DIGERATI GAMES

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

PS3W

#3

2008: O ANO DO PLAYSTATION

113

GAMES que você vai jogar no **PS3**, **PSP** e **PS2**. Especial com 64 previews

DETONADOS

PORTAL PS3

KANE & LYNCH PS3

GOLDEN COMPASS PS3 PS2

GOD of WAR PS2

Estratégias completas para você não se perder em nenhum dos lançamentos e no clássico do PS2

Troque o HD do PS3

Aumente o espaço de armazenamento para até **250 GB**

grand theft auto IV

O jogo mais esperado de 2008

E AINDA:

LEGO BATMAN
KILLZONE 2
MERCENARIES 2
LITTLE BIG PLANET
BATTLEFIELD BAD COMPANY
LOST: THE GAME

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

REVIEWS Rock Band | The Orange Box | Uncharted | Ratchet & Clank Future
TEST DRIVE Analisamos o Dual Shock 3 | **TVs DE TUBO** Elas ainda são boas opções

PS3World | Ano 1 | #3 | R$9,90 | €2,90
ISSN 1982-2618
9 771982 261000 00003

NÃO PERCA
ESTA BATALHA NOS CINEMAS!



ALIENS VS PREDADOR 2

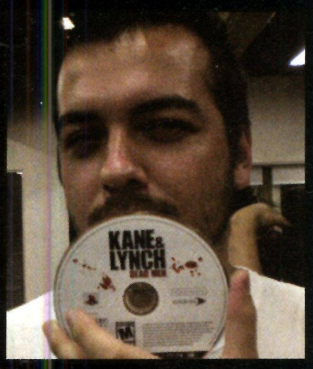
www.aliensvspredador2.com.br
verifique a classificação indicativa

©2007 TWENTIETH CENTURY FOX

ESTRÉIA DIA 11 DE JANEIRO

O jogo começa a ficar interessante

TEAM



Allan André
Editor

O ano de 2008 está começando e as previsões para o PlayStation 3 são bem mais otimistas do que há um ano. Nos primeiros 12 meses, o console não alcançou o mesmo número de vendas que o PlayStation 2, mas o mais novo membro da família supera o primogênito, lançado em 1996.

Os títulos ainda não atingiram toda a capacidade que o PS3 consegue processar - aliás, ainda estão muito longe disso. Mas ainda há muito tempo para que esse processo natural de evolução da plataforma aconteça. Nesse curto período em que o console está no mercado, houve também muitas comparações entre a qualidade das versões para PS3 e Xbox 360. Esse cenário deve mudar, pois muitos games que chegam ao mercado em 2008 serão produzidos para o videogame da Sony, ao contrário de muitos lançados em 2007, desenvolvidos para Xbox 360 e adaptados para PS3.

> *"os títulos ainda não atingiram toda a capacidade que o PS3 consegue processar"*

O jogo está começando a ficar interessante.



Ricardo Caetano
Editor-assistente
Após completar todos os jogos possíveis em The Orange Box, o RC parte para merecidas férias. Até fevereiro, camarada!



Luciane Haguihara
Chefe de arte
Após descansar e viajar durante a virada do ano, formulou a lista de projetos de 2008. Um laptop faz parte dela



Rodrigo Ortiz
Colaborador
Rodrigo fez horas e mais horas de plantão enviando dezenas de textos para a Redação. Uncharted foi seu título favorito



Milena Wiek
Assistente editorial
Paz, amor e tudo de melhor são os desejos para 2008, que incluem mais jogos, mais diversão e mais fotos estranhas



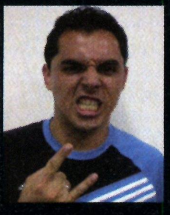
Rodrigo Guerra
Redator
Recebeu seu Dual Shock 3 e não parou de jogar só para sentir a vibração que agora faz parte dos jogos de PS3



Felipe Levra
Colaborador
Além de fazer o tutorial desta edição, ganhou gigas de espaço preciosos em seu PlayStation 3



Hudson Rodrigues
Designer
Feliz com a camiseta Mozilla que ganhou no amigo secreto da Redação, Mano Hud quer ter mais sorte em seus planos para 2008



Ronie Anderson
Redator
Ronie já garantiu ingresso para o show do Iron Maiden e, por enquanto, quer se divertir a valer com Rock Band



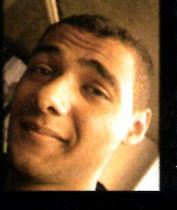
Rafaela Caetano
Colaboradora
Participou de uma importante etapa da vida: prestou vestibular. E ainda encontrou tempo para detonar The Golden Compass



Sérgio Bergocce
Designer | Capista
Não há dúvida: o jogo eleito como o mais esperado por Sérgio em 2008 é GTAIV. Está animado em ver a série debutar no PS3



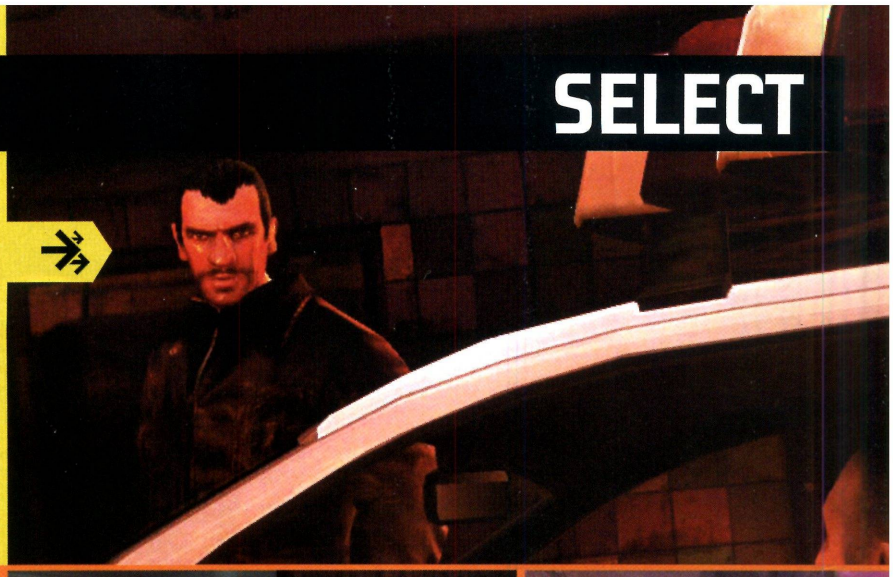
Viviam Luis
Designer
Fazendo planos para 2008, está em dúvida no que vai dar prioridade no ano que começa. Quem sabe uma pós-graduação?



Douglas Pereira
Colaborador
Não fala de outra coisa: está ansioso para jogar o bicho-papão dos jogos de luta: Street Fighter IV

Choose your destiny!

SELECT



23
Matéria especial com os títulos que estremecerão o mundo dos games em 2008

68
Detonado completo do jogo Kane & Lynch, um dos melhores games de ação de 2007

62
Todos os passos para você chegar ao final de Golden Compass sem dificuldades



84
Detonado clássico: God of War. Reviva a primeira aventura do guerreiro espartano

94
Análises completas Metal Gear Solid: Portable Ops +, Alien vs. Predator: Requiem e muito



56
Troca de HD: Aumente a capacidade de armazenamento do seu PS3

18
Hi-tech: TVs de CRT Elas ainda são uma boa opção para jogar videogame em alta definição



46
Rock Band: anállise completa do jogo que chegou para acabar com o reinado de Guitar Hero



FINDER

Loading

09 Restart
Reviva os grandes clássicos

13 Incoming
Os próximos lançamentos

14 Outworld
O que rola fora do universo PlayStation

16 Plus
Entretenimento

18 Hi-tech
Tecnologia de ponta no PS3

20 Network
As novidades da PlayStation Network

21 Vox
Opinião

Previews

23 Matéria especial:
Todos os jogos que você irá jogar no ano de 2008

Reviews

46 Rock Band
48 Orange Box
50 Uncharted: Drakes Fortune
52 Time Crisis
53 Ratchet & Clank
54 Medal of Honor: Airborne
54 Golden Compass
55 Beowulf
55 Soldier of Fortune: Payback

SOS

56 Tutorial
Troca de HD no PS3

60 Dicas
Dicas para PS3

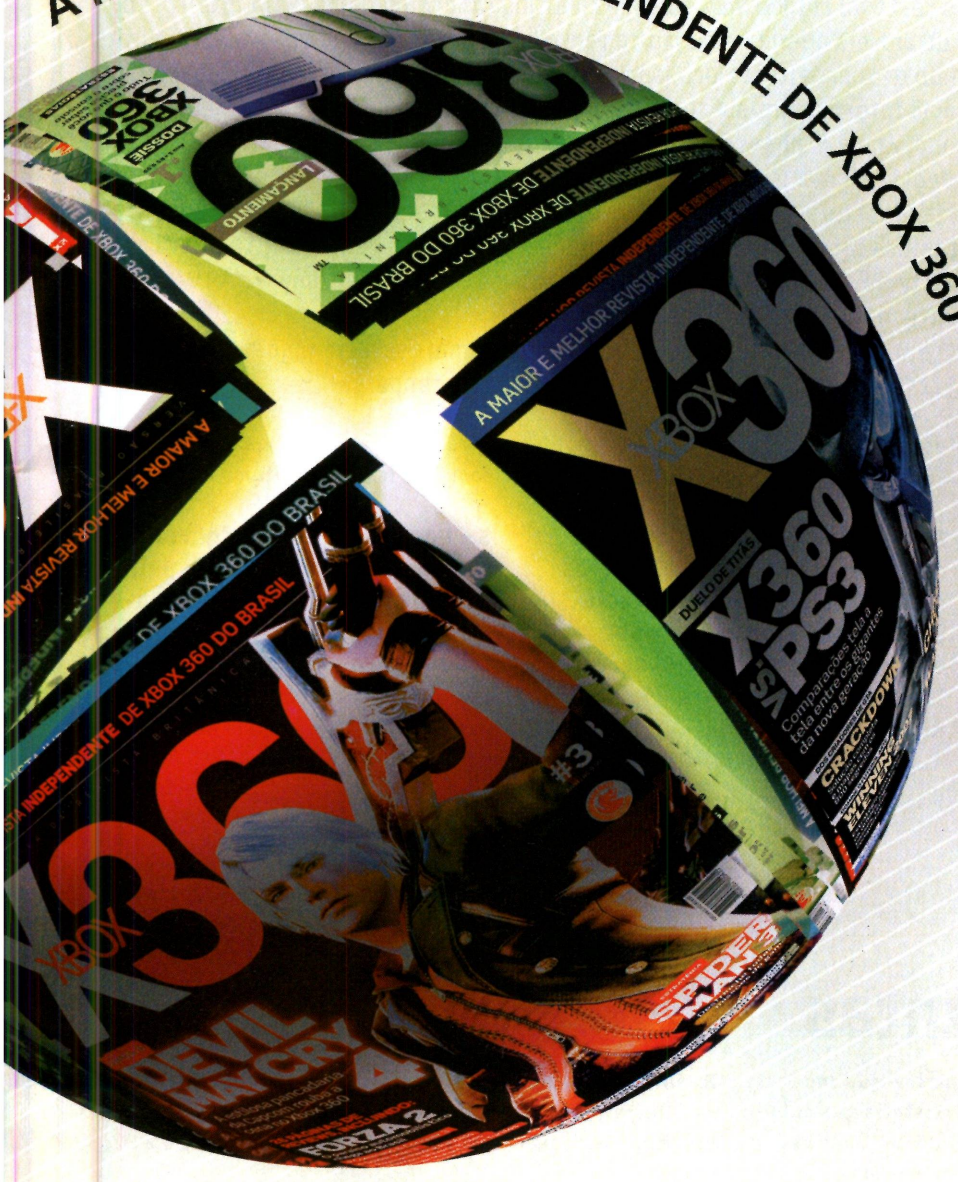
62 Detonado
Golden Compass

68 Detonado
Kane & Lynch

76 GPS
Portal

83 Alive
Detonado clássico e reviews

A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



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

XBOX360

A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

DIGERATI



Gamemaníaca

PRIMEIRAMENTE IREI ME APRESENTAR, depois direi o quanto a revista é e foi muito importante na minha vida. Meu nome é Angélica, tenho 17 anos e sou hiper, mega, blaster viciada em PS2. Gostaria de deixar claro que não sou uma garota isolada do resto do mundo, que só sabe ficar jogando videogame o dia inteiro. Só faço isso de vez em quando! Sou muito fã da *PS3W* e sempre que posso passo horas desfrutando de uma leitura necessária e divertida. Ela é excelente, pois leva a todos ótimas informações sobre as principais novidades do mundo dos games. Acredito que seja a melhor revista do mercado, sem babar ovo!

Pulei de alegria alguns meses atrás ao comprar uma edição e ler a notícia de que GTA IV seria lançado ainda em 2007. Porém, não vejo mais nenhuma notícia sobre este fabuloso jogo, e o pior é que fiquei sabendo que só será lançado para as plataformas PS3 e X360. Fiquei muito triste ao saber disso. Estou vendo que, para conseguir jogar GTA IV, terei de esperar uns dois ou três anos, até o preço do console baixar.

Estou percebendo também que o PS2 está sendo deixado de lado e que cada vez mais surgem jogos para o PS3. É uma pena! Bom, agora chega de conversa fiada e vamos a algumas dúvidas que eu tenho:

A informação que se tem até o momento é a de que o título está previsto para outubro de 2008, porém a Rockstar Games não confirmou oficialmente. Vamos torcer para que desta vez, a previsão esteja correta. Afinal, Grand Theft Auto IV é um dos títulos mais aguardados para o PlayStation 3.

1 – Tomb Raider Anniversary será o último da série para PS2?
Nenhuma informação oficial sobre o assunto foi divulgada até o momento, porém dificilmente mais algum jogo da série será lançado para PS2.

2 – Existe alguma possibilidade de games, como The Sims 2: Vida Noturna, Vida de Universitário e outros, que foram lançados exclusivamente para PC, serem lançados também para PS2 ou algum outro console?
Assim como na resposta da primeira pergunta, não há como dizer com certeza se esses jogos e expansões serão lançados para outras plataformas, porém, historicamente, isso não costuma acontecer.

3 – Pode ser lançada alguma continuação do jogo Bully pela Rockstar ou algo parecido? Já terminei três vezes e não agüento mais jogá-lo.
O próximo jogo da série Bully está previsto para 2009, porém ainda não há uma data exata.

Angélica Yassue

AS CARTAS DEVEM INCLUIR NOME DO AUTOR, ENDEREÇO E NÚMERO DE TELEFONE. ENDEREÇAR PARA MAILPS3W@DIGERATI.COM.BR. DEPENDENDO DO CONTEÚDO DA CARTA, ELA PODE SER EDITADA OU SER PUBLICADA PARCIALMENTE POR QUESTÕES DE ESPAÇO NA SEÇÃO. TODAS AS CARTAS TORNAM-SE PROPRIEDADE DA PS3WORLD E NÃO SERÃO DEVOLVIDAS AO REMETENTES.

O rei das perguntas

Olá, *PS3W*! A primeira coisa que eu tenho a dizer é que sou totalmente fanático pelo trabalho de vocês. Gostaria que publicassem a minha carta e que colocassem o título de "O rei das *perguntas*". Vocês já vão saber o motivo. Tenho muitas dúvidas e ficaria grato se vocês pudessem esclarecê-las:

1 – Já destravaram o PS3?
Ainda não, e parece que vai demorar bastante para isso acontecer.

2 – Como faço para me tornar assinante da revista?
Você pode mandar um e-mail para assinaturas@digerati.com.br ou telefonar para o número que está no expediente da revista, página 99, em Atendimento ao Leitor.

3 – Onde posso encontrar a guitarra para jogar Guitar Hero?
A guitarra vem junto com o jogo original. Você pode adquirí-la facilmente em lojas especializadas, como o a Gamers e a UZ Games.

4 – Qual Tomb Raider é superior: Legend ou Anniversary?
Os dois são bons jogos, mas na opinião da Redação o Anniversary é superior.

5 – God of War III será lançado logo?
Ainda não nenhuma informação oficial sobre a produção do jogo.

Mateus Menezes de Araújo

NAVEGANDO PELA PS3W

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

Conhecendo as seções da revista

SOS

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 pego desprevinido.

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 aguardava? Confira as análises e fique tranqüilo na hora da compra.

Alive

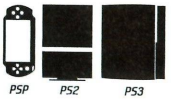
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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 prateleria ou não. A nota é somada e o resultado é mostrado no veredicto, que pode ir de 0 a 100.





TESTE

Boas vibrações

Tudo o que mudou no DualShock 3



DIFERENTE? Visualmente falando, o DualShock 3 é idêntico ao SIXAXIS

UMA DAS MAIORES VEDETES da TGS de 2007, o DualShock 3 foi um aparato que transformou a perspectiva dos futuros jogos para o PlayStation 3. A *PS3W* é a primeira revista do Brasil a colocar as mãos no produto e faz um teste profundo para demonstrar todas as suas capacidades.

VISUAL

Lançado em 11 de novembro no Japão, o DualShock 3 é vendido por lá nas cores Black e White e custa algo em torno dos US$ 50. Visualmente, o controle não difere muito do SIXAXIS – a única mudança visual é a estampa "DUALSHOCK 3" em cima dos dizeres "SIXAXIS", entre os botões superiores. Ou seja, a forma com que os botões e alavancas são distribuídos continua a mesma, à qual você está acostumado desde a época do PSone.

FUNCIONAMENTO

Todos os recursos apresentados até o SIXAXIS continuam presentes (botões R2 e L2 em forma de gatilho e os sensores de movimento, mais exatamente). Testamos vários jogos recentes, como Kane & Lynch: Dead Men, Need for Speed ProStreet e The Simpsons Game, e em todos eles as funcionalidades de devibração funcionaram, porém jogos antigos precisam de atualização caso a produtora do jogo queira fazer uso dessa funcionalidade. Até agora, somente os jogos que a própria Sony desenvolveu, como Resistence: Fall of Men e F1 Chapionship, têm essa atualização. Em momento algum a vibração atrapalhou os sensores de movimento, e, para deixar bem claro: todos os jogos para PS2 também funcionam com a função de vibração normalmente.

> *O DualShock 3 é a prova real de que os jogos precisam de vibração*

Os motores foram instalados na base do controle, e não nas hastes, como era o caso dos DualShock 1 e 2. Isso passa a sensação de maior força na vibração e pode até ser usado de forma diferente, como para determinar um lado que vibre com mais força que outro, dando a impressão melhor de qual lado recebe o impacto.

VEREDICTO

O DualShock 3 é a prova real de que os jogos precisam de vibração. Após voltar a games antigos, como Ninja Gaiden Sigma e Fight Night Round 3, não sentir o impacto fica meio sem sentido. Quando encontrar um desses controladores por aqui, não titubeie: compre na hora.

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS *(2002)*



FICHA TÉCNICA
Produção Sucker Punch
Distribuição SCEA
Plataforma PS2
Site www.suckerpunch.com

MUITO FOI DITO sobre as tentativas da Sony de criar um mascote para o PlayStation 2 que fosse tão icônico quanto Sonic ou Mario, coisa que a empresa não conseguiu até hoje. Mas isso não quer dizer que não houve boas tentativas. Assim surgiram Ratchet & Clank, Jak & Daxter e também Sly Cooper, o guaxinim ladrão de um dos mais interessantes games de plataforma do PS2.

Em uma época em que gráficos cel-shading eram novidade, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus chegou com um visual fantástico, que esbanjava excelência técnica e sofisticado estilo artístico. A jogabilidade não trazia muitos elementos inéditos, mas era o bom e velho gênero plataforma em sua melhor forma. Animações divertidas e cheias de personalidade, fases com temas bem definidos, épicas batalhas contra chefes, senso de humor pastelão; era praticamente uma homenagem ao estilo mais antigo de se fazer games. Enquanto Jak & Daxter e Ratchet & Clank enfatizam cada vez mais combates e armas, Sly Cooper ousou manter o charme dos desenhos animados mais antigos.

Duas continuações depois, a franquia desapareceu do mapa, mas, considerando o sucesso do novo Ratchet & Clank, talvez seja apenas uma questão de tempo para o retorno do astuto guaxinim, que sairia ganhando muito com o poder do PS3.

HENRIQUE DE BREIA

RANKING

Top 10 – 2007

10 jogos que se destacaram em 2007

1º HEAVENLY SWORD



2º THE ORANGE BOX



3º ROCK BAND



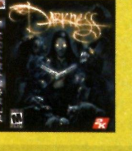
4º CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



5º NINJA GAIDEN SIGMA



6º THE DARKNESS



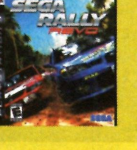
7º UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



8º THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



9º SEGA RALLY REVO



10º WINNING ELEVEN 2008



NEWS

Demo de LittleBigPlanet é adiada



LITTLEBIGPLANET, mais um filho da geração de jogos estranhos, é um side-scroller que contará com fases personalizáveis e partidas cooperativas. Até agora, o lançamento está marcado para 2008, mas a Sony havia confirmado o título para este ano. Infelizmente, só poderão experimentar ano que vem.

Ron Eagle, porta-voz da Sony Computer Entertainment America, revelou a dura verdade: "posso oficialmente confirmar que não haverá uma demo este ano." Eagle ainda disse que a SCEA não tem nada sobre LBP até o mês que vem, pelo menos. Por outro lado, ele expressou seu contentamento com a evolução e os resultados do game e conta que chegou a jogar 30 das 50 fases criadas pelos desenvolvedores e que elas eram muito divertidas.

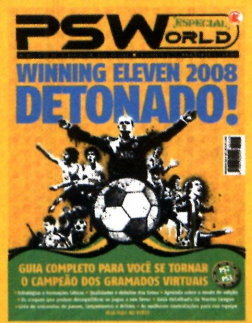
Os fãs não se mostraram tão animados quanto Eagle, já que há muita expectativa para confirmar com os próprios olhos a resposta para a pergunta: "o que exatamente é LittleBigPlanet?" O presente de Natal, no final das contas, chegará atrasado.

TURBO NEWS

Hot Shots Golf 5 com data marcada

Com cenários ultra-realistas misturados com os tradicionais personagens cabeçudos estilo cartoon, o lançamento ocidental do game para PlayStation 3 está marcado para março de 2008. Por que isso é uma notícia tão importante? Porque, depois do lançamento Everybody's Golf 5, versão do game no Japão, as vendas do PS3 subiram em mais de 150 mil unidades, batendo a marca de um milhão de consoles vendidos no país naquele mês. Mesmo ainda sem confirmação, há a probabilidade de ser lançada uma versão demo para download.

Está nas bancas a *PSWorld Especial* Winning Eleven 2008



Se você é perna de pau como Allan André e quer chegar ao topo no campeonato do seu bairro em WE 2008, corra às bancas e procure a *PSWorld Especial* Winning Eleven 2008. A revista está recheada com todas as informações necessárias para transformá-lo em um craque dos gramados virtuais, como comandos e formações de ataque e defesa, sem falar de dois pôsteres sensacionais.

Não perca tempo: corra para a banca e garanta já a sua.

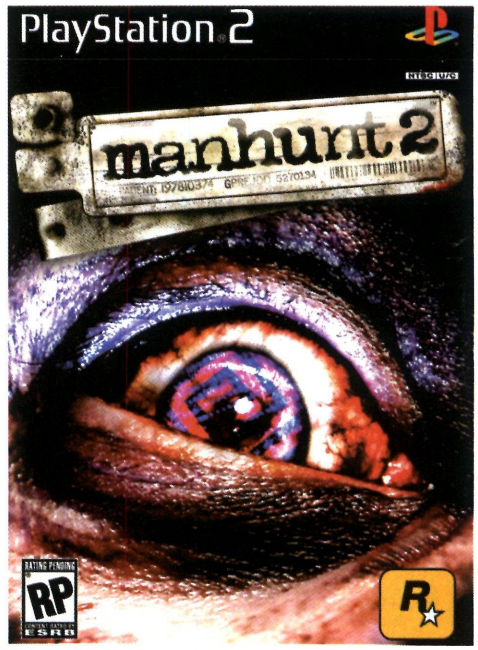
ADEUS, CARL JOHNSON...

Manhunt 2 em direção à liberdade

MANHUNT 2, A MAIS RECENTE E VIOLENTA criação da Rockstar Games, vem passando por maus bocados, com problemas que vão desde processos até o banimento do game na Inglaterra, onde foi apontado como influência indireta no assassinato de um adolescente por um amigo no país. Tantos problemas levaram ao lançamento da versão final com cortes e censuras, com uma classificação M, para gamers maduros. Quando todos esperavam que a novela terminasse por ali, eis que a Rockstar não desiste e continua até agora na batalha para se livrar do status de banido do game.

Em um debate frente a frente, a Rockstar e a BBFC (British Board of Film Classification), órgão de classificação para os ingleses, similar ao ESRB, e responsável pelo banimento do game e que se recusou a classificá-lo, discutiram o destino de Manhunt.

Na última votação, por quatro votos a três, a balança pendeu para o lado da Rockstar, que se mostrou satisfeita com o resultado. Mesmo que isso não necessariamente signifique que haverá a publicação, já é um passo a mais para a Rockstar. De qualquer forma, fica nas mãos da BBFC decidir se lança o game com classificação para jogadores acima de 18 anos ou se irá embrenhar-se mais ainda nos processos judiciais para defender a situação atual. O órgão ainda aguarda um relatório final da Rockstar para tomar sua decisão final.





VIOLÊNCIA SEM MEDIDA
Se Manhunt 2 não sair no Reino Unido, tem gente que vai ficar muito violenta. Cuidado, juízes...

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em dezembro

1. Jogos para Xbox 360 (madox)
2. Mídia prensada ou gravada? (Johnny)
3. Diga o significado do seu nick no forum (».Drowning.Pool.«)
4. Qual o jogo q mais fez você suar pra termina-lo (Y.v)
5. Que jogo da nova geração você jogaria primeiro? (Y.v)
6. Qual Pior Jogo de Luta? (MaTeR)
7. Shadow of the Colossus/final alternativo (madox)
8. Winning eleven ou Fifa. Qual o melhor? (França)
9. TV de plasma para jogar com o play 3 por 2.999.00 (Marce50)
10. Duvido... (».Drowning.Pool.«)

Seja um colaborador

Envie seu texto para a PS3W e o veja no ar, no site da revista

O site da *PS3W* está de portas abertas para você e seus textos. Envie reviews, previews, detonados, dicas ou qualquer outro material relacionado ao universo PlayStation para *ps3w@digerati.com.br* e, caso ele passe por nossa avaliação de qualidade, ele será automaticamente publicado em nossa homepage com direito a destaque na página principal. O que você está esperando? Envie já!

DETONADO

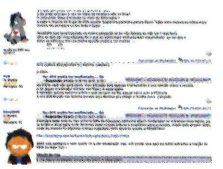
HL2: EPISODE TWO



Acesse o site da PS3W e saiba todos os passos para terminar a nova aventura de Gordon Freeman na faixa!

THE ORANGE BOX, a nova coletânea da Valve traz todos os títulos da série Half-Life 2, incluindo o inédito Episode Two. Team Fortress 2 e Portal são outros dois títulos inéditos, mas não se incluem na saga de Freeman. Portal você encontra destrinchado no GPS desta edição e Half-Life 2: Episode 2 você confere detonado em nosso site, gratuitamente. Acesse já!

CONTEÚDO DE PRIMEIRA



FÓRUM

No Fórum da revista *PS3W* você pode trocar idéias, debater temas polêmicos, deixar sua opinião, ler análises, prévias, dicas e detonados de diversos jogos, além de conhecer uma galera viciada em games



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 de que está precisando ou ler uma análise do game que você procura gratuitamente.

ENQUETE

"Qual seção da revista PS3W é mais útil para você?"

1. Reviews
2. Dicas
3. Detonado
4. Tutorial
5. Notícias

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



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!

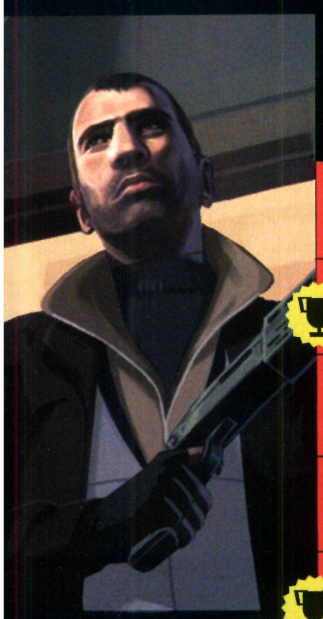


oferecimento:

shoptime 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*. 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; 4. 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; 5. Os e-mails devem ser enviados até o dia 15/02/2008; 7. O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará desclassificação; 8. A equipe da *PS3W* avaliará a criatividade e a qualidade do texto, sem possibilidade de contestação; 9. Ao participar da promoção, você concordará com os termos das regras e concederá a autorização para publicar nome e texto; 10. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; 11. A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 12. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

VERSUS



NIKO BELLIC
(GRAND THEFT AUTO 4)

Soviética. Niko Bellic é um ex-criminoso que deseja ter vida nova em Liberty City, nos EUA	**ROUND 1** ORIGEM	Americana. Nico Toscani é ex-combatente do Vietnã que resolveu dar prosseguimento à vida civil sendo um homem da lei
Game. Niko Bellic é o personagem principal do quarto capítulo da polêmica e consagrada série GTA	**ROUND 2** MÍDIA	Filme. Nico Toscani é o protagonista do longa *Nico, Acima da Lei*. Ele se parece com outros personagens de filmes de ação, mas é pura coincidência
Versátil. Na nova cidade, Bellic realiza qualquer tipo de serviço para ganhar a vida, mesmo que nem sempre honesto	**ROUND 3** PROFISSÃO	Sério. Toscani é um agente da CIA que investiga crimes relacionados a tráfico de drogas. Segue com seu trabalho mesmo sem autorização superior
Tradicional. Bellic usa, para concluir seus trabalhos, armas clássicas, como pistolas e metralhadoras (soviéticas, de preferência)	**ROUND 4** ARMAS	Arrojado. Na mão de Toscani, qualquer objeto torna-se uma arma letal em potencial, incluindo bolas e tacos de bilhar
Iniciante. Por vir de terras longínquas, Bellic arrasta em seu sotaque soviético. Vira motivo de chacota entre os ianques facilmente	**ROUND 5** FALA	Estranha. Ao se comunicar, Toscani não lembra em nada sua truculência. Sua fala é calma e lenta, talvez para tentar adormecer o inimigo



NICO TOSCANI
(NICO, ACIMA DA LEI)

NICO TOSCANI

Os dois representam os lados da lei. Bellic representa os infratores e Toscani os mocinhos, mas este rebece o troféu de vencedor por ser um mestre das artes marciais. Se Bellic e o personagem interpretado por Steven Seagal se encontrarem em alguma batida antidrogas e os dois tiverem que lutar de mãos nuas, certamente Bellic irá para um hospital com sintomas de atropelamento por caminhão.

INCOMING

JANEIRO 2008

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
		1 • Atari 2600 parou de ser produzido há 16 anos	**2** • Earache Extreme Metal Racing (PS2)			
	7 • World Championship Paintball (PS2)	**8** • Sonic Riders: Zero Gravity (PS2) • NFL Tour (PS3) • DDR: Disney Channel (PS2) • Harvey Birdman: Attorney at Law (PS2, PSP)	*Sonic Riders: Zero Gravity*			
	Haze	**15** • Haze (PS3)	**16** • Em 16 de janeiro de 2007 a Sony confirmou a marca de um milhão de PS3 vendidos nos EUA			
		22 • Burnout Paradise (PS3) • Rainbow Islands Revolution (PSP)		**24** • Há um ano a Sony anunciava o lançamento do PS3 na Europa, Austrália, Nova Zelândia e África para 23 de março do mesmo ano		
27 • Enchanted Arms chegou ao mercado japonês em 27 de janeiro de 2007		**29** • Bomberman Land (PSP) Pursuit Force: Extreme Justice (PSP)	*Bomberman Land*	**31** • Há onze anos, Final Fantasy VII era lançado no Japão		
						Final Fantasy VII

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

XBOX 360





PRÉ-HISTÓRIA | Em Turok, o jogador deve enfrentar dinossauros

Demo de TUROK exclusiva para pré-compras

JÁ ESTÁ DISPONÍVEL disponibilizado nos EUA um disco com uma demo jogável com cerca de 30 minutos de conteúdo aos clientes que fizeram a pré-compra do lançamento Turok, para o Xbox 360. O brinde exclusivo está disponível em diversas lojas norte-americanas (*Best Buy, GameStop, Walmart.com*, entre outras), tanto na loja física como na online (se a rede possuir).

Para quem não conhece Turok, a franquia de FPS nasceu no Nintendo 64, rendendo diversos outros games para os mais variados consoles. No final das contas, o original foi e ainda é o grande favorito, conquistando certa imagem cult. Na nova aventura, como Joseph Turok, agora um membro dum grupo de soldados de forças especiais (Whiskey Company), o herói deverá deter um criminoso, seu antigo mentor, Roland Kane. Enfrentando não apenas soldados humanos, Turok irá se deparar com dinossauros e montros de todo tipo. Os desenvolvedores estão animados com a demo: "essa amostra de Turok deverá dar às pessoas uma idéia da variedade de ambientes memoráveis, criaturas aterrorizantes e desafios únicos inerentes ao game."

BUNGIE revela novos planos e tira dúvidas

A BUNGIE, desenvolvedora da série Halo, que estreou no Xbox e recentemente teve sua versão final no Xbox 360 com Halo 3, revelou em entrevista novidades que vão gerar as mais variadas reações. A primeira e mais importante é que a empresa, mesmo tendo recentemente obtido independência da Microsoft, anunciou que não tem planos para nenhuma outra plataforma além do Xbox 360, por enquanto. Considerando que a empresa tem um ótimo histórico com a gigante, decidiram manter fortes as relações.

Por outro lado, também não existem planos para lançamentos na Xbox Live Arcade, mas não há certeza se isso irá permanecer. Diante de críticas sobre o alto preço dos downloads de extras para Halo 3, a Bungie negou qualquer responsabilidade, uma vez que, dizem eles, a decisão de preço não é feita por eles, que se limitam ao desenvolvimento.



CACIFE
Halo, uma das melhores séries de FPS do mundo, é produzida pela produtora Bungie

PC GAME



ESTRATÉGIA Você deve conquistar o território inimigo para vencer em Empire Earth III

EMPIRE EARTH III
é lançado no Brasil

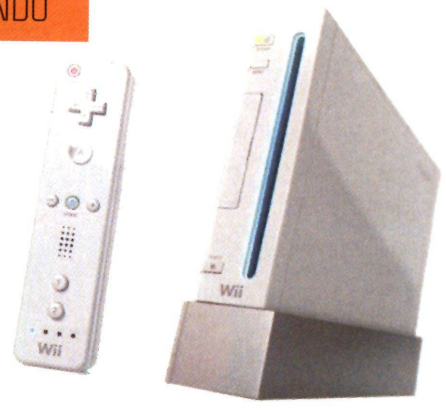
A VIVENDI ESTÁ LANÇANDO o terceiro jogo para PC da série Empire Earth aqui no Brasil. Neste novo capítulo do game de estratégia, o jogador poderá conquistar o Ocidente, o Oriente Médio e o Extremo Oriente e realizar o sonho de dominar o mundo. A série tem como característica o período de tempo que envolve: são mais de 500 mil anos, desde os primórdios até um futuro distante, atravessando as eras Antiga, Medieval, Colonial, Moderna e Futura.

No game o jogador amplia sua civilização construindo prédios e produzindo unidades que serão usadas contra seus inimigos. Empire Earth III pode ser disputado individualmente ou com até sete jogadores no modo multiplayer. As campanhas acontecem em mapas baseados em locais reais do planeta.

Conforme o mundo vai sendo explorado, você se depara com as tribos nativas, que têm objetivos próprios e podem tanto aliar-se ao jogador como voltar-se contra ele. Os personagens também podem ter sentimentos em relação aos demais, como odiar, ser indiferente e até amar o adversário.

O preço médio do game é de R$ 79,90 reais, e ele é produzido pela Sierra Entertainment e distribuído pela Vivendi Games.

NINTENDO



DINHEIRO | A Nintendo continua na frente nas vendas de consoles

VENDAS DO WII:
bênçãos e maldições para a Nintendo

AS VENDAS DO WII têm sido astronômicas, e com a chegada do período das festas de fim de ano os números só crescem. Tudo seria um mar de rosas para Nintendo se não fossem alguns problemas. O que acontece é que, mesmo com a produção altíssima de consoles, a demanda dos clientes continua alta demais, então, de modo similar a 2006, faltam Wiis nas lojas, principalmente nos EUA. Nem a empresa tem estoques.

Nem mesmo um recente aumento na produção, que cresceu em três vezes, está conseguindo acompanhar o frenético ritmo de compras para o Natal. Por um lado, isso é bom - significa que o Wii é extremamente popular, o que teoricamente gera mais lucros -, mas a incapacidade de disponibilizar consoles leva também a "perdas", ou melhor, a uma ausência de lucros de cerca de US$ 1 bilhão.

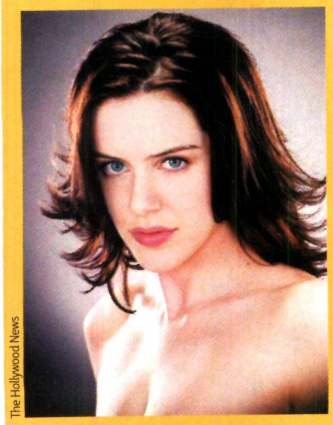
DRAGON QUEST
chega aos EUA

A GRANDE FRANQUIA de RPGs Dragon Quest, famosa por sempre contar com a mão de Akira Toriyama, famoso mangá (autor de mangá) e criador de Dragonball, ganhará sua primeira versão para o Wii, exclusiva para o console. Apesar de ter sido sucesso em diversos outros sistemas, o lançamento, Dragon Quest Swords: The Masked Queen, é limitado ao Wii por ter um sistema completamente novo de controle. Mesmo mantendo o tradicional estilo RPG, seria impossível realizar isso em outros consoles.

Baseando-se em lutas na primeira pessoa, ponto de vista abordado pela primeira vez pela franquia, o Wii Remote ser utilizado como uma espada, combinando movimentos especiais, combos, entre outros, tudo baseado nos movimentos do jogador, que acompanha as aventuras de um jovem que treina com a espada para se tornar um guerreiro. O lançamento está marcado para 26 de fevereiro de 2008.

