataforma onde está o feixe e puxe a alavanca. Assumo novamente o comando de Lisa e use a Mão de Buda para tirar Lenny e Carl da esteira. Após a animação, use o estilingue de Bart e atire no alvo da máquina. Fim da fase.

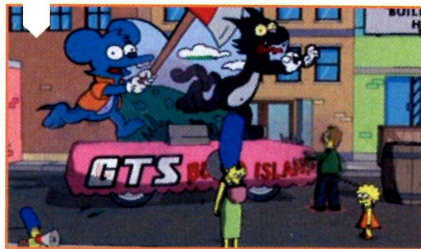


Mob Rules

Vá até a placa de ponto de ônibus e escolha Marge para fazer par com Lisa. Siga então até o feixe de luz vermelho para iniciar a missão.

O poder de Marge é de manipular as pessoas através de um alto-falante. Use seu poder em

Ned. Você verá à esquerda uma placa enorme do Comichão e Coçadinha. Mire nela apertando L1 e aperte **○** para fazer com que Ned destrua a placa. Avance pelo beco e mande Ned destruir a outra placa. Ao voltar à rua, vá para a direita para mandar Ned destruir outra placa.



Assumo o comando de Lisa e pule sobre o grande pneu. Use a Mão de Buda para pegar o baú cinza e coloque-o em frente ao hidrante. Em seguida derrote os guardas que aparecerem e mande Ned destruir mais duas placas. Assumo novamente o comando de Lisa e suba pela escadinha à esquerda. Agora use a Mão de Buda para pegar as duas placas destruídas e colocá-las mais à frente para formar uma ponte. Siga por ela e derrote alguns policiais. Vá até a parede à esquerda e você verá uma fenda. Mande Ned abrir uma passagem e siga pelo estacionamento. Derrote alguns policiais e assumo o controle de Lisa. Pule sobre o grande pneu à direita e use a Mão de Buda para mover os carros que estão bloqueando a passagem. Mande Ned destruir outra placa à direita e use-a para atravessar. Você verá mais uma placa, mas ela estará eletrificada. Vá até o duto de metal à esquerda e aperte **○**.

No comando de Marge, avance pelo duto e vire à direita para encontrar um botão vermelho. Aperte-o para que a energia na placa fique desativada. Mande Ned destruí-la e avance. Você verá uma plataforma-elevador. Use seu poder em Ned para que ele fique posicionado na plataforma-elevador. Assumo o comando de Lisa e use a Mão de Buda para tirar o tubo azul do lugar e descer a plataforma. Prossiga e encontre mais três placas para destruir. Derrote os policiais e encontre perto das escadas um uniforme policial para Marge. Avance pela área e encontre um grande pneu. Assumo o comando de Lisa e pule sobre ele. Alcance o prédio verde e use a Mão de Buda para colocar as caixas com formatos geométricos em seus respectivos lugares na área central. Assumo o comando de Marge, vá até essas caixas e mande Ned construir uma rampa com as três. Siga por ela e chegue perto do prédio onde está a estátua de Buda. Mande Ned construir algo para que Lisa possa alcançar a estátua. Use a Mão de Buda para colocar o baú cinza na frente do hidrante à frente. Enfrente alguns policiais e encontre o prédio da delegacia. Você verá o prisioneiro Snake em uma janela com grade. Mande Ned fazer uma abertura na parede onde está Snake para libertá-lo. Faça Marge manipular Snake e avance para ver um monumento ao Comichão e



Coçadinha. Manipule as pessoas que estão passando na rua para destruir o monumento (recrute alguns também para enfrentar os policiais).



Após destruir o monumento, vá até os escombros do prédio da prefeitura e suba para encontrar um duto de metal. No controle de Marge, avance pelo duto até encontrar uma válvula azul. Vire-a, vá para a direita e encontre outra. Vire-a também e vá para a esquerda para encontrar mais uma. Vire-a e veja a animação. Fim da fase.

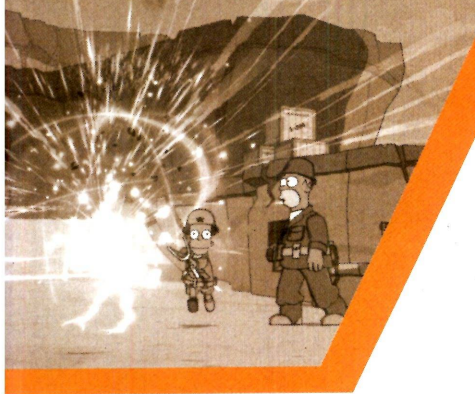
Enter the Cheatrix

No controle de Bart, vá até o feixe de luz vermelho e inicie a missão. Após a animação, pegue o Bartman Grapple. Aperte **○** para poder prender-se no gancho e alcançar a outra plataforma. Para chegar até a outra, pendure-se em um gancho e, rapidamente, pendure-se no outro. Puxe a alavanca, assumo o comando de Lisa e pule no grande cano verde. Posicione-se em cima de um dos botões vermelhos e siga pelo cano.

Vá para a esquerda e chegue à plataforma. Assumo o controle de Bart e use o Bartman Grapple para encontrar uma alavanca. Puxe-a e enfrente alguns inimigos. Então avance e aperte o botão vermelho à esquerda. Pule sobre a plataforma para alcançar os contêineres e puxe a alavanca. Prossiga pela plataforma e aperte outro botão vermelho no elevador para impedir a chegada de mais inimigos. Olhe para a direita e use o Bartman Grapple para chegar ao outro lado e puxar a alavanca. Assumo o comando de Lisa e pule sobre a plataforma para poder chegar à escada. Use a Mão de Buda para pegar as engrenagens e colocá-las nos pinos laranjas (deixe o pino que está mais à direita vazio).

Quando as engrenagens funcionarem corretamente, as plataformas ao fundo irão se mover também. No comando de Bart, chegue até elas e siga pelo cano verde.


Agora assumo o comando de Lisa e pendure-se, em seguida, na parede onde há um brilho azul. Chegue então à outra plataforma e posicione-se em cima de um dos botões vermelhos. Continue pelo cano verde e avance

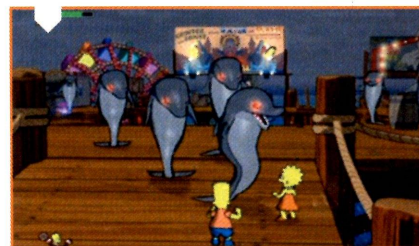


pela plataforma. Encontre uma estátua de Buda e derrote alguns inimigos (não se esqueça de apertar o botão do elevador antes). Use a Mão de Buda para tirar do lugar os canos e jogá-los no mar de sangue. Pegue também as partes da plataforma para colocá-las no lugar. Siga por ela e derrote mais inimigos. Chegue ao outro lado, aperte o botão do elevador e encontre o Lisa's Super Saxophone. Suba então pelo poste e chegue até a plataforma à direita. Aperte outro botão de elevador e derrote os inimigos restantes. Puxe a alavanca e avance pela plataforma. Aperte mais um botão de elevador e pule sobre a pequena plataforma. Prossiga enfrentando mais inimigos e puxe outra alavanca (não se esqueça do elevador). Avance pela plataforma e encontre o cano verde. Siga por ele para chegar à próxima área. Pule sobre a pequena plataforma e assuma o comando de Bart. Atire com seu estilingue no alvo e volte até a plataforma de baixo. Siga por outro cano verde.

Avance pela nova área e pule sobre as

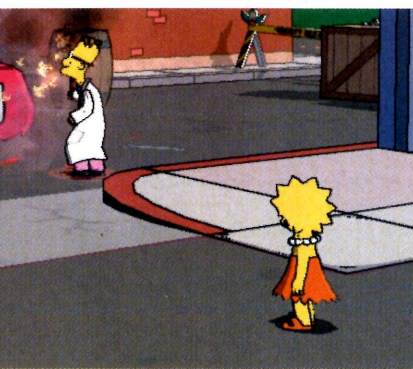
cuidado para não ser atingido pelas estampas da EA. Após passar por elas, assuma o controle de Lisa e use a Mão de Buda para pegar as placas com um símbolo laranja e colocá-las nas torres. Coloque uma placa de símbolo laranja na torre mais próxima a Bart. Assuma o comando dele e use o Bartman Grapple para chegar até essa torre. Volte ao controle de Lisa e coloque uma placa de símbolo laranja na torre do sul. Volte novamente a ser Bart e use o Bartman Grapple para alcançar essa torre. Repita o procedimento de colocar as placas nas torres seguintes até que Bart chegue à alavanca. Puxe-a para liberar os botões vermelhos no chão. Posicione-se em cima de um deles e siga pelo cano verde.

Pule sobre a pequena plataforma à direita e pendure-se no fio. Atravesse para o outro lado e enfrente os inimigos. Puxe a alavanca, assuma o controle de Lisa e siga pelo cano verde. Vá até a estátua de Buda e obtenha uma nova habilidade: a Lisa's Power Flick. Use a Mão de Buda e, quando um inimigo aparecer, aperte  para lançá-lo no ar. Siga pelo cano verde para enfrentar o mestre da fase. O gorila ficará numa parte elevada e protegida da área, e vários inimigos virão atacar. Use a Mão de Buda para derrotá-los e, quando o gorila der alguns passos para a frente e sair do "campo de energia", acerte-o usando a Mão. Repita o procedimento até derrotá-lo. Após a animação, a fase estará terminada".



Destrua alguns golfinhos malvados e vá para a esquerda para encontrar outra estátua de Buda. Use sua mão para lançá-los contra os três outdoors e derrubá-los. Após fazer isso, pegue-os para formar uma ponte na parte de cima onde há vários tocos na água. Siga pela ponte e encontre mais golfinhos inimigos. Você verá uma barra de energia aparecer na tela. Ela pertence ao "barco viking". Para destruí-lo, vá para a direita e avance pelas plataformas à direita até encontrar a Estátua de Buda. Use sua mão para jogar os golfinhos contra o barco. Quando destruí-lo, assuma o comando de Bart e use o Bartman Grapple para atravessá-lo. Então vá para a direita e pendure-se na linha para chegar à plataforma do outro lado. Puxe a alavanca para abrir o cano e assumo o comando de Lisa. Siga pelo cano.

Você deverá enfrentar o mestre da fase, cujo nome é King Snorky. Siga para a direita e avance até encontrar um tanque de água com um botão vermelho. Aperte-o e suba pelas escadas para alcançar a estátua de Buda. Deixe Lisa nesse lugar e assumo o comando de Bart. Siga pelo mesmo caminho que Lisa e chegue perto dela. Vista a roupa de herói e pule até a rede na parede. Escale até chegar à plataforma. Ao chegar bem perto do aquário onde está o mestre, pegue seu estilingue e atire no alvo. O mestre cairá na água. Assuma rapidamente o comando de Lisa e use a Mão de Buda para pegar a água-viva roxa e jogá-la no aquário com água eletrificada. Após fazer isso, jogue a água-viva no aquário do mestre. Ele irá perder energia e sairá da água. Assuma de novo o comando de Bart e derrube-o na água. Repita esse procedimento com a água-viva até derrotar o mestre. Após a animação, a fase estará terminada.




plataformas cor-de-rosa. Suba pelo poste preto e amarelo para alcançar outra plataforma. Pule sobre a pequena plataforma e avance. Desça pela escada e aperte os botões dos elevadores da área. Derrote os inimigos restantes e suba pela escada da torre próxima ao cano verde fechado. Deixe Lisa perto da estátua do Buda e assumo o comando de Bart. Vá para esquerda e encontre uma parede eletrificada. Suba por ela toma cuidado para não levar um choque. Ao chegar na parte de cima, aperte outro botão de elevador e siga pela plataforma. Tome

The Day of the Dolphin

Vá até o feixe de luz vermelha em Paradise Pier (sul do mapa) para iniciar a missão. Em seguida vá até a estátua de Buda e use sua mão para pegar os golfinhos e jogá-los contra a barreira. Siga pela passagem liberada e enfrente um alienígena. Agora vá para a direita e desça pela corda para chegar ao barco. Pule na plataforma de madeira e assumo o controle de Bart para acertar o alvo com o estilingue. Pule no barco para chegar à outra plataforma e avance.