TV

Mulher Biônica em março no Brasil



The Hollywood News

The Bionic Woman, a nova versão da NBC para a clássica série de TV *Mulher Biônica*, teve sua previsão de estréia no Brasil divulgada para março de 2008. *Mulher Biônica* é originalmente derivada de uma série chamada *O Homem de Seis Milhões de Dólares*.

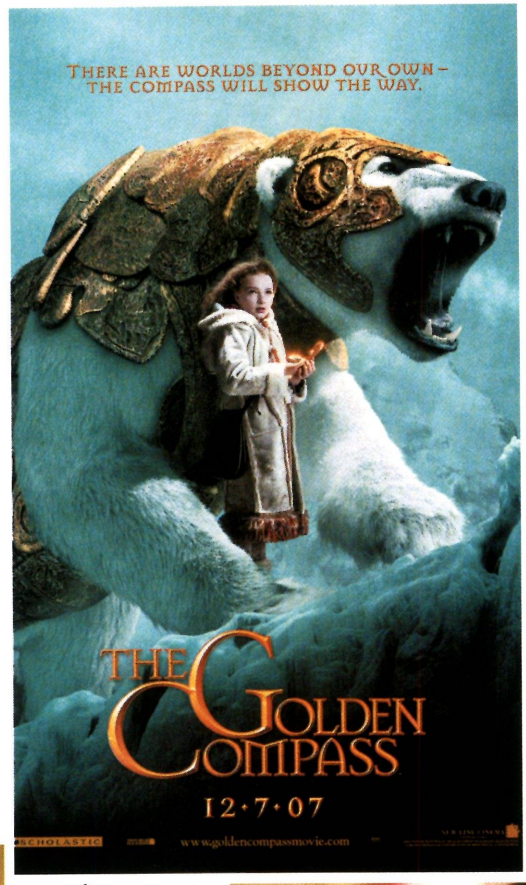
O enredo conta a história de Jaime Sommers (Michelle Ryan), uma mulher que sofre um acidente automobilístico e fica à beira da morte. Com chances remotas de sobreviver, ela é submetida a uma experiência ultra-secreta.

Com membros e órgãos biônicos, ela leva bastante tempo para se acostumar à nova vida.

The Bionic Woman começou a ser exibida no dia 26 de setembro de 2007 nos Estados Unidos e, devido à greve dos roteiristas norte-americanos, encerrou a sua primeira temporada após a exibição de apenas oito capítulos.

CINEMA

A Bússola de Ouro estréia nos cinemas americanos



PÔSTER GRINGO Os americanos não se empolgaram com o lançamento da Bússola nos cinemas

COM O ORÇAMENTO de US$ 180 milhões, o filme *A Bússola de Ouro*, estrelado pela atriz australiana Nicole Kidman e pelo ator Daniel Craig, obteve um resultado decepcionante nos cinemas dos Estados Unidos. O filme ficou em primeiro lugar no ranking dos mais assistidos, porém teve um resultado de bilheteria muito abaixo do esperado, com o faturamento de apenas US$ 26,1 milhões, de acordo com a New Line. A distribuidora trabalhava com a expectativa de algo entre US$ 30 milhões e US$ 40 milhões em seu primeiro final de semana em cartaz.

A Bússola de Ouro não é a única superprodução que está decepcionando nas bilheterias norte-americanas. O filme *A Lenda de Beowulf*, que teve um orçamento de US$ 150 milhões, atualmente ocupa a quinta colocação no ranking dos mais vistos e acumula o faturamento de apenas US$ 76 milhões em quatro semanas. A distribuidora do filme, a Paramount Pictures, espera que o longa alcance a marca de pelo menos US$ 100 milhões.

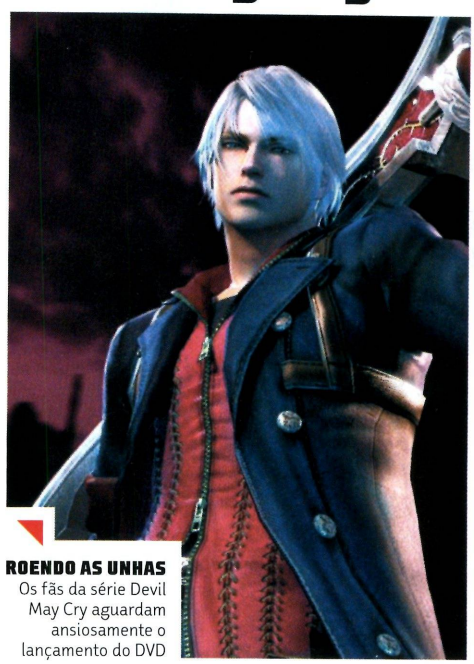
Baseado no livro homônimo de Philip Pulman, o filme *A Bússola de Ouro*, dirigido por Chris Weitz, é ambientado em um mundo alternativo governado por autoridades religiosas opressoras.



Dreamworks Divulgação

Série animada de Devil May Cry chega em fevereiro

O PRIMEIRO DVD COM episódios da série animada Devil May Cry será lançado paralelamente ao jogo Devil May Cry 4, da Capcom. O lançamento está previsto para o dia 5 de fevereiro de 2008 nos Estados Unidos, e o primeiro volume de animes poderá ser adquirido separadamente por US$ 26,96. O DVD terá os quatro primeiros jogos da série, todos dublados em inglês ou ainda com a opção de áudio original, em japonês, com legendas em inglês. Como conteúdo extra, o disco ainda trará uma entrevista com o dublador Toshiyuki Morikawa, que faz as vozes originais do personagem principal do jogo: Dante. Além disso, os fãs ainda poderão conferir animações e prévias do game. O disco poderá ser adquirido com o jogo original nas versões de PS3 e Xbox 360 em uma edição limitada, que custará US$ 79,99. Além disso, o pacote ainda inclui a trilha sonora do jogo e um cupom de US$ 5 de desconto no lançamento do próximo DVD da série.



ROENDO AS UNHAS Os fãs da série Devil May Cry aguardam ansiosamente o lançamento do DVD

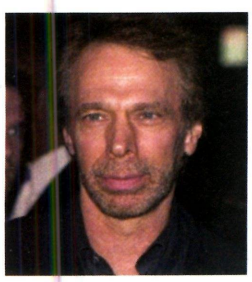


Photo by Steve Granitz

MTV e Jerry Bruckheimer lançarão estúdio de games

A MTV E O CONSAGRADO produtor de cinema e televisão Jerry Bruckheimer irão inaugurar um estúdio para o desenvolvimento de videogames. Desde o início de 2007, a emissora já reservou US$ 500 milhões para investir em jogos, incluindo os investimentos para a parceria. Os games serão utilizados em seus mais de 300 sites e em sistemas de jogo produzidos pelas principais empresas do ramo: Sony, Microsoft e Nintendo. Os bons resultados do recém-lançado Rock Band inspiraram a MTV a explorar novas categorias, que até agora não foram desenvolvidas pelo setor mundial de videogames, que movimenta aproximadamente US$ 30 bilhões anualmente. Segundo Van Toffler, presidente do grupo de música da MTV Networks, o novo estúdio pretende explorar novos territórios em termos de narrativa interativa na Internet, nos computadores e nos consoles de videogame.

Historicamente, a parceria entre Hollywood e os videogames obteve resultados pífios, com o sucesso muito inferior ao esperado, como nos casos dos jogos Stranglehold, continuação em forma de game do filme *Hard Boiled*, e dos títulos da série *Matrix*, inspirados pelos filmes dos irmãos Wachowski.

O rei da simpatia



Time

De acordo com o ranking que é divulgado anualmente pela revista Autograph, o ator Johnny Depp (*Piratas do Caribe*) lidera pelo terceiro ano consecutivo o lista das celebridades que melhor recebem os seus fãs. Na segunda colocação está o ator Matt Damon (*O Ultimato Bourne*), seguido de perto por George Clooney, seu colega de elenco no filme *Treze Homens e um Novo Segredo*. A revista também publicou a lista dos atores que pior recebem seus fãs. A disputa foi acirrada, mas a celebridade mais mal educada no ano de 2007 foi o ator Will Ferrell (*Escorregando Para a Glória*). Em segundo lugar, ficou Tobey Maguire (*Homem-Aranha*). Na lista dos dez mais rabugentos, ainda aparecem os nomes dos atores John Malkovich e Bruce Willis, como sexto e oitavo lugar, respectivamente.

A EFICIÊNCIA DOS TUBOS

As TVs CRT ainda podem ser uma boa opção para jogar em alta definição | **FELIPE LEVRA**

Há anos, só havia um tipo de televisor: os de tubo catódico, também conhecidos como CRT (Cathode Ray Tube). Quando se pensa nesse tipo de televisão, as primeiras imagens que vêm à cabeça são monitores pesadões, desajeitados e... Analógicos.

As TVs de LCD e plasma chegaram e quase arrasaram a safra de televisores analógicos presentes no mercado. Não é para menos: uma de suas principais vantagens é que elas ocupam bem menos espaço do que as antigas TVs de CRT, além de consumirem menos energia.

Alta tecnologia e baixo preço

Por outro lado, os televisores de tubo estão cada vez mais baratos. Alguns modelos não devem nada às versões de LCD ou plasma. Na verdade, há televisores de tubo tão finos que ao olhar frontalmente para o painel têm-se a impressão de se ver um televisor de plasma. Alguns modelos de televisores de tubo possuem também entradas HDMI e exibem imagens excelentes, preparados para receber sinais de vídeo de alta definição.

Essas são razões mais do que suficientes para renovar sua sala de estar de estar com televisores elegantes, eficientes, duráveis e que possuem interessantes relações de custo/benefício.

O TEMPO PASSA

Os televisores de tubo estão no mercado há décadas e, com a mesma velocidade do avanço tecnológico, eles sofrem transformações, principalmente nas entradas e saídas de áudio e vídeo. Atualmente, as TVs contam com entradas HDMI e videocomponente, mas quem não se lembra das conexões RF, como eram ligados os *videogames*?





RECOMENDAÇÕES NA HORA DE COMPRAR UM TELEVISOR DE TUBO

1 – Entradas e saídas de áudio e vídeo

Não adianta adquirir um televisor sem checar anteriormente se há suficientes entradas (e saídas) de áudio e vídeo para seus aparelhos externos, como seu PlayStation 3, um DVD player ou qualquer outro aparelho que você desejar conectar nela. Sem verificar esse importante aspecto, você corre o risco de ficar trocando os cabos de conexão a todo momento.

2 – Capacidade de exibir imagens em alta definição

A introdução da TV digital no Brasil começou dia 2 de dezembro de 2007. Opte por televisores que consigam exibir imagens em pelo menos 720p, o mínimo aceitável para distinguir imagens digitais das analógicas. Mesmo assim, você deverá adquirir um conversor para assistir às transmissões de televisão digital.

3 – Tamanho da tela

Um componente indispensável. Você que possui um dos videogames mais avançados do mercado, o PlayStation 3, pode não ficar satisfeito em visualizar imagens em monitores com menos de 29 polegadas.

4 – Extras

Há alguns telvisores que oferecem entradas USB para acesso a fotos, músicas ou vídeos no monitor. Outros oferecem potentes caixas de som acopladas ao televisor, algo bem interessante.



O MELHOR DESIGN

LG 29'
29FU1RS

A LG inova em design com seu televisor denominado ultra-slim. Trata-se de um monitor reduzido em recuo traseiro, com pontas laterais esticadas. A impressão, quando visto frontalmente, é a de ver um televisor de plasma qualquer. A 29FU1RS da LG é realmente belíssima. Suas capacidades técnicas também não deixam a desejar: apesar de não exibir imagens em alta resolução, possui entrada de videocomponente e, o que é mais interessante: uma entrada USB para pen-drive. Você pode assistir a vídeos, ouvir músicas ou visualizar imagens apenas plugando-o na TV – é um diferencial e tanto. O preço da 29FU1RS é salgado: algo por volta de R$ 1.100.

NOTA





A MELHOR RELAÇÃO CUSTO/BENEFÍCIO

Gradiente 29'
TFH2970

O monitor da Gradiente é um outro exemplo de produto capaz de exibir imagens em alta definição. Possui um grande número de entradas de vídeo, incluindo uma videocomponente em modo progressivo; é capaz de emular efeitos sonoros surround e possui tela totalmente plana. Um defeito da TFH2970 da Gradiente é simples, porém definitivo: o televisor é difícil de achar. São raras as lojas que o comercializam. Mas a procura vale a pena: a TFH2970 tem seu preço na casa dos R$ 800.

NOTA

A MELHOR IMAGEM

Samsung 29'
CL-29Z50HM

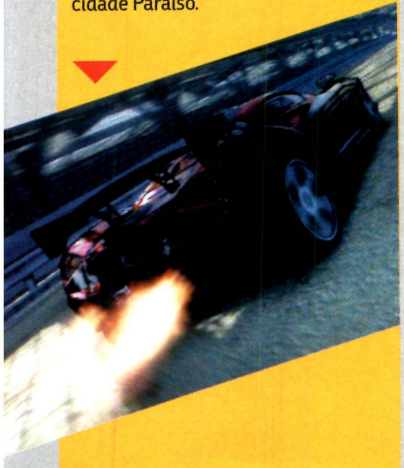
O televisor da Samsung é um dos únicos do mercado a contar com uma entrada HDMI. Essa característica por si só garante imagens cristalinas de alta definição em sua casa. A CL-29Z50HM consegue exibir imagens em 720p ou 1080i. Conta com scan progressivo de imagens e recurso SRS Tru Surround, que emula o efeito de áudio de um home theater de 5.1 canais. O televisor tem uma grande quantidade de entradas de vídeo, com duas videocomponentes, três entradas videocompostas e uma entrada S-Video. Há também entradas de vídeo na lateral do monitor, o que facilita bastante o acesso às conexões. É possível encontrar o televisor por cerca de R$ 900.

NOTA

ATUALIZAÇÕES DEZEMBRO

O paraíso das demos

Em dezembro as coisas começaram quentes, mas depois esfriaram. Logo na primeira semana, TimeShift recebeu uma atualização que permite que você experimente o modo online do jogo. São cinco mapas, nos quais você pode participar de cinco modalidades. Vale a pena baixar, pois são apenas 750 MB contando ainda o modo de um único jogador. Mas. antes de instalar, apague a demo anterior, do contrário ocorrerá um problema de instalação. Outra demo que quebrou a banca foi a de Burnout Paradise, em que você poderá correr em três eventos desafiantes e ainda conhecer o modo de exploração da cidade Paraíso.



Adições necessárias

Seguindo a onda, a PSN está rechada com novas músicas de Rock Band, como "I Fought the Law", do The Clash, e "Rockaway Beach", dos Ramones. Cada música pode ser comprada por US$ 1,99 ou em pacotes de US$ 5,29. Need for Speed ProStreet recebeu um pacote de carros do modo Career, que é caro, com Lamborghini Murcielago LP640, Pagini Zonda F e Nissan GT-R (R35). O preço varia entre US$ 2,49 e US$ 5,29.

HIGH VELOCITY BOWLING

FICHA TÉCNICA:
Produção SCE Studio San Diego
Distribuição Sony CEA
Gênero Esporte
Jogadores 4
Site us.playstation.com
Online Não

+ Perfeito para jogar com amigos | Escolher as músicas do HD

– Poucos extras



CARISMA Os personagens são meio toscos, mas têm personalidade

Boliche e muita diversão com amigos

High Velocity Bowling é um grande jogo que aparece na PSN e tem três elementos que justificam a compra: diversão, jogabilidade e mais diversão. Se HVB fosse vendido em disco, não valeria o custo, mas por US$ 9,90 você consegue fazer da sua sala de estar uma pista de boliche.

Pegue a bola

Jogar HVB é simples. Escolha um personagem e depois vá para a pista, escolha a direção, a curva e arremesse. A diferença é que, para arremessar, você segura o SIXAXIS como se fosse uma bola de boliche e faz o movimento de arremesso.

HVB possui um recurso que permite que você escolha as músicas que estão no HD do seu PS3 *para serem tocadas* enquanto você joga e seis personagens que podem ser habilitados. Certamente um dos mais viciantes jogos que apareceram na PSN. | **RODRIGO GUERRA**

GRÁFICOS **12** | SOM **15** | JOGABILIDADE **24** | DIVERSÃO **23** | **VEREDICTO 74**

GO! PUZZLE

FICHA TÉCNICA
Produção Cohort Studios
Distribuição Sony CEA
Gênero Esporte
Jogadores 2
Site us.playstation.com
Online Não

+ Swizzle Blocks é o melhor jogo | Três jogos por US$ 5,90

– Aquática e Skyscrapper são toscos | Gráficos horríveis | Músicas entediantes



NÃO ROLA Por mais bonitinho que seja, Go! Puzzle é muito ruim

A pior coleção de jogos da PSN

Todos pensam que fazer jogos casuais é fazer jogos de passatempo, como quebra-cabeça, tiro e afins. Go! Puzzle é um desses títulos sem categoria que povoam o mundo dos games, que além de apresentar nada de novo têm cara de caça-níquel.

Quebre a sua cabeça

Swizzle Blocks é talvez o melhor jogo de todo o pacote e até vale os US$ 2,90 que custa vendido sozinho, mas os outros games são simplesmente horríveis. SkyScrapper por exemplo é tão tosco que dá até sono - você tem de passar de um lado ao outro do prédio, um objetivo que chama o jogador de idiota. Aquactica é muito ruim e utiliza o velho esquema de peças que caem do céu, em um cenário aquático sem inspiração e sem a menor graça. Go! Puzzle é isto: jogos malfeitos e sem inspiração, que só vão ocupar espaço no seu disco rígido. | **RODRIGO GUERRA**

GRÁFICOS **9** | SOM **8** | JOGABILIDADE **8** | DIVERSÃO **5** | **VEREDICTO 30**



David de Oliveira Lemes (Dolemes)
pesquisa sobre games em seu mestrado na PUC-SP e também edita o GameReporter (www.gamereporter.org).



HIPER-REALISMO, IMERSÃO E OS GAMES DA NOVA GERAÇÃO

Se você, caro leitor, está com esta revista em mãos, é porque tem um PlayStation 3 ou pelo menos gostaria de ter um. Agora pergunto: você já ouviu falar em hiper-realismo? Pois bem, o hiper-realismo também é conhecido como realismo fotográfico e é um estilo de pintura ou escultura que tem como objetivo mostrar uma grande quantidade de detalhes na obra, tornando-a quase idêntica com a fotografia ou uma simples cena da realidade. O movimento surgiu nos Estados Unidos no final de anos 60, lá no distante século XX. Se você gostou do tema, fica fácil achar muitas referências na Web.

> **...o agente em questão é o grande PS3, dotado de games com uma qualidade visual impecável aliada ao processamento mais que poderoso do console...**

Qual a relação do hiper-realismo com a nova geração dos videogames? Posso dizer que é uma relação visceral. No caso do PlayStation 3, isso é levado ao limite do processamento do console. Falar que jogar um PS3 é remeter para dentro de um filme interativo é repetir muito do que já foi falado no assunto. Contudo, isso é real. Vamos fazer um exercício simples: qual a melhor maneira de se sentir em plena Segunda Guerra Mundial? Assistindo ao filme *O Resgate do Soldado Ryan*, de Steven Spielberg, ou jogando Medal of Honor: Airborne da EA? Não quero fazer uma análise do game, coisa que os leitores da PS3 já devem ter lido, porém quero abordar aqui outro ponto: a imersão do jogador.

Um game hiper-realista, dotado de uma narrativa envolvente com elementos interativos que combinem estratégia com raciocínio lógico o levam para dentro do jogo. Essa é a tal da imersão. É como saltar para dentro da história de um livro ou para a tela de um filme. Segundo Janet Murray, pesquisadora do MIT e autora do livro *Hamlet no Holodeck*, imersão deriva da experiência física de estar submerso na água, quando temos a sensação de envolvimento total com uma realidade diferente que se apodera de nossa atenção e todo o nosso sistema sensorial. Para completar o raciocínio, a autora usa um termo da liminar (da psicologia) para indicar o limite entre o mundo real e as fantasias de um transe imersivo. E você, caro leitor, nem sabia que jogar o levava ao transe, não é?

Para existir esse transe é preciso que exista um agente condutor. E o agente em questão é o grande PS3, dotado de games com uma qualidade visual impecável aliada ao processamento mais que poderoso do console. É a trinca do hiper-realismo, imersão e jogador que faz com fiquemos imóveis, estáticos, vidrados e em transe quando estamos em frente ao nosso game preferido e com um joystick na mão.

E por que raios estou falando tudo isso aqui nesta revista? É simples: em um futuro muito próximo estaremos jogando os nossos filmes preferidos, interagindo com a história, criando a narrativa completa e vivendo em pleno transe, tudo graças ao hiper-realismo e a tal da imersão. Alguém duvida? Eu não - isso já acontece hoje no PS3.

O WINDOWS VISTA EM WIDESCREEN

Conheça os equipamentos que vão te colocar no mundo da alta definição

EDIÇÃO BRASILEIRA DA WINDOWS VISTA – THE OFFICIAL MAGAZINE

Windows Vista™ A Revista Oficial

CÂMERAS HD em TESTE

Faça seus filmes em alta definição e edite-os no Windows Vista

38 páginas de tutoriais passo a passo

JÁ NAS BANCAS

Compatibilidade
Rode jogos antigos no Vista

Crie um blog em 5 minutos
Conheça os segredos do Wordpress

Monte sua rede doméstica
É só seguir nossas dicas

Becape definitivo
Faça uma cópia do seu Vista com todos os seus programas e configurações

É VERÃO
Como o **Windows Vista** pode ajudar você a programar suas férias

Segurança
Testamos 5 pacotes de antivírus

Solução de problemas
Resolvemos seus pepinos com webcams e gravadores que não funcionam

Tudo sobre

ALTA DEFINIÇÃO

- TVs HD que não custam os olhos da cara
- Como ligar seu PC em uma HDTV

Conheça as vantagens que o Windows Vista traz para quem quer entrar nessa onda

CD VIRTUAL **600MB** de programas testados e aprovados: jogos e editores de imagem. Acesse e baixe em: *revistawindowsvista.com.br* *Pág.16*

Microblogs
Conheça a mais nova onda da Internet

Windows Vista – A Revista Oficial
9 771981 029007 05
ISSN 1981-0296 • Ano I • Nº 5 • R$ 11,90

WiFi
Acelere sua rede sem fio com a tecnologia MIMO

Dreamscene
Crie fundos de tela com vídeo

Windows Vista - A Revista Oficial é publicada no Brasil pela Digerati sob licença de Future Publishing Ltd, uma empresa do grupo Future plc, UK.Microsoft, Windows Vista e o logotipo Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e/ ou outros países.

2008

O ANO DO PS3

113 GAMES QUE FARÃO O ANO DO PS3, PS2 E PSP

| RODRIGO ORTIZ, DOUGLAS PEREIRA E ANDRÉ ESCARCENE

Chegou a hora. O ano de 2008 entrará para a história como o ano do início do reinado da máquina negra, conhecida como PlayStation 3. E como fazer para não se perder entre tantos lançamentos? Como saber quando sairá aquele jogo tão aguardado? A *PS3W* traz uma lista com mais de 100, que serão muitas opções de games para os jogadores de todo o mundo. Metal Gear Solid 4, Grand Theft Auto 4, Devil May Cry 4 são alguns dos títulos que estão listados em uma matéria especial que traz os previews dos grandes games de 2008. Prepare-se para uma enxurrada de informações e vá se preparando para saber quando, como e o que jogar neste ano que está começando.

LANÇAMENTOS 2008



Burnout Paradise

LANÇAMENTO: 01/2008 | CONSOLE: PS3

Chegando à quinta versão, Burnout ganhará uma cara inteiramente nova. Além das mudanças de sempre - mais efeitos, carros e desafios -, a grande novidade é que o estilo mudará para o free-roam, ou seja, todos ambientes estarão abertos e disponíveis do começo, permitindo que o jogador explore livremente a cidade, sem se ater aos tradicionais mapas. A promessa é que o novo estilo só aumente a diversão e adicione vários elementos à jogabilidade, como as lojas de conserto de carros espalhadas pela cidade.



Dance Dance Revolution: Disney Channel

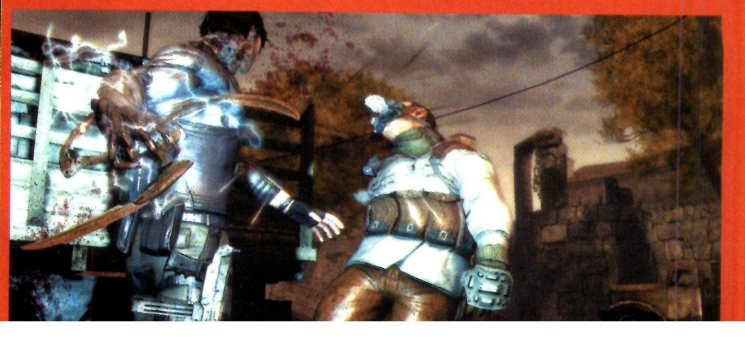
LANÇAMENTO: 08/01/2008 | CONSOLE: PS2

Então você tem uma priminha chata ao extremo, hiperativa, que gosta de sair trombando em tudo na sala e está doida para colocar as mãos sujas de chocolate no seu lustroso PS3 novinho? Deixe a menina no seu quarto dançando músicas dos desenhos Disney. São muitas para escolher, e o jogo é feito para jogadores da faixa etária dela. É claro que, para ter graça, você deve comprar junto com o tapete de dança.

Dark Sector

LANÇAMENTO: 01/2008 | CONSOLE: PS3

Hayden Tenno é um soldado em uma missão numa ilha em que uma doença contagiosa tem infectado os habitantes, transformando-os em zumbis ou criaturas metálicas. Sua missão é matar outro agente que foi capturado e infectado, mas as coisas mudam quando ele é ferido, acaba sendo contaminado e seu braço ganha uma cobertura de metal e uma afiadíssima lâmina. *Cheio de* ação e sangue, Dark Sector promete jogabilidade e enredo impecáveis.



Harvey Birdman: Attorney at Law

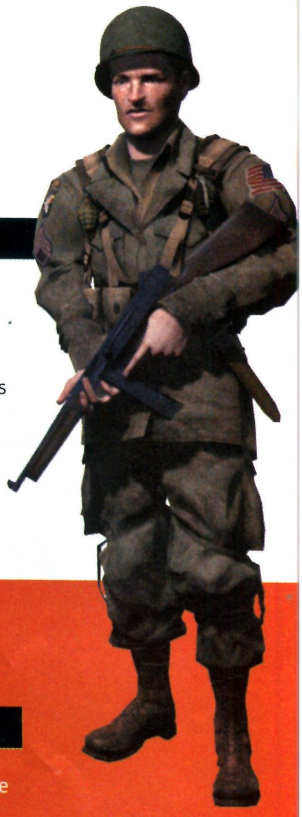
LANÇAMENTO: 01/2008
CONSOLES: PS2, PSP



O nome não é muito familiar aqui no Brasil, afinal, a série de animação, sucesso do segmento de desenhos adultos Adult Swim do Cartoon Network, por aqui se chama "Harvey, o Advogado". Quem conhece sabe o que esperar: com o clássico herói Homem-Pássaro como um advogado, o game se baseará na investigação de crimes bizarros e improváveis, com piadas, humor adulto e cultura pop a todo momento, tudo ao estilo do desenho.

Brothers In Arms: Hell's Highway

LANÇAMENTO: 1º TRIMESTRE/2008 | CONSOLE: PS3

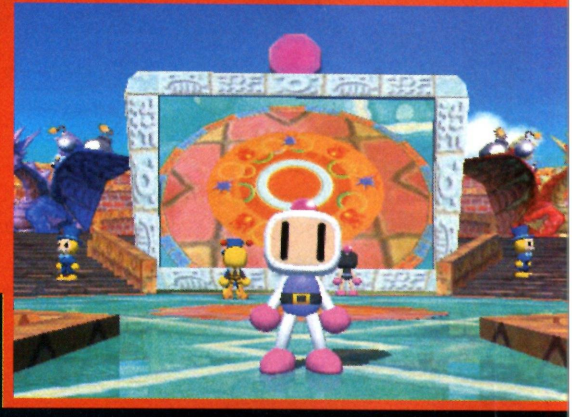


A terceira parte de uma das mais famosas séries de games de guerra da atualidade já está programada para o ano que vem. Passando-se no ataque norte-americano da Operação Market Garden, encontramos o sargento Matt Baker e seus companheiros em pleno campo de batalha. Contando com extremo realismo e ambientes altamente destrutíveis, o game focará na história com cenas comoventes e explosões em câmera lenta.

Bomberman Land

LANÇAMENTO: 01/2008 | CONSOLE: PSP

Você conhece Bomberman. Bomberman Land traz três modos de jogo diferentes. Há o modo Story, para um jogador passar por diversas fases e quebra-cabeças; o modo de minigames, com nada menos que 50 joguinhos rápidos e divertidos, e tem o Battle Pack, que é igual ao velho Bomberman que os mais antigos jogavam 20 anos atrás. Um pacote completo e interessante, e dá para jogar multiplayer com outros PSP só com um UMD.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

LANÇAMENTO: 03/2008 | CONSOLE: PS3

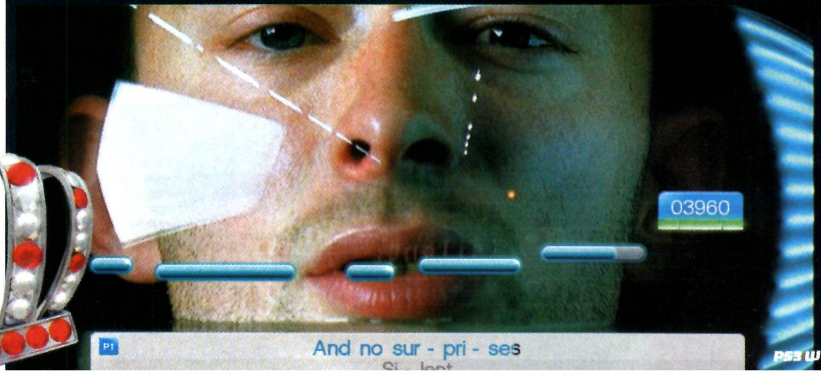
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena era um jogo de tiro com elementos furtivos que já havia saído para o primeiro Xbox (com o nome de Escape from Butcher Bay) e agora terá uma versão totalmente refeita e cheia de extras na nova geração. Assault on Dark terá modo multiplayer, armas novas e alguns estágios a mais no modo single player, além da física baseada na engine do game The Darkness. Vin Diesel, que interpreta Riddick nos filmes, está envolvido no projeto.



SingStar

LANÇAMENTO: 05/02/2008 | CONSOLES: PS3

Tem gente que gosta de dançar no game musical Dance Dance Revolution. Já outros preferem cantar em outra série musical, conhecida como SingStar. A entrada dele no PS3 é excelente para quem gosta do gênero, pois será possível baixar novas músicas a qualquer momento pela PlayStation Network, a rede do PlayStation 3. Se você tiver a PlayStation Camera, poderá gravar sua apresentação e escolher algumas fotos.



LANÇAMENTOS 2008

Viking: Battle for Asgard

LANÇAMENTO: 1º TRIMESTRE/2008
CONSOLE: PS3



Quando a deusa Hel é banida de Asgard, morada dos deuses, por contrariar a vontade de Odin, ela decide vingar-se lançando um exército de mortos-vivos contra a humanidade, a fim de apressar o Ragnarok, o fim do mundo. É aqui que entra Skarin, um guerreiro viking escolhido pelos deuses para retomar o reino humano. Contando com diversas batalhas épicas, missões a perder de vista e muita ação, Viking pode ser o próximo grande game de mitologia.

Haze

LANÇAMENTO: 15/01/2008 | CONSOLE: PS3

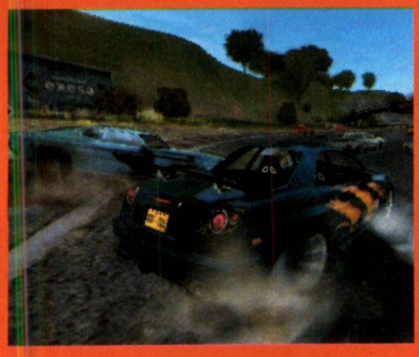
Os prometidos gráficos com alta qualidade não parecem ser a única qualidade do tão adiado jogo de tiro da Ubisoft, Haze. O game, que tem os mesmos criadores da aclamada série TimeSplitters, possuirá uma história bem adulta e um sistema de jogo que obrigará o personagem a se drogar (eles disfarçam, mas no fundo é isso que acontece) para ganhar superpoderes. Haze terá um modo cooperativo e o deathmatch, no qual 16 jogadores poderão se enfrentar. Já que Killzone 2 deve demorar um pouco, Haze deve dar conta do recado.





Flatout: Head On

LANÇAMENTO: 15/01/2008 | CONSOLE: PSP





Essa é teoricamente a série concorrente de Burnout. Não é tão legal, mas tem a mesma premissa de sair barbarizando no asfalto e destruindo tudo, abusando da alta velocidade. O interessante desta versão portátil é a possibilidade de fazer algumas manobras. O PSP precisa de mais jogos legais de corrida, e FlatOut parece ser preencher bem esse espaço.

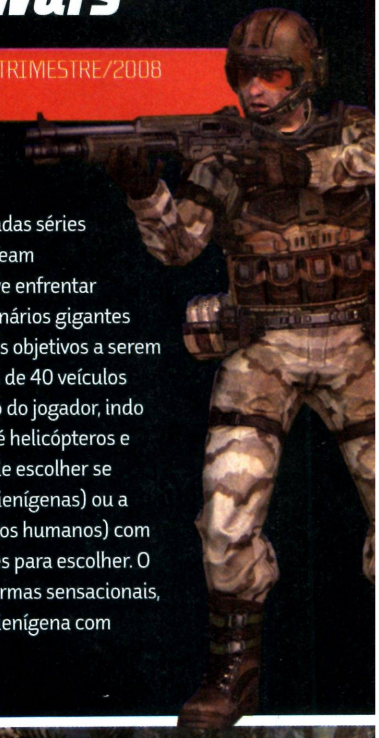
The Office

LANÇAMENTO: 1º TRIMESTRE/2008
CONSOLE: PSP

Baseado em um seriado de comédia, The Office tem como alvo os jogadores casuais. São vários minigames com o humor característico do programa. Você deve cumprir várias tarefas dentro do escritório e ganhar pontos para abrir novos desafios. Parece que haverá um modo multiplayer, mas não se sabe como irá funcionar. Quem gosta do seriado, deve ficar de olho nesse lançamento feito para os fãs.

Enemy Territory: Quake Wars

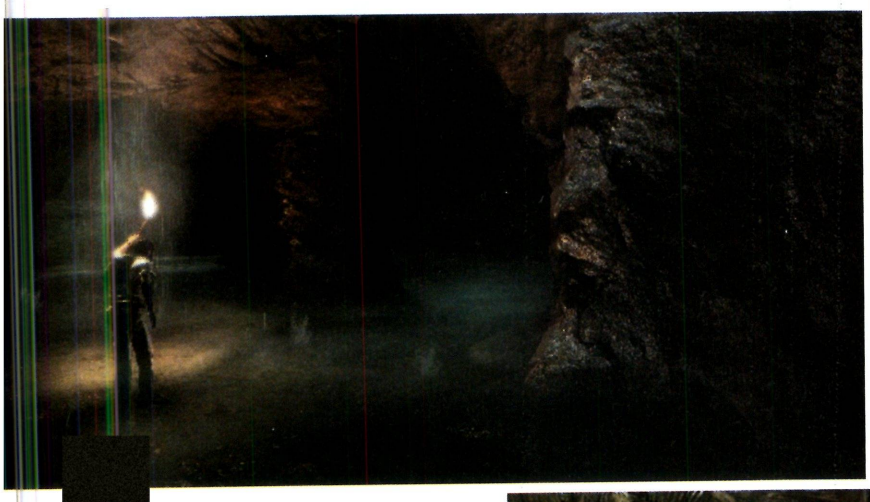
LANÇAMENTO: 1º TRIMESTRE/2008
CONSOLE: PS3



Enemy Territory seguirá a mesma estrutura das consagradas séries Unreal Tournament e Team Fortress. O jogador deve enfrentar grupos inimigos em cenários gigantes contendo diversificados objetivos a serem concluídos. Serão mais de 40 veículos diferentes à disposição do jogador, indo de carros e tanques até helicópteros e motocicletas. Você pode escolher se joga com os Strogg (alienígenas) ou a Global Defense Force (os humanos) com cinco classes diferentes para escolher. O jogador contará com armas sensacionais, incluindo uma torre alienígena com pernas gigantes.

Lost: The Videogame

AMENTO: 1º TRIMESTRE/2008 | CONSOLE: PS3



Já faz algum tempo que anunciaram o jogo do seriado de maior sucesso da atualidade: *Lost*. O game, contará com "um enredo envolvente que tem o mesmo mistério, aventura e intensidade que os fãs esperam da marca Lost", diz a Ubisoft, responsável pelo lançamento. Além disso, o game contará com um novo personagem como protagonista, outro sobrevivente do vôo 815, além dos originais.



LANÇAMENTOS 2008

Battlefield: Bad Company

LANÇAMENTO: 02/2008
CONSOLE: PS3

Trazendo não apenas um enredo no single player extremamente bem desenvolvido, Bad Company levará a experiência de jogo - principalmente no multiplayer - a novos níveis. A grande bola da vez, além do som extremamente realista e gráficos melhorados, é a possibilidade de destruir ambientes. Isso vai desde abrir rombos ou destruir construções até criar buracos com explosões para improvisar trincheiras. Ao que tudo indica, será melhor que seus antecessores.





Sonic Riders: Zero Gravity

LANÇAMENTO: 02/2008 | CONSOLE: PS2



Zero Gravity, trabalhando nos moldes de seu predecessor, promete diversas novidades interessantes. Haverá vários novos elementos na jogabilidade, incluindo máquinas voadoras, que são aprimoradas com o decorrer da história. Além disso, como o título já sugere, os jogadores ganham a habilidade de manipular a gravidade com dois novos movimentos que ainda ficam no mistério, assim como outros detalhes da evolução do game do porco-espinho.

Dynasty Warriors 6

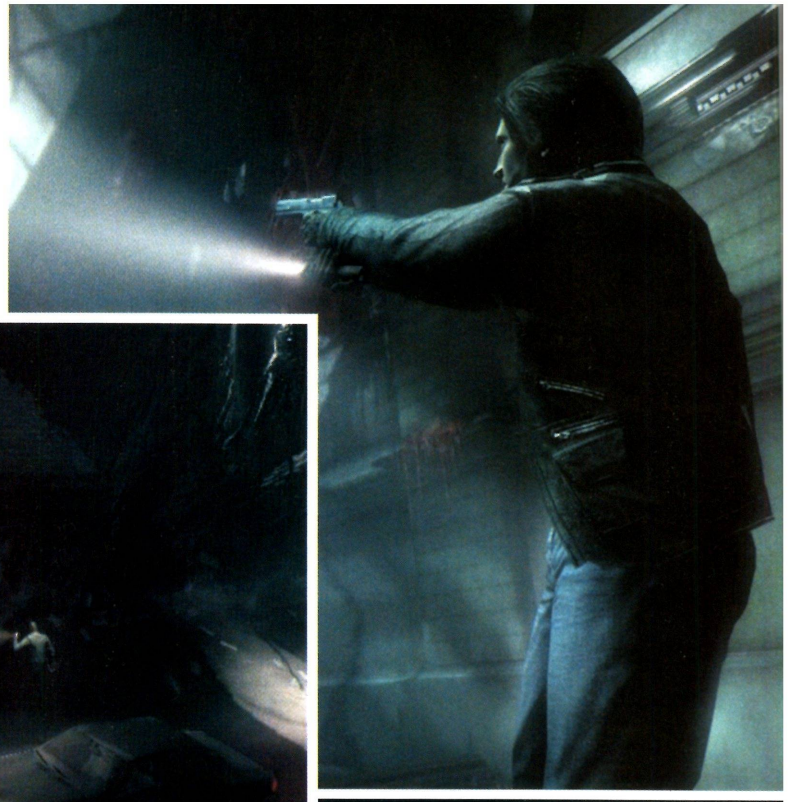
LANÇAMENTO: 18/02/2008
CONSOLE: PS3

Seguindo a linha "mate um milhão de inimigos e acabe com seu stress", Dynasty Warriors 6 fez muito sucesso no Japão. Tanto que é o jogo que mais vendeu durante o ano de 2007. DW6 tem como novidade a possibilidade de escolher seu cavalo, nadar e a presença de uma nova barra que deixa seus ataques ainda mais fortes. Em todas as imagens liberadas, milhares de inimigos vão surgir na tela da TV.

Alone in the Dark

LANÇAMENTO: 1º TRIMESTRE/2008
CONSOLES: PS2, PS3, PSP

Há algo de podre em Nova Iorque, como descobrirá o personagem Edward Carnby, investigando monstros e todo tipo de criatura bizarra, além do misterioso passado do Central Park. Para esse novo game da longa série de terror, não serão poupados esforços dos produtores. Contando com efeitos de física de fogo incrivelmente realistas, jogabilidade complexa e efeitos de luz revolucionários, vai ser muito fácil se apavorar.







Devil May Cry 4

LANÇAMENTO: 02/2008 | CONSOLE: PS3

Contando com um novo personagem e um imenso arsenal, DMC4 não deve decepcionar. O novo protagonista (não se preocupem, Dante ainda será jogável) é Nero, um jovem cavaleiro de uma organização conhecida como Order of the Sword, que cultua Sparda, um cavaleiro negro que lutou contra Dark Emperor para salvar a humanidade e é pai de Dante. Eis que o filho invade o castelo da Ordem e começa a massacrar todos os presentes, restando para Nero entender o que está acontecendo e lutar utilizando seus novos poderes e a sua arma, Devil Bringer.



LANÇAMENTOS 2008

LittleBigPlanet

LANÇAMENTO: 02/2008 | CONSOLE: PS3

Com uma experiência bem diferente de jogo, LBP foca a exploração e a interação com ambientes, utilizando poderes especiais dos personagens para resolver quebra-cabeças, tudo com muita interação entre jogadores e trabalho em equipe. O destaque fica para os ambientes estranhos e, de acordo com os desenvolvimedores do jogo, a possibilidade de criar seu próprio planeta para que outros jogadores o visitem e explorem os de outros.







FIFA Street 3

LANÇAMENTO: 02/2008
CONSOLE: PS3

Continuando a saga do futebol diferente, a versão de rua de uma das franquias mais famosas dos games de futebol chega à sua terceira versão. Desta vez, além de um sistema de embaixadas, manobras e truques completamente redesenhado e mais rápido, haverá vários novos cenários, pegando um lado mais alegre, incluindo praias e outros. A promessa de animações fluidas só melhora a expectativa do show de bola.

Metal Gear Online

AMENTO: 2º TRIMESTRE/2008 | CONSOLE: PS3

A versão de um sistema online que vinha com MGS3 Subsistence era só um teste. Agora, a experiência Metal Gear nos combates online será completa. Junto com o esperado MGS4, virá a versão "starter" de Metal Gear Online, contendo alguns mapas e armas. Mas os planos de expansão do jogo são enormes. As disputas vão até 32 jogadores simultâneos. Muitod analistas especializados apostam que Metal Gear Online é uma das razões do atraso de MGS4.



The Elder Scrolls Travels: Oblivion

LANÇAMENTO: 1º TRIMESTRE/2008 | CONSOLE: PSP

Baseado no sucesso da franquia Elder Scrolls, a versão Travels de Oblivion trata de um enredo similar, mas o time de desenvolvimento não deixa dúvidas - é outro jogo, se passando em outro lugar. A jogabilidade será mais simplificada, e o foco no mundo será menor pelas capacidades do console, centrando mais na exploração de dungeon. Muitos detalhes ainda são um mistério, mas a Bethesda garante que os fãs não irão se decepcionar.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

LANÇAMENTO: 03/2008
CONSOLE: PS3

Coincidindo com o 10º aniversário da franquia Rainbow Six, Vegas 2 promete basear-se em todos os aspectos do predecessor para trazer uma experiência ainda melhor de jogo. A Ubisoft ainda mantém boa parte do projeto no mistério, mas revelou um foco maior no multiplayer, com "interação inédita entre os modos solo e multiplayer". De acordo com eles, "Vegas 2 continuará um pioneiro no gênero FPS, altamente competitivo."

SEGA Superstars Tennis

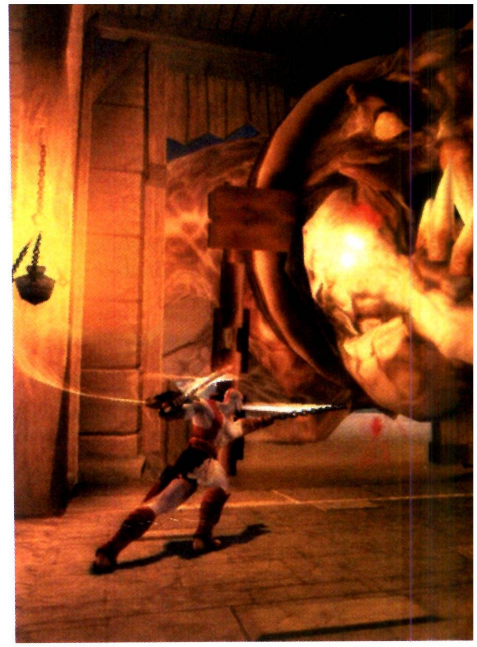
LANÇAMENTO: 03/2008
CONSOLES: PS2, PS3

Eis um dos próximos lançamentos da SEGA: usando um apanhado de personagens clássicos, incluindo, claro, o azulão Sonic, será uma competição de Tênis sem precedentes. Contando com a mão da Sumo Digital (responsável por Virtua Tennis 3), o game contará com um extenso elenco em cenários característicos. A promessa é de partidas divertidas, rápidas, contando com diversas habilidades.

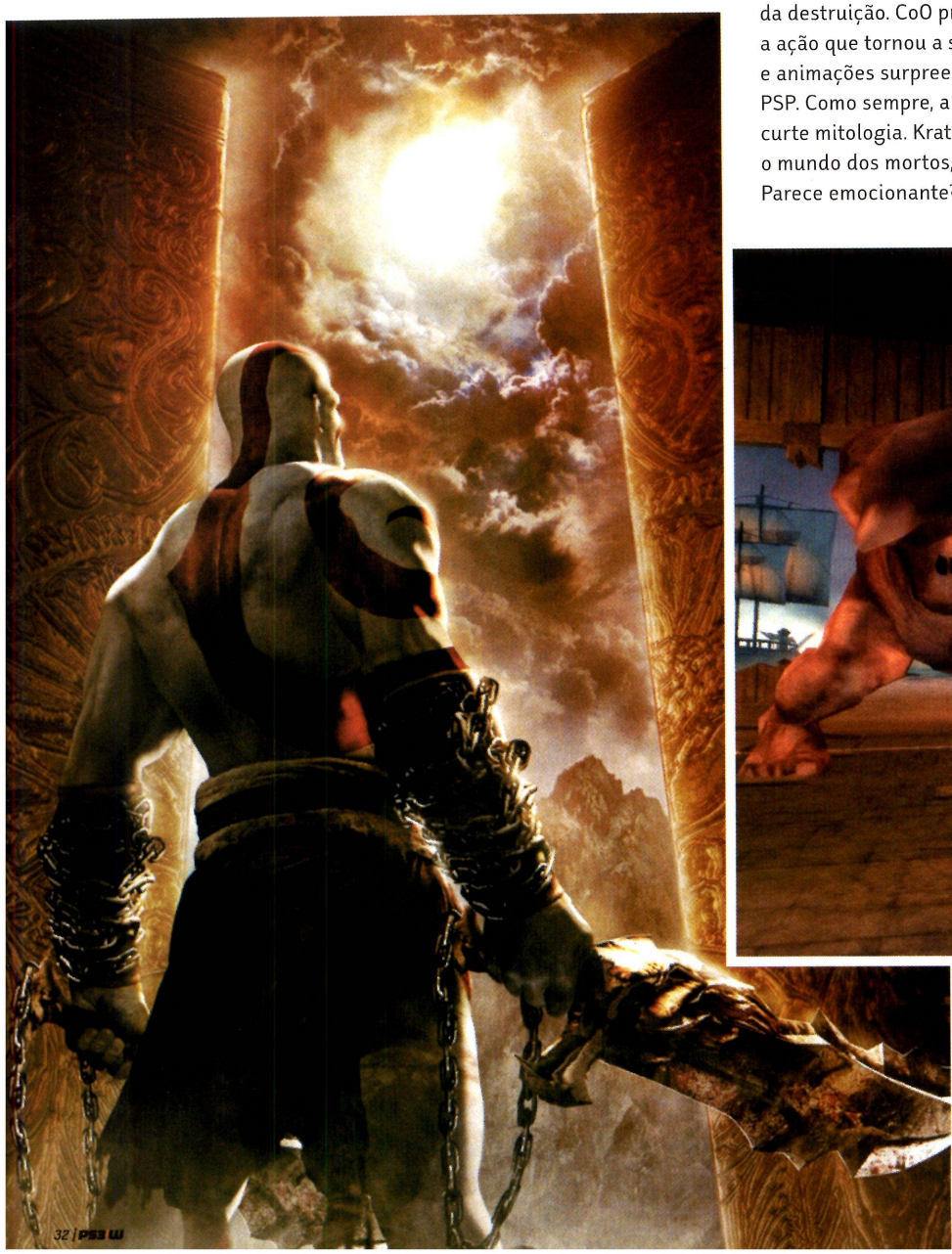


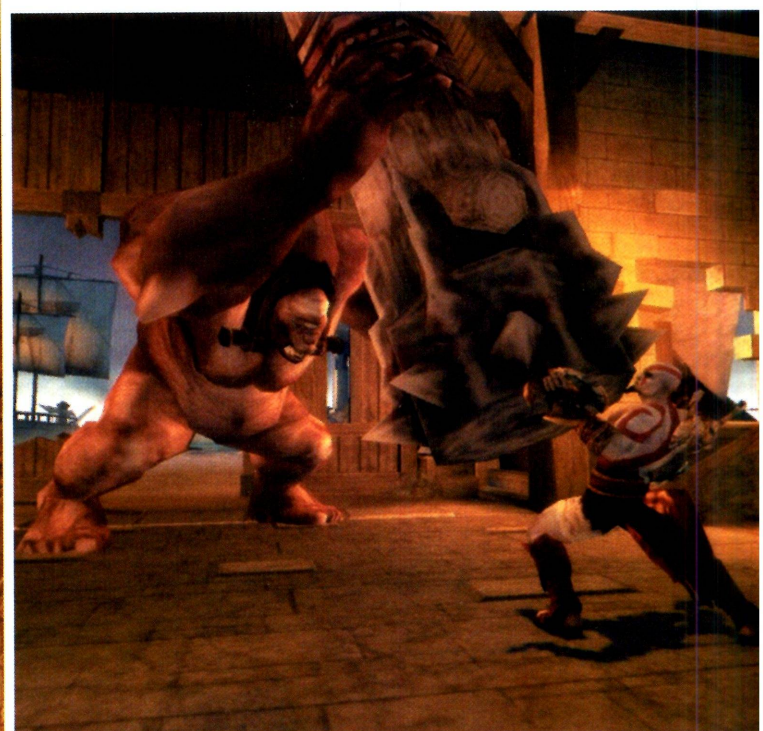
God of War: Chains of Olympus

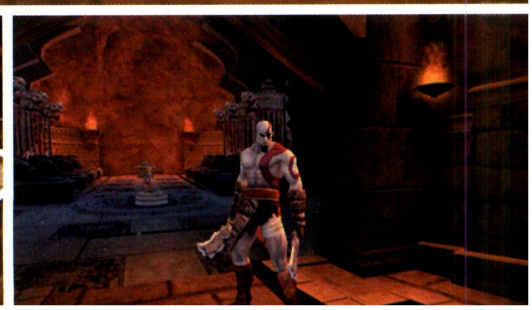
LANÇAMENTO: 03/2008 | CONSOLE: PSP



O nome Kratos já está entre os mais populares do universo gamer, mesmo tendo aparecido somente no PS2. Agora que o personagem está chegando ao PSP, essa popularidade deve aumentar ainda mais. Chains of Olympus, a próxima aventura do herói espartano, se passa antes dos outros jogos da série, durante os dez anos de servidão aos deuses do Olimpo, nos quais o guerreiro se submete a todo tipo de missão para se redimir de seus pecados. Mas, quando o mundo se cobre pelas trevas e até os deuses perdem a força, fica nas mãos de Kratos escolher entre sua própria redenção ou salvar o mundo antigo da destruição. CoO promete, além de um profundo enredo, toda a ação que tornou a série conhecida acompanhada de gráficos e animações surpreendentes, superiores a muitos já vistos no PSP. Como sempre, a aventura será um prato cheio para quem curte mitologia. Kratos irá até onde nenhum homem foi, Hades, o mundo dos mortos, chegando até as profundezas do Tártaro. Parece emocionante? Os fãs mal podem esperar.







Army of Two

LANÇAMENTO: 03/2008
CONSOLES: PS3



Girando em torno de Salem e Rios, dois soldados mercenários, a ação de Army of Two promete uma experiência completamente nova de jogo. Focando em partidas cooperativas, os dois soldados terão de derrubar tropas e mais tropas inimigas, contando apenas um com o outro. A inteligência artificial e a mecânica de jogo trabalham de modo a tornar a questão da dupla vital para a sobrevivência, seja chamando a atenção de atiradores para que seu companheiro os vença seja estancando hemorragias no campo de batalha.



Tom Clancy's EndWar

LANÇAMENTO: 03/2008 | CONSOLES: PS3, PSP

Seguindo o estilo RTS - Real-time Strategy, ou estratégia em tempo real -, EndWar, com um roteiro de primeira, feito por ninguém menos do que Tom Clancy, promete passar por cima de tudo que já foi feito no gênero. Primeiramente, já foi confirmado que os fãs do gênero podem ficar despreocupados, pois não haverá nenhuma perda de profundidade por estar em um console, mas o grande diferencial é que, como em uma guerra real, os jogadores poderão comandar suas tropas verbalmente, em conjunto com comandos simples e eficazes no controle.



Obscure: The Aftermath

LANÇAMENTO: 03/2008
CONSOLE: PS2

Obscure é um jogo de terror no estilo Silent Hill e Siren, com duas diferenças: se passa numa escola e tem um forte apelo ao jogo cooperativo. São seis personagens, cada um com diferentes habilidades. Você joga com um e escolhe outro para o conputador. Caso tenha um amigo por perto, ele pode controlar esse segundo homem.

LANÇAMENTOS 2008

Mercenaries 2: World in Flames

LANÇAMENTO: 04/2008 | CONSOLES: PS2, PS3

Poderia ser apenas irônico, mas há um pouco de fatos reais no enredo de Mercenaries 2: World in Flames. Você controla um mercenário que lucra com a guerra que acontece em uma Venezuela comandada por um ditador. Coincidências à parte, você pode destruir qualquer coisa quando for jogar Mercenaries 2. Seja um carro seja um prédio, nada fica em pé. Tendo dinheiro, você consegue todo tipo de arma na hora. É só pedir que elas aparecem, incluindo veículos bizarros que soltam mísseis e outros tipos.





White Knight Chronicles

ÇAMENTO: 2008 | CONSOLES: PS3

Aos poucos, começam a produzir grandes RPGs para o PS3. White Knight Chronicles é da Level-5, que fez Dragon Quest VIII e Rogue Galaxy. Em White Knight Chronicles você controla um garoto que tem o poder de se tornar o tal White Knight, um guerreiro imenso, de mais de 10 metros de altura. Parece ser um RPG um pouco mais tradicional, com o básico progresso "mapa-cidade-conversa-problema-dungeon-chefe-felicidade-repita". O PS3 está precisando desse gênero.

Indiana Jones

LANÇAMENTO: 2008
CONSOLE: PS3

Já faz um bom tempo que ninguém fala nada sobre o game do velho arqueólogo. Mas agora, com a aproximação do novo filme do herói, Indiana Jones estará de volta ao mundo dos games. Há uma boa expectativa, já que o novo jogo usará o sistema de física e IA mais avançado até agora: a engine Euphoria. Nenhum objeto se quebra do mesmo jeito duas vezes, nenhum inimigo se comporta igualmente. Infelizmente, não há muitas informações extras.



100 Bullets

LANÇAMENTO: 4º TRIMESTRE/2008
CONSOLES: PS3, PSP



Se lhe dessem a chance de matar alguém que acabou com sua vida e sair impune, você aceitaria? Essa é a principal pergunta da série *100 Bullets* (*100 Balas*), sucesso nos quadrinhos que ganhará sua versão nos games. Numa envolvente e complicada trama, diversas pessoas aceitam a oportunidade, recebendo uma arma e 100 balas. Pouco foi revelado, mas os desenvolvedores afirmam que a série tem todos elementos para ser um game excepcional.

SOCOM: Confrontation

LANÇAMENTO: 2008
CONSOLE: PS3



A série SOCOM leva a coroa de melhor multiplayer online do PS2. Mas a pergunta que fica é se ele vai repetir o sucesso no PS3. Provavelmente sim, mesmo que não seja mais produzido pela mesma empresa, já que a série possui uma boa bagagem. Confrontation nem terá um modo single player, apenas confrontos para até 32 jogadores simultâneos, e tem toda uma estrutura online para clãs, torneios oficiais, rankings etc. Só será possível comprar o jogo baixando-o pela PlayStation Store.

Iron Man

LANÇAMENTO: 04/2008 | CONSOLE: PS3

É difícil acreditar que um jogo baseado em um filme resulte em algo que possa ser um campeão de crítica e público. No entanto, é difícil não achar as imagens de Iron Man interessantes. No game ele deve voar muito rápido, arrebentar mísseis e até devolver alguns projéteis para quem atirou. É um jogo para desviar e quebrar tudo o que puder, sem dó. Se ao menos o game possuir todos os direitos do filme no qual é inspirado, é possível esperar algo de qualidade aceitável.



LEGO Batman: The Videogame

LANÇAMENTO: 4º TRIMESTRE/2008 |
CONSOLES: PS2, PS3, PSP

Depois do sucesso da série LEGO Star Wars, a Traveller's Tales começou a preparar a versão com o morcego para os games. Depois de uma fuga do Asilo Arkham, todos os vilões de Gotham City estão aterrorizando a cidade, e a responsabilidade de capturá-los fica - claro - para Batman e Robin. O game contará com a mesma jogabilidade cooperativa de LSW, incluindo a possibilidade de usar todos os bat-equipamentos e veículos.

Monster Madness: EX

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS3

Todo mundo gosta de matar zumbis pelo simples motivo de ser muito relaxante. Monster Madness leva seu bem-estar a sério: a única coisa a fazer no game é sair matando todos os zumbis em várias fases pequenas, a pé ou em veículos engraçados. Todos os elementos do jogo são bem à moda antiga, desde a câmera do alto, até o contador de pontos. Para quem é mais tecnológico, há multiplayer online para até 16 jogadores.

LANÇAMENTOS 2008



StarWars: Force Unleashed

LANÇAMENTO: 04/2008
CONSOLES: PS2, PSP, PS3

Para alguns, ser o vilão é sempre mais legal. E ser aprendiz de um vilão como Darth Vader é melhor ainda. Star Wars: Force Unleashed se passa entre o episódio III e IV dos filmes. Embora você seja um aprendiz secreto e deva fingir que faz parte da aliança rebelde, com direito a matar amigos e inimigos, deve agir sem deixar rastros de sua identidade. É uma idéia interessante, que conta com roteiro do próprio George Lucas.

Civilization Revolution

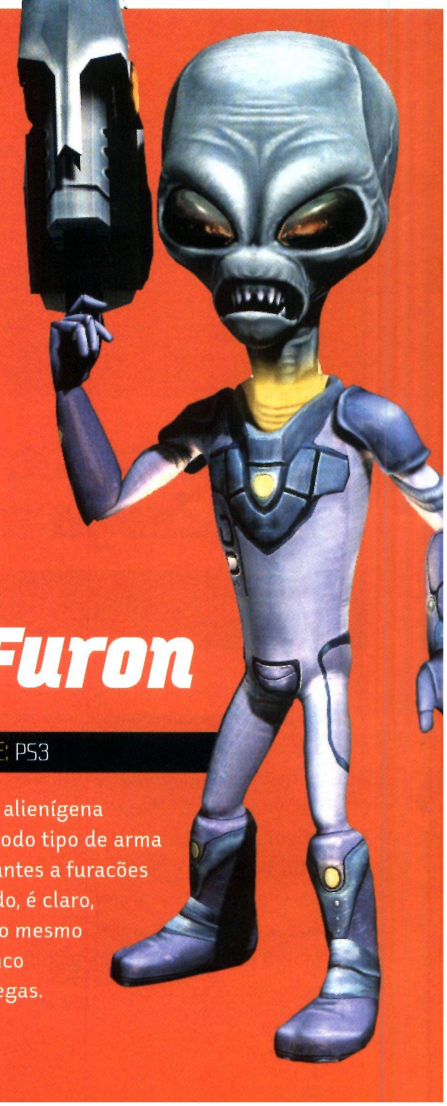
LANÇAMENTO: 04/2008 | CONSOLE: PS3

Depois do longo sucesso nos PCs, com poucas versões chegando aos consoles, Civilization volta ao universo PlayStation desde Civilization II, para PSone. Possibilitando ao jogador dominar povos e conquistar a superioridade, seja militar, cultural seja financeira, Revolution pegará das raízes do game, mas ganhará uma jogabilidade mais rápida. Cheio de humor e personagens históricos bem coloridos, promete conquistar novos fãs para a franquia.

Rogue Warrior

LANÇAMENTO: 04/2008
CONSOLE: PS3

O norte-americano Dick Marcinko está junto aos seus fuzileiros na Coréia do Norte quando este país inicia uma guerra contra a Coréia do Sul. Ele e o resto do time precisam voltar até o lado aliado agindo por grandes e hostis cenários. Táticas de guerra serão fundamentais, pois não há muitos suprimentos e não há como chamar ajuda - afinal, o jogador estará no lado inimigo. Rogue Warrior é um jogo da Bethesda, produtora de Oblivion, e conta com a base de programação Unreal Engine 3.



Destroy All Humans: Path of the Furon

LANÇAMENTO: 4º TRIEMESTRE/2008 | CONSOLE: PS3

Com os anos 70 como palco, a nova aventura do alienígena favorito do mundo dos games deve contar com todo tipo de arma e invenções malucas. De plantas carnívoras gigantes a furacões e buracos negros, o arsenal só cresceu, mantendo, é claro, clássicos, como a Anal Probe (sonda anal). Com o mesmo humor negro de sempre, Crypto terá mais de cinco cidades para destruir, incluindo a famosa Las Vegas.

Hellboy: Science of Evil

LANÇAMENTO: 06/2008
CONSOLES: PS3, PSP

Depois de virar filme, a famosa série de quadrinhos estreará também no mundo dos games. A nova aventura do grandalhão vermelho será um brawler em que serão vistos todos os casos de Hellboy e seus aliados para encontrar e vencer o vilão Herman von Klempt, que quer reviver o partido nazista. O game promete ótimos gráficos para complementar a pancadaria de Hellboy usando suas habilidades sobre-humanas e, lógico, seu revolver.



Codename: Panzers

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLES: PS3, PSP

Pouco foi revelado a respeito da nova versão de Codename: Panzers, mas já há especulação positiva a respeito dos resultados finais. Tudo começou quando a 10TACLE adquiriu a desenvolvedora Stormregion, começando assim a trabalhar em projetos para a nova geração. O game, que se baseia fortemente em estratégia, se passará durante a Segunda Guerra Mundial, assim como no lançamento original Codename: Panzers Phase One.

Eight Days

LANÇAMENTO: 2008
CONSOLE: PS3

Tudo bem, nem se sabe se esse jogo vai sair um dia. Talvez nem a Sony saiba, porém o vídeo de Eight Days na E3 2006 foi tão animador que ainda há torcida. São dois camaradas maus no deserto do Arizona tentando fugir de caras piores ainda. A ação é extrema, a dupla sai destruindo carros, quebrando vidros e explodindo mercadinhos de beira de estrada. Só ver aquele trailer já é melhor que jogar Kane & Lynch.

The Wheelman

LANÇAMENTO: 2008
CONSOLE: PS3



Pouca gente sabe disso, mas Vin Diesel é muito nerd – até tem uma produtora de games. Ele resolveu fazer um projeto de uma história em que filme e jogo se completam. *The Wheelman* conta a história de um motorista especializado em ajudar pessoas a fugir depois de assaltos. Ele é mau e só pensa no dinheiro dele, até que encontra uma antiga amiga, e aí você já sabe. Não há notícias, mas seria interessante ouvir mais sobre o projeto, mesmo que o diretor seja o mesmo do tosco *Triplo X*.

Conflict: Denied Ops

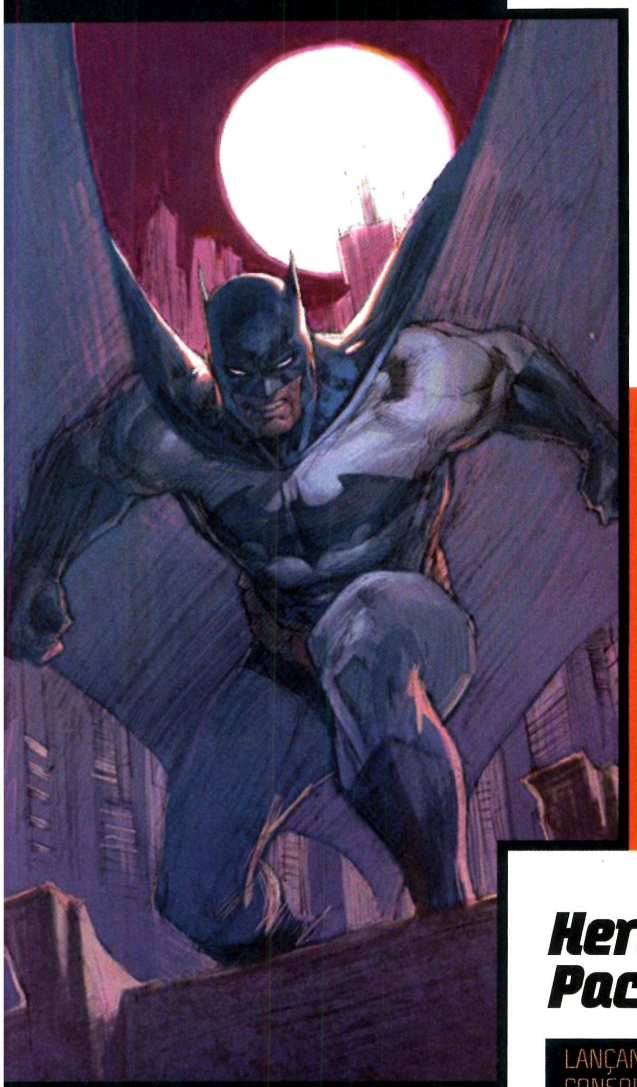
LANÇAMENTO: 12/02/2008 | CONSOLE: PS3

Para parar uma ameaça de guerra nuclear da Venezuela, o governo americano não economiza medidas e manda dois de seus melhores soldados: Graves, um atirador de elite, e Lang, um soldado pronto para a ação direta. A dupla pode agir da maneira que for necessária, ou seja, atirar e explodir de tudo. Somando esse preceito a diversas possibilidades de destruição, além de uma joga cooperativa, a Eidos promete um jogo de ação como poucos.

LANÇAMENTOS 2008

DC Universe

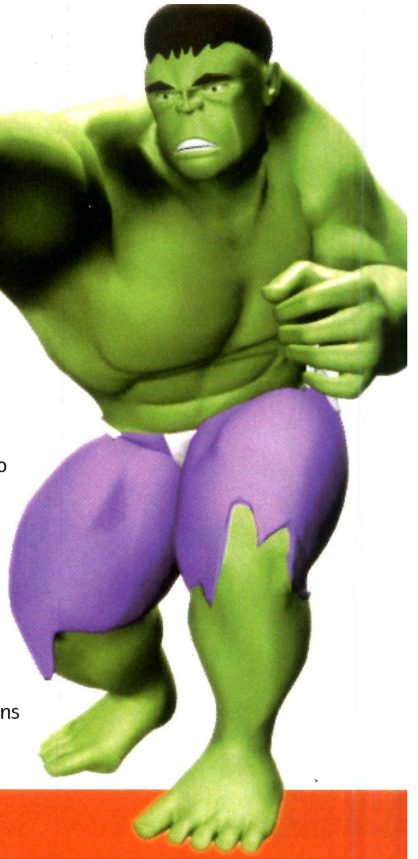
LANÇAMENTO: 2008
CONSOLE: PS3



Jogos totalmente online podem ser bem irritantes, especialmente quando você não se identifica com os personagens. Para ficar mais fácil de gostar do que você vê na tela, a Sony Online Entertainment está preparando um MMORPG baseado nos quadrinhos da DC Comics. É quase como jogar com a Liga da Justiça *nos lindos gráficos* que só a Unreal Engine 3 consegue fazer. Não sairá tão cedo, mas é promissor.

The Incredible Hulk

LANÇAMENTO: 06/2008 |
CONSOLES: PS2, PS3, PSP



O retorno do gigante esmeralda está programado para ser simultâneo com o do novo filme dirigido por Louis Leterrier, que estreará nos EUA dia 13 de junho de 2008. Até agora a Sega não revelou nenhum detalhe, mas ao que se sabe o lançamento seguirá a mesma história do filme, estrelado por Edward Norton, mas não foi confirmada a participação direta do ator. Jogos baseados em filmes não custumam dar bons resultados, mas vale a pena esperar e conferir.

Wild ARMs XF

LANÇAMENTO: 2º TRIMESTRE/2008 | CONSOLE: PSP

XF (Cross Fire), a estréia da franquia Wild ARMs no PSP promete ser muito mais do que uma mera seqüência. Tudo começa novamente na terra de Falgaia, com o jogador controlando a heroína Clarrisa, uma cavaleira do reino de Elecius, local em que a rainha acaba de falecer sob circunstâncias suspeitas. O RPG passará por uma completa mudança de estilo, adotando batalhas estratégicas à moda de Final Fantasy Tactics. Se a mudança será pertinente, só o tempo dirá.

Heroes of Pacific

LANÇAMENTO: 2008
CONSOLES: PS2, PSP

Esse nome pode ser familiar para você, isso porque o jogo de fato já foi lançado para PS2 em 2005. Por algum motivo, a Ubisoft achou que deveria relançar o jogo para PSP. São 30 batalhas aéreas sobre o Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial, com os velhos teco-tecos da época. Era um bom título no PS2 e deve ser também no PSP e ainda receberá alguns extras. Não é tão bom quanto Ace Combat, mas dá para o gasto.

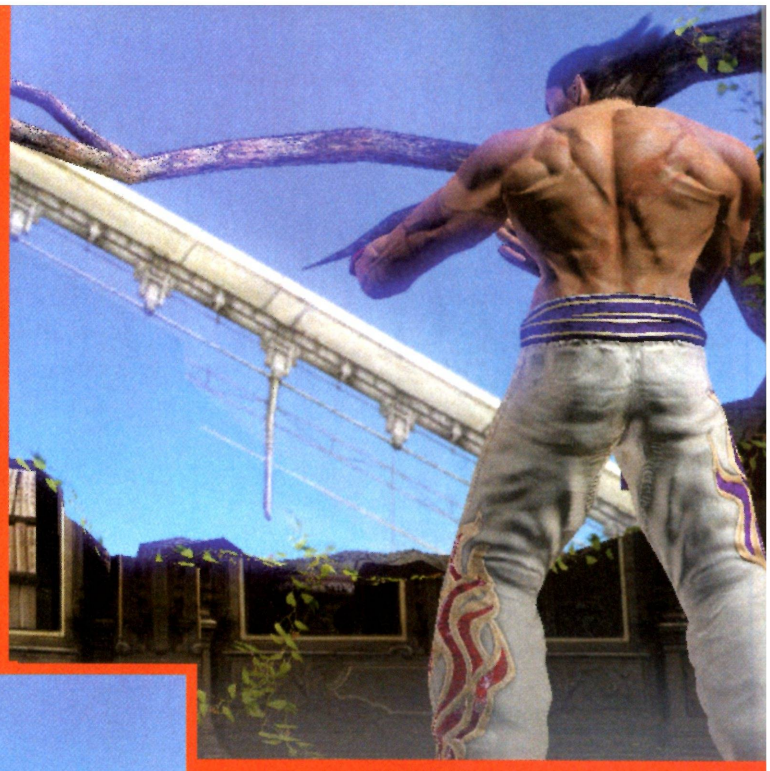
World Heroes Anthology

LANÇAMENTO: 2º TRIMESTRE/2008
CONSOLE: PS2

Jogadores das antigas provavelmente já conhecem o título. Em mais um apanhado de games de luta, a vez agora é da *série World* Heroes, da SNK Playmore. A nova versão, que conta todos os personagens malucos da série, abrangendo toda época e lugar da história humana, muitos baseados em figuras reais, disponibilizará todas as versões clássicas: World Heroes, World Heroes 2, World Heroes 2 Jet e World Heroes Perfect.

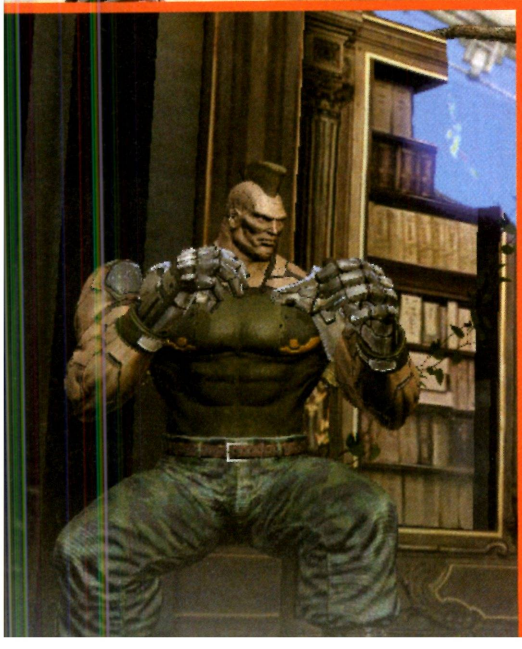
Tekken 6

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS3



Tekken é um jogo cheio de "seis". Como se não bastasse ser o sexto game da série, já foram confirmados seis novos personagens, sendo um deles mais uma versão do robô Jack, Jack-6. Coincidências à parte, a nova versão, ao que tudo indica, é a que mais terá mudanças. Mesmo mantendo alguns elementos de Tekken 5 e Dark Resurrection, como o sistema de personalização, já sabe-se que vários elementos entram nas lutas. Além de cenários maiores, detalhes da jogabilidade foram mudados, incluindo ataques especiais com itens e um sistema de fúria que será ativado quando um lutador estiver em estado crítico. Até armas de fogo devem ser incluídas. Todas as mudanças levam a compensações, como uma barra de vida maior. Nos gráficos, o pouco que foi revelado já impressiona, mas a melhor novidade é que toda a animação dos personagens será refeita. Finalmente, para não ficar atrás da concorrência, Tekken 6 terá um modo versus com partidas online, como feito com Virtua Fighter 5.







Grand Theft Auto IV

LANÇAMENTO: 2009 | CONSOLES: PS3



Niko Bellic, um imigrante do leste europeu, é o novo herói da controversa série da Rockstar Games. Em uma Liberty City, completamente refeita, desta vez mais viva do que em qualquer outra aparição passada, com pessoas que realmente parecem ter sua própria vida e onde as ruas realmente têm nomes, Niko irá fazer o que os personagens de GTA fazem de melhor: roubar, matar, estorquir e, claro, dirigir todo tipo de veículo imaginável.

O universo do game, diferente de qualquer predecessor, trabalhará um estilo muito mais realista, que não se resume a gráficos de prédios, carros e pessoas, mas retrata reações e o funcionamento de missões. Perdendo alguns elementos de San Andreas, como a possibilidade de ganhar ou perder peso, GTA IV também terá uma física mais desenvolvida. Outras novidades incluem um sistema de tiroteios mais realista, que permite atirar livremente, sem depender da terrível mira dos games anteriores, mas também sem perder o modo automático. Entra também a possibilidade de buscar cobertura, o que, acredite, será vital daqui pra frente.