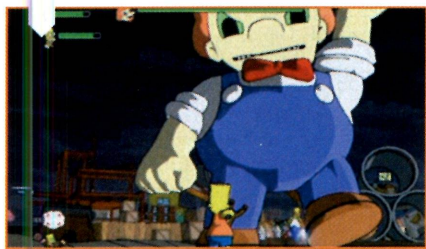


Shadow of the Colossal Donut

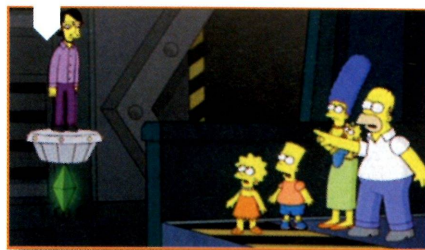
Para essa missão, selecione a dupla Bart e Homer. Vá até o feixe de luz a oeste no mapa. Sua missão nessa fase é derrotar o gigante com o donut. Para isso, assumo o comando de Bart e prepare seu estilingue. Você verá uma luz vermelha nas costas do gigante. Acerte essa luz com o estilingue, e uma espécie de "porta" se abrirá nas costas dele. Suba nela e aperte  nos arames elétricos. A luz reaparecerá no gigante, em uma parte mais alta de seu corpo. Dessa vez, você terá que subir em algo para poder acertar a luz e alcançar os arames elétricos. Para isso, suba em algum prédio usando o Bart Grapple ou em algum andaime. Após acertá-lo novamente, a luz aparecerá na



cabeça do gigante. Suba em algum edifício, acerte a luz, mexa nos arames elétricos e acabe com o monstro. Após a animação, a fase estará completa.



Você estará na nave dos aliens. Puxe a alavanca perto de Cleetus (o caipira) e veja a animação. Assuma o controle de Homer e vire a Homerball. Agora use o turbo para destruir as aberturas por onde os aliens saem. Após destruir todas, dirija-se até o pequeno painel rosa e acione-o. Após a animação, a fase estará terminada.



Invasion of the Yokel-Snatchers

Siga até o feixe de luz vermelho (leste no mapa) para iniciar a missão. Pegue o RoboBart mais à frente e destrua os aliens. Vá para a direita e encontre um caminhão com a inscrição "Sprawl Mart". Suba pela rede, passe por cima dele e chegue ao outro lado. Assuma o comando de Homer e vá até o caminhão. Logo à direita você verá um objeto verde. É um balão de gás hélio. Inale-o para que Homer vire uma bola e aperte **X** para que ele suba. Chegue perto de Bart e enfrente mais inimigos. Encontre outro balão de gás e inale-o para poder atravessar (não se esqueça de apertar **D** para dar o turbo). Vá até o feixe de luz e puxe a alavanca. Assuma novamente o controle de Bart e faça-o voar por cima do vapor. Então enfrente mais aliens e assumo o comando de Homer. Vire a Homerball e vá para a esquerda. Você verá uma plataforma do outro lado. Use o turbo para chegar até lá e pule sobre os pneus. Puxe a alavanca e faça Bart voar para chegar ao outro lado. Posicione-se então em cima de um dos tapetes da Kwik-E-Mart para liberar a passagem.



Você terá uma visão de cima do cenário. No comando de Bart, sua missão será destruir a onda de aliens. Eles aparecerão enfleirados e atirarão contra você. Para destruí-los, use o estilingue. Eles virão em grupos durante três vezes. Você deverá ser rápido, ou irá fracassar. Após destruí-los, vá até o centro da luz azul.



Bargain Bin

Siga até o feixe vermelho para iniciar a missão. Uma contagem de tempo aparecerá na tela. Você terá que enfrentar um vilão inusitado: Will Wright, criador da série de games The Sims. No comando de Bart, avance pela plataforma até chegar ao seu fim e coloque a roupa de herói. Pule, use o Bartman Grapple para se pendurar e puxe a alavanca. Assuma o comando de Homer e vire a Homerball. Use então seu turbo para quebrar a barreira com uma fenda e prossiga pela plataforma. Vá para a esquerda, assumo novamente o comando de Bart e atire no alvo. Siga pela plataforma à frente e use a Bartman Grapple para poder chegar ao outro lado. Use a Homerball para atravessar Homer e assumo de novo o controle de Bart. Avance e use a Bartman Grapple para atravessar. Pule sobre as duas pequenas plataformas, avance e use mais uma vez a Bartman Grapple. Posicione-se em cima de um dos botões vermelhos e assumo o controle de Homer. Faça o passar para a outra plataforma usando o turbo da Homerball e use as mesmas plataformas que Bart usou para pular. Posicione-se no outro botão vermelho, siga pela passagem liberada e puxe a alavanca. Fim da fase.

Game Engine

Nesta parte do jogo não há nenhuma missão, mas você poderá pegar upgrades com o Professor Frink. Mande todos os personagens conversarem com ele para conseguirem as melhorias.

Gummi Homer: aperte R2 para ver Hommer virar uma geléia. Você poderá acertar os inimigos apertando **C**.

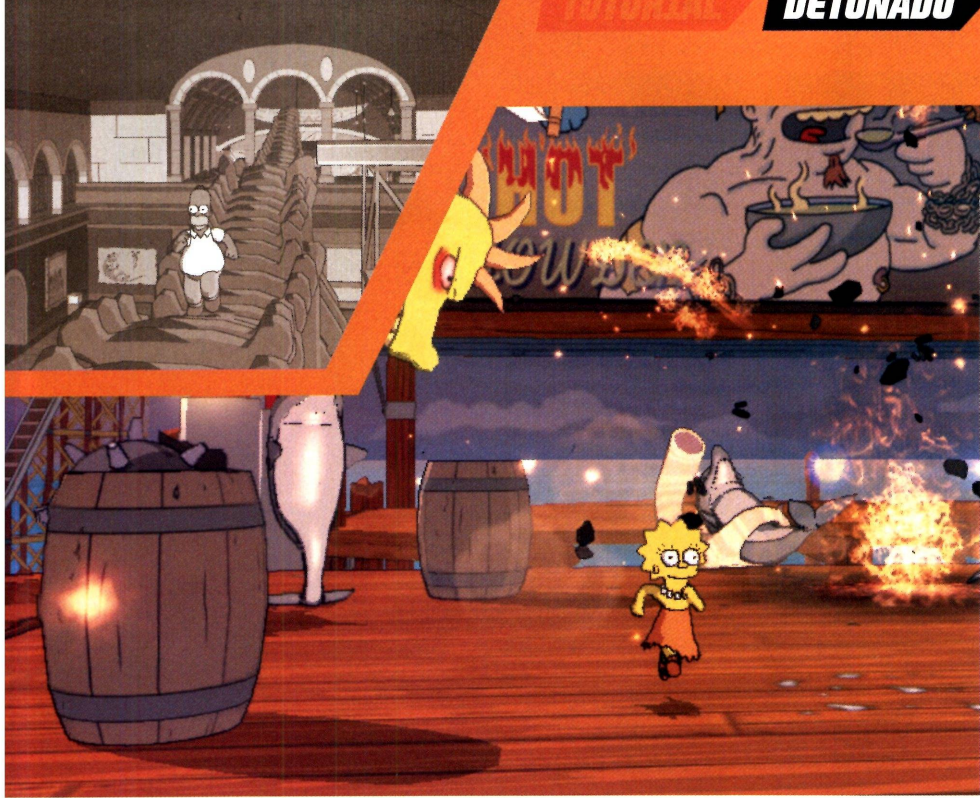
Lisa's Lightning and Freeze: use a Mão de Buda e aperte **C** para jogar raios e aperte **X** para congelar.

Bartman Wrist Rocket e a Bartman Super Cape: seus tiros de estilingue causarão mais danos e sua capa será maior e melhor para voar.

Marge's Mega-Megaphone: o alcance e poder do alto-falante de Marge será maior.

Grand Theft Scratch

No controle de Marge, vá até a porta com o cartaz do "Grand Theft Scratch" e inicie a missão. Recrute alguns cachorros com o alto-falante para destruir três gaiolas na área. Mande os cachorros consertarem a casa arruinada logo atrás da primeira gaiola que você destruiu. Avance pela rua e mande os cachorros arrumarem o estabelecimento e a casa cor-de-rosa à esquerda. Depois mande-os consertarem a casa de madeira à direita, o posto de gasolina e a loja chamada "Drive Buy Liquor". Enfrente os inimigos e destrua as carros rosas e cor de vinho por onde eles saem. Após arrumar os lugares e destruir as vans, assumo o controle de Marge e posicione todos os cachorros aliados na plataforma laranja. Assuma de novo o comando de Lisa e use a Mão de Buda perto da Happy Times para pegar o tubo azul no telhado. Coloque-



colocar os blocos de gelo na lava. Atravesse e siga pelo portal luminoso. Hora de enfrentar Jimbo, o inimigo de Bart. A luta será nos moldes dos jogos de RPG. Escolha as opções "Burp" e "Freeze" para derrotá-lo.



Siga para a esquerda para entrar na Área do Gelo. Siga então pelas plataformas na água e enfrente alguns inimigos. Vá para a esquerda e veja de longe um balão de gás hélio. Chegue até ele subindo pelas plataformas e inale-o. Voe até a primeira grande torre de gelo e vire a Homerball. Pule com o turbo sobre a fenda para quebrar o gelo. Pule para voltar ao chão e siga para a direita. Veja outro balão de gás hélio. Chegue até ele através do gelo branco, no qual você usa o turbo da Homerball para pegar impulso e subir. Inale o gás e chegue até a torre de gelo mais próxima. Quebre o gelo como da outra vez e volte ao chão. Siga para a esquerda até encontrar outra parede de gelo branco onde você possa subir. Quando estiver na parte de cima, dê um turbo na Homerball para chegar ao outro lado. Vá até o último balão de gás hélio, inale-o e chegue à última torre. Após quebrar o gelo, assumo o comando de Lisa e vá até a Estátua de Buda. Use sua Mão para pegar as torres que estavam congeladas e colocá-las na água que leva ao portal onde Ralph está (lembre-se de colocar primeiro a torre menor e no fim a maior). Passe sobre as torres e siga pelo portal luminoso. Você terá que enfrentar Ralph em outra luta de RPG. Escolha as opções "Gummi" e "Lightning" para derrotá-lo.

Siga pelo caminho à frente e você verá à esquerda a entrada para a terra dos ventos. Sua missão será manter as hélices do navio voador se movendo. Um desenho do navio aparecerá à direita da tela. Os pontos



o em um dos geradores perto da plataforma laranja para poder movê-la. Volte ao controle de Marge e mande os cachorros destruírem a barreira com placas. Avance para a próxima área e destrua mais vans. Toda as casas e prédios comerciais (incluindo um outdoor) que tiverem um feixe de luz na porta devem ser consertados (alguns lugares possuem feixes de luz, mas não precisam ser consertados).

gatos conseguirem destruir as vans, você fracassará.

Após proteger as vans dos ataques, assumo o comando de Marge e mande seu "exército" destruir o palco de Poochie. Fim da fase.

Big Super Happy Fun Fun Game

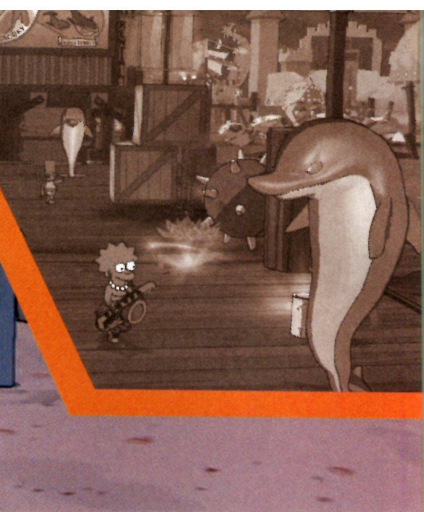


Após arrumar doze lugares (veja a contagem à direita na tela), vá até a estação de rádio (prédio marrom destruído) e pule sobre o contêiner para chegar ao telhado. Você verá um duto de metal. No controle de Marge, siga pelo duto para entrar no prédio e vá até a sala de controle. Você verá um pequeno painel com as cores verde e vermelho. Aperte **Enter** para acioná-lo e veja a mudança. Assuma o comando de Lisa e vá até o fim da rua da direita. Use a Mão de Buda para pegar a parte do edifício que está na água e colocá-la no lugar. Assuma novamente o controle de Marge e mande os cachorros arrumarem o edifício. Arrume também o edifício The Mouse Trap e o Nitro Club. Uma nova Estátua de Buda aparecerá. Use sua Mão para transformar os gatos que está do outro lado em cubos de gelo e jogá-los na água para formar uma ponte. Quando estiver pronta, atravesse-a e destrua as vans cor de vinho.