GTA IV promete bater o recorde de vendas em 2008. Ao que tudo indica, o atraso por parte do pessoal da Rockstar está aumentando a expectativa pelo jogo, e os fãs da franquia estão cada vez mais eufóricos a cada vídeo liberado.



Personagens antecipam a trama

Segundo os produtores, a escassez de informações sobre a história é proposital e será descoberta somente após a evolução do jogador na trama. Enquanto o jogo não chega, podemos antecipar como será a história de GTA IV pelos personagens confirmados. Selecionamos abaixo a lista de alguns dos mais importantes.



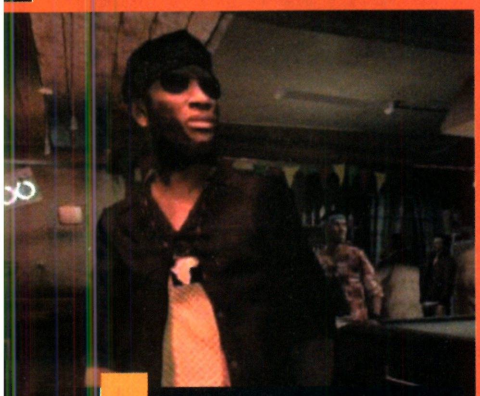
Niko Bellic

O protagonista Niko chegará de sua terra natal em busca das maravilhas prometidas pelo seu primo Roman. O problema é que é um grande mentiroso, e a fortuna que ele ostentava nada mais é do que um acúmulo de dívidas e favores. Para variar, Niko acaba se envolvendo mais do que deveria, pagando pelos erros de seu primo falastrão.



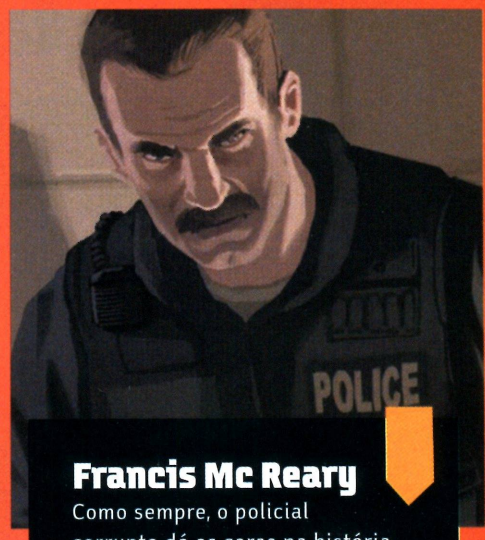
Roman Bellic

Se há alguém a que devemos agradecer por controlar Niko em GTA IV, é ele. Roman é o grande mentiroso é o responsável pela chegada do protagonista a Liberty City. Dono de um ponto de táxi em Broker, ele não consegue se livrar das dívidas e problemas envolvendo seus inimigos.



Little Jacob

Jacob é amigo pessoal de Roman e será o elo de Niko com os armamentos. Precisou de um trabuco para despachar aquele infeliz? Ligue para o pequeno Jacob que ele envia o produto para você!



Francis Mc Reary

Como sempre, o policial corrupto dá as caras na história. E Francis está disposto a pegar pesado com Niko, conhecendo seu passado e se aproveitando desse trunfo.

Vlad

O que seria de GTA sem os tradicionais mafiosos? Vlad até tenta, mas está longe de ser um exemplo de chefão da máfia. Ele ao menos está buscando fazer seu nome no submundo do crime, com pequenas proteções clandestinas e extorções esporádicas.

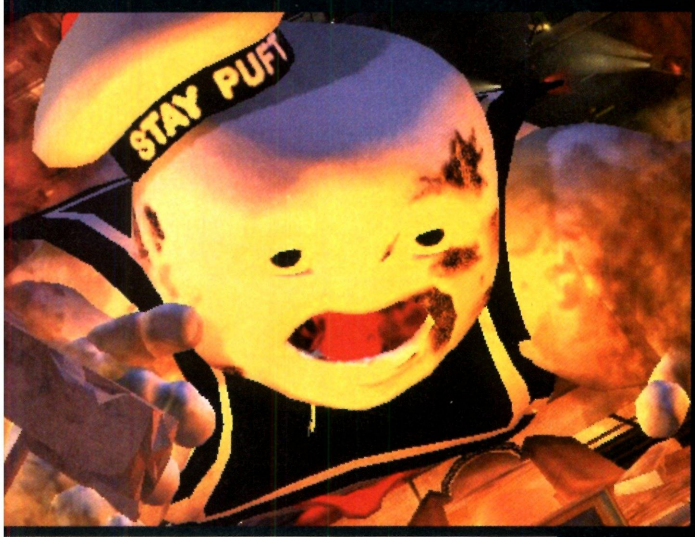


LANÇAMENTOS 2008

Ghostbusters: The Video Game

LANÇAMENTO: 3º TRIMESTRE/2008
CONSOLES: PS2, PS3

Dois anos após os eventos de Os Caça-Fantasmas II, um novo recruta está na área. Numa aventura completamente nova, mas contando com o talento dos roteiristas originais e Bill Murray, a Sierra está se esforçando ao máximo junto da Terminal Reality para trazer a melhor experiência da série até agora e, o melhor, com o jogador como um novo personagem. Humor, ação e tensão voltarão com a maestria que só os Ghostbusters têm.



Golden Axe: Beast Rider

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS3

Seguindo a tendência de "retorno de clássicos", a Sega irá reviver a franquia Golden Axe com Beast Rider. Além de imagens e um emocionante vídeo de exibição, a empresa revelou pouco sobre o novo game. Sabe-se que a possibilidade de montar em criaturas na hora das batalhas - característica marcante dos originais - estará de volta com força total, assim como a presença de Tyris, uma das protagonistas do original.

Yakuza 2

LANÇAMENTO: 1º SEMESTRE/2008 | CONSOLE: PS2

Talvez o último grande jogo do PlayStation 2 no Ocidente, Yakuza 2 já saiu há quase 1 ano no Japão. Para quem tinha um Dreamcast, pense neste game como um primo de Shenmue. Você passa o tempo todo em uma cidade normal, encarando batalhas e pedindo informações, só que o tema é a máfia japonesa. A dublagem é péssima, mas a história em si é excelente e tem ligação com o jogo anterior, então é uma boa terminá-lo antes.

Gran Turismo 5

LANÇAMENTO: 2º SEMESTRE/2008 | CONSOLE: PS3



GT5 tem a famosa visão de dentro do carro (cada carro com seu próprio interior), Ferraris, 16 oponentes na mesma corrida, carros 50 vezes mais detalhados que em GT4, um modo para assistir a vídeos de corridas de verdade, comerciais de montadoras e test drives, carros novos colocados para download periodicamente e outras coisas. É bom ficar sabendo de todos esses detalhes quando você percebe que vai gastar uma fortuna só para comprar um PS3, um volante e GT5, sem falar a grana dos downloads. É duro.

Speed Racer

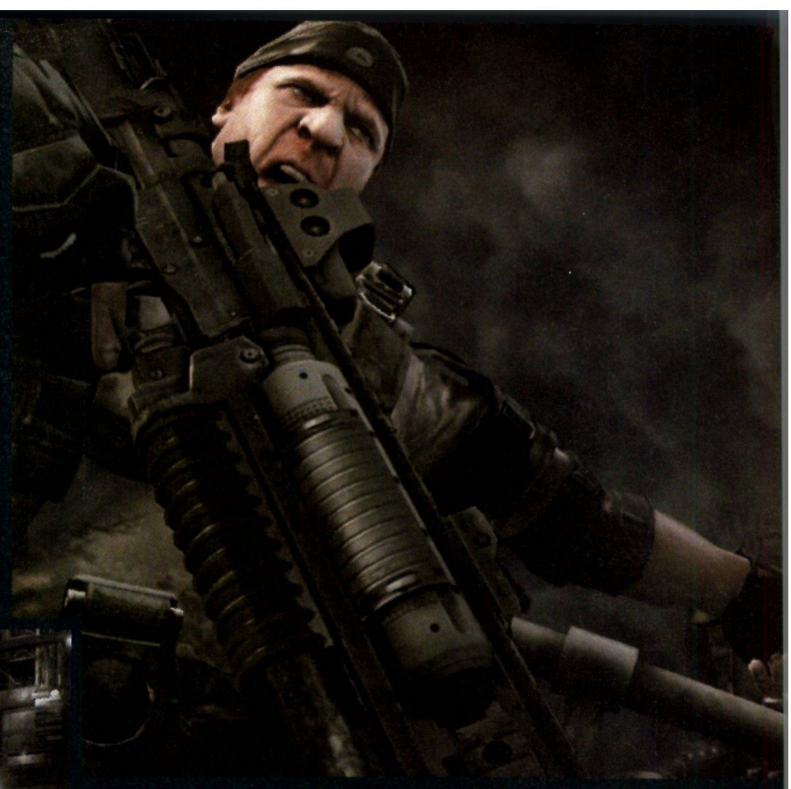
LANÇAMENTO: 2008
DIVULGADO | CONSOLE: PS2

Baseado no próximo filme dos irmãos Wachowski (criadores de *Matrix*), que por sua vez foi baseado na clássica série de animação de mesmo nome, Speed Racer promete trazer a ação de corrida combativa das telonas para os games. Pouco foi revelado a respeito do lançamento, mas é certo que os gamers das antigas gostarão de dirigir o Mach 5 ou o Shooting Star, os carangos dos protagonistas.

Killzone 2

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS3

De repente, todo mundo adora Killzone, graças ao vídeo da E3 2007. Algumas imagens posteriores mostravam um game mais bonito ainda, e aí o produtor veio a público admitir que as imagens tinham sido retocadas no Photoshop, programa que edita e modifica imagens. Que vergonha, ainda mais pelo vídeo forjado na E3 2005. Bom, isso é passado: o jogo é, de fato, bem bonito e cheio de tensão.



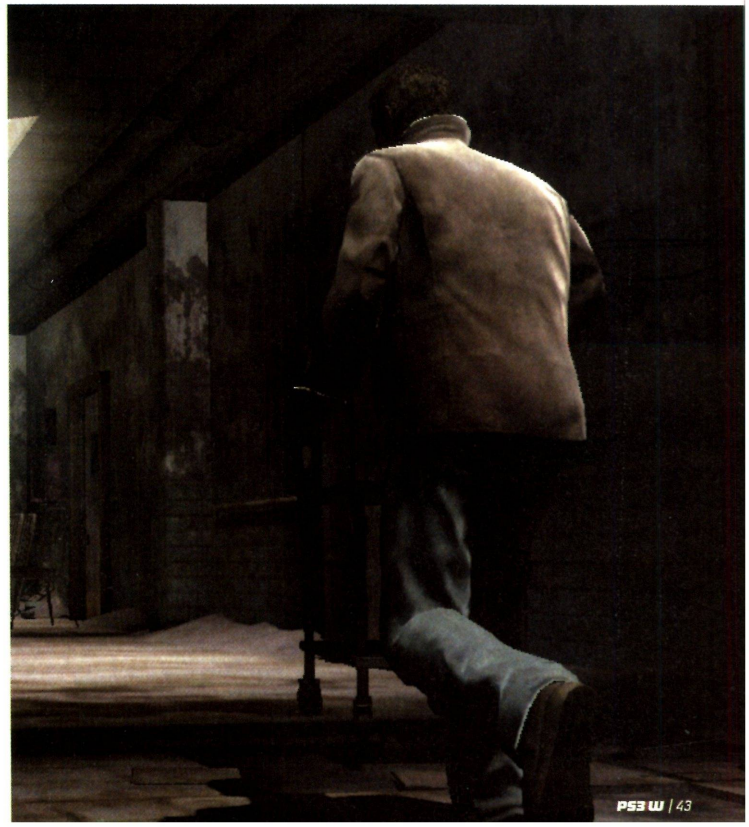


A Guerrila Games anunciou que haverá ter uma demo em breve, e muito é esperado em relação ao multiplayer. Os gráficos são impressionantes, especialmente os efeitos de fumaça, faísca, enfim, tudo que envolva destruição com armas pesadas. Os inimigos conseguem fazer tudo o que seu personagem faz, assim o desafio fica maior e mais coerente - nada de sobrenaturais aqui. Para quem se importa com a história, ela se passa dois anos depois da do primeiro jogo. É uma das grandes apostas da Sony para 2008 e, diferentemente do primeiro jogo, as chances de se tornar um fracasso são muito pequenas.

Silent Hill 5

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS3

Voltando às raízes da série, depois de The Room, lançado em 2004, Silent Hill 5 colocará no game novamente todo o enfoque que a lendária franquia de terror psicológico manipulou no passado, de maneira similar ao segundo game da série. A história desta vez é sobre Alex Sheperd, um veterano de guerra que volta para casa a fim de investigar diversos ocorridos bizarros com sua família - seu irmão mais novo, Joshua, e seu pai desapareceram, além de sua mãe ter entrado num estado de catatonia. Para agradar todos, a série deixará os ambientes fechados demais da versão anterior, mas SH5 passará por vários locais, desde a terra natal do protagonista, Sheperd's Glen até, claro, a própria Silent Hill. Já foram prometidas também novidades nos combates, considerando a experiência de Alex como militar, na física e na relação com objetos do cenário, além de novos inimigos estranhos, contando com uma inteligência artificial aprimorada. Muito do jogo ainda mudará no desenvolvimento, talvez até ganhe um subtítulo, mas é certo que será um grande game.



LANÇAMENTOS 2008

Crisis Core: Final Fantasy VII

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PSP



De todos os jogos que expandem a história de FFVII, este é o mais importante. Ele conta o que aconteceu no tempo em que Cloud estava na organização SOLDIER (ou quase isso), ao lado de seu inseparável amigo Zack. O interessante é que todo fã já sabe o final do jogo (basta ter jogado FFVII), porém as histórias envolvendo Sephiroth e o interessante sistema de batalha, com muita movimentação, o farão jogar sem reclamar por um minuto sequer. Crisis Core vendeu muito no Japão e deve repetir o feito no Ocidente.

Soul Calibur IV



LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS3

O quarto (quinto, se Soul Blade/Edge valerem) episódio da famosa série de batalhas armadas da Namco chega em 2008. Como era de se esperar, haverá novos personagens, incluindo a já revelada Hilda, que, além de utilizar tanto uma espada curta quanto uma lança, tem o corpo quase inteiramente coberto por uma armadura, fato único na série. Além de efeitos de luz e gráfico e da envolvente história, a jogabilidade deve ficar muito mais elaborada com a novata, por exemplo, tendo um botão para cada arma.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

LANÇAMENTO: 2º TRIMESTRE/2008 | CONSOLE: PS3



Quem não está cansado de ouvir que MGS4 é o jogo que salvará o PS3? O pior é que é a mais pura verdade. Tudo parece estar tão perfeito, em todo e qualquer aspecto possível, que dá até um certo medo. Esse é o capítulo final da saga de Solid Snake. Snake está no meio de uma guerra e não é aliado a nenhum dos lados envolvidos. Ele está velho e sua última missão é acabar com Liquid, seu irmão, de uma vez por todas. Junte seus trocados desde já, pois MGS4 tem tudo para ser um dos melhores jogos de todos os tempos.

Cold Winter 2

LANÇAMENTO: 2008 | CONSOLE: PS2

Cold Winter 2 já começa tão misterioso quanto seu antecessor logo após o anúncio - pouco se sabe sobre ele. Brincadeiras à parte, a seqüência direta do game de espionagem da Vivendi Games com a Swordfish Studios está programada para 2008. É possível que o lançamento se estenda a outras plataformas além do PlayStation 2, mas nada está confirmado. Por outro lado, é certeza que será possível contar com novas missões e um arsenal ainda maior.

Outros lançamentos

Confira a lista de jogos que também serão lançados

Janeiro
Cabela's Monster Bass **(PS3)**
Dance Dance Revolution: Disney Channel **(PS2)**
Earache Extreme Metal Racing **(PS2)**
NFL Tour **(PS3)**
Pursuit Force **(PSP)**
Sonic Riders: Zero Gravity **(PS2)**
World Championship Paintball **(PS2)**

Fevereiro
Condemned 2: Bloodshot **(PS3)**
Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts **(PSP)**
Pataton **(PSP)**
The Club **(PS3)**
The Spiderwick Chronicles **(PS2)**
Turning Point: Fall of Liberty **(PS3)**
Turok **(PS3)**
Yamaha Supercross **(PS2)**

Março
Buzz!: Quiz TV **(PS3)**
Jumper **(PS2)**
RC Mini Chopper **(PS2)**

1º Trimestre
Commando 3 **(PS3)**
Legendary: The Box **(PS3)**
The Wall **(PS3)**
Xyanide Resurrection **(PS2)**

Maio
007 James Bond **(PS3)**
Code Lyoko: Quest for Infinity **(PS2)**
Fatal Inertia **(PS3)**
Frontlines: Fuel of War **(PS3)**
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian **(PS3)**

2º trimestre
Fracture **(PS3)**
Free Realms **(PS3)**
Hail to the Chimp **(PS3)**
Hei$t **(PS3)**
Heroes of the Pacific **(PSP)**
Kung Fu Panda **(PS3)**
LEGO Indiana Jones: The Videogame **(PS3)**
Midnight Club: Los Angeles **(PS3)**
The Bourne Conspiracy **(PS3)**
TNA: Impact! **(PS3)**

Setembro
FIFA 09 **(PS3)**
Heroes Over Europe **(PSP)**
NHL 2k9 **(PS3)**

3º Trismestre
Heavy Rain **(PS3)**
Top Spin 3 **(PS3)**

Outubro
NBA 2k9 **(PS3)**

Dezembro
Prototype **(PS3)**

4º Trismestre
Borderlands **(PS3)**
Fatal Frame PS3 **(PS3)**
Mortal Kombat Next-Gen**(PS3)**

Ainda sem data confirmada
2 Days to Vegas **(PS3)**
Air Conflicts **(PSP)**
Alive **(PS3)**
Charlie Brown's All-Stars **(PS2)**
Darksiders: Wrath of War **(PS3)**
Echochrome **(PS3)**
FIA World Touring Car Championship **(PS3)**
Fifth Phantom Saga **(PS3)**
Fired Up **(PSP)**
Free Running **(PS2)**
Highlander: The Game **(PS3)**
Last Remnant **(PS3)**
Legend of River King **(PSP)**
Lost Planet: Extreme Condition **(PS3)**
Madden NFL 09 **(PS3)**
Monster Mandess: EX **(PS3)**
Red Baron (2007) **(PS3)**
Saboteur **(PS3)**
Saints Row 2 **(PS3)**
SOCOM: Confrontation **(PS3)**
State of Emergency 2**(PSP)**
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2009 **(PS3)**

PS2 PS3

Veredicto 91

GRÁFICOS 18 SOM 25 JOGABILIDADE 25 DIVERSÃO 23

Rock Band

Rock é rock mesmo

FICHA TÉCNICA

Produção
Harmonix

Distribuição
MTV Games

Jogadores
4

Site
rockband.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

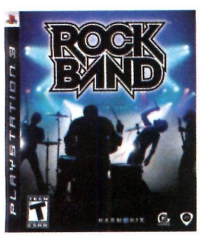
Mu MUSICAL

+

A interação entre os jogadores é perfeita

–

Os instrumentos são um tanto frágeis, principalmente a guitarra



De tempos em tempos, surge um game que modifica os paradigmas e funciona como fonte de inspiração para as gerações seguintes: Super Mario Bros., Tetris, Metal Gear Solid... A lista de títulos influentes nem é assim tão numerosa. Mas, no que tange o recente universo dos jogos musicais, Guitar Hero pode ser considerado um divisor de águas. Já Rock Band, grosso modo, apenas se aproveitou de idéias consagradas para formar seu próprio nome. "Na vida nada se cria, tudo se transforma", teria dito aquele velho cientista francês com nome de laboratório, e essa máxima aqui também se aplica. Nenhum dos aspectos do game da Harmonix é exatamente original, mas é a junção de todos eles em um mesmo pacote que o faz brilhar e agradar a homens, mulheres e crianças, sem distinção.

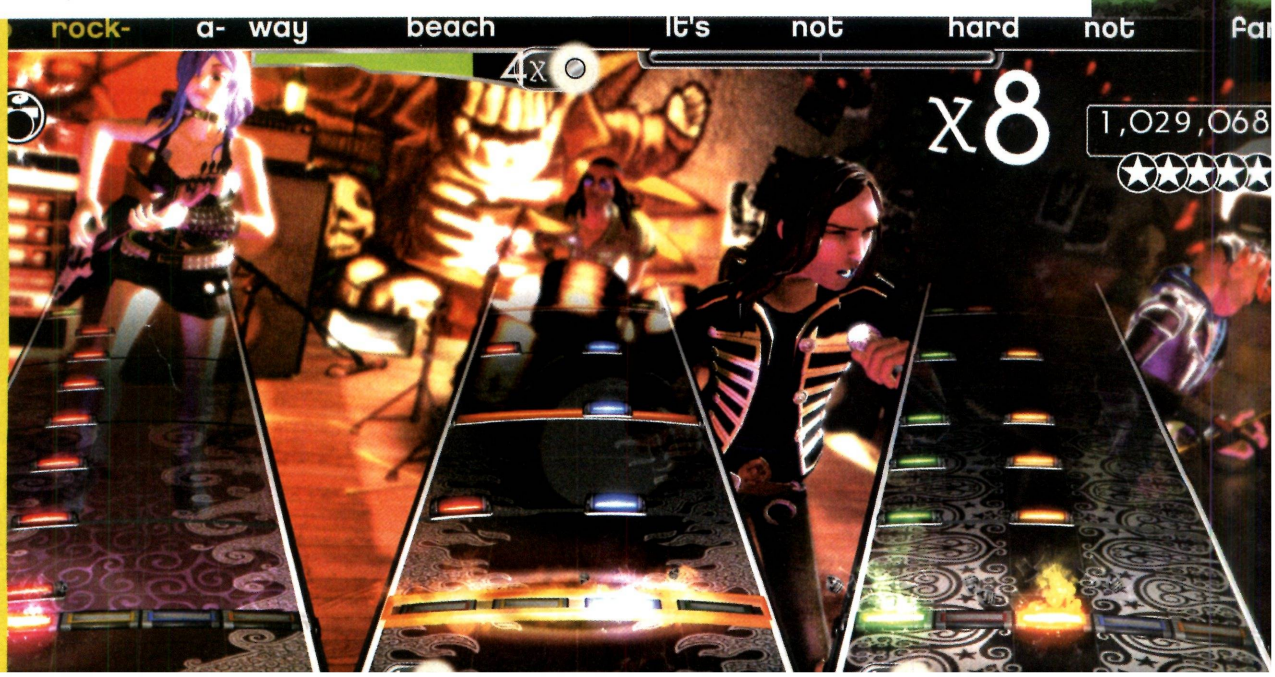
One, two, three, four...

Até quatro roqueiros simultâneos podem simular a experiência de tocar em uma banda, cada qual com seu acessório - guitarra, baixo, bateria e microfone. Diferentemente de Guitar Hero, o que vale não é tocar melhor que o companheiro, e sim manter o conjunto harmonioso para o caldo não desandar. Se alguém vacilar no meio do caminho e perder o ritmo, qualquer membro da banda pode se utilizar de poderes para trazê-lo de volta à vida (essa opção, infelizmente, não existe na vida real).

Tenha certeza de que todo mundo irá querer jogar na bateria primeiro, e não poderia ser diferente. Bastante semelhante com o instrumento real, ela exige coordenação e muita dedicação para ser dominada. O desafio é válido e fará você suar mesmo nos níveis mais amenos de dificuldade. Guitarra e baixo bebem da mesma fonte do game concorrente, mas roqueiros observadores notarão uma leve facilidade nas partituras de Rock Band. Ponto para sua guitarra-joystick (uma réplica reduzida da clássica Fender Stratocaster), mais bonita e que traz botões também na parte inferior do braço, que ajudam a simular a sensação de solar alucinadamente as passagens mais agudas. Já o vocal não pode ser desprezado, apesar de muito parecer uma versão moderna de um karaokê: a letra da música aparece na tela e o "cantor" precisa apenas manter a afinação constante, sem se preocupar muito com a letra. No calor do momento, ninguém irá notar o seu "embromation".

Música requer persistência

Os jogadores mais impacientes irão reclamar que as poucas músicas disponíveis no início não são assim tão interessantes e que o game demora muito a oferecer novas faixas. Pode até ser, mas até isso é resolvido - na base da trapaça, lógico - com um bem-vindo cheat code que habilita todo o repertório logo de cara. Aquele gênio que disse que o rock'n'roll é uma farsa não poderia estar mais certo. | **PABLO MIYAZAWA**



Conteúdo online

As músicas de Rock Band não se limitam às que estão no game. Atualizações com canções inéditas serão colocadas à disposição do jogador na PlayStation Network. A indústria musical pretende adotar o game como um novo meio de divulgar bandas.

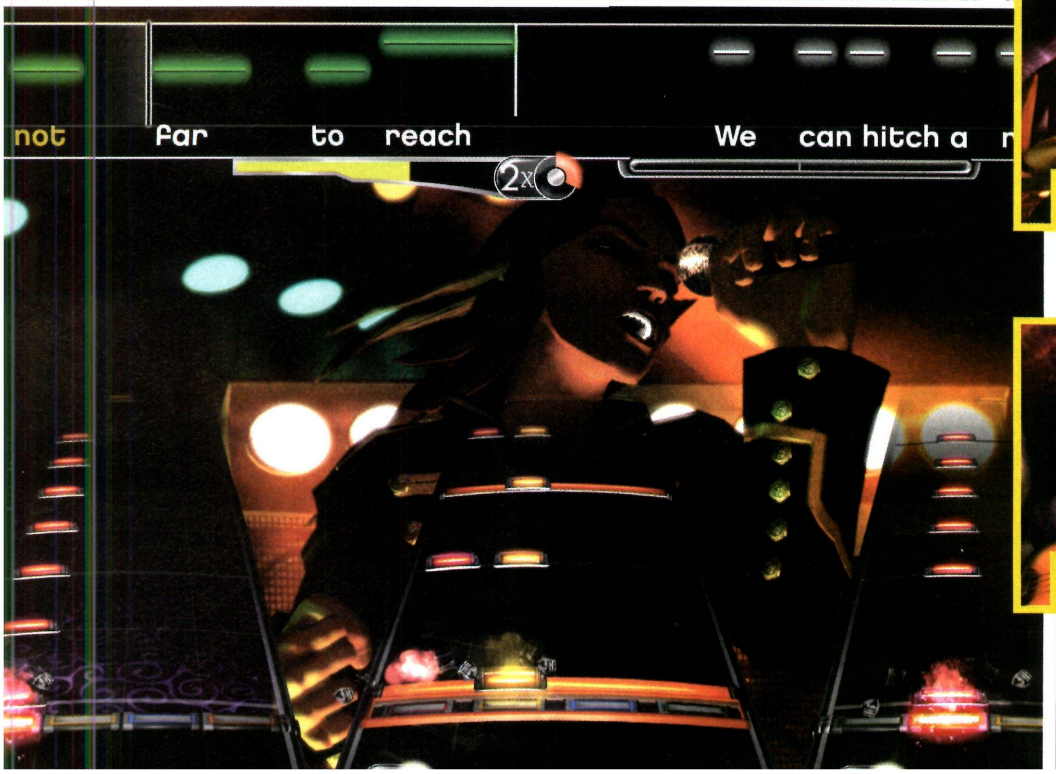
EXTRA +++

A fabricante de guitarras Fender recusou o convite para incluir sua marca na primeira versão de Guitar Hero. Sua concorrente, a Gibson, entrou e se deu bem, devido à alta popularidade do game. Desta vez a Fender não deixou escapar a oportunidade e marca presença em Rock Band



Cadê o manual?

Depois de desembolsar uma grana acima da média em um game, tudo pronto para começar a jogatina, quando, de repente, cadê o manual de montagem dos instrumentos? Conectar o microfone, a guitarra ou o baixo no aparelho é muito simples, porém montar uma bateria com oito peças, incluindo seus suportes e tambores... Nesse quesito, Rock Band ficou devendo.



Estrelas do Rock

Todas as facetas do game mais rock' n' roll



Vocal

Não é necessário conhecer a letra das músicas, basta embromar no tom que você se dará bem



Guitarra

A guitarra de Rock Band tem dez botões, mas os que ficam próximos da base têm a mesma funcionalidade que os de cima do braço



Bateria

É necessário ter alguma noção de como tocar bateria na vida real antes de usar este intrumento no jogo, que é o mais difícil de dominar



Baixo

Segue o mesmo esquema da guitarra, mas é mais fácil, pois não existem notas complicadas demais no instrumento

PS3

Veredicto 96

GRÁFICOS 23 SOM 24 JOGABILIDADE 24 DIVERSÃO 25

The Orange Box

Assim caminha a qualidade

Gordon Freeman, o protagonista mais calado da história do mundo dos games, é um cara agraciado. Ele é o principal personagem de uma das melhores séries de todos os tempos. Sem dizer uma única palavra, faz fãs por onde passa, dentro e fora da série Half-Life, e não se cansa de participar de jogos que deixam o jogador atordoado e acreditando que ainda existe qualidade no mar de mediocridade que reina em alguns momentos no mercado de games. A Valve, responsável pela série, lançou mais um produto da grife contendo cinco jogos, que, sozinhos, valem muito, e junto resultam em um veredicto de nota 96. Veja por quê.

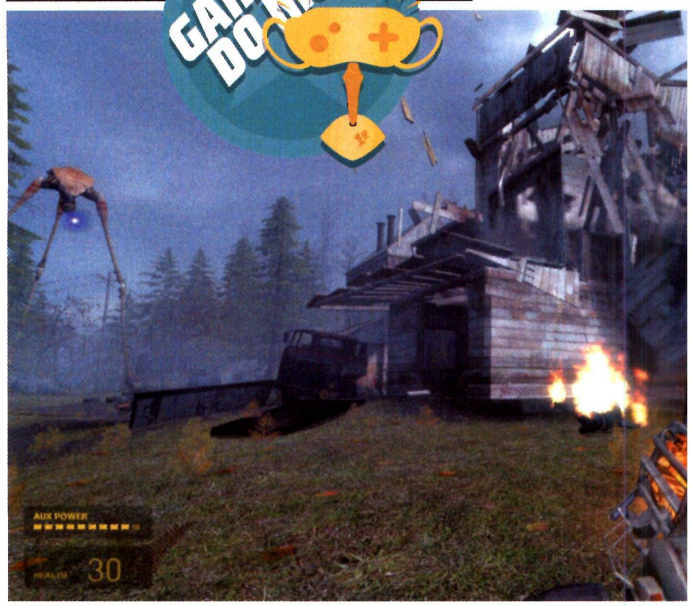
Gordon "calado" Freeman

Gordon Freeman acreditava que seus problemas haviam acabado junto com o fim do funcionamento do complexo Black Mesa, nos EUA. Acreditava. Ao dar prosseguimento à sua vida, ele desembarca em City 17 e se depara com problemas envolvendo alienígenas, velhos inimigos e amigos. Ele é forçado a combater um sistema ditatorial em City 17 usando seu famoso pé-de-cabra, além de poderosas armas, incluindo a Gravity Gun, capaz de colocar a gravidade a favor de seu usuário (o game é "antigo", mas vale a pena jogá-lo). Em vez de criar um Half-Life 3 - ou talvez o enredo de HL2 não coubesse em um único game -, a Valve resolveu lançar a continuação de HL2 em três partes: os Episodes. O 1 e o 2 estão em The Orange Box. O primeiro já é conhecido do público e mostra o que ocorre logo após o final de Half-Life, o outro é novidade.

O cenário de jogo de Episode Two é novo na saga Half-Life. Podemos dizer que a passagem por cavernas não é novidade para o cientista, mas por uma densa floresta, sim. Freeman deve enfrentar os perigosos Strider em cenários arborizados contando com uma nova arma e um novo veículo. Mas essas são apenas as primeiras novidades. Respostas e novas perguntas aparecem em Episode 2, que serve muito bem de trampolim para o aguardado Episode 3.



CIENTISTA-HERÓI
O incansável dr. Gordon Freeman continua sendo um exemplo para a resistência promovida pelos humanos em HL2





Portal

A grande surpresa de The Orange Box é o game Portal, que, em sua essência, é um grande quebra-cabeça. A cada fase, o jogador deve encontrar a saída dos cenários, e para isso possui apenas uma ferramenta em forma de arma, capaz de criar portais que transportam o personagem para determinados locais dos cenários de acordo com sua escolha.

FICHA TÉCNICA

Produção
Valve

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
16

Site
orange.half-life2.com

Online
Sim

SIHAKIS
Não

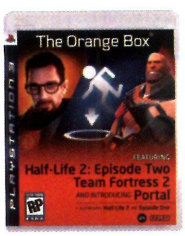
VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

—

Enredo | Puzzles inteligentes | Calibragem dos controles

Freqüência dos frames inferior à do X360 e do PC



Conteúdo online

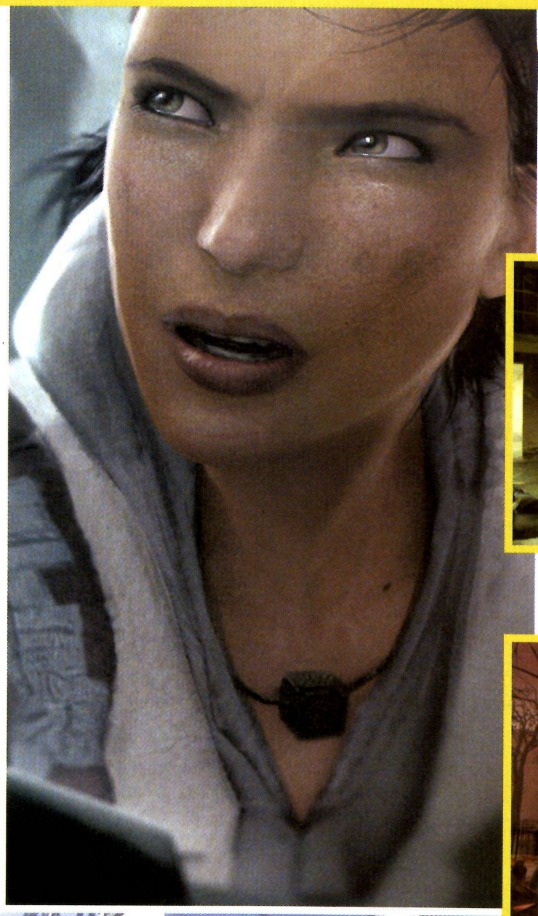
A franquia Half-Life sempre teve em sua estrutura online um diferencial. E não é para menos: a modificação Counter-Strike é o game online mais jogado de todos os tempos. Já em Orange Box, o único game que possui recursos online em é Team Fortress 2. Os outros títulos só possuem campanhas single player.

EXTRA +++ O cenário principal de Half-Life 2, City 17, e o próprio game são inspirados no livro *1984*, de George Orwell. Em ambos os casos, os personagens principais estão em locais nos quais o governo é onipresente e ditatorial e cujas sociedades se rebelam contra o poder.

Caixa laranja da alegria

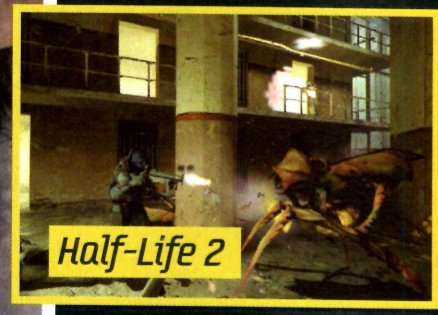
Além dos três games (Half-Life 2, Episode 1 e 2), The Orange Box possui ainda o multiplayer Team Fortress 2 e o estonteante Portal. Os cinco jogos formam uma família de qualidade técnica muito acima da média. Os gráficos, o único quesito que não acompanha o mesmo nível dos outros tópicos, possui um problema com relação às versões de PC e Xbox 360. A taxa de frames é um pouco menor. Além disso, os games apresentam um tempo de carregamento mais demorado que os concorrentes. Fora isso, o visual é incrível, detalhado e agradável. O som, composto por uma trilha sonora esporádica e oportuna, dá o tom do game, que ainda possui efeitos sonoros interessantes. A jogabilidade, pesadelo de qualquer programador de FPS para consoles, é muito bem calibrada. Há só uma dificuldade com Team Fortress, que exige uma velocidade maior na mira durante o game, mas no contexto geral é próxima à do mouse. Além de todos esses quesitos, você paga por um título e recebe cinco - melhor custo/benefício não há.

Cinco jogos + enredo de primeira + qualidade técnica = The Orange Box. | **RICARDO CAETANO**



Conteúdo

Do que é feito The Orange Box



Half-Life 2

O game-base do box traz as desventuras de Gordon Freeman na famigerada área de City 17



HL2: Episode One

A primeira continuação direta de HL2 mostra os eventos desencadeados por Freeman



HL2: Episode Two

Este episódio, inédito, leva Freeman a cenários novos, como florestas e montanhas



Portal

A personagem principal usa uma arma que cria portais para completar os desafios



Team Fortress 2

Team Fortress 2 é um game em que dois times se digladiam em arenas de diversos tipos. Contando com Deathmatch e Capture the Flag, o jogador escolhe um dos lados da disputa e dá sua contribuição para que seu time vença.

O diferencial de Team Fortress 2 com relação a outros games no estilo multiplayer fica por conta das classes de personagens. Antes de entrar na batalha, você escolhe que papel cumprirá em cada round de jogo, podendo ser um soldado, um lançador de granadas, um médico, um engenheiro e até um espião - cada classe de personagem possui qualidades e defeitos.



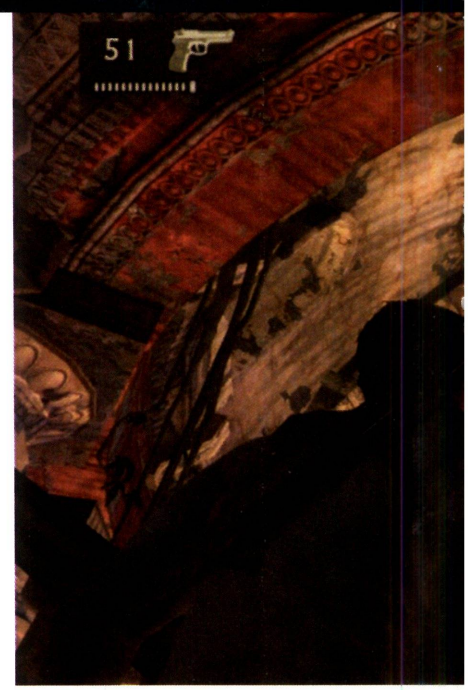
PS3

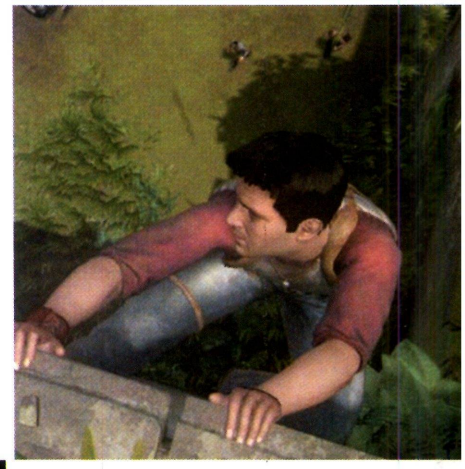
Veredicto 92

GRÁFICOS 25 SOM 22 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 23

Uncharted: Drake's Fortune

Muito prazer, Indiana Jones Jr.





FICHA TÉCNICA

Produção
Naughty Dog Software

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Jogadores
1

Site
playstation.com

Online
Não

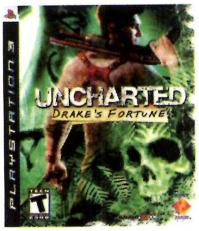
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Gráficos impecáveis | Ação com ritmo perfeito

É requerimento mínimo gostar do estilo Tomb Raider



El Dorado, lendária cidade perdida em que, dizem os mitos, ouro é o que não faltava, é há muito tempo o sonho de qualquer explorador que se preze. Isso inclui, claro, o explorador inglês do século XVI Sir Francis Drake, mas por mais talentoso que fosse não chegou ao tesouro.

Até hoje, nada havia sido encontrado, aí que entra Nathan Drake, suposto antepassado do explorador, que decide procurar o tesouro lendário. Mal sabia ele que não era o único atrás do ouro, e agora Drake - o atual - terá de sobreviver junto de seus companheiros à ameaça de bandidos que querem fazer de tudo para ficarem com o prêmio.

Um ingresso, por favor

Uncharted, acompanhando os passos do intrépido aventureiro, impressiona desde o início pelo gráfico. Melhor que provavelmente tudo visto no PS3 até agora, não se tratam só da beleza ou da aparência realista das coisas. De pele a metal, a qualidade fica nos detalhes ultra-realistas.

Luz e sombra criam efeitos espetaculares. Entrando na água, é possível ver sua roupa realmente molhar e colar no corpo. Tiros, movimento, o espaço da ação e a própria física do jogo também criam uma experiência de imersão imensa - o contato dos personagens e a interação com os ambientes têm uma fluidez perfeita. Não há paredes invisíveis ou qualquer gambiarra de design, além de cada ambiente oferecer inúmeras oportunidades para a mesma situação. Também não existe nenhum loading durante a partida. Realmente, há a sensação de jogar um filme.



BOM DE BALA
Drake também é bom de tiro: ele sabe usar todas as armas que encontra pela frente.

Parece, mas não é!

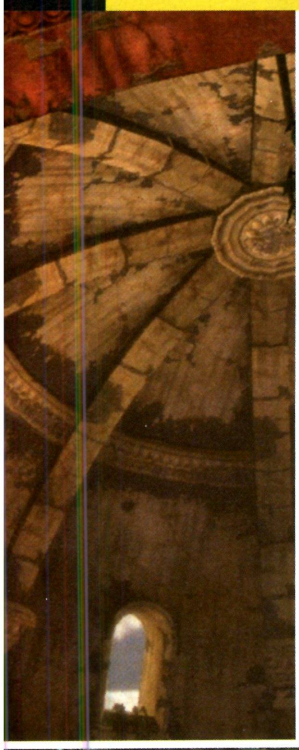
À primeira vista, Uncharted parece uma homenagem de meia tigela a Indiana Jones, mas é aqui que ele brilha. Com um enredo surpreendemente profundo, consegue escapar de todos os clichês e problemas de games do gênero. A jogabilidade rápida e eficaz permite que o jogador se vire bem na hora dos problemas, incluindo os pulos e escaladas. Com doses de humor, balas a todo lado e ação a todo instante, Uncharted provavelmente será lembrado eternamente como um dos grandes games do PS3. | **RODRIGO ORTIZ**

Olha a cabeça!

Como na maior parte das situações, Drake está em desvantagem numérica grave. O herói tem de se virar da maneira que puder. Na maior parte das vezes, obstáculos, pedras e ruínas podem ser utilizados como cobertura, mas isso não impede que a inteligência artificial dos inimigos também encontre maneiras de cercá-lo ou frustrar suas estratégias.

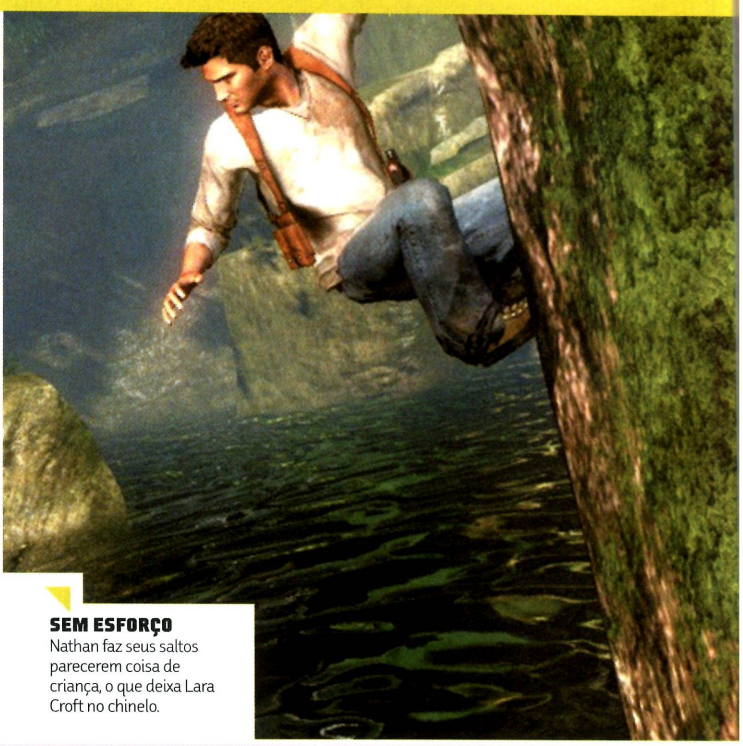
EXTRA +++

O SIXAXIS, mesmo pouco atuante em Uncharted, marca presença. Por vezes o herói tem de se equilibrar para passar por caminhos estreitos, e aí entra o uso da função. Mais freqüente é o arremesso de granadas, cuja mira depende do controle.



O figurão existiu mesmo!

Sir Francis Drake, o explorador da história de Uncharted, realmente existiu. Nascido por volta de 1540 e falecido aos 27 de janeiro de 1596, seus feitos lhe deram uma fama lendária entre os ingleses e ódio entre os espanhóis, que o viam como um mero pirata. No game, o caixão do explorador e pirata faz uma aparição logo no começo da história e é o que movimenta todo o enredo. Outra curiosidade interessante é que, como dito no game, Francis Drake realmente foi, depois de morto, colocado num caixão de chumbo e atirado ao mar.



SEM ESFORÇO
Nathan faz seus saltos parecerem coisa de criança, o que deixa Lara Croft no chinelo.



ENTENDA
Tem gente que prefere jogar em inglês, mas quem não entende pode optar jogar em espanhol. Caso o jogo seja europeu tem a opção de português de Portugal.



Drake, o zé-ninguém

Drake não é o mocinho típico. Enquanto a maior parte dos heróis consegue vencer exércitos facilmente, o coitado tem de suar a camisa para enfrentar meia dúzia. Fica claro que, mesmo sendo um explorador aventureiro, Nathan não tem tanta experiência com armas - seu tiro não é exatamente preciso - e pouco menos de coragem que a média dos protagonistas: escondendo-se dos inimigos, é possível ver a cara de aflição dele enquanto balas ricocheteiam a seu lado. No final, isso só adiciona à experiência. Para quem joga, Drake é uma pessoa real.



PS3

Veredicto 58

GRÁFICOS 18 SOM 15 JOGABILIDADE 13 DIVERSÃO 12

FICHA TÉCNICA

Produção
Namco

Distribuição
Namco Bandai

Jogadores
2

Site
namcobandaigames.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

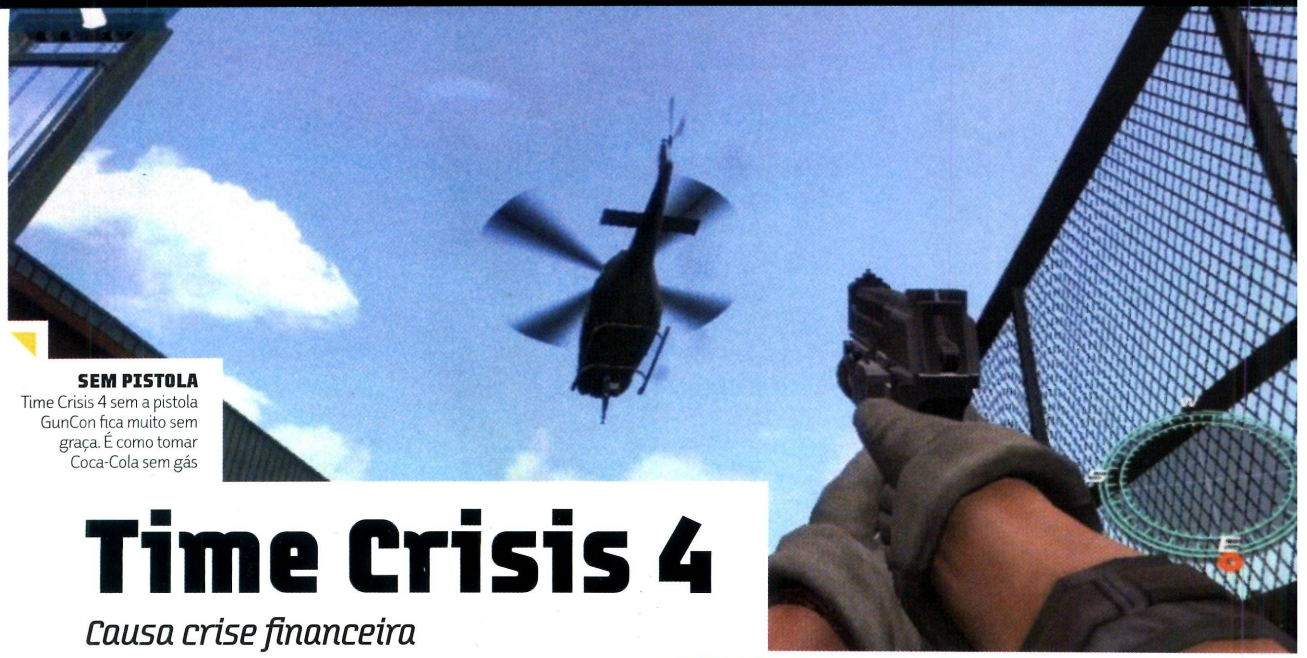
\+ Pistola fenomenal | Estágios inteligentes

– Muito caro | Pistola inútil para outros jogos



Trail Action

A ação sobre trilhos é conhecida dos antigos jogadores, do tempo do Lethal Enforces, para Super NES, porém o gênero foi se popularizando. No Japão, todos os anos pelo menos um desses jogos aparecem.



SEM PISTOLA
Time Crisis 4 sem a pistola GunCon fica muito sem graça. É como tomar Coca-Cola sem gás

Time Crisis 4

Causa crise financeira

A maior sacada de Time Crisis 4 não é ser um jogo em primeira pessoa no qual você apenas cuida da esquiva, da mira e dos disparos: a sacada é usar essa pistola bem legal para passar em estágios cheios de inimigos, porém contando com pouco tempo para lidar com eles - o tempo na verdade é o principal vilão, tanto que você pode até ficar com raiva de chegar a certos estágios e não passar. Mas lembre-se de que este é um jogo de fliperama, feito para você decorar onde e quando os inimigos vão aparecer - então basta treinar seus reflexos para se dar bem.

Caro demais

Se Time Crisis fosse um porte direto do fliperama (que talvez nunca chegue ao Brasil) correria o risco de ser muito chato, mas a Bandai Namco pensou nisso e resolveu criar algumas novidades para os donos do PlayStation 3, como o modo Complete, no qual o jogador pode sair dos trilhos, andar pelos cenários, pular obstáculos e até usar metralhadoras antitanque para destruir os inimigos. Mas o tempo continua sendo seu inimigo, e quanto mais rápido você seguir melhor será o resultado.

O problema de TC4 é a falta de um modo online ou até o seu preço - o game com a pistola custa US$ 90. Em um gênero não muito usado pelas produtoras, investir essa grana só para jogar um jogo (talvez dois, caso Virtua Cop seja lançado) é talvez um pouco demais. O jogo é legal, mas o preço que você paga por ele também. Por isso, só vá de Time Crisis 4 se você gosta muito da série e vai jogá-lo sempre. Do contrário, a GunCon será usada como um enorme peso de papel. | **RODRIGO GUERRA**





GunCon: A pistola da Time Crisis 4 utiliza uma nova tecnologia, que permite que televisores de alta definição sejam utilizados. Porém, se você não tem uma HDTV, não se preocupe: sua precisão não será afetada pelos pixels a menos.



NOS TRILHOS
TC4 é um jogo de tiro sobre trilhos, ou seja, você só se preocupa em atirar nos inimigos. Assim fica fácil demais!

PS3

Veredicto 87

GRÁFICOS 24 SOM 22 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 20

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Dizem que isso é jogo de criança...

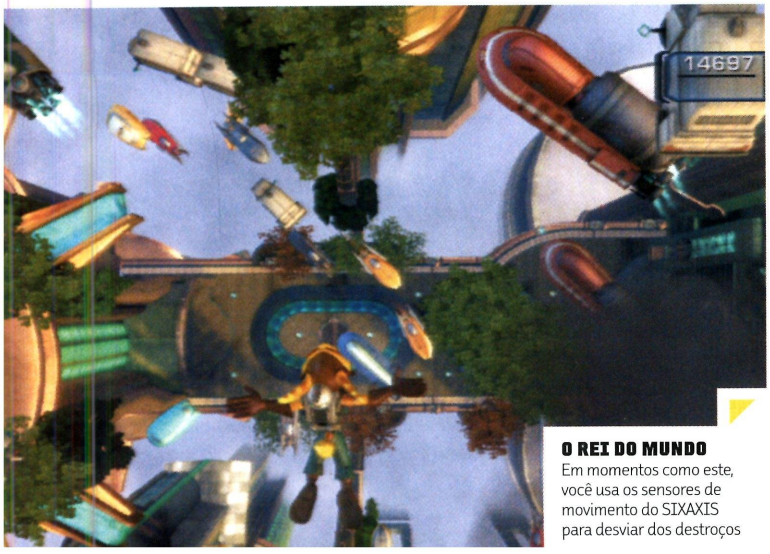
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction é um desenho animado da Pixar no qual você controla os personagens. Essa afirmação poderia ser tomada como fato e não seria contestada caso o jogo fosse mesmo produzido pela empresa que criou Procurando Nemo e Toy Story. Não dá para não ficar babando feito um bobo na frente do primeiro estágio cheio de detalhes e vivo como nunca se viu em um videogame.



ANIMAÇÃO DIGITAL Quem precisa de CG? Esta é uma imagem em tempo real, ou seja, é assim que você joga o tempo inteiro



ARMAS POTENTES Armas como esta são perfeitas para fazer um churrasco de Zordons



O REI DO MUNDO Em momentos como este, você usa os sensores de movimento do SIXAXIS para desviar dos destroços

O poder do PlayStation 3

Entre todos os jogos que estão chegando às prateleiras, nenhum deu um salto tão alto no quesito gráficos quanto Future, e em relação aos games anteriores da série também. O senso de humor continua o mesmo: sarcástico e um pouco maligno.

Quanto às armas, elas continuam sendo um show, como o caso do Groovitron, que faz os inimigos entrarem em transe dançando como uns bobalhões (os chefes são imunes, pois não sabem dançar). Outro equipamento muito divertido de usar é o Tornado Launcher, o qual você controla um furacão com o sensor de movimento do SIXAXIS para destruir seus inimigos.

Pena que as coisas que lembram a Pixar param por aí, pois o ponto mais fraco de Future é a história, um tanto quanto sem inspiração e sem os momentos geniais que estávamos acostumados a presenciar nos títulos anteriores, porém isso não atrapalha o desenvolvimento geral. Se você estava esperando por um jogo que justificasse a compra de um PS3, esse jogo é Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. | **RODRIGO GUERRA**

FICHA TÉCNICA

Produção
Insomniac Games

Distribuição
Sony CEA

Jogadores
1

Site
us.playstation.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Ação frenética | Armas divertidas | Gráficos fantásticos

História fraca | Sem modo online



Sem online

Future foi feito para que você jogue sozinho. Não adianta chorar pedindo o modo online que existia em Up Your Arsenal, pois o pessoal da Insomniac já está trabalhando em outro projeto, o que significa que nem mesmo conteúdo para download está previsto na agenda deles.

Veredicto **67**



\+ Os soldados agem de forma mais real durante os combates

\- A jogabilidade é um pouco complicada para jogadores iniciantes

Representantes da EA foram para a Europa e colheram 40 GB de fotos e 11 horas de vídeo, tudo isso para obter o máximo de fidelidade possível aos ambientes do jogo.





GRÁFICOS **17** SOM **17** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **18**

Medal of Honor: Airborne

Nas trincheiras inimigas

FICHA TÉCNICA

Produção
Electronic Arts

Distribuição
EA Los Angeles

Gênero
FPS

Plataforma
PS3

Jogadores
4

Site
ea.com/moh

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA
FPS
1º PESSOA

Medal of Honor: Airborne conta a história da 82ª divisão de pára-quedistas, que participou dos principais episódios da Segunda Guerra Mundial, como o fatídico Dia D, quando as tropas aliadas desembarcaram na Normandia.

As missões começam com os soldados saltando de pára-quedas, e não se trata apenas de uma introdução do jogo. Em todas as fases, o jogador pode controlar o personagem desde o momento em que ele salta do avião, podendo pousar em qualquer lugar. As armas utilizadas nos confrontos podem ser melhoradas. Quanto mais se usar determinados equipamentos, eles podem ganhar novas peças, aumentando o rendimento, como precisão nos disparos e maior poder de fogo.

A IA dos personagens foi aprimorada. Os soldados controlados pelo computador estão mais espertos e conseguem detectar com mais facilidade os momentos de perigo. Eles também aproveitam brechas durante os tiroteios para avançar entre os obstáculos e ganhar posições estratégicas. O game apresenta um modo multiplayer com suporte para até quatro jogadores. | **RONIE ANDERSON**

Veredicto **52**



\+ Minigames durante as conversas | O uso da bússola de ouro

\- Controle mal calibrado | Curta duração do jogo | Poucas ações para executar

The Golden Compass (*A Bússola de Ouro*, no Brasil) é o primeiro livro de uma série chamada Fronteiras do Universo, de Philip Pullman.





GRÁFICOS **12** SOM **15** JOGABILIDADE **10** DIVERSÃO **15**

The Golden Compass

Os segredos da bússola

FICHA TÉCNICA

Produção
Shiny

Distribuição
Sega

Gênero
FPS

Plataformas
PS3, PS2, PSP

Jogadores
1

Site
sega.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA
Av
AVENTURA

The Golden Compass é mais um game que é lançado perto da estréia do filme e, para não fugir à tradição, foi feito às pressas. Ele conta a história de Lyra. Quando seu melhor amigo, Roger, é levado por seqüestradores de crianças até as terras do Norte, Lyra parte numa grande excursão com companheiros gípcios (espécie de árabes) para resgatar as crianças. Durante o jogo, você também enfrentará desafios paralelos, como resolver os enigmas da bússola.

O de sempre

O grande trunfo é a dublagem dos próprios atores, que proporciona uma ansiedade maior a quem espera pelo seu lançamento. Apesar disso, o jogo não foge da maldição dos games de filmes e peca na falta de qualidade e no tamanho das fases.

| **RAFAELA CAETANO**



Veredicto 69

+ O arsenal de Soldier of Fortune apresenta mais de 30 tipos de armas

− Enredo pobre e mal elaborado | O game oferece pouca diversão ao jogador

O sistema de danos localizado, que garantia desmembramentos nas duas versões anteriores de Soldier of Fortune, voltou.





GRÁFICOS **19** SOM **16** JOGABILIDADE **18** DIVERSÃO **16**

Soldier of Fortune Pay Back

Terroristas em ação

FICHA TÉCNICA

Produção
Activision

Distribuição
Cauldron

Gênero
FPS

Plataforma
PS3

Jogadores
12

Site
mercenarieswanted.com

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

Soldier of Fortune: Payback conta a história do mercenário freelance Thomas Manson, que é chamado para participar de uma missão de rotina. Em determinado momento, a situação foge do controle e, de repente, ele se vê lutando contra guerrilheiros extremistas. Os jogadores assumem o papel do mercenário em sangrentas batalhas contra bandidos e terroristas da pior espécie.

Armas de todos os tipos

O título traz um arsenal bem mais diversificado, apresentando um total de 30 armas, entre elas rifles de assalto, explosivos e submetralhadoras.

O multiplayer de Payback é muito interessante. Tem suporte para até 12 jogadores e traz clássicos modos, como Deathmatch e Capture the Flag. SF3 não é um jogo ruim, mas está longe de empolgar os jogadores. | **RONIE ANDERSON**

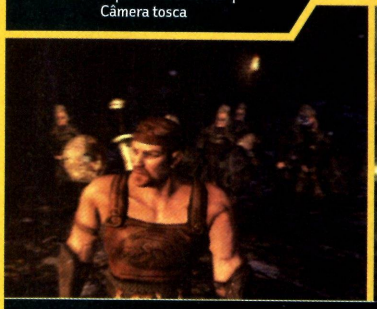


Veredicto 39

+ Trilha sonora | A voz da Angelina Jolie | História contagiante

− Entediante e frustrante cópia de God of War | Câmera tosca

Angelina Jolie: a gata é uma das maiores atrações do filme e do game, porém são poucos os pontos em que se pode observar sua intimidade.





GRÁFICOS **9** SOM **15** JOGABILIDADE **8** DIVERSÃO **7**

Beowulf

Jogos assim existirão sempre

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Shangai

Distribuição
Ubisoft

Gênero
Ação

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
ubisoft.com

Online
Não

AMERICANA

AÇ
AÇÃO

Chega do discurso dos games baseados em filmes: você já sabe que a maioria é ruim. Pelo fato de *Beowulf* ser um filme muito legal, todo em CG, o mínimo que se esperava é que o jogo fosse médio, e isso ele conseguiu.

A lenda continua

A história é apresentada de forma interessante em um ponto de vista puramente estético, mas é impossível de entender por conta do seu inglês todo rebuscado de 1.300 anos atrás. Beowulf é uma cópia descarada de God of War, porém não é fácil xerocar o trabalho do time de Santa Monica. A câmera, por exemplo, atrapalha tanto que chega ser frustrante passar dos quatro primeiros estágios. Depois começa a piorar a tal ponto que você desiste. O prêmio para quem conseguir terminar o jogo, mesmo passando por batalhas maçantes contra chefes escrotos, é uma galeria de arte do filme. Mas ainda há algo é bom: o som, que é o mesmo das telonas.

Em resumo, assista ao filme e passe longe do jogo. | **RODRIGO GUERRA**

MAIS ESPAÇO NO SEU PS3 *por Felipe Levra e Arthur Lebrum*

Ao adquirir um PS3, abrem-se inúmeras possibilidades para seu proprietário: jogos online gratuitos, vídeos e fotos em alta definição, navegação na Internet e muito mais. Junto das possibilidades, há inevitavelmente dificuldades. Com os mais diversos tipos de materiais multimídia disponíveis na Internet e na PlayStation Store, o disco rígido de 60 GB do PlayStation 3, começa a dar sinais de que não dá conta de armazenar tanta informação. É a velha história tecnológica: o tempo passa, os conteúdos digitais ganham contornos cada vez maiores e os discos ficam cada vez maiores e mais baratos. Sendo assim, nada como atualizar seu PS3 para tal condição.
A *PS3W* preparou um guia detalhado passo a passo para transformar seu PlayStation 3 em (quase) um servidor de mídia. O que parece ser impossível de ser realizado é, na verdade, muito simples e fácil de fazer na prática. Prepare-se para transformar seu sistema de videogame em uma verdadeira máquina de armazenamento.

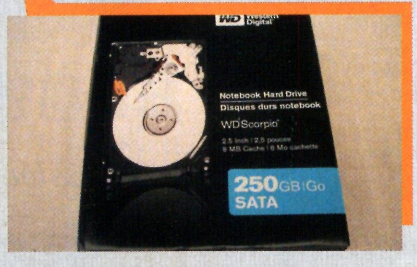
Comprando o HD de seu PlayStation 3

Os discos rígidos estão cada vez menores em tamanho e maiores em capacidade. E, o melhor, estão mais baratos. A relação custo por gigabyte só decresce nos últimos anos.
Há uma grande variedade de HDs à venda no mercado. A maioria deles responde por duas designações: SATA ou IDE. No caso do PlayStation 3, o console aceita uma configuração muito específica, e é aí que o jogador precisa tomar cuidado.
O PS3 aceita apenas HDs SATA de 2,5 polegadas para notebook com 5400 RPM. As RPM - rotações por minuto - não são uma prerrogativa de funcionamento, mas trata-se das mesmas configurações dos HDs vendidos embutidos no PlayStation 3. Não é recomendável comprar um HD com mais de 5400 RPM, pois desta forma você corre o risco de superaquecer o sistema do aparelho. Não se esqueça dessa configuração ou você põe em risco o funcionamento normal de seu console.

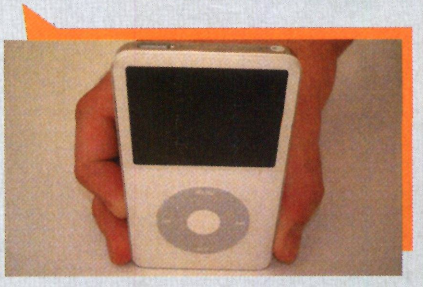
Para adquirir o seu HD, faça uma boa procura em lojas do Brasil utilizando sites comparativos de preços, como o *www.buscape.com.br*. Outra maneira de adquirir o produto é através de lojas online internacionais, especializadas em produtos eletrônicos. O HD utilizado para a reportagem foi comprado em uma loja norte-americana e custou R$ 600 (pagos com cartão de crédito internacional, incluídas as taxas de importação - 60% sobre o valor de compra)

O que você irá precisar:

1 Um HD de notebook SATA de 2,5 polegadas com 5400 RPM: recomendamos um HD com mais de 80 GB de capacidade, pois fazer a troca para ganhar poucos gigas de espaço não vale o esforço. No nosso teste , o HD é o Western Digital WD Scorpio, de 2,5 polegadas, para notebook.



2 Uma unidade de armazenamento externo: você deve dispor de uma unidade de armazenamento externo para fazer backup de seus dados. O PlayStation 3, de certa forma, pode ser considerado um computador e aceita diversos periféricos externos, como teclado, mouse, fone de ouvido, cartões de memória e outros dispositivos. Porém, o sistema da Sony não aceita HDs externos de forma confiável. Para garantir que o sistema reconheça uma unidade de disco externo, utilizamos um iPod de 60 GB, com o mesmo espaço em disco livre do que você deseja fazer backup. Não tem erro: o PS3 costuma reconhecê-lo sem problemas, e o player da Apple é superportátil, facilitando a transferência e manipulação de dados.



3 Um cabo de transferência de dados: use o cabo USB de seu iPod para conectar-se ao PS3.



4 Uma chave Philips e uma de fenda: procure uma chave Philips com pontas pequenas para desparafusar os pequenos parafusos do PS3. Uma chave de fenda é recomendada para abrir a tampinha "HDD" do Playstation 3.



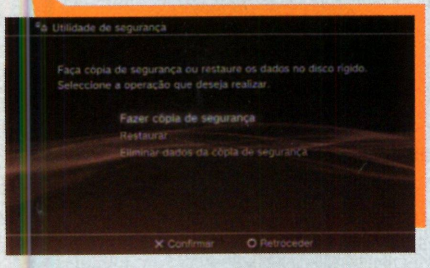
PASSO-A-PASSO

PRIMEIRA ETAPA: BACKUP DE SEU PS3

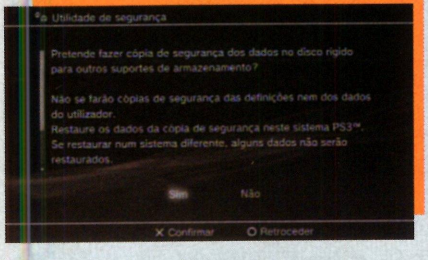
Para não perder nenhum arquivo, antes de trocar o HD, é necessário fazer um backup do conteúdo.

1 Certifique-se de que seu PS3 está ligado e o iPod está conectado.

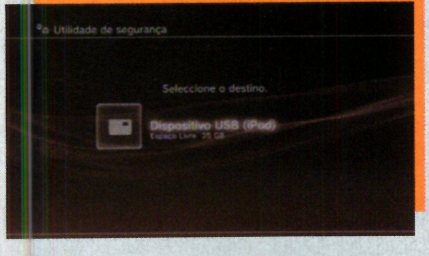
2 Vá em Definições› Definições de Sistema› Utilidade de segurança. Este é o centro das definições de cópias e restaurações de segurança. Você terá de voltar aqui depois que trocar o HD de seu PS3. Selecione "Fazer cópia de segurança".



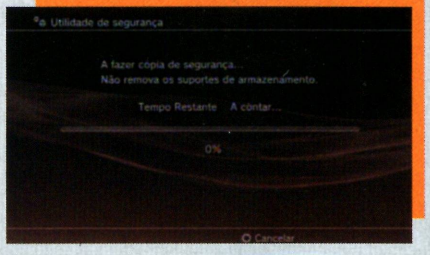
3 Responda "sim" quando o PS3 perguntar se deseja realizar a cópia de segurança de seus dados.



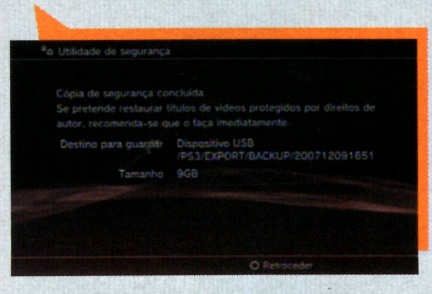
4 Localize o destino dos dados de que você pretende fazer a cópia de segurança.



5 O PS3 começa a copiar todos os dados de seu sistema.



6 Demora cerca de 30 minutos para copiar 10 GB de dados. **Obs.**: se quiser, antes de fazer o armazenamento de seu conteúdo, verifique quanto espaço seus dados estão ocupando. Um atalho é Definições› Definições de Sistema› Informação do sistema. Verifique quantos gigabytes você terá que guardar e faça as contas de quanto tempo o sistema demorará para completar a tarefa.
Quando a barra de medição estiver completa, o sistema mostra o caminho em que guardou os dados no iPod. Nesse caso, o PS3 cria pastas designadas para o próprio sistema localizar corretamente os dados posteriormente. Não altere o nome dessas pastas, tampouco o conteúdo dos arquivos, pois qualquer alteração pode resultar na perda dos dados.



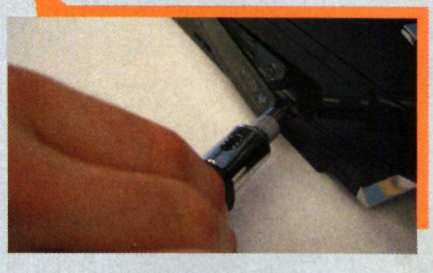
SEGUNDA ETAPA: TROCANDO FISICAMENTE SEU HD

Desligue seu PS3. Retire todos os cabos do sistema. Traga o console para uma superfície limpa, bem arejada e iluminada.

1 À esquerda do console está a baia de expansão do disco rígido de seu console, sinalizada pelas letras "HDD".



2 Com cuidado, use a chave de fenda para retirar a tampinha, inserindo a ponta à direita. Levante a cobertura com cuidado.



3 Removida a tampa, repare no parafuso azul. Ele prende a gaveta do disco rígido. Desparafuse e retire-o.



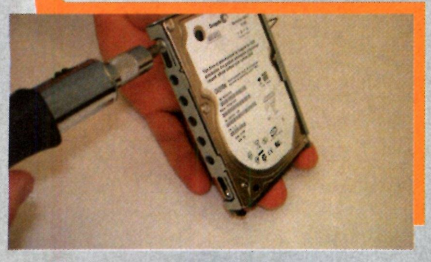
4 Com cuidado, puxe a alça de metal. Deslize-a para a direita, na direção das portas USB do PS3, para deslocá-la.



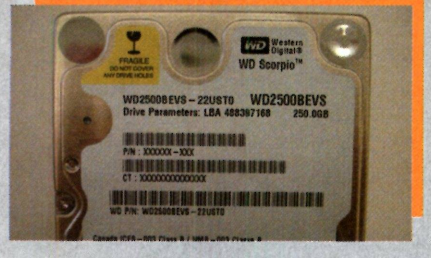
5 Puxe a gaveta com cuidado para fora do console. Repare na parte à esquerda do HD. Nela ficam os conectores da fonte do PS3.



6 A gaveta do disco rígido possui quatro parafusos. Eles têm de ser retirados um a um. Repare com atenção na posição do HD e tome cuidado para não perder os parafusos, pois são pequenos.



7 Pegue seu HD novo e retire-o do invólucro tomando cuidado para não deixá-lo cair.



8 Coloque o disco rígido na gaveta do PlayStation 3



9 Insira todos os parafusos novamente e coloque a gaveta, tomando muito cuidado cuidado dentro do PlayStation 3.

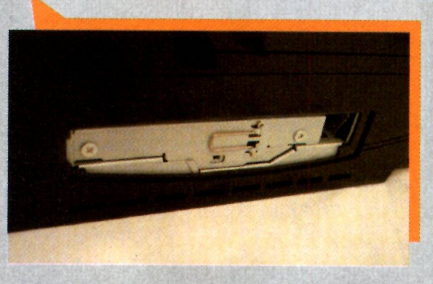


10 Desloque a gaveta para a esquerda, inserindo o Hard Disc novamente, com seus conectores voltados para o sentido da entrada de energia, na parte traseira do aparelho.

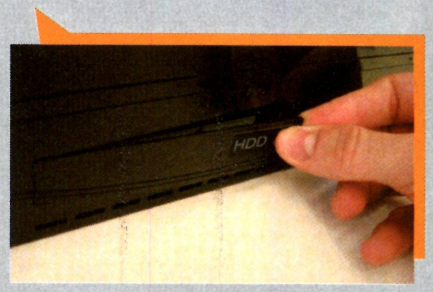




11 Feche a alça e recoloque o parafuso azul da gaveta utilizando a chave Philips, até que o disco rígido esteja firmemente apertado dentro do PS3.



12 Insira a tampa "HDD", travando-a pela esquerda e depois pela direita, tomando cuidado para não danificá-la. O acabamento do aparelho é muito frágil.



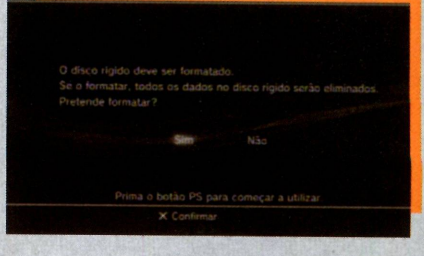
13 Agora, seu PS3 já possui um HD novo.



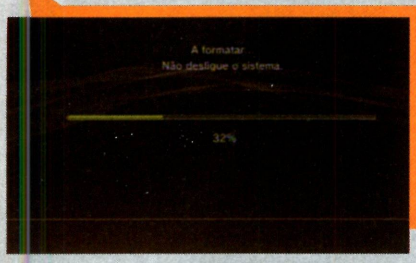
TERCEIRA ETAPA: SEU PS3 TURBINADO

Conecte todos os cabos de seu console novamente. Conecte também o iPod ao PlayStation 3. Ligue o console, observe e siga atentamente os próximos passos do processo de instalação do novo dispositivo de armazenamento.

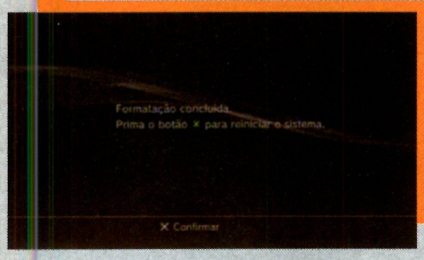
1 Logo após a inicialização do sistema, o PS3 pergunta se você deseja realizar a formatação de seu novo disco rígido. Selecione "sim". O console pergunta novamente se você deseja apagar os dados presentes. Como seu disco rígido é novo e não há nenhum dado presente, selecione "sim" novamente.



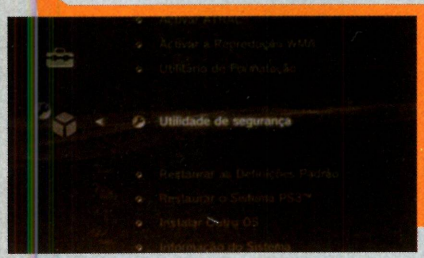
2 Uma barra de status de formatação aparece na tela. A formatação costuma ser rápida, sem maiores problemas. Jamais desligue o aparelho durante essa etapa do processo.



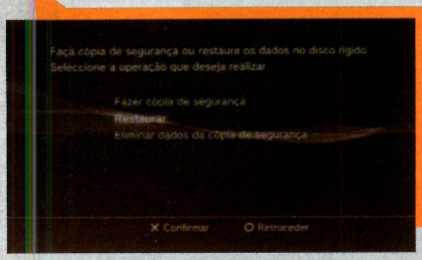
3 A formatação é concluída. Aperte ⊗ para reiniciar o PS3.