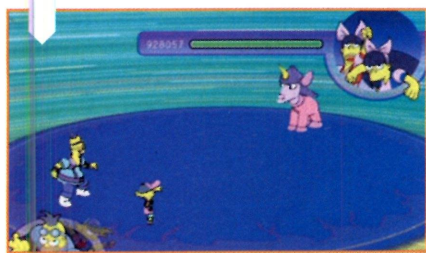
Você encontrará duas vans cinzas. Mande os cachorros arrumá-las e conserte também o edifício à direita. Após a animação, você deverá enfrentar Poochie e os gatos. Sua tarefa será proteger as duas vans dos ataques dos gatos. Para isso, use a Mão de Buda para pegar os barris que estão nos cantos e jogá-los nos gatos para eliminá-los. Serão três rodadas de ataque. Se os



No comando de Homer, vá até a porta com o cartaz "Big Super Happy Fun Fun Game" e inicie a missão. Siga pelo caminho à frente e pendure-se nos bambus para poder atravessar. Assuma o controle de Lisa e vá até a Estátua de Buda à esquerda. Use sua Mão para colocar uma das lanternas no chão em seu devido lugar no centro da área. Encontre outras duas Estátuas de Buda e coloque as duas lanternas restantes nos seus lugares. Após a animação, siga pelo caminho liberado e pule sobre as plataformas e o cogumelo. Avance e encontre uma Estátua de Buda. Use-a para formar uma ponte de troncos. Atravesse e encontre mais inimigos. Assuma o comando de Homer e use a Homerball para destruir as estruturas de pedras à esquerda. Use em seguida a Mão de Buda para colocar as grandes faces esculpidas em cima dos buracos com lava. Use as faces esculpidas como plataformas e avance. Sigas pelas plataformas na lava e use a Homerball quando aparecer algum bloqueio de grandes pedras. Ao chegar na parte sólida, quebre as estruturas de pedra à esquerda. Do outro lado do rio de lava você verá um tronco. Use a Homerball para derrubá-lo (não há problema se você cair na lava depois). Atravesse-o e assumo o controle de Lisa. Use a Mão de Buda para congelar os inimigos e



verdes simbolizam as alavancas que controlam as hélices. Quando um ponto fica vermelho, quer dizer que algum inimigo mexeu na alavanca para parar uma hélice. Você deve ir até essa alavanca e puxá-la para que a hélice volte a funcionar e o ponto fique verde. Mantenha pelo menos a maioria dos pontos verdes até que o navio voador chegue a seu destino. Vá até a nuvem e siga pelo portal luminoso. Você terá que enfrentar as gêmeas inimigas de Lisa na batalha final do RPG. Escolha as opções "Burp" e "Freeze" para derrotá-las. Fim da fase.



A segunda missão será proteger e escoltar o caminhão. Atire de longe nas minas e avance. Destrua os canhões e tanques durante o caminho e procure sempre estar à frente do caminhão. Ao chegar ao destino, a segunda missão estará completa.

Sua terceira missão será encontrar o traidor Burns. Avance, posicione Homer em cima do barco, assumo o comando de Bart e use o Bartman Grapple para se pendurar nos ganchos. Puxe a alavanca e assumo novamente o comando de Homer. Coloque um explosivo na porta e saia de perto. Encontre mais à frente outra alavanca e puxe-a. Controle Bart e pendure-se nas cordas. Chegue ao outro lado e comande Homer. Coloque outro explosivo no cano e faça Bart voar pelo vapor. Ao chegar na parte de cima do navio, empurre as bóias para que Homer possa pular, vá até o avião que caiu e pule sobre ele para chegar ao próximo "andar" do navio. Em seguida assumo o comando de Homer, vá até onde Bart está e coloque um explosivo no canhão. Faça Bart voar pela fumaça para alcançar outro "andar" e escale a parede à esquerda.

Avance pela plataforma e suba a escadinha. Vá para a direita e desça pela rede na parede. Empurre o baú azul para que Homer possa subir e assumo o controle dele. Vá até a porta à direita e use um explosivo nela. Avance e coloque mais um explosivo no cano. Faça Bart voar pelo vapor e se pendurar na rede. Chegue até a plataforma à esquerda e empurre as bóias para Homer. Encontre outro canhão e coloque um explosivo nele. Faça Bart voar pela fumaça e alcance a plataforma. Empurre as bóias para Homer e pule até o "andar" de baixo. Coloque mais um explosivo na porta à esquerda e destrua as caixas que bloqueiam o caminho. Coloque um explosivo no canhão e faça Bart voar pela fumaça até a plataforma D-7 (à esquerda). No comando de Homer, inale o gás hélio e chegue até a plataforma D-7. Assumo o controle de Bart, suba em uma das chaminés e voe pela fumaça até a plataforma onde está Burns. Atire nele com o estilingue para derrotá-lo. Fim da fase.

Medal of Homer

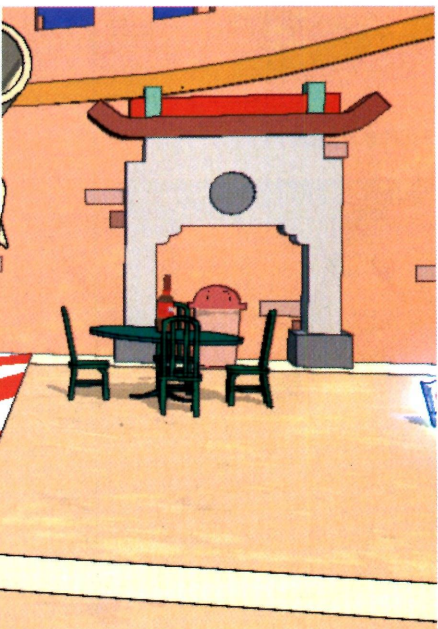
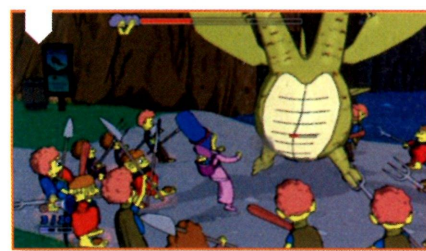
No comando de Homer, vá até a porta com o cartaz "Medal of Homer" e inicie a missão. Após a animação, você verá um mapa com várias bandeiras brancas. Sua missão será recolhê-las. Para localizá-las, você deverá consultar o mapa apertando "select" e depois . Se elas estiverem penduradas nas casas, basta chegar perto delas para pegá-las. Se estiver na mão de algum cidadão, você deverá acertá-lo com o estilingue. Após coletar todas, a primeira missão estará completa.

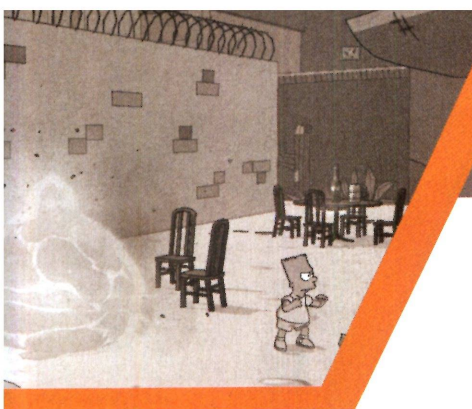


NeverQuest



No comando de Marge, vá até a porta com o cartaz "NeverQuest" e inicie a missão. Recrute alguns aldeões e assumo o controle de Homer. Chegue até a ponte e veja o dragão de duas cabeças. Use o turbo da Homerball para acertar o dragão e fazê-lo cair. Então mude rapidamente para Marge e mande os aldeões atacarem o dragão. Quando ele se levantar e voar novamente, volte ao comando de Homer e repita todo o procedimento até derrotar o dragão (enquanto estiver comandando Homer, mantenha os aldeões consertando as casas destruídas).





Após a animação, você estará em uma caverna. Enfrente os inimigos e encontre alguns aldeões para recrutar dentro do caixão. Avance e destrua as estruturas de tijolo cinza por onde saem os inimigos. Então chegue até a ponte perto da grande porta e vá para a direita. Puxe a alavanca e siga pelo caminho liberado. Enfrente mais inimigos e posicione-se em cima de um dos botões dourados. Você terá a visão de cima do cenário. Avance eliminando os inimigos e destruindo suas estruturas cinzas. Siga para a direita e para cima para encontrar vários inimigos. Destrua todos e pegue a grande chave. Vá até a área à esquerda onde há uma barreira dourada e passe por ela usando a chave. Avance e siga pelo buraco em frente a estátua. Ao chegar na nova área, enfrente mais inimigos e siga pelo caminho acima para encontrar outra grande chave. Pegue-a e passe pela barreira dourada. Enfrente os inimigos que surgirem e siga para a direita para encontrar mais uma grande chave. Passe pela barreira dourada ao sul da área e encontre outro buraco. Siga por ele para voltar à caverna. Avance e enfrente mais inimigos (não se esqueça de destruir as estruturas de tijolo cinza). Posicione-se em cima de um dos botões dourados para liberar o caminho à frente.

Enfrente vários inimigos e, após derrotá-los, posicione quatro aldeões em cada uma das garras do grande dragão vermelho. Siga pelos degraus que surgirem, chegue até um dos olhos do dragão e aperte **▲**. No comando de Marge, avance pela passagem, siga para a direita e aperte o botão. Quando a plataforma parar de subir, vá para a esquerda e aperte outro botão. Isso abrirá passagem na boca do dragão vermelho. Enfrente os inimigos e siga pelo caminho à frente.



Hora de enfrentar o mestre dragão de duas cabeças. Serão três rodadas de luta e, durante cada uma delas, você terá que fazer Homer inalar o gás hélio, flutuar e acertar o dragão (apertando **□**). Haverá uma hora em que aparecerão vários ovos na tela de jogo. Colete todos os ovos o mais rápido possível para que eles não virem inimigos e te ataquem. Continue acertando o dragão através do esquema do tubo no hélio até derrotá-lo por completo. Após a animação, a fase estará completa.

Five Characters in Search of an Author

Vá até o feixe de luz vermelho para iniciar a fase. Avance e pule sobre os muros de dinheiro para encontrar limusines. Destrua-as usando a Gummi Homer e elimine os inimigos restantes. Siga em direção à mansão subindo as escadas e você encontrará vários botões no chão. Para poder entrar na casa, você terá que executar a sequência correta da campanha. A ordem é a seguinte:

Roxo-Laranja-Rosa
Roxo-Laranja-Rosa-Preto-Branco
Roxo-Laranja-Rosa-Preto-Branco-Laranja-Roxo-Azul

Então siga pela porta que foi aberta e encontre Matt Groening, o criador dos Simpsons e mestre da fase. Ele mandará personagens do Futurama te atacar. Vire a Homerball e encontre uma rampa à esquerda. Use então o turbo para subir por ela e acertar Groening. Ele irá para o outro lado da área. Assuma o comando de Bart e volte até o início da área. Pendure-se nos lustres usando o Bartman Grapple até chegar perto de Matt. Pule até onde está a alavanca e puxe-a.

Matt irá para a sacada que fica no começo da área à direita. Você verá que há lápis gigantes bloqueando o acesso. Vire a Homerball e fique posicionado na rampa. Espere o lápis do meio recuar para poder dar o turbo e acertar Groening. Ele irá para a sacada à esquerda. Assuma o comando de Bart e siga pelos mesmos lustres da outra vez. Quando chegar no último lustre, voe até o que está do outro lado e use a Bartman Grapple até chegar perto de Matt. Pule até a alavanca e puxe-a.

Matt Groening irá para a parte de cima da área. Vire a Homerball e use a mesa como rampa para acionar o turbo e derrotar o mestre. Fim da fase.



Game Over



Você estará no Céu. Após a conversa com William Shakespeare, você deverá atacá-lo. Vire a Gummi Homer e atire com suas "balas de meleca" até derrotá-lo. Siga pelo portão liberado e enfrente alguns aliens.

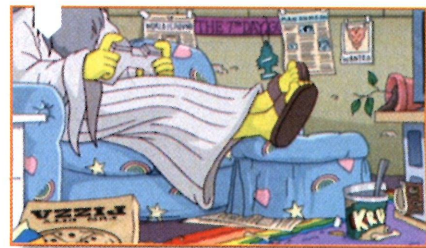


Vá para a esquerda e pule sobre o trampolim. Chegue ao outro lado onde há mais inimigos e chegue até a área depois grande portão. Vá para a direita e use a Bartman Grapple para seguir pelas nuvens-plataforma. Alcance a plataforma mais alta e você verá uma alavanca ao longe. Chegue até ela e puxe-a. Suba pela escadaria e enfrente mais inimigos (use o RoboBart para te ajudar). Assuma o comando de Homer e posicione-se na escadaria. Vire a Homerball e use seu turbo para poder "voar" por cima do portão. Puxe a alavanca logo à esquerda e assumo o controle de Lisa. Use a Mão de Buda para transformar alguns golfinhos em cubos de gelo e jogá-los nos carvões quentes. Quando a fumaça aparecer, assumo o controle de Bart e voe por ela para alcançar o telhado à direita. Assuma o comando de Homer e inale o gás hélio para alcançar o mesmo telhado de Bart. Pule para chegar até a outra área e posicione-se em um dos botões dourados. O portão se abrirá para que Marge e Lisa passem.

Assuma o comando de Marge e recrute os hobbits mais à frente. Mande-os construir outro Café "Skybucks" no cercado e veja a animação. Você terá que enfrentar Benjamin Franklin. Use o estilingue de Bart ou as "balas de meleca" de Homer para acertá-lo. Após derrotá-lo, siga pelo portão que foi aberto.

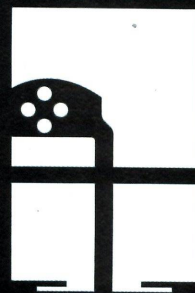


Hora de enfrentar Deus numa partida de Dance Dance Revolution. Serão três rodadas, e o nível de dificuldade vai aumentando de uma para outra. Use as setas do controle digital para jogar. Aperte as setas no momento em que os personagens passarem pela última linha. Quando o conseguir vencê-lo, você verá uma animação. Fim do jogo!



ALIVE

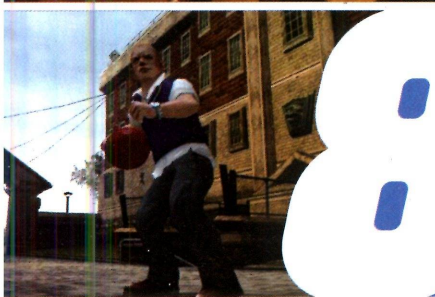
ALIVE É A SEÇÃO DA PS3W QUE ABRE ESPAÇO PARA A RETROCOMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION 3 E TRAZ AS NOVIDADES DO PS2 E DO PSP



84

Preview

Confira tudo que está sendo divulgado sobre God of War: Chains of Olympus, KOF '98 Ultimate e muito mais



88

Dicas

Trapaças para você se dar bem em grandes games do PS2: God of War II, Gradius, Bully e Eragon



90

Review

Veja o veredicto de Silent Hill: Origins, DBZ Budokai Tenkaichi 3, Manhunt 2 e muitos outros



FICHA TÉCNICA

Lançamento

03/2008

Produção

Ready At Down

Distribuição

SCE

Jogadores

1

Site

www.us.playstation.com

Online

Não

Expectativa

Muito alta



Pode dar certo

Os gráficos do jogo serão detalhados, com incríveis expressões faciais

Pode dar errado

A falta de um segundo analógico pode atrapalhar a jogabilidade



TIMELINE



God of War | 2005

O primeiro jogo do guerreiro espartano impressionou



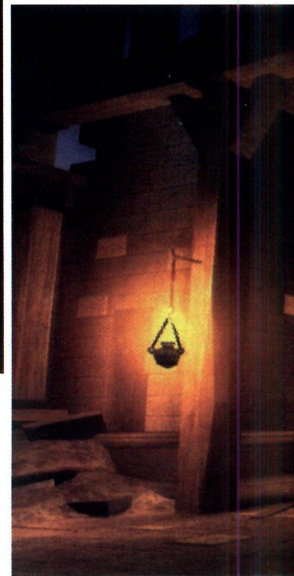
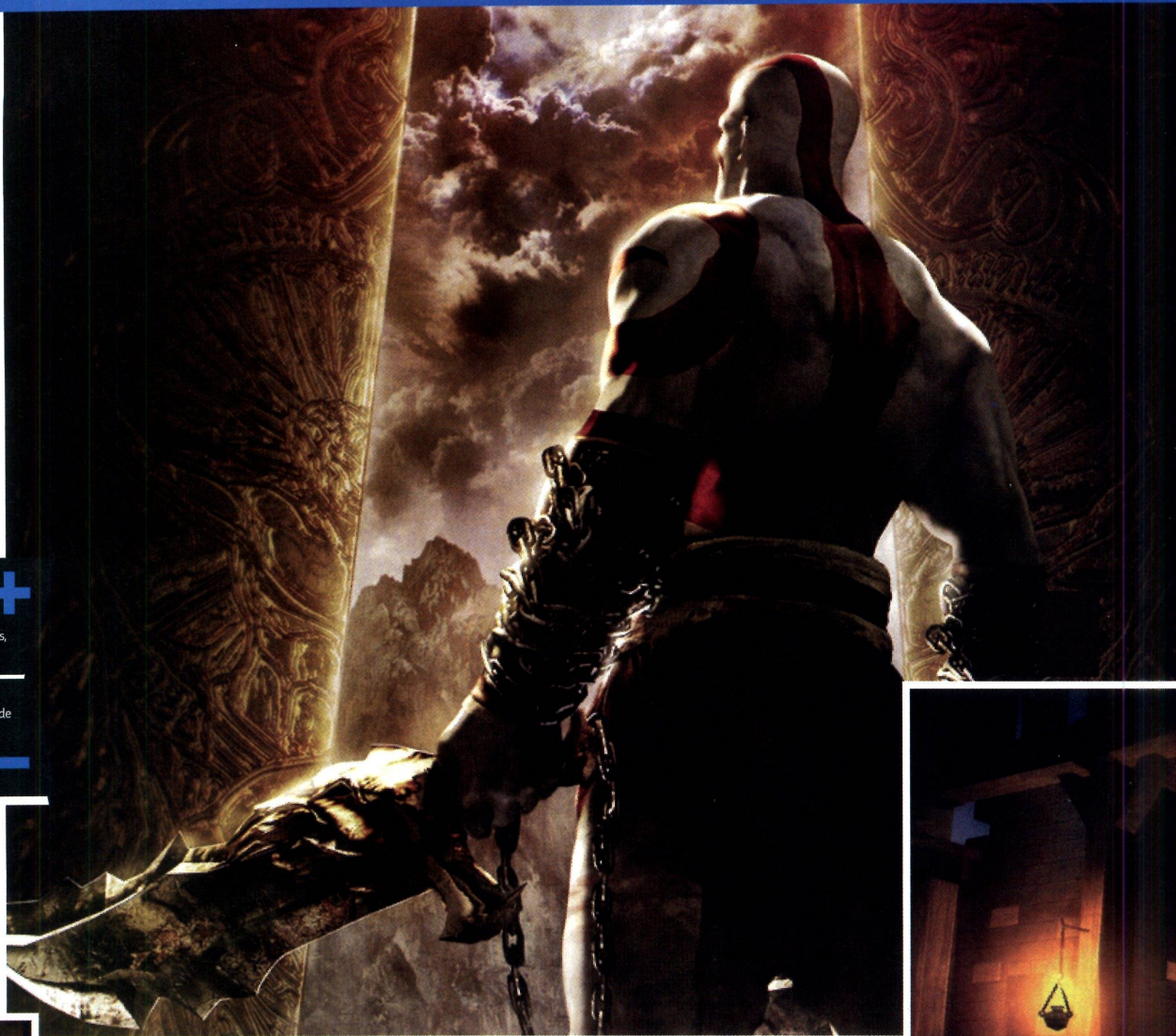
God of War II | 2006

Uma das poucas seqüências que superaram o jogo original



Heavenly Sword | 2007

A série protagonizada por Kratos já está fazendo escola



God of War: Chains of Olympus

A brutalidade continua

Normalmente as produtoras de games já fazem seqüências para os jogos. Isso acontece ainda mais quando o game em questão faz um enorme sucesso, como God of War. Desde 2005, a saga de Kratos vem conquistando diversos fãs ao redor do mundo com seu enredo recheado de mitologia e brutalidade.

Os dois jogos da série God of War lançados até o momento fizeram com que a capacidade técnica do PS2 fosse vista de uma forma jamais imaginada pelos jogadores. Com gráficos muito acima da média, cenários magníficos, enredo inteligente, trilha sonora arrasadora e uma jogabilidade quase perfeita, God of War é considerado por muitos o melhor título já lançado para o PS2. Por isso, o próximo jogo da série é um dos

mais aguardados - mesmo sendo exclusivamente para o portátil da Sony.

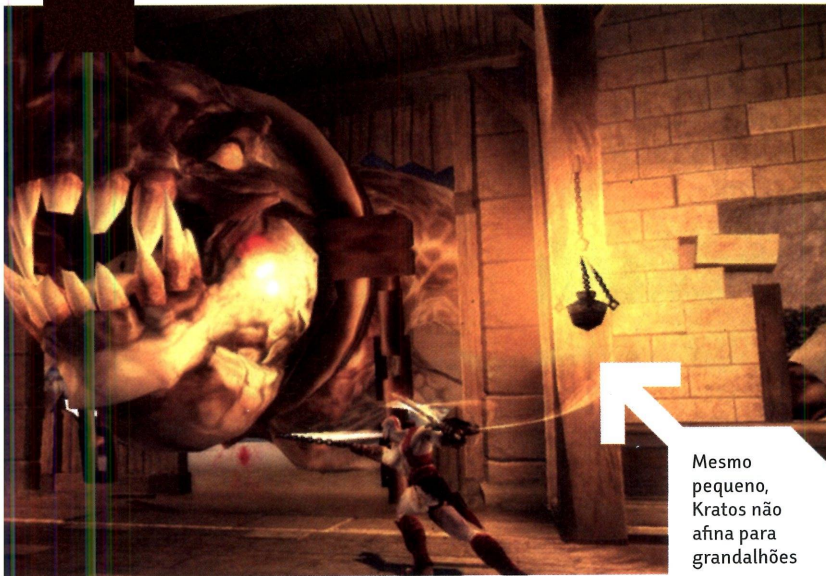
Chains of Olympus será o primeiro jogo da série para o PSP. O material já divulgado pela produtora impõe respeito.

No novo enredo, que antecede os dois primeiros episódios, Kratos irá a terras às quais nenhum mortal jamais se atreveu a ir. Com o mundo em eterna escuridão e os deuses sem poderes, o guerreiro espartano encarará as mais temidas criaturas da mitologia grega e se deparará com uma escolha extremamente difícil: ele terá de escolher entre garantir a sua redenção pessoal ou salvar o mundo antigo da destruição certa.

God of War: Chains of Olympus está sendo produzido exclusivamente para PSP, mas o formato do game exibido pelos produtores na versão demo, já liberada para o portátil, sugere que uma possível adaptação para PS2 não é algo impossível de acontecer. Basta saber até que ponto é financeiramente viável



CoO trará uma nova legião de inimigos



Mesmo pequeno, Kratos não afina para grandalhões



Novidades a caminho

God of War: Chains of Olympus promete trazer novos gráficos, altamente detalhados, e animações faciais melhores do que as já vistas no PS2.