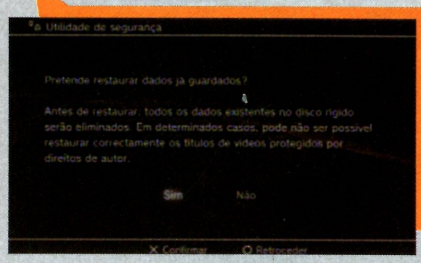
4 Ao iniciar a Xcross Media Bar, vá a Definições› Definições de Sistema› Utilidade de segurança.



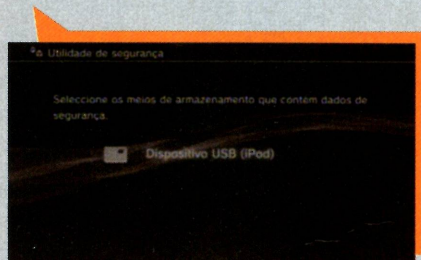
5 Selecione Restaurar.



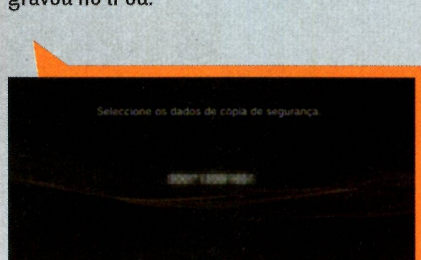
6 O PlayStation 3 pergunta se você tem certeza de restaurar os dados em detrimento de alguns títulos de vídeo com direitos autorais, que poderão ser perdidos. Trata-se de um caso raro, não haverá maiores problemas. Basta selecionar "sim" quando esta tela aparecer.



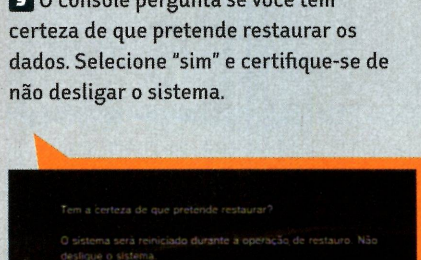
7 Selecione o disco externo em que você fez sua cópia de segurança, neste caso o iPod.



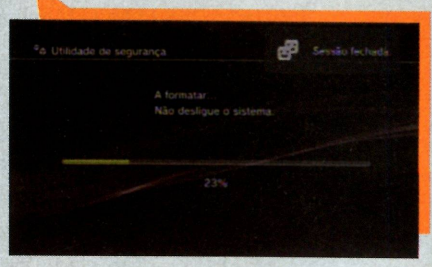
8 Selecione a identificação única dos dados da cópia de segurança que você gravou no iPod.



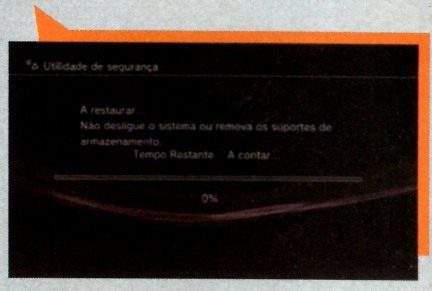
9 O console pergunta se você tem certeza de que pretende restaurar os dados. Selecione "sim" e certifique-se de não desligar o sistema.



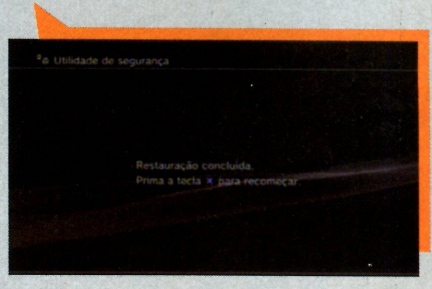
10 O sistema irá formatar o novo disco rígido novamente.



11 Uma barra de status de restauração de dados aparece. Geralmente, é o mesmo tempo que você havia levado para fazer a cópia de segurança.



12 A restauração é concluída. Aperte ⊗ para reiniciar o sistema.



13 Depois da reinicialização, vá a Definições› Definições de Sistema› Informação do sistema. Dê uma olhada no upgrade em seu disco rígido. Verifique também que todos os seus itens multimídia estarão lá, intocados, bem como todos seus jogos salvos, seus demos e etc. Detalhe: o sistema usa uma parte do espaço em disco para armazenar itens de funcionamento lógico. 250 GB aparecem como 232 GB de espaço final no PS3. PS3W

O modelo do PS3 utilizado pelo tutorial é o de 60 GB, com versão de firmware 2.01.

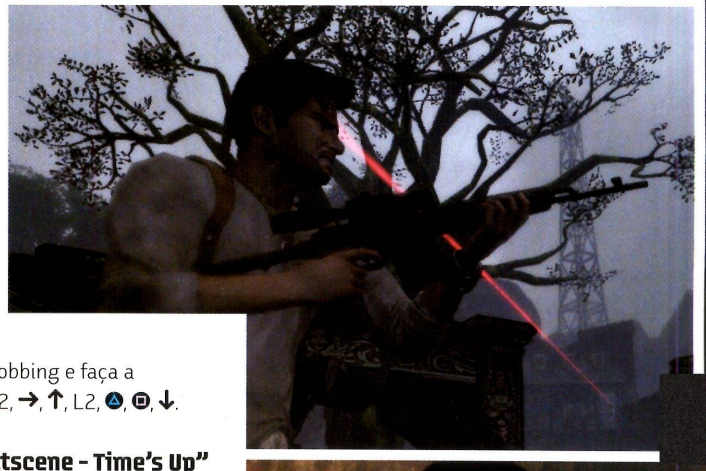
Juiced 2: Hot Import Nights

Entre com os códigos abaixo para habilitar um desafio. Vença-o para ganhar o carro.

Código	Carro habilitado
GVDL	BMW Z4
KNOX	Ascari KZ1
YTHZ	Audi TT 1.8L Quattro
GVDL	BMW Z4 Roadster
MNCH	Frito-Lay Infiniti G35
RBSG	Holden Monaro
BSLU	Hyundai Coupe 2.7L V6
MRHC	Infiniti G35
KDTR	Koenigsegg CCX
DOPX	Mitsubishi Prototype X
PRGN	Nissan 350Z
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF	Saleen S7
FAMQ	Seat Leon Cupra R



Uncharted: Drake's Fortune



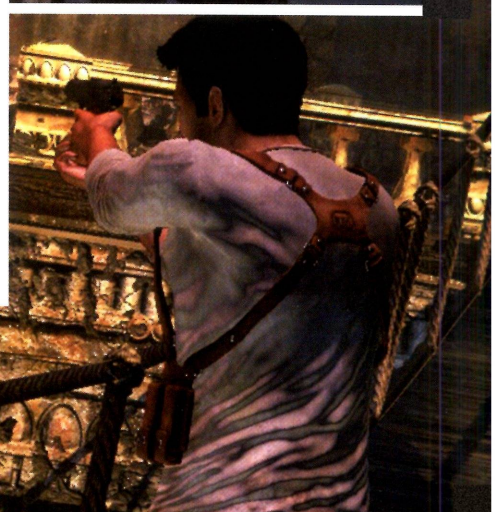
Concept Art – Bônus 1
Vá para Rewards, coloque o cursor em Concept Art - Bonus 1 e faça a seqüência L2, →, ↑, ●, ←, ▲, R1, ↓.

Camiseta de Beisebol
Na tela de seleção de roupas faça a seqüência ←, →, ↓, ↑, ▲, R1, L1, ●.

Vídeo "Making a Cutscene – Grave Robbing"
Vá para Rewards, coloque o cursor em Cutscene - Grave Robbing e faça a seqüência Esquerda, R2, →, ↑, L2, ▲, ●, ↓.

Vídeo "Making a Cutscene - Time's Up"
Vá para "Rewards", coloque o cursor em "Making a Cutscene - Time's Up" e faça a seqüência L1, →, ●, ↓, ↑, ▲, R1, ↑

"Concept Art Gallery – Bônus 2"
Vá para "Rewards", coloque o cursor em "Concept Art Gallery - Bonus 2" e faça a seqüência ●, L1, →, ←, ↓, R2, ▲, ↑.





ego Star Wars: he Complete Saga



Novos Personagens

Vá para o bar em Mos Eisley Cantina. Escolha Code para adicionar os códigos abaixo.

Código	Efeito
HHY697	Boss Nass
QRN714	Captain Tarpals
BRJ437	Disguise
AAB123	Droid Tri-Fighter
CLZ738	Force Grapple
PMN576	General Grevious
GIJ989	IG88
HUT845	Imperial Shuttle
KLJ897	Jango Fett
EVILR2	R2-Q5 Droid
NBN431	Stormtrooper
INT729	Tie Interceptor
BDC866	Vulture Droid

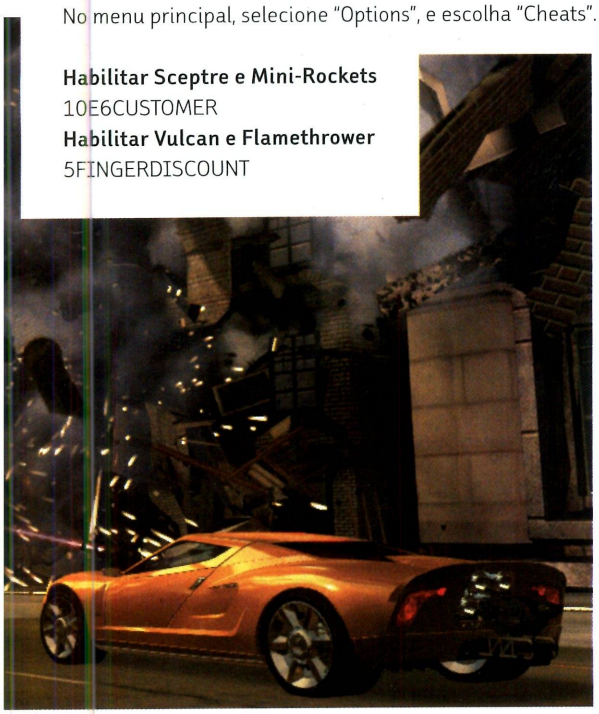


Full Auto 2: Battlelines

Novas armas

No menu principal, selecione "Options", e escolha "Cheats".

Habilitar Sceptre e Mini-Rockets
10E6CUSTOMER
Habilitar Vulcan e Flamethrower
5FINGERDISCOUNT





Lair

Senhas

Entre as passwords abaixo no menu "Cheat"

Senha	Habilita
chicken	Vídeo "Chicken Curry"
686F7420636F66666565	Video "Hot Coffee"
koelsch	Habilita "Stable" em todos os estágios.



FICHA TÉCNICA

Produção
Shiny Entertainment

Distribuição
SEGA

Plataformas
PS3, PS2 e PSP

Jogadores
1

Site
sega.com

Online
Não

Sixaxis
Não

VERSÃO AMERICANA

AV
AVENTURA



CONTROLES

Analógico esquerdo
Movimentação

Ação especial

Bloqueio

Ataque

Direcional digital ↑
Forma do Daemon

Select
Diário

Start
Pause/Menu

The Golden Compass

O caminho certo a seguir | RAFAELA CAETANO

O game The Golden Compass é inspirado no livro com o mesmo nome, que traz como protagonista Lyra, uma menina corajosa e determinada que parte numa missão em busca de seu amigo Roger, que foi seqüestrado por uma misteriosa organização. Para conseguir desvendar os mistérios e salvar seu companheiro de aventuras, ela conta com a ajuda de um objeto mágico, o aletiômetro, que responde todas as perguntas sobre o passado, presente e futuro. Além disso, ela encontra em sua busca bruxas e ursos de armadura, que podem representar uma ajuda ou uma ameaça. Faça como Lyra e use o detonado a seguir como seu aletiômetro e desvende os mistérios de um mundo mágico e cheio de surpresas.





ESTRUTURA DE JOGO

Minigames de Lyra: Toda vez que Lyra conversa com algum personagem importante para a fase, ela deve usar sua lábia. Os minigames funcionam da seguinte maneira: para que Lyra consiga convencer determinada pessoa, ela tem que jogar um minigame e ganhar. Se ela falhar no minigame, também falhará na conversa.

A tela se divide e o minigame aparece. São vários tipos de jogos, mas a maioria consiste em escapar das bolas vermelhas e capturar as bolas verdes.

Funcionamento do aletiômetro: O aletiômetro é um instrumento onde você faz perguntas sobre vários temas e obtém respostas. Há 30 símbolos diferentes desenhados nele e, quando você precisar fazer uma pergunta, deve escolher três símbolos que representem essa pergunta. Por exemplo: se você quer saber quais são as intenções de Mrs. Coulter e o que ela anda fazendo, deve escolher os seguintes símbolos: maçã (simboliza conhecimento), serpente (simboliza esperteza) e abelha (simboliza trabalho). Ao selecionar os desenhos, você deve concentrar o alvo no centro do aletiômetro e executar a seqüência de botões.

Obs: cada símbolo pode ter três significados diferentes.

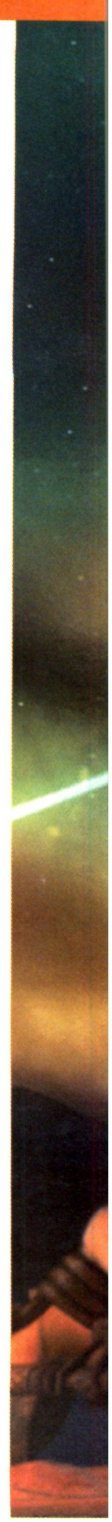


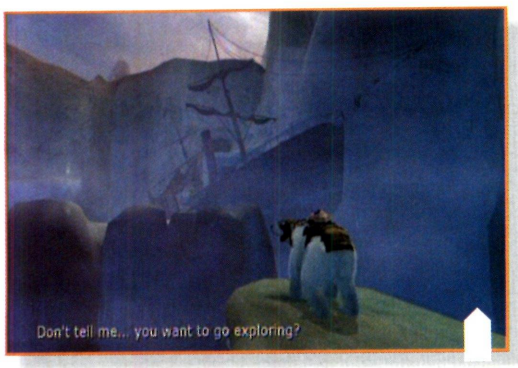
ROTEIRO



Prelude

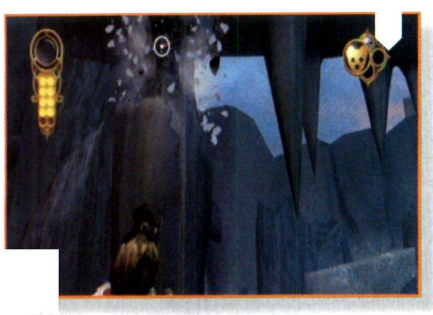
Avance e aperte o botão de ação.
Siga para a direita, chegue ao navio aperte novamente o botão de ação.
Avance pelo caminho à direita.
Enfrente os lobos (botão ■ para atacar e △ para se defender) e quebre a barreira de gelo usando Slash (golpes). Prossiga enfrentando mais lobos e vá para a esquerda. Chegue até a luz verde e veja a animação.
Pegue as Bloodmosses para recuperar a energia de Iorek. Avance e desça pelas plataformas de gelo. Siga em frente, aperte o botão de ação e destrua as armadilhas com golpes. Chegue às plataformas seguintes destruindo mais armadilhas. Mate os lobos, avance e destrua outra barreira de gelo.
Siga pela ponte de gelo rapidamente, pois ela irá desmoronar. Use o botão de ação para pular quando for preciso. Ao chegar ao outro lado, avance pela caverna e chegue à outra luz verde. Destrua as barreiras de gelo e encontre alguns elmos. Pegue-os para aumentar a proteção da armadura de Iorek. Passe para o outro lado e encontre lobos. Aperte ■ + ✕ para pegar um lobo e arremessar contra outro. Chegue ao outro lado para alcançar a luz verde e avance. Aperte △ para interagir com a luz. Execute a seqüência de botões na tela e siga pela rampa. Chegue à outra luz e interaja com ela. Aperte △ quando o botão estiver no "círculo verde" para alcançar o mastro do navio. Siga por ele para chegar à plataforma de gelo e encontre uma insígnia. Pule e aperte ■ para pendurar-se no pedaço de madeira e chegar ao outro lado.





Avance e pegue todas as energias laranjas no caminho (tome cuidado com os desmoronamentos). Encontre a luz verde e pule sobre as plataformas de gelo até ter uma boa visão da luz vermelha. Aperte △ para pegar uma pedra e jogue-a na luz vermelha. Ao conseguir destruir a barreira, avance e colete mais energias laranjas. Você encontrará um tártaro. Para escapar de seus golpes, execute a seqüência que aparecerá na tela com o controle digital. Prossiga pela caverna e pegue a insígnia. Para atravessar a ponte, pule e aperte ✕ para que o daemon de Lyra a carregue. Pegue mais energias laranjas e encontre mais uma insígnia. Agora o daemon de Lyra pode assumir quatro formas diferentes. Atravesse a ponte que está desmoronando e aperte ✕ para ser mais veloz. Chegue à luz verde e veja a animação.

No comando de Iorek, mate todos os homens e lobos da área. Após a animação, você terá de enfrentar um xamã e seus daemons. Primeiramente destrua a plataforma onde ele está e alguns de seus daemons. Na segunda parte da luta, basta enfrentá-lo corpo a corpo. Após derrotá-lo, a fase estará terminada.



Jordan College

Vá até a janela e tente abri-la. Examine o armário e vá até a estante com livros. Jogue um livro no pote de vidro e pegue a Marbles. Pegue a chave na prateleira perto da cama e fuja pela janela. Siga pelo telhado e pegue as *energias* laranjas (tome cuidado para que Lyra não seja encontrada pela criada).



Pule sobre as cabeças esculpidas de animais e escute uma conversa. Avance passando pelas varandas e escute mais uma conversa. Prossiga para encontrar Roger. Converse com ele e use a mira para cuspir nos catedráticos que passarem.

Pegue o grande medalhão e avance para a esquerda. Pegue a insígnia e encontre os garotos. Você terá de participar de uma brincadeira cujo objetivo é alcançar o adversário antes que ele alcance determinado lugar. Faça Lyra contar rapidamente até vinte e seja rápido para alcançar o garoto em todas rodadas.



Desça até a sacada abaixo e use Pantalaimon para se pendurar e chegar ao outro lado. Avance e entre pela porta. Siga pelo caminho à direita e converse com o criado. Para ter êxito na conversa, você precisará jogar alguns simples minigames. Após a conversa, avance e converse com o catedrático. Volte pelo caminho e converse com o homem que está parado. Siga para a esquerda e converse com os dois criados. Prossiga pelo corredor e converse com mais um criado que está parado perto da janela. Volte pelo corredor e vá até a mesinha em que há alguns aperitivos. Pegue um deles e lance-o na jarra acima da cabeça do criado para quebrá-la. Volte a falar com o criado perto da janela e obtenha êxito na conversa. Chegue até a porta e veja a animação.

Examine o objeto na mesa e veja os slides. Entre no guarda-roupas. Obtenha êxito na conversa com Lord Asriel para finalizar a fase.

London

Abra a porta à direita e siga para a esquerda. Ao chegar ao corredor, se esconda ao lado do armário. Pantalaimon irá enfrentar o daemon-macaco. Aperte □ para golpeá-lo e, quando assumir o controle de Lyra, jogue pedaços de madeira nele. Avance para a próxima área e entre na sala de estar. Esconda-se na lareira e espere a criada ir embora. Vá até a varanda e pegue a insígnia. Faça o daemon levar Lyra até o outro lado voando. Entre no escritório e pegue a folha em cima da escrivaninha. Pegue outra folha perto da lareira e aperte o botão de ação na cadeira da escrivaninha.

Obtenha êxito na conversa com Mrs. Coulter e lute contra o daemon-macaco executando corretamente a seqüência de botões na tela. Fim da fase.



Noorderlicht Day

Você usará o aletiômetro para fazer uma pergunta. Coloque o primeiro ponteiro na figura da serpente e o segundo na abelha (o terceiro deve estar na maçã). Para saber a resposta, mantenha o foco no centro da bússola e, quando o botão aparecer na tela, aperte-o.

Vá para a esquerda, entre na cabine do navio e pegue a insígnia. Desça pela escada no alçapão e converse com Farder Coram. Mire na maçã e volte ao convés do navio. Converse com o homem que está limpando o chão e suba pela escada à direita. Converse com o homem à esquerda e avance para chegar ao outro lado do navio. Pegue o esfregão perto da escada e enxugue a poça de água. Desça pela escada à esquerda e enxugue outra poça de água. Converse com o homem de colete vermelho e tente subir pela escada no mastro. Volte até a área anterior subindo pela escada e enxugue outra poça de água perto do homem. Volte à área onde você iniciou a fase e limpe outra poça. Converse com o homem cujo daemon é uma onça e prepare-se para uma luta.



Execute corretamente a seqüência de botões para ganhar. Lute com ele novamente para completar uma pequena missão. Desça pela escada perto do homem que limpa o chão e limpe mais uma poça. Vá até a porta da cabine à direita e obtenha êxito na conversa com o homem. Vá até a área seguinte do navio e suba pela escada do mastro. Ao chegar no topo, pule na lona e siga pela haste de madeira. Limpe a última poça de água e suba nas caixas de madeira para alcançar a luz vermelha. Faça Pantalaimon salvar o gato para completar mais uma pequena missão. Converse novamente com Farder Coram



para receber outra pequena missão. Siga para a outra parte do navio e volte a conversar com o homem de colete vermelho. Obtenha êxito na conversa. Abra seu álbum e consulte o aletiômetro. Para fazer a pergunta, escolha os seguintes símbolos: ampulheta, mulher e formiga.

Vá até a cabine onde está Farder Coram e escape do ataque do inseto. Vá até a área seguinte do navio e entre na cabine à esquerda. Fim da fase.

The Inspectors

Siga para a área seguinte do navio e entre no barco com a luz verde para se esconder. Saia do barco e veja algumas bolas de gelo no chão à direita. Jogue uma delas na tocha do inspetor para apagá-la. Quando ele se afastar, suba pela escada do mastro. Siga pela haste e alcance o outro lado do navio. Vá até a luz vermelha e use Pan para roer a corda. Fique atrás da caixa enquanto ela se move e desça pela escada. Você verá uma rede. Faça Pantalaimon virar um gato selvagem e pendure-se nessa rede para poder subir. Entre na cabine e vá até o compartimento onde Farder Coram estava na fase anterior. Tome cuidado para que o inspetor não veja Lyra e vá para a direita até a luz vermelha. Faça Pan roer a corda e vá para debaixo das mesas. Siga para esquerda e pegue o aletiômetro. Fim da fase.



Trollesund



Enfrente todos os homens da área até que apareça uma animação. No comando de Lyra, avance e encontre à esquerda um grupo de homens. Obtenha êxito na conversa com um deles e prossiga. Encontre outro grupo de homens perto de um vagão e converse com um deles. Siga pelo caminho à esquerda e converse com o homem de casaco azul e lenço na cabeça. Volte até a área onde você iniciou a fase e vá para a direita. Converse com Lee Scoresby e volte até o local onde está o vagão.

Uma contagem de tempo aparecerá na tela. Caso você não consiga se esconder, o inseto espião irá atacá-lo. Defenda-se, siga para a direita e entre pela porta. Converse com Farder Coram e abra seu álbum. Você terá de responder as três perguntas da seção "Trollesund". Veja os símbolos que você deve selecionar nas três questões:

1ª pergunta: Cavalo, compasso e vela
2ª pergunta: Cavalo, camelo e cornucópia
3ª pergunta: Abelha, caldeirão e mulher

Converse novamente com Farder Coram e consulte novamente o álbum para responder mais uma pergunta. A resposta é: pássaro, vaso de flores e caldeirão. Vá até os arcos perto da porta por onde você entrou e pegue um deles. Saia dessa área e siga para a esquerda. Avance pelo beco à direita e encontre Iorek Byrnison.

Abra seu álbum e responda a nova pergunta que surgiu. A resposta é: elmo, árvore e âncora. Converse com Iorek e siga pelo caminho à esquerda. Avance até encontrar um garoto. Converse com ele. O garoto o desafiará para uma corrida. Para ganhar dele, faça Pantalaimon virar um gato selvagem e use sua cambalhota para ser veloz. Obtenha êxito na conversa com ele e vá para a esquerda para chegar à luz verde. Fim da fase.



The Showdown

Pule sobre a haste preta e amarela e atravesse. Pendure-se no cano, suba na caixa e pendure-se novamente. Vá até a ponta da plataforma e pule para alcançar a plataformas de caixas mais alta. Pendure-se novamente e atravesse por duas hastes para chegar a mais caixas. Pendure-se mais uma vez e chegue ao barco na água. Passe pelas caixas e transforme Pantalaimon em um gato selvagem. Suba pela rede e atravesse a coluna de ferro. Siga pela plataforma na água à esquerda e pendure-se novamente para chegar ao contêiner. Suba pela caixa à esquerda, fique em cima da tábua e use Pantalaimon para roer a corda. Pule cima da caixa que caiu e pendure-se no cano. Prossiga pelas caixas seguintes com rapidez e você verá alguns

guardas mais à frente. Suba pelas caixas à direita e chegue até a caixa com a luz vermelha (faça Pan carregar até ela).

Use o daemon para roer a corda e enfrente os guardas. Avance e você verá um sino no alto. Atire uma pedra nele e passe pela abertura na cerca. Siga para direita e suba pela escada na porta do armazém. Após a conversa dos guardas, faça Pan te carregar até o muro de tijolos usando as plataformas e caixas no chão.

Avance e veja dois painéis com botões vermelhos. Jogue uma pedra nele no que está mais longe e aperte rapidamente o da direita. Siga pela porta e entre na segunda sala. Esconda-se embaixo da escrivaninha e espere os homens irem embora. Pegue as folhas em cima da escrivaninha e aperte o botão do painel. Entre na sala seguinte e pegue uma parte da armadura de Iorek.



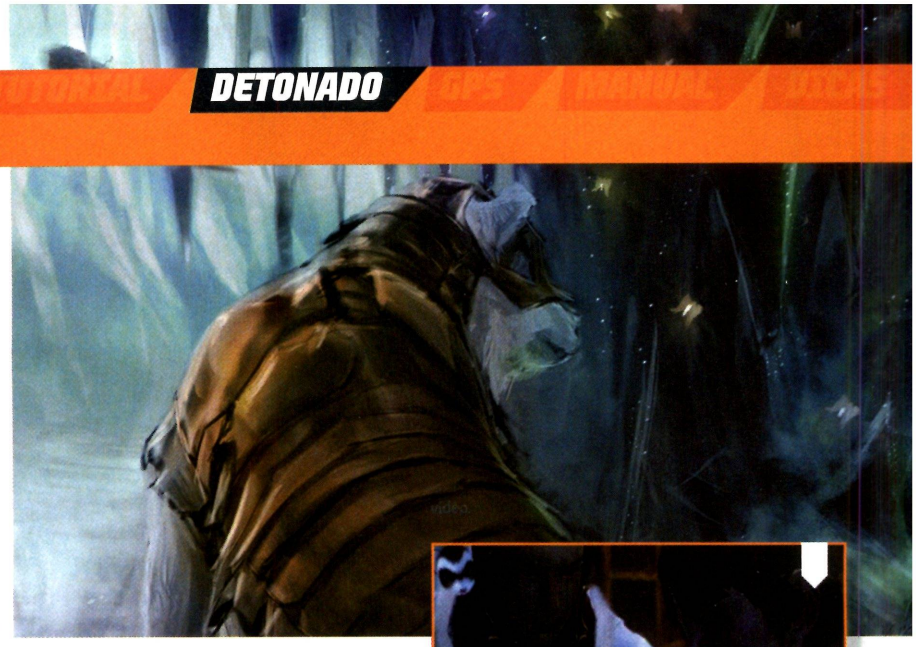
Saia do laboratório subindo as escadas. Após a animação, você estará no comando de Iorek e terá de destruir a maquina que está atacando. Para isso, esquive-se de seus raios e chegue perto dela. Empurre-a apertando repetidamente ■ até derrubá-la. Então a golpeie e repita o procedimento até que você consiga derrotá-la. Fim da fase.



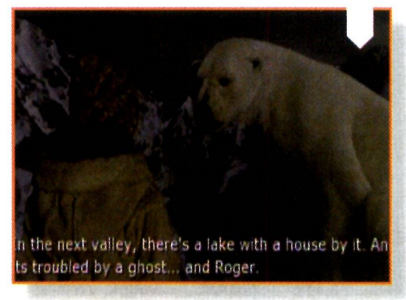
The North

Avance pelo acampamento e siga para a direita. Entre na cabana com a luz verde na porta e converse com John Faa para receber uma pequena missão. Siga para a esquerda no acampamento e converse com Lee Scoresby. Abra seu álbum e faça a pergunta para o aletiômetro. Os itens são: Elmo, caldeirão e grifo. Ao saber a resposta, converse novamente com John Faa. Ele te dará outra pergunta para fazer ao aletiômetro. Os itens são: elmo, caldeirão e grifo. Fale mais duas vezes com Faa e veja a animação.



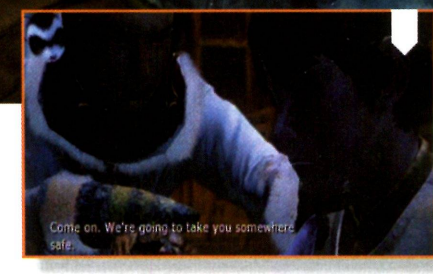


Siga pelo gelo e entre na caverna. Você encontrará uma bruxa. Para derrotá-la, chegue perto dela e aperte △ (você pode ignorá-la se quiser). Chegue até a luz verde e aperte ■ e △. Siga para a direita para pegar alguns itens e volte para seguir em frente. Encontre mais bruxas e outra passagem para Lyra pegar itens. Avance e encontre uma terceira passagem. Siga por ela e encontre uma grande árvore. Pegue os vários itens dessa área e saia. Prossiga com Iorek e encontre mais uma passagem para Lyra no caminho. Pegue os itens e monte em Iorek novamente. Quebre a barreira de gelo e encontre outra passagem. Colete os itens e prossiga. Enfrente as bruxas e vá até a luz verde perto das grandes pedras. Execute a seqüência de botões para que Iorek derrube as pedras. Siga em frente e encontre mais uma passagem para Lyra. Na bifurcação siga para a direita e avance até encontrar um corvo. Enfrente-o e pegue o item. Volte até a bifurcação e siga para a esquerda. Mexa no objeto na parede e volte até Iorek. Avance e veja a animação.



Siga para a direita e veja mais uma passagem para Lyra entrar. Jogue pedras nos pedaços de madeira onde há uma luz vermelha até destruí-los. Pegue os itens e volte para Iorek. Prossiga pelo caminho e vá para a direita. Encontre mais uma passagem para Lyra e jogue pedras na grande rocha, onde há uma luz vermelha, até destruí-la. Pegue todos itens da área e volte. Prossiga com Iorek e veja outra passagem para Lyra. Enfrente os corvos e pegue os itens. Saia e avance com Iorek. Quebre a barreira de gelo e veja a animação.

Iorek terá que enfrentar Queen Vala, a rainha das bruxas. Primeiramente defenda-se de seus golpes apertando ✕. Aproxime-se dela e aperte ■ + ✕ para acertá-la. Você também pode apertar apenas ■, mas isso não funciona às vezes. Quando a bruxa solta um golpe no chão e para de se movimentar, é um ótimo momento para atacá-la. Após derrotá-la, você verá um



Mate os homens que estão atacando e avance. Destrua a barreira no caminho e prossiga matando mais inimigos. Tome cuidado com as armadilhas no chão. No final do caminho você encontrará uma espécie de chefe do clã. Mate-o para finalizar a fase.

Camp Ambush

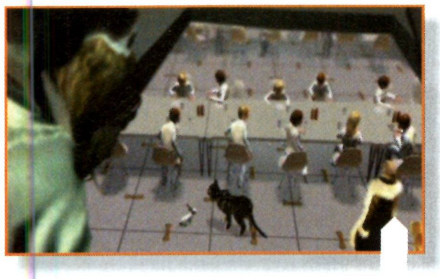
Avance e você verá que caiu em uma emboscada. Mate a primeira onda de homens. Serão várias "rodadas" de inimigos. Após derrotá-los, outros aparecerão e colocarão fogo nas cabanas. Você deve apagar o fogo nelas. Quando uma cabana estiver em chamas, chegue perto dela e aperte o botão de ação para apagá-las. Você não pode deixar a barra de energia no centro da tela se completar. Após apagar o fogo nas cabanas, destrua os pilares onde estão os inimigos e mate-os. Avance para a próxima área para enfrentar o xamã. Desvie do ataque de seus daemons e golpeie-o o máximo que puder. Após derrotá-lo, você terá de apagar o fogo nas cabanas novamente. Derrote o animal que o está atacando e veja a animação. Siga até a luz verde e vá para a direita. Quebre a estrutura de gelo com uma luz vermelha e atravesse. Avance e derrote o homem que está lançando flechas. Fim da fase.

Bolvangar



Siga para a esquerda para encontrar Roger. Converse com ele e siga para o outro lado do refeitório. Converse com os dois garotos e depois fale com o menino loiro entre as mesas. Converse também com os dois garotos perto da paisagem e volte a falar com Roger.

Converse novamente com todas as crianças que você falou antes e obtenha êxito na conversa com um deles. Vá até a cesta de frutas e jogue uma na cabeça de algum garoto. Vá para a esquerda e faça Pan abrir o tubo de ventilação. Avance pela área e ande sobre as plataformas (se você cair, poderá voltar por outra entrada). Ao chegar no fim do caminho, voe sobre as plataformas acima até encontrar a entrada para uma nova área. Prossiga pendurando-se nos canos e ande pelas plataformas. Voe para chegar ao outro lado e siga pelos grandes canos. Chegue até uma pequena abertura e siga por ela. Após a conversa, avance e encontre a saída. Vá para a direita e obtenha êxito na conversa com a enfermeira. Converse com Roger e jogue outra fruta na cabeça do garoto. Suba novamente no tubo de ventilação e siga para a direita. Suba na plataforma à esquerda e faça Pan leva-lo até o outro lado. Faça seu daemon virar um gato selvagem e escale a grade. Chegue às outras plataformas e siga pela abertura.



Faça Pan carregá-lo até a plataforma seguinte e jogue pedras nos lugares onde há luz vermelha. Suba pela grade liberada e siga pelas plataformas. Chegue até uma abertura e siga por ela. Esconda-se entre as máquinas com energia azul e veja a animação. Siga para a esquerda e saia pelo alçapão.

Converse com Roger e siga pela porta dupla. Abra seu álbum e faça ao aletiômetro as duas primeiras perguntas que estão na seção "Bolvangar".

1ª pergunta: Espada, formiga e Alfa/Omega
2ª pergunta: Vela, elmo e grifo

Esconda-se embaixo da mesa e veja o vídeo. Obtenha êxito na conversa com Mrs. Coulter e esconda-se debaixo das caixas brancas. Avance e esconda-se novamente debaixo de outras caixas. Prossiga escondendo-se mais uma vez e siga pela porta indicada. Enfrente o cientista e o daemon-macaco para finalizar a fase.

The Rescue

Sua primeira missão nessa fase é destruir as torres de vigilância. Tome cuidado com os inimigos e, após destruir todas as torres no caminho, chegue perto do edifício e destrua os dois lançadores de chamas. Siga pelo portão onde há uma luz verde e assuma o comando de Lyra. Chegue perto do edifício e vá para a esquerda. Pegue as bolas de neve e atire nos tártaros para distraí-los enquanto Pan rói a corda.



No controle de Iorek, mate os tártaros que aparecerem. Após a animação, você terá de enfrentar o sargento dos tártaros com a ajuda de Lyra. Enquanto ela faz uma grande bola de neve, esquive-se de todos os ataques do sargento. Quando a bola estiver pronta, pegue-a e jogue no sargento. Ele vai ficar distraído. Aproveite esse momento e ataque-o. Repita o procedimento até conseguir derrotá-lo. Fim da fase.



Svalbard Courtyard

Examine a construção de madeira à frente e vá para a esquerda. Converse com o homem que foi agredido e ele pedirá a você que encontre seu medalhão. Ele está perto da construção de madeira, no chão de terra mais ao canto. Devolva o medalhão ao homem e abra seu álbum. Faça ao aletiômetro a única pergunta da seção "Svalbard". Os itens são: cavalo, Alfa/Omega e raio.

Vá para a esquerda e obtenha êxito na conversa com o homem. Vá até a porta da cela e chame um guarda. Avance pelo palácio" e colete os itens. Procure não sair do círculo amarelo e obtenha êxito na conversa com o guarda no fim do caminho.



Fale com o rei Iofur e obtenha êxito na conversa. Faça ao aletiômetro a segunda pergunta da seção Svalbard. Os itens são: maçã, ampulheta e homem. Após conseguir a resposta, converse novamente com o rei e obtenha êxito. Faça a terceira pergunta da seção Svalbard ao aletiômetro. Os itens são: vela, mulher e espada. Converse mais uma vez com Iofur e obtenha êxito.



No comando de Iorek, você deverá enfrentar Iofur. Execute corretamente a seqüência de botões e você terá direito a atacar. Aparecerá na tela uma pequena lista de golpes que você pode realizar. Acerte Iofur até que a luta se iguale e a seqüência de botões reapareça na tela. Se você errar a seqüência, será a vez de Iofur atacar. Uma pequena lista de golpes de defesa irá aparecer na tela. Após derrotar Iofur, a fase estará terminada.