Além de novos movimentos nos combates, entre eles combos exibidos em diversos ângulos de visão cinematográficos, agora, muito mais do que nos dois primeiros episódios da série, o game estará repleto de quebra-cabeças para serem resolvidos.

Muitos inimigos serão inéditos, muito mais assustadores. Os oponentes irão desde criaturas do tamanho de um morcego até os mais colossais monstros mitológicos. Os cenários, assim como nos dois primeiros jogos da série, serão monstruosos.

O lançamento do título estava previsto para este ano, mas devido a alguns problemas durante a produção do game, houve um adiamento para março de 2008.

Embora God of War: Chains of Olympus conte com novas armas, movimentos e enredo exclusivo, a experiência característica da série promete ser a mesma, ou seja, muitas cabeças continuarão rolando pela mãos do guerreiro espartano. | RONIE ANDERSON

DESCONFIANÇA *Com a pulga atrás da orelha*

Alguns jogadores acham que God of War pode não dar tão certo no PSP quanto os dois jogos anteriores da série deram no PS2. Os pessimistas alegam que, no portátil, o game não poderia apresentar a qualidade total de alguns de seus quesitos técnicos. Outro possível problema que vem sendo questionado é a falta de um segundo botão analógico no portátil da Sony em relação ao controle do PS2, o que afetaria de alguma forma a jogabilidade, que sempre foi um dos pontos fortes de jogo. Se depender das declarações da produtora do jogo, a Ready At Hand, a turma do amendoim pode ficar mais tranqüila. Segundo a empresa, o fato de a série ter surgido em outra plataforma não irá atrapalhar em nada e o título estará totalmente adaptado para ser jogado no PSP. Ainda é muito cedo para saber quem está com a razão, mas se God of War: Chains of Olympus for tão bom quanto a sua versão demo os fãs da série ficarão muito felizes.

Preview



VERSÃO JAPONESA



Pode dar certo
O game já é bem conhecido e há uma legião de fãs fiéis

Lu

Pode dar errado
Sem novidades relevantes com relação ao antigo



VERSÃO AMERICANA

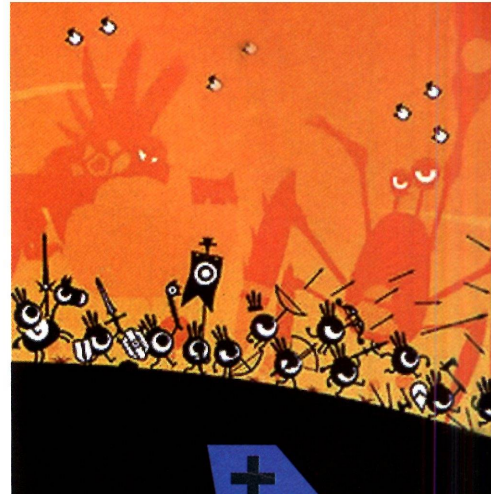


Pode dar certo
É Ratchet & Clank, então, certamente será coisa boa

Pt

PLATAFORMA

Pode dar errado
Games de plataforma tendem a ser difíceis de controlar no PSP



VERSÃO AMERICANA



Pode dar certo
Jogos de ritmo estão em alta e atraem gamers

Mu

MUSICAL

Pode dar errado
As cópias de Guitar Hero podem estar começando



KOF '98 Ultimate Match

Para as bandas do Ocidente, os games de luta em 2D podem estar ameaçados de extinção, mas na Terra do Sol Nascente ainda são a febre dos arcades e consoles. Este revival de um dos melhores KOF chega com 43 personagens selecionáveis para disputas entre trios. O sistema continua o mesmo de oito anos atrás, com escolha de estilo antes das partidas, ativação dos Ultimate Moves e com os mesmos gráficos, já bem ultrapassados.

Nenhum anúncio foi feito com referência ao lançamento deste game fora do Japão, então os mais apaixonados pela série terão de desembolsar um pouco mais para terem este episódio na coleção.

É bom para lembrar a série. | **CRIS TOLEDO**

Secret Agent Clank

Depois de ser acusado e preso injustamente, Ratchet depende da ajuda do agente secreto Clank para reaver sua liberdade. No papel do robô, você deverá utilizar-se das armas e do estilo 007 para desvendar a trama e provar a inocência de seu amigo. O game promete muita ação, enigmas e o bom humor característico da série.

Segundo os produtores, no decorrer do game você controlará também Cork e Ratchet, cada qual com habilidades específicas. Outras serão aprendidas durante o desenrolar do jogo, como o "Clank-Fu". Pouco foi revelado até o momento, mas entre as novidades há uma espécie de "bomba carnívora" de efeito altamente destrutivo. | **CRIS TOLEDO**

Patapon

Mesmo depois de games geniais, como REZ e LocoRoco, terem sido menosprezados pelos gamers e adorados pela crítica, Patapon fará sua tentativa de agradar ambos. Seguindo a linha das animações europeias, você ajudará uma tribo primitiva a resolver desafios e enfrentar inimigos com batidas de tambor ritmadas, controladas pelos quatro botões do portátil da Sony. Pelo que foi divulgado pela SCE, a animação do game flui lindamente, além de ser engraçadíssima.

Games musicais costumam cair nas graças dos gamers, a exemplo de Guitar Hero, e se não houver um preconceito inicial muitos poderão descobrir o que jogos simplistas têm a oferecer em abundância: diversão pura e descompromissada. | **CRIS TOLEDO**

FICHA TÉCNICA

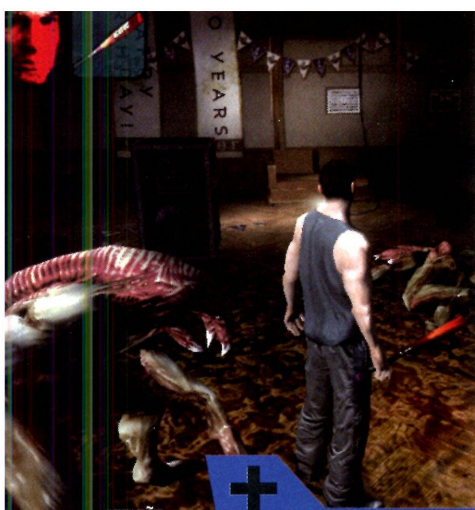
Lançamento 31/12/2007 | **Produção** SNK
Distribuição SNK Playmore | **Jogadores** 2 |
Site snkplaymore.co.jp
Online Não | **Expectativa** Baixa
Plataforma PS2

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008 | **Produção** High Impact Games | **Distribuição** SCE | **Jogadores** 1 | **Site** us.playstation.com/ratchetandclank | **Online** Não |
Expectativa Muito alta | **Plataforma** PSP

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008 | **Produção** Pyramid / Interlink | **Distribuição** SCE
| **Jogadores** 1 | **Site** jp.playstation.com/scej/title/patapon | **Online** Não |
Expectativa Média | **Plataforma** PSP



VERSÃO AMERICANA

Aç
AÇÃO

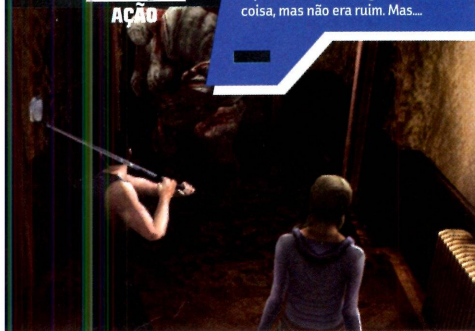


Pode dar certo

A premissa de alunos "presos" em colégios escabrosos é batida, mas é boa.

Pode dar errado

O primeiro não foi lá grande coisa, mas não era ruim. Mas...



VERSÃO AMERICANA

Av
AVENTURA

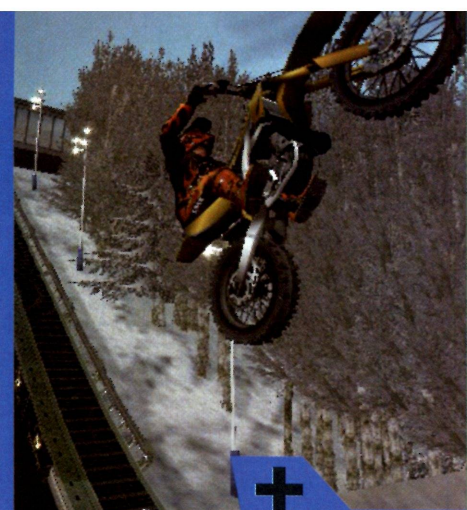


Pode dar certo

O jogo seguirá fielmente o que acontece no desenho

Pode dar errado

O título poderá ser mais um que passará despercebido



VERSÃO AMERICANA

Co
CORRIDA



Pode dar certo

Competições repletas de ação são uma ótima fórmula

Pode dar errado

Pode ser totalmente ofuscado pelas versões da nova geração



Obscure: The Aftermath

Seguindo a linha do primeiro Obscure e dos filmes de horror com calouros de faculdade, o game o coloca no controle de seis alunos dos mais diferentes estereótipos - de aprendiz de Jackass à CDF - aparentemente afetados por uma flor negra que cresce no campus. Após tomarem um chá dessa flor, eles começam a ter alucinações à la Silent Hill, com muito sangue, monstros e cenários claustrofóbicos. Você comanda sempre uma dupla - o outro personagem pode ser controlado pelo computador ou por um amigo.

O game não contará com o modo cooperativo online nem split screen: seu amigo estará sempre na mesma tela, algo meio pré-histórico nos games. | **CRIS TOLEDO**

Harvey Birdman: Attorney at Law

Capcom, que já produz a série Phoenix Wright, também lançará Harvey the Birdman: Attorney at Law, baseado em Harvey, o Advogado, desenho exibido na seção Adult Swin do Cartoon Network. No desenho, Harvey, defende nos tribunais outros personagens de desenhos animados. O game proporciona cenas de investigação, coleta de evidências, interrogatórios e brigas judiciais. Nestes casos, é necessário apresentar inconsistências nos testemunhos. O título está sendo desenvolvido pela High Voltage Software e será lançado em janeiro de 2008. | **RONIE ANDERSON**

MX vs. ATV Untamed

Os veículos para todo tipo de terreno (ATVs) disputarão corridas mais insanas ainda ao lado da motos MX, seguindo a premissa simples de sempre: jogue barro, derrape, voe e divirta-se.

Este novo título da série ATV promete manobras mais fáceis de serem executadas (só utilizar o analógico esquerdo) e ótimos gráficos para sua despedida do PS2.

O game está em desenvolvimento para todas as plataformas de nova geração e conta com monster trucks e buggies, além dos ATVs e MXs. Mas a versão de PS2 ficou exclusivamente à cargo do Incinerator Studio, um dos braços da THQ, para que a plataforma recebesse tratamento exclusivo. | **CRIS TOLEDO**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 03/2008 | **Produção** Hydravision Entertainment | **Distribuição** Playlogic | **Jogadores** 2 | **Site** obscure2.com | **Online** Não | **Expectativa** Média | **Plataforma** PS2

FICHA TÉCNICA

Lançamento 2008 | **Produção** High Voltage Software | **Distribuição** Capcom | **Jogadores** 1 | **Site** capcom.com | **Online** Não | **Expectativa** Baixa | **Plataforma** PSP e PS2

FICHA TÉCNICA

Lançamento 17/12/2007 | **Produção** Incinerator Studios | **Distribuição** THQ | **Jogadores** 6 | **Site** mxvsatv.com | **Online** Sim | **Expectativa** Baixa | **Plataformas** PS2, PS3, PSP

Bully

Respostas das aulas de Inglês

Nas aulas de Inglês você deve formar palavras com as letras que são mostradas na tela.

English I

MEW, OWL, WOE, ELM, LOW, MOW, OWE, MEOW, MEWL, MOLE, MOLL, WELL, MELLOW.

English II

FIG, FIT, HIS, HIT, IFS, ITS, SIT, FIGS. FISH, FIST, FITS, GIFT, GIST, HITS, SIFT,

SIGH, THIS, FIGHT, GIFTS, SHIFT, SIGHT, FIGHTS.

English III

ELM, LEI, LIE, MIL, ELMS, ISLE, LEIS, LESS, LIES, LIME, MESS, MILE, MISE, MISS, SEMI, SLIM, ISLES, LIMES, MILES, SEISM, SLIME, SLIMS, SMILE, SLIMES, SMILES.

English IV

ANY, ARC, CAN, CAR, CAY, CON, COY, NAY, NOR, OAR, RAN, RAY, YON, CORN, CYAN, NARY, ORCA, RACY, ROAN, YARN, ACORN, CARNY, CORNY, CRONY, RAYON, CRAYON.

English V

AGE, ARE, DAG, EAR, EGG, GAD, GAG, GAR, RAD, RAG, RED, AGED, DARE, DEAR, DRAG, DREG, EGAD, GAGE, GEAR, RAGE, READ, GRADE, RAGED, DAGGER, RAGGED.



God of War II

Arena of the Fates

Termine o modo Challenge of the Titans com o rank Titan.

Challenge of the Titans

Termine o jogo em qualquer dificuldade.

Dificuldade Titan

Termine o jogo em qualquer dificuldade.



Eragon

Em cada uma das fases existe um ovo escondido, cada um deles libera um extra do jogo:

- 01 Ovo Making of Edward John Speleers.
- 02 Ovos Making of Design.

- 03 Ovos Making of Art Direction.
- 04 Ovos Making of Birth of a Game.
- 05 Ovos Artwork Spine, Carvahall & Daret.
- 06 Ovos Making of Orchestra.
- 07 Ovos Making of Saphira.
- 08 Ovos Making of Sienna Guillory.



- 09 Ovos Artwork Characters.
- 10 Ovos Artwork Gil'ead.
- 11 Ovos Making of Robert Carlyle.
- 12 Ovos Making of Sound Effects.
- 13 Ovos Making of Garrett Hedlund.
- 14 Ovos Making of Evolution of Games.
- 15 Ovos Artwork Beor & Varden.
- 16 Ovos Fase secreta: Throne Room.

Gradius V

Mais créditos

A cada hora de jogo você ganha mais um crédito, com 18 horas de jogo você ganha créditos infinitos.

No máximo

Pressione Start e entre com um dos códigos a seguir. Você só pôde fazer uma vez por estágio.

Speed Up, Missile, Double, 4 Options

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L2 e R2.

Speed Up, Missile, Laser, 4 Options

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1 e R1.



Armas personalizadas

Termine o jogo uma vez para modificar o kit de armas.



FICHA TÉCNICA

Produção

Spike/Namco
Bandai

Distribuição

Atari

Jogadores

2

Site

atari.com/
dragonballz

Online

Não

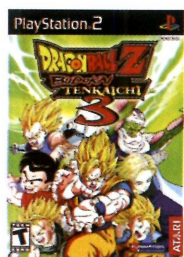
Sinaxis

Não



Fidelidade ao anime | Detalhes bem feitos com os gráficos

A falta do modo online | Jogar em tela dividida



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3

Muito acima das expectativas

Nem o mais doente fã de Dragonball esperava muito da nova versão de Tenkaichi. Afinal, depois de tantos jogos, o que mais poderia haver de novo? Para a felicidade geral dos fãs, o novo game da série tem muito, mas muito a oferecer.

Como de praxe, a contagem de personagens aumentou ainda mais. Mesmo incluindo versões extras, por incrível que pareça foram criados mais lutadores ainda. Outro ponto de destaque são as roupas e caracterização deles: antes já existia uma grande variedade de roupas, de acordo com a série, mudando até mesmo míseros detalhes, mas desta vez o cuidado foi maior ainda.

Agora, durante as lutas, as roupas rasgam e o dano nos personagens é mais evidente. Tudo bem, tudo bem, isso já acontecia, porém agora o dano tem relação mais direta com os ataques.

Diversos modos de jogo

Os modos de jogo, no geral, continuam seguindo os mesmos moldes, com algumas melhoras, assim como o sistema de Z-items, que ganhou itens, garantindo estilos de luta baseados em personagens e até a habilitação da capacidade de vôo a lutadores que não conseguiriam o feito originalmente.

NA HORA DA PANCADARIA

O estilo de luta e a jogabilidade continuam os mesmos, porém agora é um pouco mais simples usar alguns comandos, como o Dragon Homing ou o eletransporte. Mas não dá para relaxar: para compensar o número menor de lutas na história, o desafio aumentou, com inimigos mais espertos.

IGUAL AO ANIME

Mais de 150 opções, 1.001 utilidades

A seleção de personagem não podia ser menos criativa. Alguns não são muito conhecidos, como King Vegeta, pai do saiyajin rival de Goku, ou King Cold, pai de Freeza e Cooler (sim, o trocadilho é proposital), além de outros, que são exclusivos da série original, cujo título não tinha o Z. Há, por exemplo, a versão criança de Chichi, esposa de Goku, General Blue, do exército Red Ribbon, e Arale

Norimaki, personagem da série Dr. Slump, que fez uma aparição especial em Dragonball.

Como Dragonball possui vários filmes, muitos dos quais desconhecidos no Brasil, personagens não faltam, além dos mais obscuros das séries normais. Dentre secundários, andróides e saiyajins, a nova versão conta com cerca de 15 novas caras.



Só no videogame que Yahtcha consegue bat no Andréide 1



Combos e golpes especiais têm ângulos de câmera dramáticos



Dragon History, o principal modo de jogo, segue a tradição dos anteriores, dividindo o game nas sagas do Anime com suas lutas. Houve uma redução grande no número de batalhas, mas a melhora real ficou durante a ação, já que as falas e o desenvolvimento da história não se limitam mais às animações, dando uma sensação mais próxima à do original. É possível ouvir falas do personagem que está usando, do inimigo e até de quem está supostamente assistindo à luta. Em determinados momentos apertar R3 inicia animações para desenvolver a história. Já na saga inicial existem momentos inesquecíveis, como o pequeno Chiaotzu (que virou Caos, na dublagem brasileira) se sacrificando para matar o saiyajin Nappa.

Um game feito de detalhes

Outros detalhes só ajudaram a melhorar o game, como batalhas à noite, mais precisas com a história do jogo e permitindo transformações em Great Ape, replays e o Disc Fusion System, que permite destravar modos de luta usando as versões anteriores de Tenkaichi. Como manda a tradição, a opção por dublagens em japonês também continua (graças a Deus!).

É uma escolha obrigatória a qualquer fã, com certeza o melhor DBZ já feito. | RODRIGO ORTIZ



GRÁFICOS 18

SOM 25

JOGABILIDADE 20

DIVERSÃO 20

FICHA TÉCNICA

Produção

Climax Studios

Distribuição

Konami

Jogadores

1

Site

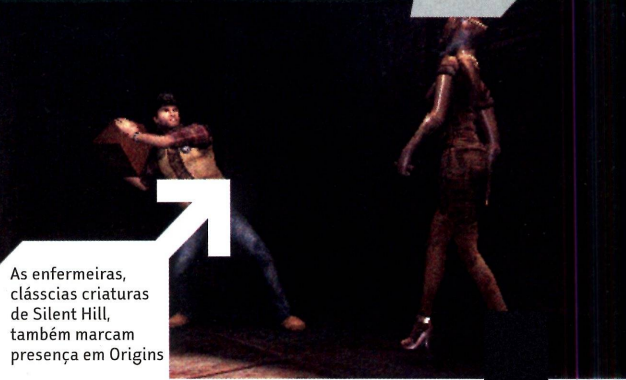
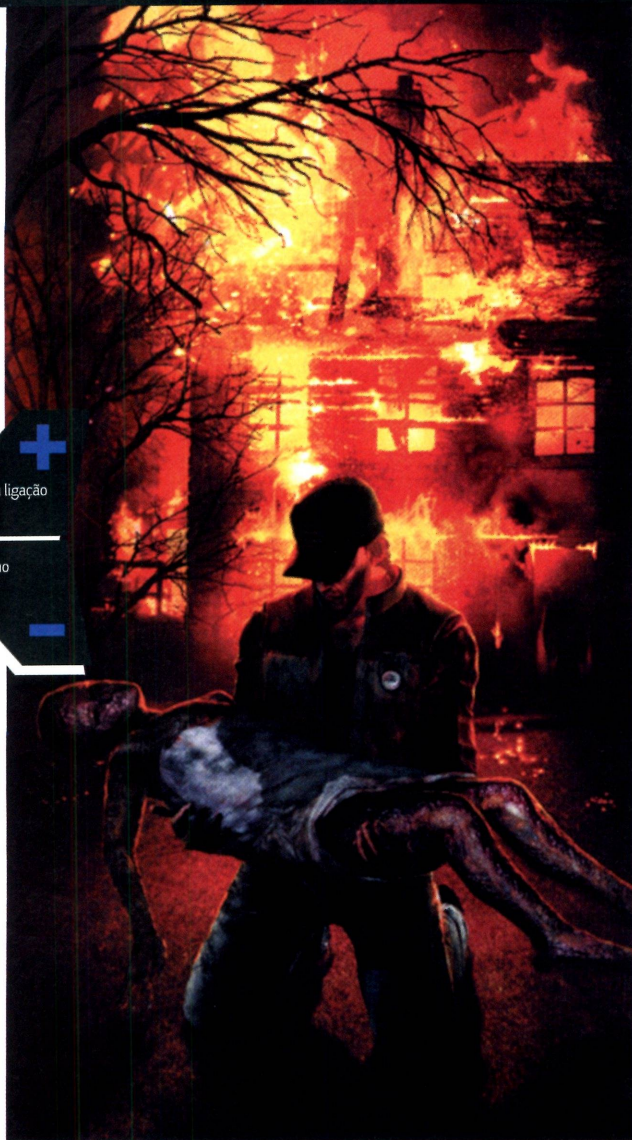
silenthillorigins.com

Online

Não

Trilha sonora | Enredo com ligação a jogos anteriores

Câmera requer muito treino para adaptação



As enfermeiras, clássicas criaturas de Silent Hill, também marcam presença em Origins



Silent Hill Origins

A origem do terror

Quatro games foram necessários para que Silent Hill se transformasse em uma série de sucesso. O terror proporcionado pela famigerada cidade do interior dos EUA - e sua famosa neblina - atrai a atenção daqueles que desejam uma experiência perturbadora e inteligente em games de ação e exploração. Com o novo Silent Hill: Origins, a série volta às origens tanto em sua estrutura quanto em seu enredo e estreia de maneira interessante no portátil da Sony.

Pré-sequência do horror

Silent Hill Origins traz os acontecimentos anteriores ao primeiro capítulo da série, ou seja, é uma *prequel*.

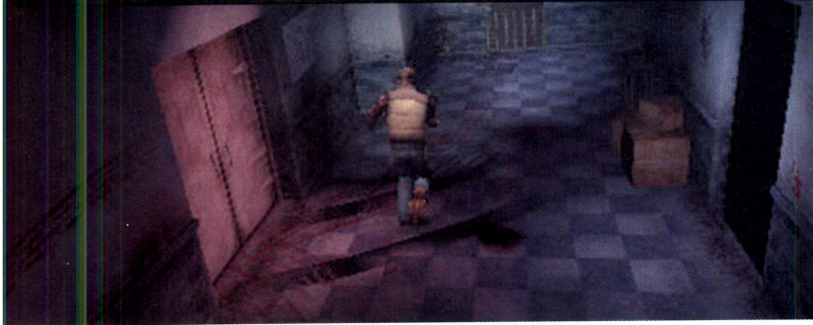
Prepare-se então para rever cenários e personagens do primeiro episódio.

Para essa viagem ao início do terror, o enredo traz como personagem principal Travis Grad, um caminhoneiro comum. O jogo começa com ele dirigindo seu caminhão por uma estrada. Após alguns experiências sobrenaturais, acaba chegando a Silent Hill. Na cidade, depara-se com os problemas enfrentados por tantos outros personagens: a neblina e os bizarros monstros que infestam a cidade. Cabe ao jogador ajudar Travis a sair vivo desse pesadelo em forma de cidade e desvendar alguns de seus mistérios.

EXPERIÊNCIA COMPLETA

Jogar Silent Hill: Origins com fone de ouvido e as luzes apagadas do lugar onde você está: essa é uma dica que a própria Climax e a Konami dão ao jogador logo que o game é carregado. Sustos, efeitos sonoros e outros elementos oferecem uma experiência completa de jogo quando as dicas são seguidas, segundo os produtores.