Zeppelin Assault

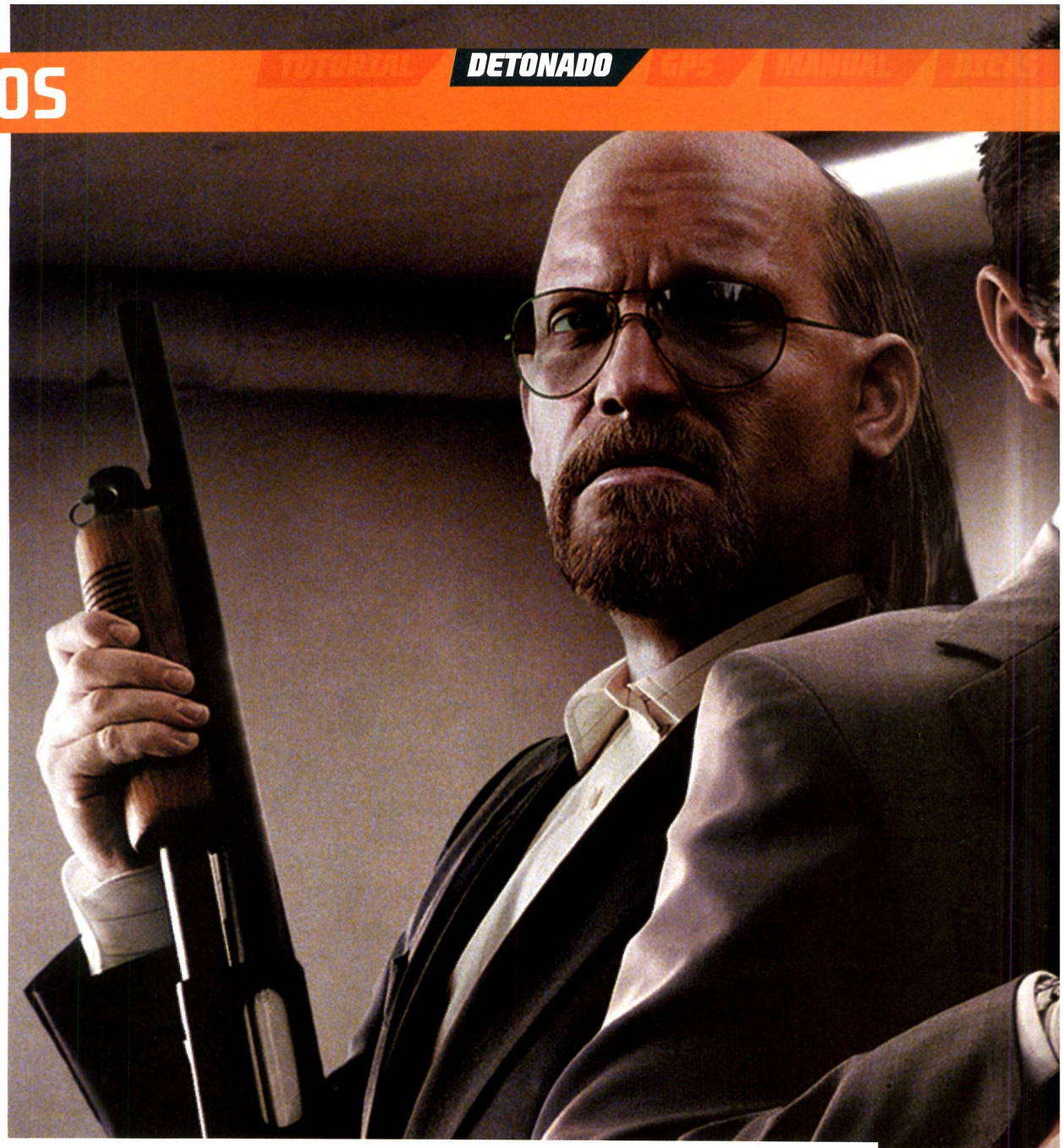
Avance e enfrente as bruxas. Não deixe que elas acertem Lyra, pois sua missão é protegê-la. Após derrotar todas, destrua as barreiras de gelo à frente e avance. Mate os tártaros e siga para a direita. Derrote mais inimigos e vá até onde está a luz verde. Para puxar a corrente execute corretamente a seqüência de botões na tela. Siga pela passagem liberada e salve um urso mais à frente. Volte e suba nos trilhos. Siga por eles e alcance o outro lado. Avance e você voltará até a passagem que liberou.

Vá para a direita, mate os inimigos e libere outra passagem. Derrote mais tártaros e ative o painel mostrado na animação. Siga para a esquerda e mexa no pedaço de madeira com a luz vermelha. Avance e pule até a plataforma abaixo. Mate mais tártaros e vá até a luz verde. Execute a seqüência de botões e prossiga matando mais inimigos. Você verá várias colunas com luzes vermelhas. Sua tarefa é destruí-las. Após fazer isso, siga pela passagem liberada e destrua a máquina que está atirando em você. Vá até a luz verde e pule para a próxima montanha. Avance enfrentando mais inimigos e siga pelo caminho liberado. Mate os inimigos e volte para seguir pelo outro caminho (você deve quebrar o portão).



Destrua as máquinas que atiram e mate mais inimigos. Vá até a catapulta e execute corretamente a seqüência de botões para atirar uma bola de fogo. Derrote mais uma onda de inimigos e atire outra bola de fogo pela catapulta. Fim da fase e do jogo!





Kane & Lynch: Dead Men

Uma aliança infernal | **FELIPE LEVRA**

Violência pura e irrestrita, mas toda a violência tem como objetivo um bem maior: o resgate de um membro da família. Essa é a premissa básica de Kane and Lynch, que aterrissa no PS3.

Kane & Lynch possui uma falha que prejudica um pouco o interessante gameplay desenvolvido pela Eidos: seu roteiro. A história do ex-mercenário Kane e do esquizofrênico Lynch poderiam ser muito mais bem amarradas. A disposição de Kane em resgatar sua filha está bem explicada, porém o recrutamento de Lynch à sua causa e o convite à luta que Kane faz a diversos parceiros criminosos esquisitos é muito estranho, chegando à beira da inverossimilhança completa. Mais ainda, o game é relativamente curto, o que prejudica demasiadamente uma obra que tinha tudo para ser muito interessante e profundo.

K&L se destaca nas seqüências de tiro, muito bem estruturadas. Os diálogos poderiam ser melhores, mas são bem espertos e ditam bem o andamento do jogo.

O conjunto de Kane & Lynch resume-se a um jogo irregular, o que pode decepcionar um pouco os fãs da bem-quista softhouse Eidos.

FICHA TÉCNICA

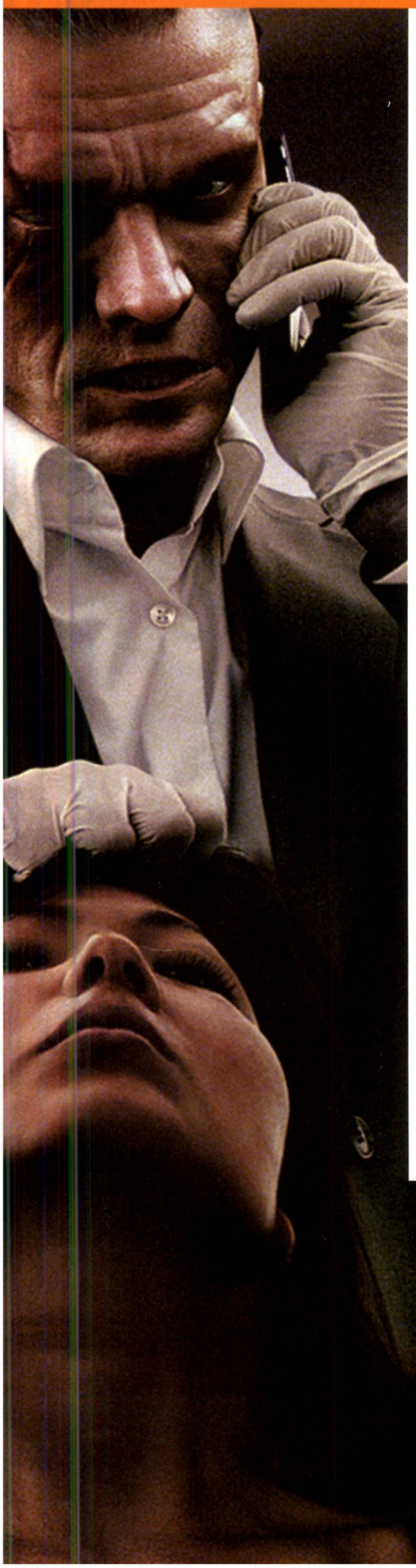
Produção
IO Interactive
Distribuição
Eidos
Plataformas
PS3
Jogadores
1 a 4
Site
eidosinteractive.com
Online
sim
Sixaxis
Não

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO



CONTROLES

L1 - Agacha
L2 - Mira
R1 - Lança granada
R2 - Atira
L3 (Parado) - Mapa
L3 (Andando) - Correr
R3 - Inventário
Alvo
Ordem
Ação
Reagrupa/Segue
Analógico direito
Câmera
Analógico Esquerdo
Anda/Corre
Direcional para →←
Alterna membros da equipe
Direcional para ↑↓
Alterna armas



PERFIS DE PERSONAGENS

Kane

Nascido a 27 de agosto de 1969, o cidadão britânico Adam Marcus (conhecido também como Kane) possui uma vida marcada por tragédias, todas provavelmente causadas por ele mesmo. A primeira foi quando seu filho de dois anos foi morto acidentalmente com sua pistola. Sua esposa, com a filha (na época com 5 anos, Jenny), resolveu abandoná-lo depois desse incidente trágico. Muitos anos depois, Kane se tornou membro da The7, uma organização que reúne mercenários ao redor do mundo. Ele lutou por alguns anos sob o comando inescrupuloso desses criminosos até que uma missão na Venezuela resultou na morte de 25 civis. Kane foi o único sobrevivente do ataque. Rumores dão conta de que Kane conseguiu roubar uma grande quantidade de dinheiro durante a empreitada. Ele foi preso logo após sua volta aos EUA e sentenciado à morte.

Lynch

Em 12 de janeiro de 1966, nascia Lynch. Não se sabe seu verdadeiro sobrenome. Sabe-se apenas sua história recente. Lynch foi entrevistado pelos policiais no corredor. Perguntado se estava arrependido de matar sua esposa, disse aos policiais que dera tudo à sua mulher, incluindo "umas surrinhas ocasionais". Lynch tem todos os sintomas de uma pessoa esquizofrênica e precisa tomar remédios periodicamente.

ESTRUTURA DE JOGO

Granadas

Há dois tipos de granadas em Kane and Lynch. A granada normal produz estilhaços capazes de arrebentar seus inimigos. A granada de fumaça produz uma espessa cortina estratégica para invasão de locais específicos ou proteção para fuga. Selecione a granada desejada apertando os botões direcionais para cima ou para baixo. Aperte e segure R1. Observe o nível de carga da granada para calcular a distância de lançamento. Apertar ✕ durante a carga de granada cancela o arremesso.

Munição

Munição não é problema em Kane and Lynch. Há muitas balas à disposição. Ocasionalmente, você se deparará com situações extremas, onde há uma grande quantidade de inimigos ameaçando sua vida. As balas se esvaem naturalmente nesses casos. Quando sua munição estiver acabando, procure um colega que possua um símbolo de uma bala sobre a cabeça. Ele irá repor algumas balas para você. Você, porém, só poderá usar esse recurso algumas vezes. Se as balas acabarem de vez, colete uma arma de algum soldado morto e prossiga jogando normalmente. O jogo recarrega sua arma automaticamente. Se preferir, force o recarregamento apertando ✕.

Radar

O radar é útil para localizar os próximos objetivos de sua equipe. Quando estiver completamente parado, basta apertar L3 para preencher a tela com o radar. Seus objetivos estarão marcados como pontos verdes no mapa. Os outros integrantes da sua equipe estarão sinalizados como pontos brancos. Em alguns momentos-chave do jogo, eventos importantes em forma de animação surgem no radar e determinam suas futuras ações. Fique esperto com eles.

Ordens de equipe

Em Kane and Lynch, você terá a oportunidade de contar com diversos membros de equipe a fim de ajudá-lo nas suas tarefas. Para controlá-los, é muito fácil. Basta selecionar um companheiro com o botão direcional direito ou esquerdo. Repare no canto superior da tela. Os nomes se alternam. Aperte ■ para *ordenar* ao companheiro que o siga ou para ficar próximo a você. Mire um inimigo e aperte ▲. Imediatamente, seu companheiro começa a atacar o alvo. Localize uma entrada estratégica de um mapa e aperte ●. Seu companheiro irá até a posição escolhida. Segurando qualquer desses botões, você retransmite a ordem para a equipe inteira.

Equipe ferida

Em todas as missões, seus membros de equipe têm necessariamente de sobreviver. Não será uma tarefa muito fácil. Quando o fogo está cerrado, inevitavelmente algum companheiro convalesce. Um símbolo representado por uma cruz vermelha aparece sobre seu corpo. Seu radar também evidencia que seu companheiro estará morrendo. Para ressuscitá-lo, basta apertar ✕ em seu corpo para administrar uma dose de adrenalina. Quando você morrer, algum companheiro fará o mesmo. Porém, você não poderá morrer novamente em um curto espaço de tempo ou você morre definitivamente de overdose.



Morte silenciosa

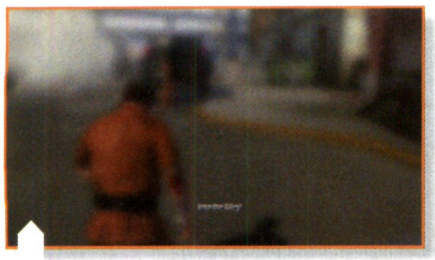
Em alguns momentos do jogo, será preciso lançar mão de ataques silenciosos para não prejudicar o andamento da missão. Basta se aproximar de qualquer inimigo e pressionar ✕. Kane irá dar uma chave de braço no oponente e às vezes poderá até esfaquear o cidadão. Tudo sem um único pio.

Legendas

Ligue as legendas do jogo em inglês para acompanhar a história sem maiores problemas. Mesmo se você não entende inglês muito bem, é possível "pescar" algumas palavras-chaves que auxiliarão no cumprimento da missão.

ROTEIRO

1 – Impact



Nos primeiros momentos do jogo, você sofre um acidente. Todos os seus colegas estarão ocupados atirando nos policiais. Você estará um pouco tonto. Siga Lynch por entre as vielas até chegar a um beco sem saída. No caminho, você aprenderá comandos úteis como o botão L3, que exibe o próximo objetivo no mapa. Entre no depósito e cuide do carro de polícia que tenta invadir o local. Feito isso, siga o caminho através do buraco na parede. Você encontra mais vielas e finalmente chega a mais um depósito. Vá subindo os níveis e repelindo os ataques dos policiais até chegar ao nível mais alto. Suba nas caixas e saia pela janela. Atravesse o pátio e entre pela porta à frente. Você chega a uma loja de conveniência. Fique firme e atire contra os soldados. Quando sua munição acabar, localize um colega com um símbolo de uma bala sobre a cabeça. Ele irá repor suas balas perdidas. Quando seus amigos começarem a cruzar a pista, faça o mesmo.



Você encontra alguns agentes da SWAT pelo caminho. Se puder, mate um deles e colete sua metralhadora. Invada a loja de donuts (fica à frente da loja de conveniência). Segure a barra no local, impedindo que os policiais façam muito estrago em você e seus colegas. Quando estiver atirando, procure acertar os veículos. Eles podem explodir e acertar múltiplos policiais ao mesmo tempo. Um de seus amigos joga uma granada de fumaça para fora da loja. Neste momento, saia e siga-o.

2 – Trial



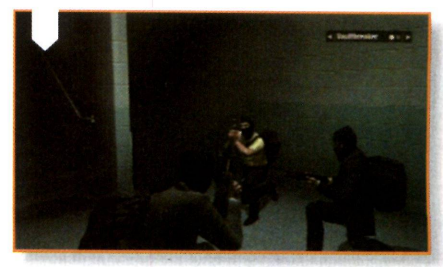
Kane reencontra antigos parceiros de crime. Eles buscam um acerto de contas de fatos passados. Os mafiosos propõem a Kane que ele realize alguns trabalhos sujos novamente, acompanhado de um cão de guarda, Lynch. Para convencer Kane, declaram que mantêm sua esposa e filha em cativeiro. Kane aceita e terá Lynch como observador atento e parceiro nas missões. Depois do vídeo, você aprenderá comandos básicos para se dar bem no jogo. Vá ao porta-malas do carro e colete algumas armas. Você terá de dar a Lynch uma arma primária e uma arma secundária. Para tanto, basta apertar L3, selecionar a arma e pressionar o botão direcional para cima. Repare que há dois círculos. O círculo interno corresponde às armas de Kane. O círculo exterior corresponde ao armamento de Lynch. Basta empurrar a arma desejada ao colega. Faça o mesmo com a pistola. Agora, esconda-se atrás da máquina de refrigerante. Pratique técnicas de tiro sob a proteção de um objeto. Depois, vá ao porta-malas do carro e colete algumas granadas. Jogue-as para aprender a manuseá-las. Suba as escadas rolantes para chegar ao topo do andaime. Lá, você observa alguns policiais que ouviram os tiros e querem saber o que está acontecendo. Comece a atirar. Aperte △ para que Lynch atire no seu alvo. Desça de rapel pela corda e termine de massacrar os coitados dos oficiais de polícia. Aperte ○ para que Lynch o siga e saia do local.

3 – Withdrawal

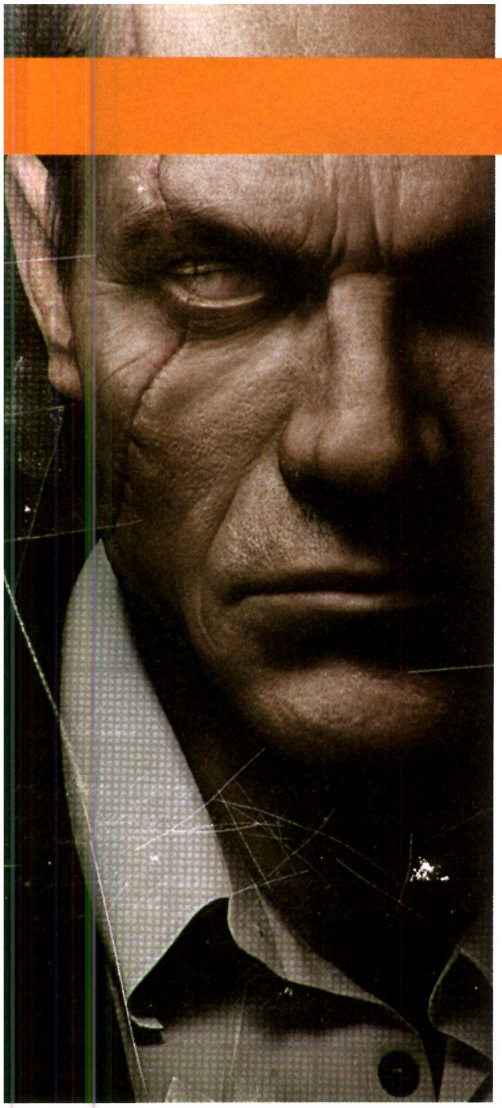
Você e Lynch se encontram em uma varanda de um edifício. Desça as escadas laterais para encontrar o contato criminoso.



Depois do papo, repare no muro lateral. Suba na caixa para observar um trecho de parede em que não há a presença de cerca com arame farpado. Pule o muro. Mate o guarda silenciosamente na parte exterior do edifício. Vá com seus colegas ao corredor e acabe com o guarda no corredor.

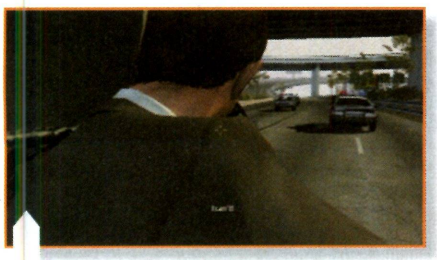


Suba as escadas até chegar ao topo do edifício. Localize um orifício de ventilação e jogue um tubo de gás lacrimogêneo no local. Vá à ponta do edifício e observe o carro blindado que buzina para entrar no armazém. Desça de rapel e entre cautelosamente no local. Se houver guardas acordados, mate-os. Siga o caminho até encontrar uma porta blindada. Lynch deverá usar o teclado eletrônico para abrir a porta. Enquanto isso, dê cobertura de fogo. Se Lynch



morrer, dê uma injeção de adrenalina para que ele ressuscite. Uma vez na parte de dentro, a equipe se separa. Lynch vai ao lobby do banco enquanto que você e Vaultbreaker tentarão arrombar a comporta do cofre. Desça as escadas, matando os guardas. Uma vez na parte inferior, Vaultbreaker usará o teclado para abrir uma fechadura da comporta do cofre por vez. São diversas fechaduras, cada uma demora alguns segundos para abrir. Enquanto seu colega realiza a tarefa, dê cobertura de fogo a ele. Quando a comporta abrir, assista ao filme. Saia correndo e continue matando mais guardas. O cofre explode. Volte e assista a mais um filme. Suba as escadas e vá pelo caminho que Lynch havia seguido. Uma vez no lobby, você se depara com o morticínio que Lynch causou. Acabe com mais policiais e fique longe da porta principal ou você será alvo de snipers. Agüente firme até que um camburão "amigo" aparece para seu resgate.

4 – Cracking Up

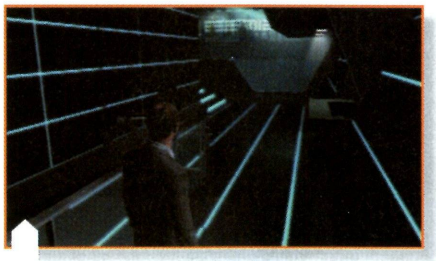


As portas do camburão se abrem e revelam uma perseguição frenética da polícia. Atire contra os oficiais e tente acertar os motoristas. Se puder, faça com que os carros explodam. Eventualmente, você ficará preso em um túnel. Você terá de acabar com um bloqueio policial montado à frente. Atire nos policiais que o cercam. Localize uma pequena passagem lateral à esquerda. Ela dá acesso à pista contrária do túnel. Com ela, você poderá dar a volta no bloqueio policial. Vá eliminando a resistência até dar a volta no bloqueio. Não se esqueça de eliminar o sniper policial. O camburão fura o bloqueio e você poderá prosseguir. Continue atirando nos policiais. O camburão eventualmente sofre um acidente.



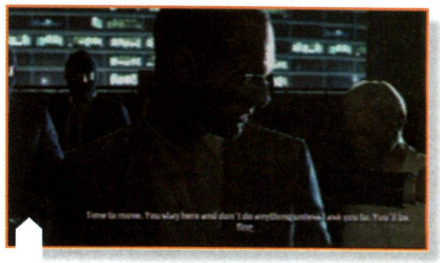
Depois de acordar, dê cobertura de fogo ao camburão. Pegue a sacola que ficou localizada atrás da viga de concreto. Escolte o veículo até que ele atinja a pista novamente. Assista ao vídeo. Você se encontra agora no metrô. Desça as escadas rolantes rapidamente. O local será invadido por equipes da SWAT. Os policiais entrarão pelos dois lados opostos da plataforma. Jogue granadas para desestabilizá-los. Reprima o ataque até que o metrô chegue na plataforma. Entre no vagão e dê adeus aos seus inimigos.

5 – The Mizuki



Você está agora em um clube noturno. Sua missão será seqüestrar a dona da boate. Vá andando com cautela pela balada e siga o ponto verde no mapa. Ele indica o escritório a que você deverá se dirigir. Acabe com os dois seguranças e capture a japonesa. Lynch a levará nas costas, enquanto você deverá eliminar os seguranças da festa. Ordene que Lynch permaneça no andar superior enquanto você vai eliminando os guardas. Seus tiros causam um rebuliço entre a galera que estava dançando. Use a confusão a seu favor. Abuse das chaves de braço, apertando ✕. Depois que realizar a tarefa, peça que Lynch vá até sua posição apertando ○. As portas principais da festa foram trancadas, e você deverá localizar a saída de emergência. Suba as escadas e peça que Lynch novamente espere no andar inferior. Vá acabando com os seguranças até chegar ao último andar. Entre pela porta de emergência e chame Lynch. A japonesa acaba escapando. Siga pelo caminho no topo do edifício. Você eventualmente localiza a janela que dá acesso ao escritório da japa. Mate o comparsa e capture-a novamente. Siga pela balada (agora vazia) e novamente encontre a saída de emergência. Mate mais guardinhas no caminho. Quando atingir o topo novamente, acabe com os últimos seguranças e passe pelo teto de vidro até chegar ao outro lado. Vídeo.

6 – Exchange

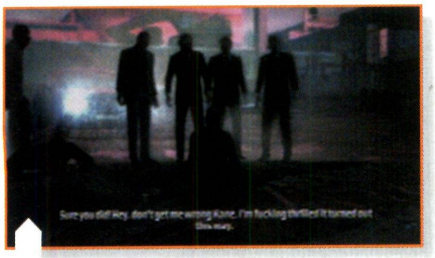


Você deverá falar com o chefe da máfia japonesa. Para encontrá-lo, localize o templo no centro do cenário. Atenda o telefone. Algo dá errado: Lynch acaba matando a refém. Diversos soldados mascarados aparecem. Use o reforço de seus amigos para matá-los. Fique esperto com os snipers no local. Localize-os. Aperte △ para que Lynch possa eliminá-los. Siga com seus amigos no local indicado pelo mapa. Vá



neutralizando a resistência até localizar uma escada que dá acesso ao nível superior. Pegue o rifle sniper no caminho. Uma vez no andar superior, acabe com os policiais e entre no camburão. Vídeo.

7 – Reunion



Assista à terrível animação. Seus antigos comparsas acabam matando sua esposa. Sua filha, porém, sobrevive. Acabe com o homem que destruiu sua família. Faça o mesmo com os outros soldados que aparecerão eventualmente em carros espalhados pelo cenário. Depois, fale com sua filha. Eventualmente, um enorme trator aparece. Atire nos soldados na caçamba. Corra até a montanha de terra. O trator estará manobrando para tentar acabar com a filha de Kane de uma vez por todas. Atire na janela do motorista sem parar. Eventualmente, o vidro irá quebrar e o motorista morre. Assista ao vídeo.

8 – Breakout



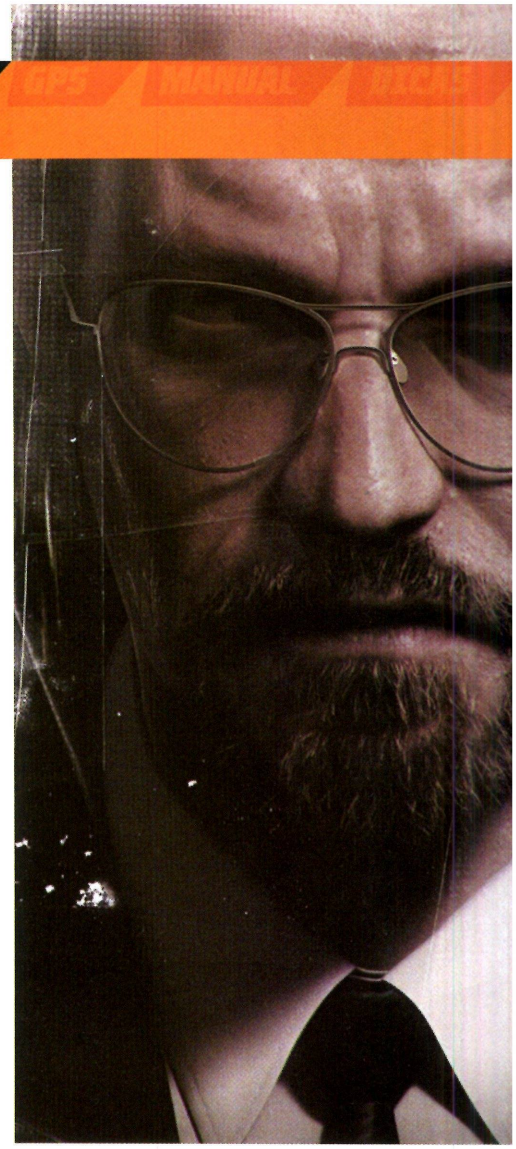
Kane e Lynch unem suas forças contra The7, a organização criminosa do jogo. Os dois resolvem invadir uma prisão em busca de mais detentos descontentes com a organização e dispostos a ajudar a dupla. Depois de arrombar o portão principal, saia correndo e mate quaisquer guardas que apareçam no caminho. Atire na janela de vidro e entre para chegar ao corredor inicial. Não fique parado ou será atingido por snipers.



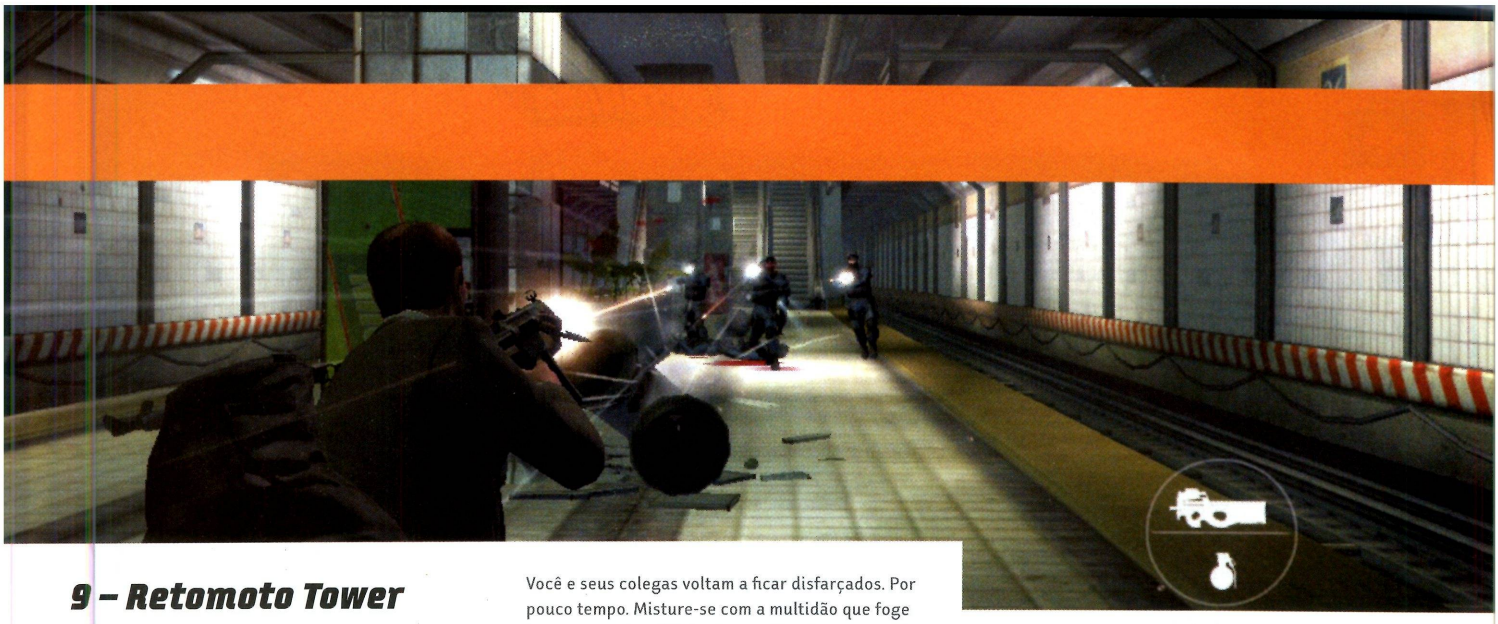
Eventualmente, você chega à sala de controle das travas dos portões que levam às celas principais. Acione o mecanismo e entre. Você chega a um pátio circular repleto de celas. Vá ao segundo andar e entre na próxima sala de controle. Acione o mecanismo novamente para destravar a fechadura da cela de um antigo companheiro.



Desça e fale com ele. Depois do vídeo, traga Lynch e seu amigo para terminar de limpar o local de guardas. Ao chegar no refeitório, você se depara com uma resistência ferrenha. Não se esqueça de acabar com os guardas situados nas posições superiores. Siga a linha laranja pintada no chão. Você chega à lavanderia. Recrute Rific no local. Depois, siga o caminho, derrote mais alguns guardas. Logo à frente, será a vez de Thapa entrar para sua equipe. Continue seguindo os corredores até encontrar as celas do setor B. Shelly estará lá para recepcioná-lo. Suba todas as escadas e vá ao final do corredor para encontrar a sala de controle. Abra as portas e liberte Shelly. No caminho, dê mais algumas voltas e invada a torre de observação. Acione o mecanismo para liberar mais portas. Aproveite e derrube o helicóptero. Acabe com os soldados nas torres à frente e desça de rapel para chegar no térreo. Uma vez aqui, espere que os detentos derrubem a cerca. Vá forçando a passagem até encontrar um veículo policial blindado. Vídeo.







9 – Retomoto Tower

Antes de acertar as contas com os integrantes da organização The7, você deverá primeiro chegar ao escritório do chefe da máfia japonesa. No primeiro estágio da missão, você deverá acabar com os inimigos no topo do prédio, próximos ao heliponto. Depois que realizar a tarefa, você deverá localizar a ponta do prédio e descer de rapel até chegar a um andaime localizado quatro andares abaixo dali. Plante uma carga explosiva na janela e acabe com a multidão de guardas japoneses ali dentro.

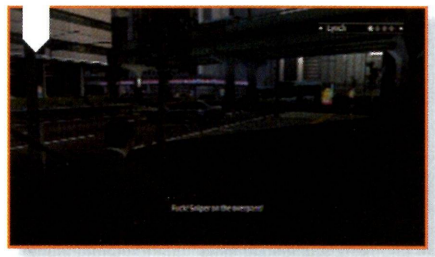


Pegue a maleta com o chefe da máfia. Feito isso, mais guardas arrombam a porta. Acabe com todos eles. Siga pela enorme porta até encontrar um enorme átrio. Pegue uma metralhadora pesada com um guarda morto. Vá descendo as escadas até chegar ao térreo. Localize o elevador e assista ao vídeo.

10 – Tokyo Streets



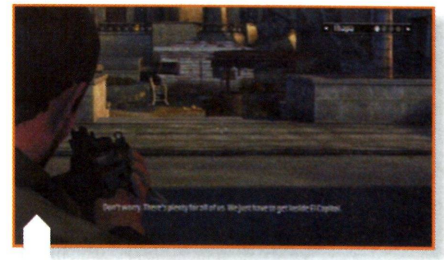
Você e seus colegas voltam a ficar disfarçados. Por pouco tempo. Misture-se com a multidão que foge loucamente do edifício. Eventualmente, um guarda japonês irá reconhecê-lo. É nessa hora que todas as equipes da SWAT e policiais de toda a cidade chegarão. Para sair do prédio, será preciso muita paciência e mira excelente. Vá neutralizando os policiais. Ganhe terreno até chegar ao pátio exterior do edifício. Ao ganhar as ruas, siga os pontos verdes do seu mapa rapidamente. Não pare para travar batalhas desnecessárias com os guardas: apenas fuja.



Você eventualmente chega ao terminal de ônibus local. Continue correndo, sem parar. Vá eliminando os policiais até chegar à rua oposta. Entre no camburão e voe para longe dali.

11 – Freedom Fighters

Você está agora na cidade de Havana, em Cuba. Kane, Lynch e todos os comparsas estão procurando membros da organização The7 na cidade. Para achá-los, porém, você terá de derrotar um verdadeiro exército. Desça as escadas localizadas atrás do casebre. Siga pela praça com bastante cuidado. Prefira ir pela direita até chegar à igreja central. Colete um lança-foguetes e dê três disparos no blindado à frente para destruí-lo. Uma vez na próxima praça, a luta fica mais difícil. Um helicóptero aparece para complicar a sua vida. Não ligue muito para ele. Prefira concentrar seu fogo nos combatentes inimigos.



Fique esperto com as varandas laterais. Há metralhadoras montadas posicionadas ali. Quando conseguir tomar as posições de tiro na estátua central, fique esperto. Dois jipes e muitos soldados chegam para acabar com a festa. Pegue um lança-foguetes e acabe com o jipe da esquerda. Faça o mesmo com o jipe da direita. Vá eliminando soldado por soldado até avançar. Diminua a resistência inimiga até chegar ao final da rua. Assista ao vídeo.



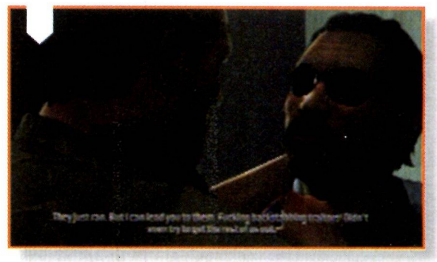




12 – El Capitol

Você agora está em um prédio residencial. Vá neutralizando os soldados de corredor em corredor até chegar ao topo do prédio. Cuidado com os guardas posicionados próximos ao letreiro luminoso. Colete um lança-foguetes e acabe com os dois blindados estacionados no pátio. Um helicóptero chega para destruir Lynch e você. Pegue mais foguetes e destrua a aeronave. Apenas certifique-se de ficar bem longe de seus foguetes. Desça de rapel para encontrar seus amigos no pátio. Você deverá invadir o prédio à frente. Sua entrada será a lateral esquerda. Os soldados inimigos montaram uma enorme barricada para impedir sua equipe de invadir o capitólio. Lentamente, vença a resistência e entre no local. Suba as escadas e vá eliminando os próximos soldados.

Quando você se deparar com duas metralhadoras montadas no hall presidencial, jogue granadas para desativá-las. Feito isso, mate o presidente e quaisquer soldados que estiverem no caminho. Vídeo.



13 – Bird's Eye View

Kane se aliou a um antigo amigo, Carlos. Ele indica o caminho até os criminosos da organização The7: uma casa localizada em uma selva. Você deverá percorrer trilhas para chegar até lá. No primeiro estágio, vá descendo a montanha até achar uma clareira. Reúna-se com seus colegas e ouça o que Carlos tem a dizer. A seguir, detone os narcotraficantes posicionados ali perto. Tente matá-los silenciosamente. A razão é que se algum deles soltar um sinalizador, a missão acaba. Quando você faz muito barulho, o jogo exibe uma câmera oculta que mostra qual dos soldados inimigos é o responsável por soltar tal sinalizador. Mate-o antes que ele consiga realizar a tarefa. Acabe com mais um acampamento à frente. Quando chegar à ponte, fique escondido atrás dos barris e mate silenciosamente o traficante aqui perto. Feito isso, neutralize o soldado portando o sinalizador. A seguir, estoure o barril explosivo para fazer com que todos os inimigos voem pelos ares. Siga em frente até achar um vilarejo. Neutralize todos sem dó. Você chega a uma ponte. Desça de rapel. Acabe com o guarda portando o sinalizador na ponte de madeira à frente. Um pouco adiante, você chega a uma vila.



Desça de rapel. Rapidamente, mate o soldado na praça e acabe com todos os outros. Siga o caminho e assista ao vídeo.



14 – Within the Walls

Você deverá agora invadir o casarão em que todos os membros da The7 estão localizados. Não será uma tarefa fácil. O casarão é muito bem guardado por narcotraficantes espalhados por diversas áreas. Siga pela trilha à frente. Na parte inferior, elimine o guarda com seu rifle sniper. Faça o mesmo com o guarda da torre.