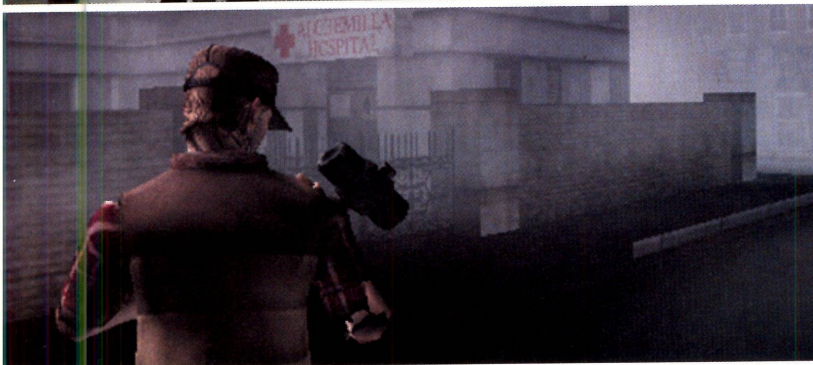
Para completar a qualidade de *Silent Hill Origins* não poderia faltar a participação de Akira Yamaoka, renomado artista japonês. Yamaoka é responsável pela trilha sonora dos quatro títulos da série de terror para os consoles. Em *Origins*, Yamaoka caprichou mais uma vez, compondo trilhas incríveis, algumas com direito a parte vocal



ESPERA

Contagem regressiva

Pode-se dizer que, para muitos, *Origins* é mais uma prova do aumento da representatividade do PSP. A produção de títulos para o portátil cresceu tanto no número quanto na importância. Assim como *Metal Gear Solid: Portable Ops*, este é um capítulo da cronologia principal de sua série. E é possível dizer também que *Origins* é considerado um "aperitivo" para um acontecimento muito maior: o lançamento *Silent Hill 5*. O game, que abrirá a participação de *Silent Hill* na nova geração, tem tudo para fazer história no mundo dos jogos. Contando com os novos artifícios oferecidos por consoles, como Xbox 360 e principalmente o PlayStation 3, *Silent Hill 5* terá uma cidade maior, mais inimigos e puzzles, além de uma estrutura próxima do segundo título da série.



Os espelhos são usados para se transportar de uma dimensão para outra



Buscando a identidade original

Silent Hill: Origins não traz nada de inovador à série. Por outro lado, mantém a já consagrada qualidade. O jogador que passou pelos quatro títulos notará que a estrutura de *Origins* tenta se aproximar dos dois primeiros *Silent Hill*, misturando exploração, puzzles e alguns combates.

Os puzzles proporcionam um bom desafio à mente dos jogadores, e o mapa (com marcações em vermelho) continua sendo uma grande ajuda. Há também a possibilidade de transitar livremente entre o mundo real e o paralelo do jogo, diferentemente do primeiro *Silent Hill*. Na parte dos combates, há muito mais armas à disposição que no episódio original de *Silent Hill*. Apesar de muitas das armas se quebrarem após o uso, como bastões, facas e marretas, há muitos mais artifícios para sobreviver. Além disso, os escuros corredores e áreas proporcionam muito mais espaço de manobras para escapar dos ataques inimigos.

A passagem da série para o portátil foi bem-feita, respeitando algumas limitações do PSP: a câmera tornou-se fixa, mudando de posicionamento de acordo com a movimentação; o botão L é usado para fixar a visão atrás do personagem, ajudando em alguns momentos a posicionar a câmera. Os gráficos apresentam boa qualidade técnica, principalmente nas CGs, e os sons continuam sendo um show à parte.

Ponto para os Climax Studios, que conseguiu produzir um legítimo *Silent Hill*. | RICARDO CAETANO



FICHA TÉCNICA

Produção

Rockstar London

Distribuição

Rockstar Games

Jogadores

1

Site

rockstargames.com/manhunt2/

Online

Não

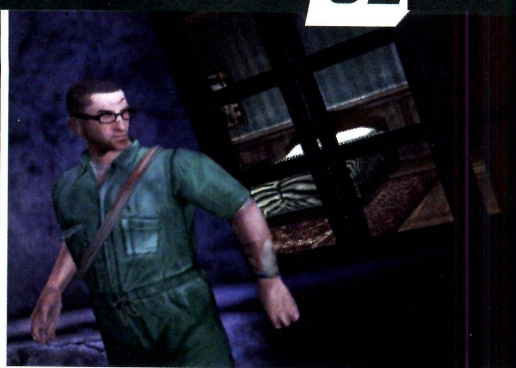
VERSÃO AMERICANA



Enredo intrigante, com uma jogabilidade rica e divertida

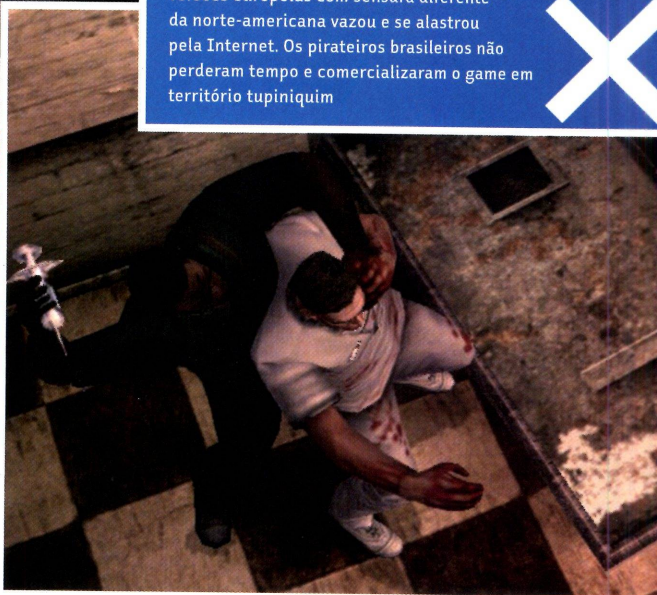


A censura nas cenas violentas



A polêmica do vazamento

Meses antes do lançamento oficial, uma das versões europeias com censura diferente da norte-americana vazou e se alastrou pela Internet. Os piratas brasileiros não perderam tempo e comercializaram o game em território tupiniquim



Manhunt 2

Vítima da censura

Que você faria se estivesse sendo caçado por uma organização que quer acabar com você? Daniel Lamb, o protagonista de Manhunt 2, escolheu fugir, matando qualquer um que entrar no seu caminho. Para descobrir mais sobre seu passado, o que envolve uma gigantesca corporação de propósitos escusos e um experimento misterioso, Danny e seu parceiro Leo Kasper dependerão de qualquer arma que encontrarem em seus caminhos para chegar à verdade - qualquer uma, de sacolas de plástico, pedaços de vidro e seringas até armas de fogo.

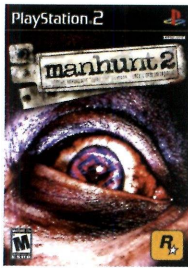
O lado bom...

Apesar de seguir os moldes da primeira versão - um detento fugindo de perseguidores, assassinando-os de maneiras brutais -, os enredos não têm muito a ver um com o outro. As novidades ficam na jogabilidade: as "execuções", cenas sangrentas em que o protagonista mata seus inimigos de maneiras criativas, só ganharam melhoras. Há mais armas, além da possibilidade de executar com armas de fogo. Os assassinatos se dividem em três tipos por arma, variando em velocidade e brutalidade.

Foram inseridos também novos elementos para tornar as perseguições mais acirradas, com caçadores mais inteligentes, que contam com a possibilidade de procurá-lo no escuro, e ainda ambientes que podem ser utilizados a seu favor, com execuções exclusivas ou ainda oferecendo possibilidades de esconderijos, ao quebrar lâmpadas para criar escuridão.

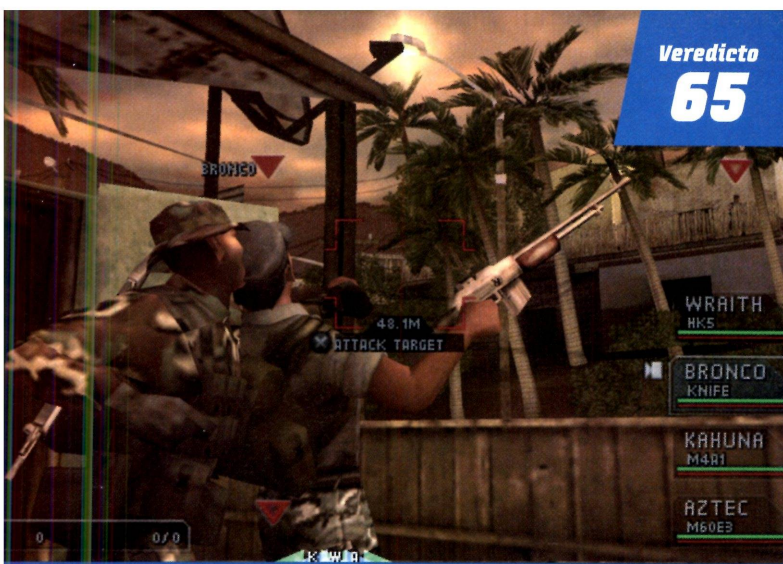
...e o lado ruim

Para um jogo que foca na violência, Manhunt 2 acabou decepcionando muito, mas não por culpa dos desenvolvedores. Por diversas razões, incluindo problemas judiciais e conflitos com o ESRB, órgão responsável pela atribuição de censura de idade aos games, as execuções ganharam efeitos para encobrir a violência. Claro, ela ainda existe, mas ninguém buscou o game para se deparar com telas embaçadas, esbranquiçadas ou escurecidas, que mais insinuam do que mostram. No final, como praticamente tudo que a Rockstar Games já fez, é um ótimo jogo, que mesmo com certa censura não é para os estômagos mais fracos. | RODRIGO ORTIZ



LOUCURA E PARANÓIA

O enredo é bem mais envolvente que o do primeiro game (apesar de perder um pouco na paranóia), e efeitos especiais e animações só colaboram para passar ao jogador a sensação de loucura de Danny e da história.



Veredito
65

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



GRÁFICOS **15** SOM **16** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **17**

SOCOM US Navy Seals: Tactical Strike

VERSÃO AMERICANA
Et
ESTRATÉGIA

FICHA TÉCNICA

Produção
Slant Six Games
Distribuição
SCEA
Plataformas
PSP
Jogadores
4
Site
us.playstation.com
Online
Sim

+
Ação tática de primeira no modo online

-
IA do computador fraca | Ângulos deficientes

Estratégia de guerra

O PSP não era uma máquina boa suficiente para jogos que exigissem movimentos que fossem tão precisos como os requeridos nos jogos de tiro, afinal falta um segundo direcional analógico. Como é que uma série tão consagrada como SOCOM poderia dar certo então nesse sistema? Mudando o foco. Foi o que a Sony fez em Tactical Strike. No lugar da pontaria precisa, você tem de ser bem inteligente na estratégia militar.

Taticamente falando

A idéia é simples. Você controla quatro soldados que devem se infiltrar em uma base. Seguindo objetivos simples e eliminando os inimigos que aparecerem pela frente, com calma e paciência, você conclui as missões. Além disso, os soldados sob seu comando ganham pontos de experiência que melhoram suas habilidades de combate tático, como pontaria, silêncio e precisão no arremesso de granadas.

Você assiste a tudo e age como espectador às ações dos soldados. O problema é que os ângulos de câmera não são dos melhores e podem colocá-lo em situações de risco, mas nada que atrapalhe o resultado. | **RODRIGO GUERRA**



Verdict
69

O game roda usando a tecnologia de streaming e a memória RAM adicional do PSP Slim. No PSP comum, o tempo de carregamento é bem curto



GRÁFICOS **22** SOM **20** JOGABILIDADE **12** DIVERSÃO **15**

MoH: Heroes 2

A guerra que quase não deu certo

VERSÃO AMERICANA
FPS
1ª PESSOA

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Canadá
Distribuição
Electronic Arts
Plataformas
PS3
Jogadores
2
Site
ea.com/mohheroes2
Online
Sim

+
Gráficos incríveis | Carregamentos muito curtos

-
Pontaria dificultosa | Campanha extremamente curta

Por mais que alguns jogos tentem, não é possível fazer em sã consciência um jogo de tiro em primeira pessoa que preste no PSP. Não dá para negar que a falta de um segundo direcional analógico faz muita falta na hora de apontar em seus adversários. A EA bem que tentou ajudar colocando aliados inteligentes ao seu lado, mas usar os botões **○**, **□**, **×** e **△** para mover a pontaria não convence ninguém - a culpa não é da produtora, mas do portátil.

Arte da guerra

MoH: Heroes 2 é muito bonito, até parece ser um jogo de PS2. A qualidade de som também é muito boa, de primeiro escalão.

Quem vai adorar são os jogadores que gostam de partidas online, já que é possível entrar em trincheiras com até 16 pessoas simultaneamente, todas elas sentindo a mesma dificuldade de pontaria que você. O tempero fica por conta das cenas entre episódios do modo de campanha e da total ausência de tempo para carregamento. | **RODRIGO GUERRA**



GRÁF. 13 SOM 20 JOG. 20 DIV. 22



GRÁF. 15 SOM 08 JOG. 10 DIV. 10



GRÁF. 9 SOM 12 JOG. 11 DIV. 9

Soul Nomad & The World Eaters

Em um passado distante, Gig, um deus emaléfico, tenta conquistar o mundo, mas fracassa. 200 anos depois, as forças do mal voltam, e a única maneira de salvar a todos é usando os poderes de Gig. A jogabilidade se baseia em lutas com grupos de ataque, cada um com seu líder. A partida é assistida pelo ponto de vista de um grande mapa, mudando para uma luta individual a cada encontro com grupos inimigos. A organização e as batalhas contam com mecânicas complexas e divertidas, que agradam os fãs de RPGs.

| RODRIGO ORTIZ

High School Musical Sing it!

Se não for louco por High School Musical, esqueça Sing it!. Nada neste game atrairá quem não é fã da série: as músicas são todas de lá, os gráficos têm estilo mas pouca qualidade e o Story mode é tão curto que, se seu filho jogar, você decorará as músicas de tantas vezes que ele precisará repeti-las para destravar alguns extras - ou agüentará o choro dele pedindo por mais. Definitivamente há mais e melhores opções, como Karaoke Revolution e SingStar. Ainda, o kit com microfone é legal, mas o preço é salgado: em torno de R\$ 219,90.

| MILENA WIEK

Growlanser Heritage of War

Um game pode ser fraco de muitas maneiras, mas o pior é quando consegue ser em quase todas. A cada capítulo da história, há diferentes personagens como protagonistas, mas como nenhum deles oferece uma personalidade. As batalhas, em tempo real, seguem um sistema de ataques automáticos, deixando ao jogador pouco mais que o controle de magias e a coordenação de aliados. A evolução de personagens e o sistema de missões deixam qualquer um perdido. Os desenhos estilo Anime enganam à primeira vista, camuflando animações fracas e gráficos feios. Um fiasco para a Atlus - passe longe.

| RODRIGO ORTIZ

FICHA TÉCNICA

Produção NIS
Distribuição NIS
Gênero Estratégia
Plataforma PS2
Jogadores 1
Site thesoulnomad.com
Online Não



Enredo profundo | Mecânica de batalhas interessante



Gráficos muito fracos e simplificados demais

FICHA TÉCNICA

Produção A2M
Distribuição Disney Int. Studios
Gênero Musical
Plataforma PS2
Jogadores 8
Site disneygo.com
Online não



O bundle com microfone | Gráficos



Trilha | Preço | Duração do jogo

FICHA TÉCNICA

Produção Atlus
Distribuição Atlus
Gênero RPG
Plataforma PS2
Jogadores 1
Site atlus.com/growlanser
Online Não



Uma história que poderia ter sido boa | Ótimos gráficos



Personagens tão profundos quanto uma poça | Enredo fraco

Veredicto
50



GRÁF. 15 SOM. 15 JOG. 10 DIV. 10

MotoGP 07

A motovelocidade nunca pareceu tão chata. MotoGP, para um jogo de corrida, se mostra extremamente repetitivo e entediante. O grande problema é sua incrível falta de personalidade. Não só isso - cada corrida dá a sensação de que é invariavelmente igual à anterior, mesmo mudando a pista. Os modos de controle não ajudam e, até acostumar, espere capotar, bater nas paredes e sair da pista muitas vezes. A existência de pistas e corredores reais é interessante, porém eles não podem mudar de moto. Não podemos ter nosso próprio corredor ou personalizar coisa alguma. Nas muitas telas de loading, há curiosidades sobre os corredores, mas é difícil se interessar por isso depois de ler a mesma coisa pela quinta vez. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Produção Milestone

Distribuição Capcom

Gênero Corrida

Plataforma PS2

Jogadores 4

Site motogpthe game.com/07

Online Não



Corredores verdadeiros | pistas reais

Gráficos de matar | Desafio sob medida | Adições valiosas

Veredicto
75



GRÁF. 17 SOM. 18 JOG. 20 DIV. 20

Power Rangers Super Legends

Aqui está um jogo em que muito marmanjo se divertirá. O enredo trata dos heróis de diferentes tempos se juntando contra um único vilão. Cada fase se passa em uma saga diferente, inclusive os clássicos, ou seja, vemos os diversos vilões e Rangers. A grande diversão fica na hora da pancadaria, com diversos golpes e combos. Os inimigos e os chefes são um pouco repetitivos e previsíveis, além de ser impossível ter um Game Over. O jogo compensa em outros aspectos, como as clássicas lutas com robôs, que funcionam com um interessante sistema de seqüências de botões. Para fãs, são horas de diversão garantidas. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Produção A2M

Distribuição Disney Int. Studios

Gênero Plataforma

Plataforma PS2

Jogadores 8

Site disney.go.com

Online Não



Combos e movimentos aos montes | As famosas lutas com robôs gigantes

Inimigos e chefes extremamente previsíveis e repetitivos demais

Veredicto
90



GRÁF. 22 SOM. 21 JOG. 22 DIV. 25

Disgaea: Afternoon of Darkness

A versão para o PSP de Disgaea, originário do PS2, tem muito a oferecer. Famoso por sua extrema complexidade, aliada a um senso de humor, o grande clássico do estilo deve conquistar uma legião de fãs. Como se já não bastassem os complexos sistemas, são mais de 120 tipos de personagens e a possibilidade de conseguir levels altíssimos. Há novos personagens, originários de Disgaea 2 e Makai Kingdom, e dois novos modos: o Multiplayer e o hilário Etna Mode, no qual desafio é muito maior - perfeito para quem já zerou o game que deu origem à série. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA

Produção NIS

Distribuição NIS

Gênero RPG/Estratégia

Plataforma PSP

Jogadores 2

Site disgaeapsp.com

Online Sim

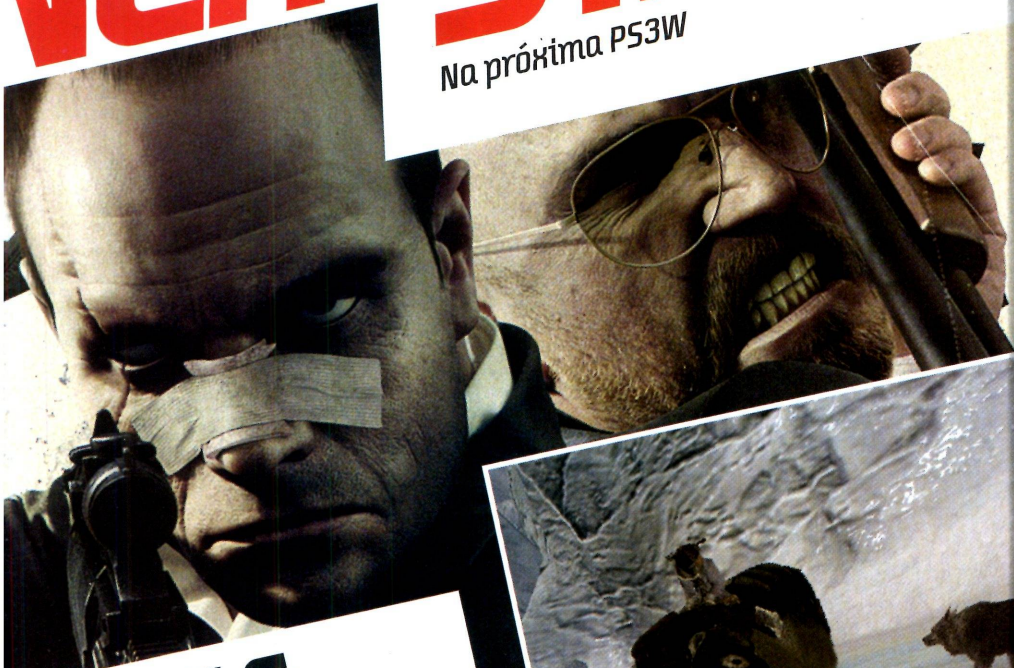


Novos personagens de versões antigas | Modos de jogo bem elaborados

Problemas no gameplay | Câmera mal programada

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



KANE & LYNCH: DEAD MEN

A violência está em nossa mira. Na próxima edição você confere um dos games mais aguardados de 2007, Kane & Lynch: Dead Men

THE GOLDEN COMPASS

Além do filme, A Bússola Dourada também aterrissa no PS3 e no PS2. Confira!

UNREAL TOURNAMENT III

O game que promete levar a rede online do PlayStation 3 a patamares bem mais elevados será um de nossos destaques

PS3W

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. Haguilara
Designers: Hudson Rodrigues e Viviam Cristina Luis
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: Arthur Lebrum, Cris Toledo, Felipe Levrá, Rafaela Caetano e Rodrigo Ortiz

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 jornalistas: 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, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura



É NATAL, e a Fratello quer "presentear" você com o que temos de 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

ou apenas: **R\$ 580,00** à vista. *

R\$ 121,00
 R\$ 67,00

24X R\$ 41,00
 36X R\$ 32,00

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 original e 1 filme spider man 3 em blu-ray)

Hard drive atualizável 40 GB e Drive Blu-ray

Escolha como pagar:
 6X R\$ 345,00
 12X R\$ 191,00
 24X R\$ 116,00

36X R\$ 92,00
 ou apenas: **R\$ 1.750,00** à vista. *

PSP Disponível em várias cores

1 Memory Stick 2Gb

ou apenas: **R\$ 750,00** à vista. *

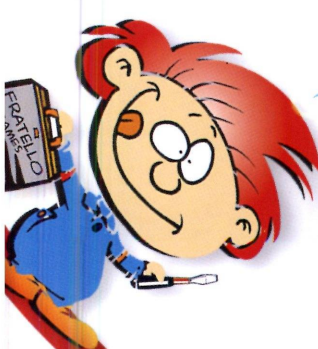
R\$ 153,00
 R\$ 85,00

24X R\$ 51,00
 36X R\$ 41,00

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 **TUDO 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.



Fratello Games



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

Shopping Metrô
Boulevard
 TATUAPÉ

LOJA TATUAPÉ
 Rua Tuiuti, 1547 loja 38
 Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatuapé

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

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

* 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 crédito sujeito a aprovação.

shop  time

**APROVEITE
AS OFERTAS ESPECIAIS
DE NATAL***

GAME FIFA 2008

Para PS2 | Cód.: 198140
Para PS3 | Cód.: 198148

POR: 149,90

**4X
R\$ 37,48**



**GUITARRA GUITAR HERO
PARA PS2**

COM FIO | Cód.: 187371
SEM FIO | Cód.: 187372

A PARTIR DE: 159,00

**5X
R\$ 31,80**



**PLAYSTATION 2 SLIM
+ MEMORY CARD**

Cód.: 185304

POR: 599,00

**12X
R\$ 49,92**



JOYSTICK SCARE PAD

Fleshy | Cód.: 184117
Berserker | Cód.: 184118
Monster | Cód.: 184120

A PARTIR DE:

R\$ 45,90



*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 31/12/07 ou enquanto durarem nossos estoques.