Na clareira, próximo à fogueira, acabe com os três soldados que conversam animadamente. Continue e mate o soldado ao lado do portão da fazenda. Acabe com o sniper no alto da torre de observação. Mate ainda quaisquer soldados que estiverem ao alcance de seu rifle sniper. Quando se certificar de que o local está realmente seguro, olhe diretamente para a entrada do casarão e aperte c. Carlos irá se dirigir diretamente para o local. Ele irá plantar uma mina explosiva ali. Para sua surpresa, Carlos some e você terá de dar a volta para localizar outra entrada para infiltração. Quando chegar a uma plataforma, atire em quaisquer soldados que estiverem no pátio. Desça de rapel. Cuidadosamente, continue limpando os pátios. Eventualmente, sua arma fica sem balas. Colete uma metralhadora de algum soldado morto. Acabe com a resistência no último pátio antes de chegar à entrada da casa principal. Uma luta feroz começa se desenhar no jardim. Imediatamente, assuma posição defensiva à esquerda do cenário, nos fundos do jardim. Atire sucessivamente até que a resistência seja anulada. Não se esqueça dos snipers localizados nas janelas superiores. Com cuidado, entre. Você se depara com Jenny, a filha de Kane. Vá falar com ela. Assista ao vídeo. Repare que Carlos foi executado. Seu corpo (e a mina que estava carregando) permanece disposto no chão, à direita. Quando você voltar ao controle de Kane, vingue a morte de sua esposa e mire na mina explosiva de Carlos. A explosão desestabiliza os seus inimigos. Atire sem parar nas varandas para acabar com os soldados. Os mafiosos acabam levando Jenny embora. Saia pela próxima passagem e entre no jipe.



15 – Choice



Uma vez no jipe, Kane terá que limpar o caminho para chegar ao aeroporto onde Jenny está localizada. Atire nas diversas caminhonetes estrategicamente posicionadas para deter sua equipe. Quando chegar ao aeroporto, preste atenção às torres de observação. Homens com lança-foguetes estarão à espreita para explodir seu jipe. Não deixe que isso aconteça. Atire com antecedência para acabar com a construção antes que as cargas explosivas possam lhe atingir. O jipe terá que percorrer a estrada de terra lateral ao aeroporto para chegar ao avião onde Jenny está sob cativeiro. Vá limpando o caminho até conseguir se posicionar atrás do avião de carga. Atire nos motores laterais do avião (os maiores). O avião irá parar bruscamente. Imediatamente, desça do jipe. Acabe com dois veículos que estavam lhe perseguindo. A seguir, com bastante cautela, atire nas pernas dos três soldados no compartimento de carga. Com sua metralhadora, mire com cuidado na cabine de comando, à direita, para atingir a cabeça do último integrante da organização criminosa The7. Fale com Jenny e assista à animação. Volte à pista e siga o ponto verde no seu mapa. Ele indica o caminho até o helicóptero. Você acaba descobrindo que Kane era, afinal de contas, um grande traidor. Pelo menos você conseguiu resgatar sua filha viva.



FICHA TÉCNICA

Produção
Valve

Distribuição
Electronic Arts

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
half-life2.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Pz
PUZZLE



CONTROLES

R1
Usa/Pega

R2
Portal Azu

L1
Pula

L2
Portal Laranja

L3
Agacha

Analógico esquerdo
Mover

Analógico direito
Mirar

Agacha

Pula

Usa/Pega

Portal

Aqui e ali ao mesmo tempo | RODRIGO GUERRA

A primeira coisa que você pensa ao entrar no mundo de Portal é: "nossa, que loucura!". São 19 estágios que vão levá-lo para um mundo de estranheza e empolgação jamais visto na história do videogame. Tudo muito lógico, com um por quê e com um toque de genialidade incrível.

Não é à toa que toda a mídia especializada está falando bem de Portal - um jogo despretencioso, feito no tempo livre do pessoal da Valve, enquanto testava novas tecnologias. Logo, o protótipo foi ganhando forma e se mostrou um enorme potencial de jogo. O resultado está aí para todos verem. The Orange Box, pacote o qual Portal faz parte, contém também Half-Life 2: Episode 2, que continuará contando as desventuras de Gordon Freeman. Você poderá acompanhar o detonado desta segunda aventura em nosso site. Você vai acompanhar conosco os 19 estágios mais loucos e desafiantes dos últimos tempos. Ao passar pelas entranhas de Aperture, o jogador vai se sentir como um rato de laboratório, sendo testado e vigiado em todos os passos dados. Sinta-se à vontade e comece esta aventura surreal a partir da próxima página.

Roteiro

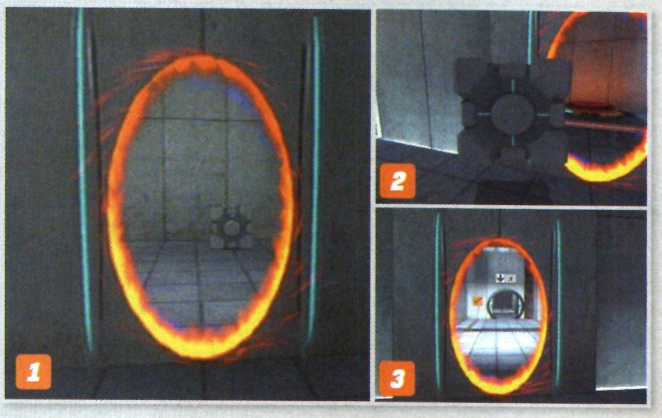
Teste 00

1 Um portal aparecerá na sua cela, siga o caminho. Você encontrará um botão vermelho e uma caixa. Coloque a caixa em cima do botão e vá para o próximo teste.



Teste 01

1 Caia no andar de baixo. Você verá que o portal laranja muda para três destinos. Espere o portal mudar para a sala que tem um cubo, entre pegue o cubo e saia pelo portal azul.
2 Espere o portal mudar para a sala que tem um botão. Coloque a caixa em cima do botão e saia.
3 Espere o portal mudar para a sala que você ainda não entrou, ela o levará para o elevador.



PRIMEIROS PASSOS

Antes de você entrar como um louco no mundo de Portal, entenda um pouco como os elementos funcionam e como interagir com eles:

Laranja para Azul e Azul para Laranja

É simplesmente o que você precisa entender. Se passar do portal azul, vai sair no portal laranja, passando do laranja, vai chegar ao azul. É estar aqui e ali ao mesmo tempo.

Locais para criar portais

Você pode criar um portal em locais com a textura mais clara, como nas paredes e pisos cinza claro. Basta prestar atenção na retícula da mira: se ela estiver preenchida, você pode criar um portal; se estiver apagada não dá.

O elevador

Em frente a cada elevador existe um campo de partículas. Esses campos servem para que você não leve materiais e portais para outros locais. Ao passar pelo campo de partículas, os portais que você criou e os objetos que estiver carregando vão desaparecer.

Salto duplo

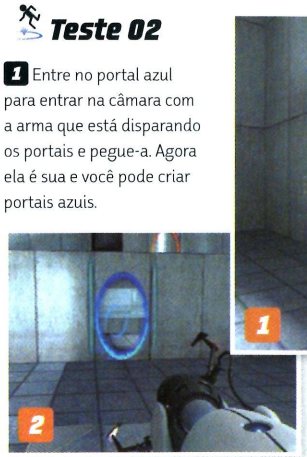
A física ensina que um objeto em queda tende a ganhar velocidade progressivamente até que exista alguma coisa que interrompa o processo de queda, como o chão. Isso está presente em Portal em locais nos quais é necessário um impulso que é impossível conseguir só com um pulinho, por isso você vai precisar criar mais altura para seu salto para conseguir mais velocidade. Para isso crie um portal diretamente acima de sua cabeça e outro no chão. Você vai criar um buraco infinito, onde vai ganhar muita velocidade.

Tome cuidado

A altura não destrói a garota que você controla, mas existem certos perigos para ela, como a água, a bola de energia e os robôs vigias.

Teste 02

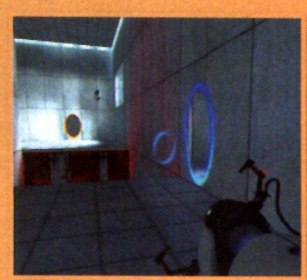
1 Entre no portal azul para entrar na câmara com a arma que está disparando os portais e pegue-a. Agora ela é sua e você pode criar portais azuis.



2 Crie um portal e passe por ele. Você vai sair em frente à saída.

Teste 03

1 Você verá que não consegue pular para a porta em frente. Crie um portal azul ao lado da porta e passe pelo portal laranja até a saída.



Teste 04

1 Ao entrar na sala você verá um botão vermelho do outro lado do vidro você verá uma caixa caindo em um buraco.
2 Vá até a borda do buraco e dispare um portal azul em baixo da caixa. Ela vai cair próximo ao botão. Coloque a caixa em cima do botão. A porta vai abrir.



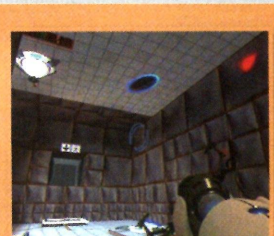
Teste 05

1 Faça um portal azul e passe por ele. Você ficará em frente à plataforma com o cubo. Dispare um portal próximo para conseguir alcançá-la. Pegue o cubo e coloque-o em cima de um botão vermelho.
2 O cubo está no poço, desça até lá, faça um portal pegue o cubo, entre e ao sair pelo portal laranja, vá até o botão que sobrou e coloque o cubo. Passe pela porta, crie um portal.



Teste 06

1 Você vai ver pela primeira vez a bola de energia. Você deve guiá-la para o receptor de energia, que está no chão. Desta vez basta colocar um portal azul logo acima do receptor. Suba na plataforma e vá para a próxima sala.



Teste 07

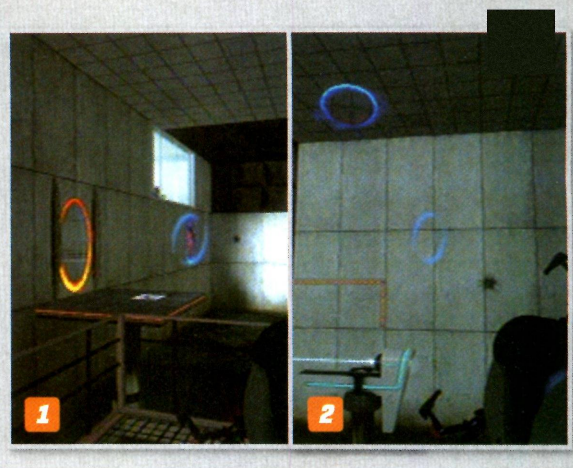
1 Crie um portal na marca preta criada pela bola de energia. Isso vai ativar a plataforma móvel. Crie um portal logo acima da plataforma e só entre no buraco laranja quando a plataforma estiver embaixo. Pule para o elevador e prossiga.



Teste 08

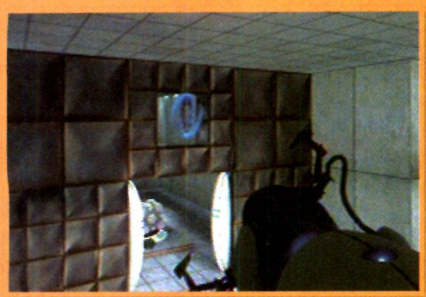
1 Seja rápido, pois você terá de criar dois portais azuis para guiar a energia. O primeiro você deve colocar diretamente no local com a marca negra. O segundo deverá ser colocado na parede em frente ao receptor de energia.

2 Crie um portal próximo onde você está agora e passe por ele. Agora dispare em cima do local onde a plataforma móvel passa. Passe pelo portal laranja para cair na plataforma. Pule para o elevador.



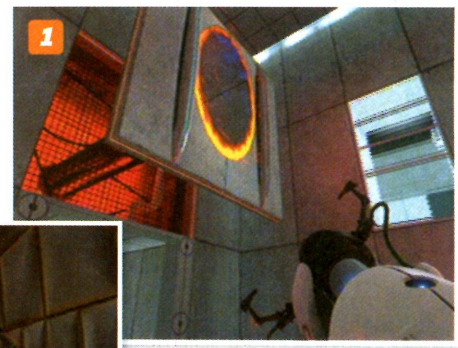
Teste 09

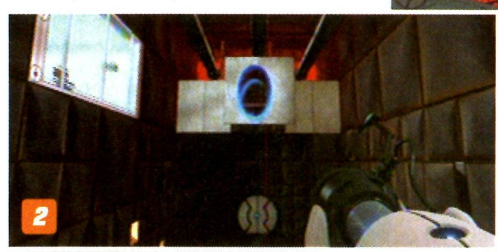
1 Crie um portal azul em baixo da caixa e vá junto. Agora crie outro portal azul na próxima sala usando o buraco da parede. Pegue a caixa e passe pelo portal. Coloque a caixa em cima do botão e prossiga.



Teste 10

1 Esta câmara de testes é dividida em três seções. Na primeira sala olhe para cima e você encontrará um portal laranja na parede destacada. Crie um portal azul e passe por ele. A segunda sala o esquema é parecido, só que você terá de colocar o portal azul no poço.

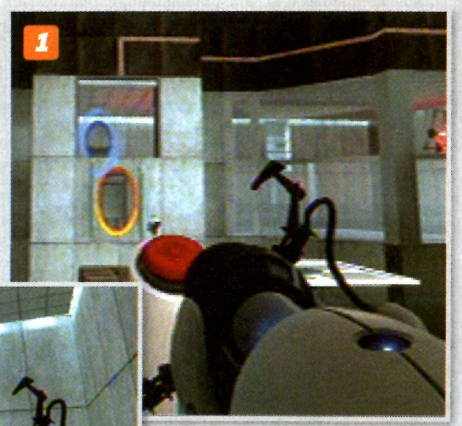


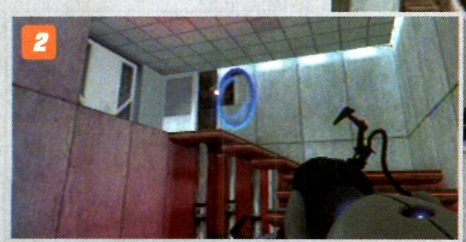


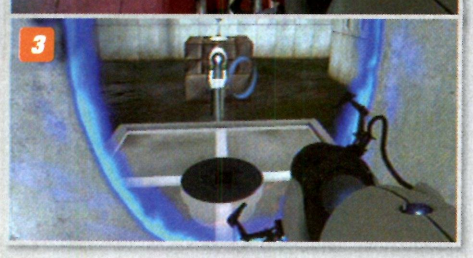
2 Na terceira sala, o portal laranja está no poço, então você terá de criar um portal azul na parede móvel e cair no laranja.

Teste 11

1 Agora você vai pegar o poder laranja. Crie um portal e entre somente quando a sala em frente possuir um poste com um botão. Repare que do outro lado da sala existe uma porta. Ao apertar o botão você deve disparar um portal azul lá dentro. Quando a arma criar um portal laranja na parede às suas costas, passe por ele.







2 Nesta nova sala, você verá um lançador de bolas de energia. Crie um portal na marca que ela deixa. Isso vai fazer que o receptor de energia receba a bola, liberando então a plataforma móvel.

3 Use o mesmo portal que você criou para levar a bola de energia para chegar à arma, pegue-a e ative o botão. Quando a porta abrir dispare um portal laranja, use o portal azul para chegar à saída.

Teste 12

1 Crie um portal azul no poço e um laranja na parede acima, caia no portal azul para chegar ao segundo andar. Agora crie outro portal laranja na parede acima do anterior e caia novamente no portal azul para chegar ao terceiro andar.

2 Do terceiro andar você verá que uma parede ficará inclinada. Dispare o portal laranja nela e caia novamente no portal azul lá embaixo. No quarto andar terá uma caixa, pegue-a e leve-a para o botão do terceiro andar e caia novamente no buraco azul para alcançar a saída.



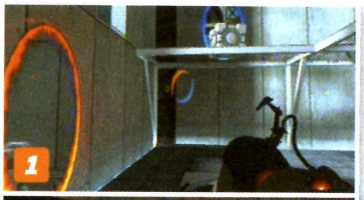


Teste 13

1 Coloque um portal no andar de cima e outro no seu andar, pegue a caixa e coloque-a em cima do botão para manter a porta aberta.

2 Faça um portal acima do receptor de energia e outro na marca negra. Feito isso, a plataforma móvel será ativada. Crie um portal no espaço no teto onde a plataforma passa, passe por ele e pegue a caixa.



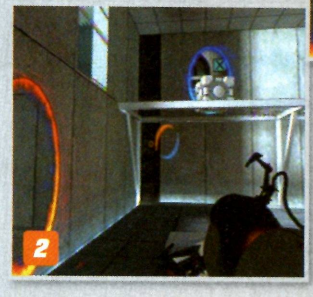


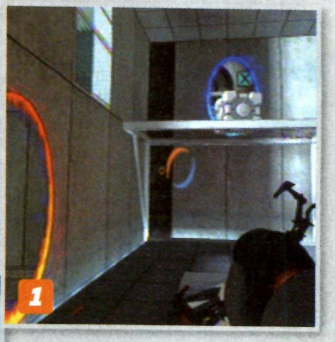


3 Crie um portal acima de um dos botões e deixe a caixa cair em cima dele. Crie um outro portal acima do segundo botão e caia nele (use as marcas acima dos botões para ajudar a mirar). Ao abrir a porta, use os portais para acessar a sala do elevador.

Teste 14

1 Siga em frente e suba as escadas, elas vão baixar e virar um poço. Você verá um cubo. Atire um portal azul na parede à direita e atire um portal laranja no poço e caia nele. Pegue a caixa e leve-a ao botão. No caminho, coloque um portal azul acima do receptor.





2 Passe pela porta que abriu e você chegará a uma sala com duas plataformas móveis. Passe para o outro lado e coloque um portal laranja no local da marca negra. Passe pelo portal após a energia e você verá uma plataforma se movendo. Ela leva ao elevador.

Teste 15

1 Você verá uma parede de vidro com um campo de partículas acima dele. Veja que em cima da parede existe uma parte destacada, atire um portal laranja ali e um azul no chão. Caia e dispare outro azul no local onde você vai cair. Isso vai dar um impulso suficiente para você passar do campo de partículas.

2 Siga em frente e você estará em uma sala com uma bola de energia e dois campos magnéticos. Atire um portal na marca e outro em frente à sala com o receptor. Assim que a bola passar pelo portal, passe pelo campo magnético que protege o receptor. Atire um portal na marca e outro acima do receptor. Suba na plataforma móvel.

3 Atire o portal laranja na parede destacada e suba as escadas à esquerda para encontrar um poço. Atire um portal azul no poço e pule nele, assim que passar dispare outro azul no local onde você vai cair. Você chegará à sala do meio, mas não entre no corredor ainda. Use o esquema do salto duplo, ou seja, atire um portal laranja na parede destacada, atire um azul no chão. Entre no azul e dispare outro azul no local onde você vai cair para chegar ao outro lado.



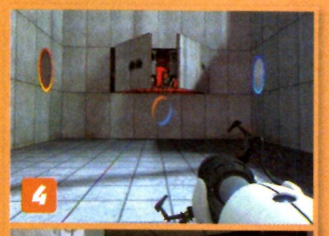




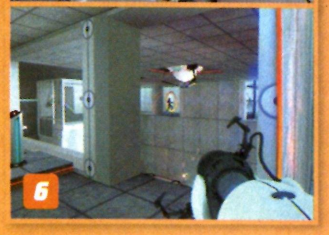
4 Agora você poderá levar a bola de energia para o receptor. Para isso dispare um portal laranja na parede à esquerda e um azul na parede da direita. Agora use o esquema do salto duplo para voltar à sala do meio.

5 Você verá que agora o corredor tem plataformas móveis. Dispare um portal laranja no final do corredor e um azul próximo. Quando você vir que existe uma plataforma em frente ao portal, passe por ele e imediatamente dispare um portal laranja na parede à esquerda. Crie outro portal azul e só passe por quando você vir que existe uma plataforma em frente ao portal. Agora é só criar um portal laranja do outro lado da sala e um azul para chegar à última parte deste teste.

6 Suba na plataforma à direita. Você verá um poste com um botão. Do outro lado existe outra sala igual. Atire um portal laranja ali e crie um azul na que você se encontra. Rapidamente, aperte o botão e passe pelo portal, aperte o botão, crie um portal laranja na marca preta do chão e um azul na parede em frente à porta que protege o receptor. Se fizer tudo isso bem rápido, a bola de energia vai encontrar o receptor e você poderá subir no elevador.







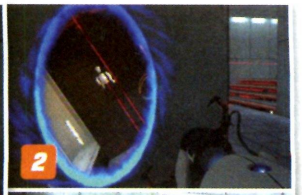
Teste 16

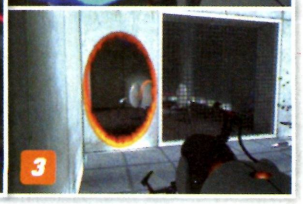
1 O esquema para acabar com os robôs é fácil. Basta derrubá-los para que eles se desativem. Agarre o primeiro robô e derrube-o. Siga o caminho e você verá um feixe de luz, ande de lado e atire um portal laranja nas costas do robô e um azul na parede próxima, passe pelo portal e derrube-o.

2 O terceiro robô pode ser evitado usando portais. O quarto robô estará atrás de uma parede de vidro à prova de balas. Veja que acima dele existe um "X". Crie um portal laranja ali e um azul na parede. Pegue uma caixa e derrube-a em cima dele. À direita no corredor existe outro robô, repita o esquema da caixa. Após o corredor existem mais dois robôs, porém agora acima deles não existe um "X", mas a tática continua valendo.

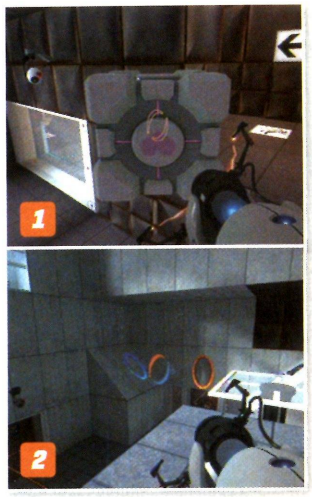
3 Na sala com o botão existem três robôs. Derrube todos eles usando o esquema das caixas. Feito isso, coloque uma caixa em cima do botão. Do outro lado da porta existe um robô bem em frente, cuidado. Passe de lado e atire um portal atrás dele e derrube-o. À esquerda existe o último vigia. Coloque um portal o mais próximo do canto, corra e pegue-o. Use a maldade, siga com o robô para o elevador e veja-o desintegrar.







Teste 17



1 Siga em frente e pegue o cubo. Você vai usá-lo até o final do estágio. Suba os degraus com a ajuda dele, nos dois corredores. Ele o protegerá das bolas de energia. Caia para o andar de baixo e entre à esquerda. Use o cubo para desviar a bola de energia para o receptor. Deixe o cubo no primeiro botão da sala com duas portas e use portais para voltar ao andar dos corredores.

2 Volte para o final do segundo corredor e use o portal laranja na marca escura e um azul acima da porta da sala com o botão. Assim que a bola de energia passar pelo portal azul crie um portal laranja na rampa à esquerda. Repare que, atrás da parede destacada, existem destroços de robôs. Pegue um deles e leve para o canto esquerdo. Use este robô como degrau para alcançar o botão daqui a pouco.

3 Agora, crie um portal azul na parede destacada e o laranja para o andar de cima. Siga para o primeiro corredor e dispare um portal laranja na marca escura do final do corredor e volte para a sala central. Ao chegar, verifique se a bola de energia não está circulando pela sala. Caso isso esteja acontecendo, crie o portal azul um pouco mais acima. Isso vai evitar que a bola de energia o acerte. Use o robô para alcançar o segundo botão. Ambas as portas vão se abrir para que o receptor de energia receba a bola.

4 Repare que agora são três plataformas que se elevaram. Pegue o cubo e leve-o para o caminho que se segue. Coloque o cubo em cima do botão, passe pela porta que se abriu e aperte o botão. Volte rapidamente, pegue o cubo e jogue-o no incinerador.



Teste 18



1 Saia do elevador e siga em frente. Atire um portal no teto e um outro no chão para você atravessar para o outro lado. Repita isso até chegar ao quarto andar. Você verá um botão e uma porta aberta do outro lado, atire um portal no andar de baixo e outro na parede destacada logo acima do local que você se encontra, pule no portal de baixo para chegar ao outro lado.

2 Entre na sala, aperte o botão e uma passagem vai abrir, mas não passe ainda, pois do outro lado existe uma sala cheia de robôs vigias. Você vai ter de usar portais para redirecionar a bola de energia para os robôs - a localização dos inimigos é denunciada pela mira laser.

3 Redirecione a bola de energia para o receptor, que está trancado à esquerda. Para isso crie um portal laranja na parede destacada no fundo e outro em uma parede que recebe a bola de energia. Assim que a bola de energia passar pelo portal, faça rapidamente um portal na parede em frente ao botão e outro próximo à você, atravesse o portão pulando e apertando o botão R1.

4 Use a plataforma móvel para pular no andar de baixo do outro lado. Chegando lá, você deverá fazer tudo muito rápido. Crie um portal azul à direita e outro na parede inclinada lá do outro lado. Passe pelo portal e caia à direita, mas antes de encostar-se ao chão atire um portal azul. Isso vai arremessá-lo para o andar com a caixa. Pegue a caixa leve-a para o outro lado e deixe-a ali. Use a plataforma móvel para descer novamente e abrir a parede secreta, use um portal para chegar ao outro lado, pegue a caixa, use a passagem secreta e coloque-a no botão.

5 *À esquerda existe um poço muito alto e em frente* estão plataformas muito altas. Você deverá usar a gravidade para alcançar esses locais. É necessária muita calma (você não perde altura), então coloque um portal laranja em cima da plataforma mais próxima, caia no poço e utilize o portal azul assim que sair do outro lado mire na próxima plataforma (use somente a alavanca direita para não sair de cima do portal) e atire com o tiro laranja e vá alternando (um azul, outro laranja, um azul...). Quando a plataforma inclinada estiver visível atire um portal nela e caia na saída deste estágio.

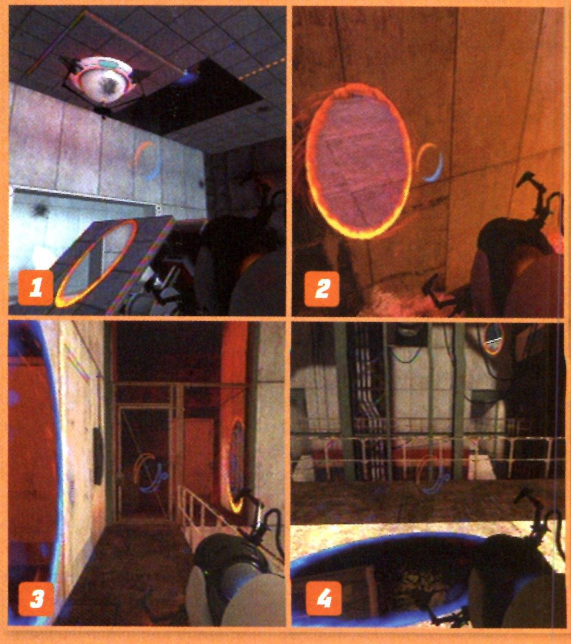
Teste 19

1 Crie portais nas paredes inclinadas para ativar a plataforma móvel. Suba nela e desça quando chegar à área com o botão, aperte-o, crie um portal laranja do outro lado da porta, crie um portal azul próximo a você e só passe quando vir a plataforma do outro lado. Continuando o caminho, desvie a bola de energia usando portais. Ao virar crie um portal logo à sua frente e um logo após a pequena abertura à esquerda, só passe pelo portal ao avistar a plataforma.

2 Crie um portal azul na parede alta do outro lado da sala e um laranja na parede à esquerda e pule nele. Agora, faça um salto duplo para o outro lado e você entrará nos bastidores de Aperture.

3 Siga o caminho até chegar a uma sala com escadas, use um portal para chegar ao andar de cima e abra a porta com o botão R1. Suba as escadas da próxima sala e você encontrará uma cerca. Crie um portal do outro lado dela e outro do seu lado. Logo você verá um ventilador, passe para o outro lado usando portais e de lá passe para o outro lado da sala com líquido mortal também usando portais.

4 Crie um portal azul no canto superior direito do outro lado da sala e um laranja bem embaixo dos seus pés (o mínimo de velocidade o arremessará para o lago). Siga o caminho e logo você verá uma sala com o acesso ao andar de cima destruído. Faça um pulo duplo para chegar lá. Suba as escadas e caia no duto.



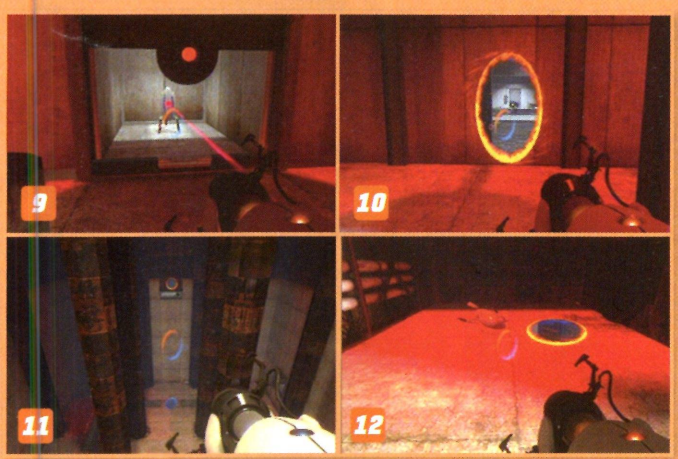
5 Você já visitou esta sala, basta passar pelo campo de partículas, apertar o botão, criar os portais e descer pelo buraco do elevador. Lá embaixo, crie um portal laranja do outro lado da cerca e um azul no círculo cinza. Siga para a direita e você verá duas colunas que sobem e descem. Fique em cima delas e crie um portal azul em cima do concreto. Volte para baixo dele e use o portal laranja para sair na parte de cima. Use o pistão para alcançar o outro lado. Crie um portal laranja do outro lado da grade, volte para a barra de concreto para usar o portal azul e chegar ao outro lado. Neste respiradouro, crie um portal do lado posto da abertura e passe por ele. O jogo vai carregar o próximo trecho.

6 Seguindo o caminho, logo você vai chegar a uma área com cinco pistões que sobem. Fique em cima do pistão do meio e, quando ele subir tudo, você verá um corredor. Crie um portal para chegar lá. O caminho vai dar em mais dois pistões, porém eles só param quando alcançam o teto, mas repare na marca que eles deixaram. Crie um portal ali e outro no teto de concreto logo acima. Passando pelos portais você vai cair em cima de um pistão. Alcance o bloco de concreto e repare que lá em cima existe uma plataforma de metal. Crie um portal no meio da parede e faça o salto duplo para alcançá-la.

7 Siga o caminho para passar dos pistões, basta criar portais. Logo você chegará em um local onde o teto está repleto de pistões, aqui tem um truque para chegar lá em cima com apenas três portais. Olhe em cima da porta com pistões e crie um portal laranja no topo da parede. Crie um portal azul para chegar lá. Você verá um corredor, ande somente o necessário para passar a arma e atire um portal azul. Olhe para trás com a alavanca direita e você já estará lá - é mágica. Caso você caia, basta criar um portal laranja lá embaixo.

8 Siga o caminho dos dutos tomando cuidado para não cair no líquido. Crie um portal próximo à área com líquido, continue em frente e coloque um portal bem em cima do local com a mancha do pistão. Volte para o primeiro portal e só pule quando você vir o pistão do outro lado. Siga o caminho e você verá uma cerca, pule e o jogo vai carregar mais um trecho.

9 Siga em frente e suba em cima dos pistões. Eles o deixarão cair e três robôs vigias vão aparecer. Crie um portal bem longe de você e um embaixo de cada um dos vigias. Depois de se livrar da ameaça, vá para a porta que tem um gancho e aperte o botão R1. O gancho vai subir, e você poderá disparar um portal. Do outro lado haverá um robô de costas para você.





Levante-o e derrube-o. Crie um portal do outro lado da cerca, acima do duto, e faça o truque do salto duplo para chegar à plataforma de metal.

10 O caminho vai levá-lo a uma passagem com um vigia. Aperte R1 e siga em frente. Uma parede falsa vai abrir, solte o robô e use o truque do salto duplo na parede inclinada. Você vai chegar a uma área parecida com um laboratório. Siga até encontrar um campo de partículas.

11 Passe pela porta, aperte o botão e um novo tipo de inimigo vai surgir, é o lança-foguetes. Este robô tem uma mira laser azul que destrói vidros, ou seja, vai destruir o vidro da frente. Pule para o outro lado e fique em frente ao outro vidro. Espere-o travar a mira (um som indicará) e saia da frente do raio. Pule para o outro lado e rapidamente crie um portal laranja e passe pela porta à direita. Continue o corredor, abra a porta para sair em uma outra sala selada com vidro, crie um portal azul na parede que fica em frente ao vidro, espere o robô travar a mira e saia da frente. Pule para o outro lado e crie um portal azul embaixo do duto. Dê uma olhada pelo portal, espere o robô travar a mira e saia da frente. Após o disparo, pegue a caixa e coloque-a em frente à passagem do duto. Coloque um portal em baixo do ventilador, volte e use um portal para chegar lá. Siga o caminho usando portais para evitar o líquido.

12 Após o jogo carregar mais um trecho, crie um portal logo acima de onde a seta indica e se prepare para ser emboscado novamente. O esquema aqui é evitar ficar de frente aos robôs, ou seja, você vai ter de pegá-los de lado criando portais. Quando a barra estiver limpa você terá de fazer o truque do salto duplo usando a parede inclinada bem lá em cima para chegar à área superior do cenário.

13 Destrua os vigias e crie um portal azul no local onde eles estavam. Volte para a borda, crie um portal lá embaixo rente à parede e use-o para passar da abertura superior. Suba mais um andar e siga o caminho.

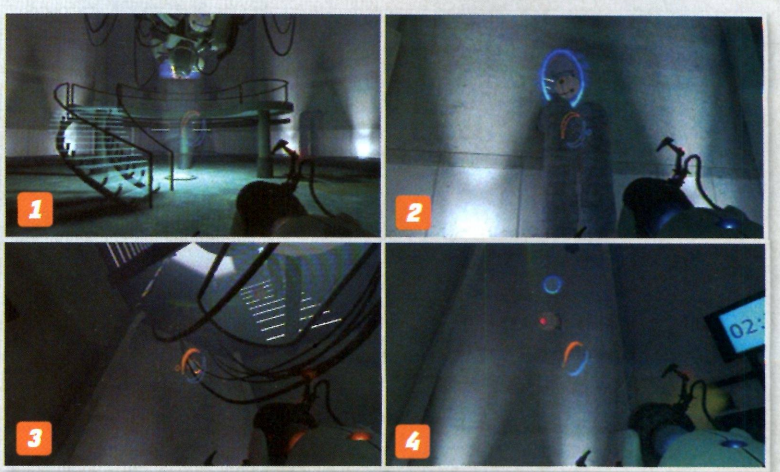
Chefe: Glados

1 O robô que está no meio da tela é Glados. Após um discurso, uma peça parecida com um olho vai cair dela. Pegue-a, leve-a ao fim do cenário, onde existe um incinerador, e deixe o olho ali perto. Para ativá-lo, olhe para a direita e você verá uma guarita. Coloque um portal ali e outro bem próximo ao incinerador e ao olho. Passe pelo portal ative o botão, volte e solte o olho no incinerador.

2 Glados ficará nervosa e vai ativar um lança-foguete. Coloque um portal laranja bem embaixo dela e o portal azul na parede. Fique em frente ao portal e, quando o robô travar mira, saia e Glados soltará uma peça. Coloque um portal no local da imagem para alcançá-la e repita a operação do incinerador.

3 Repita a operação com o lança-foguetes e coloque o portal no local da imagem. Destrua este olho também.

4 Esta é a última vez que você vai repetir a operação com o lança-foguetes (coloque o portal no local da imagem). Destrua o olho nervoso e você vai poder acompanhar o final deste jogo.



APRENDER INGLÊS?

VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS CURSOS NA LOJA DIGERATI.

DOMINAR O EXCEL?

NA LOJA DIGERATI TEM TUDO SOBRE EXCEL.



DETONAR GAMES?

NA LOJA DIGERATI, VOCÊ ENCONTRA DETONADOS DOS MELHORES JOGOS.

QUER SABER COMO FAZER?

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

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



GRAVAR DVDS?

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

USAR O PHOTOSHOP?

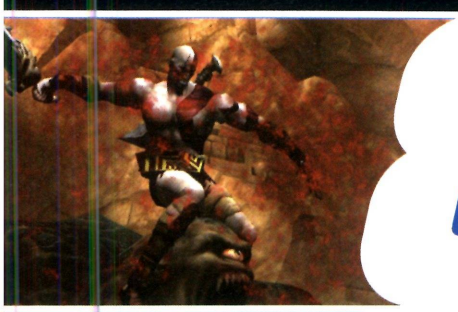
NA LOJA DIGERATI VOCÊ ENCONTRA REVISTAS COM VÍDEOS TUTORIAS.



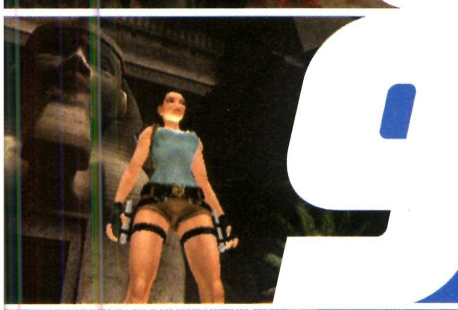
DIGERATI

ALIVE

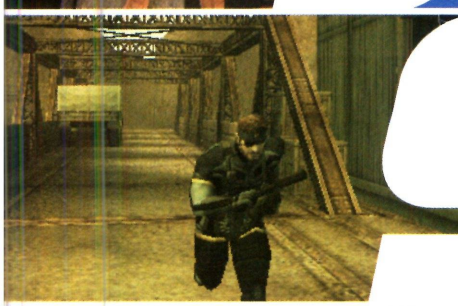
ALIVE É A SEÇÃO DA PS3W QUE ABRE ESPAÇO PARA A RETROCOMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION 3 E TRAZ AS NOVIDADES DO PS2 E DO PSP



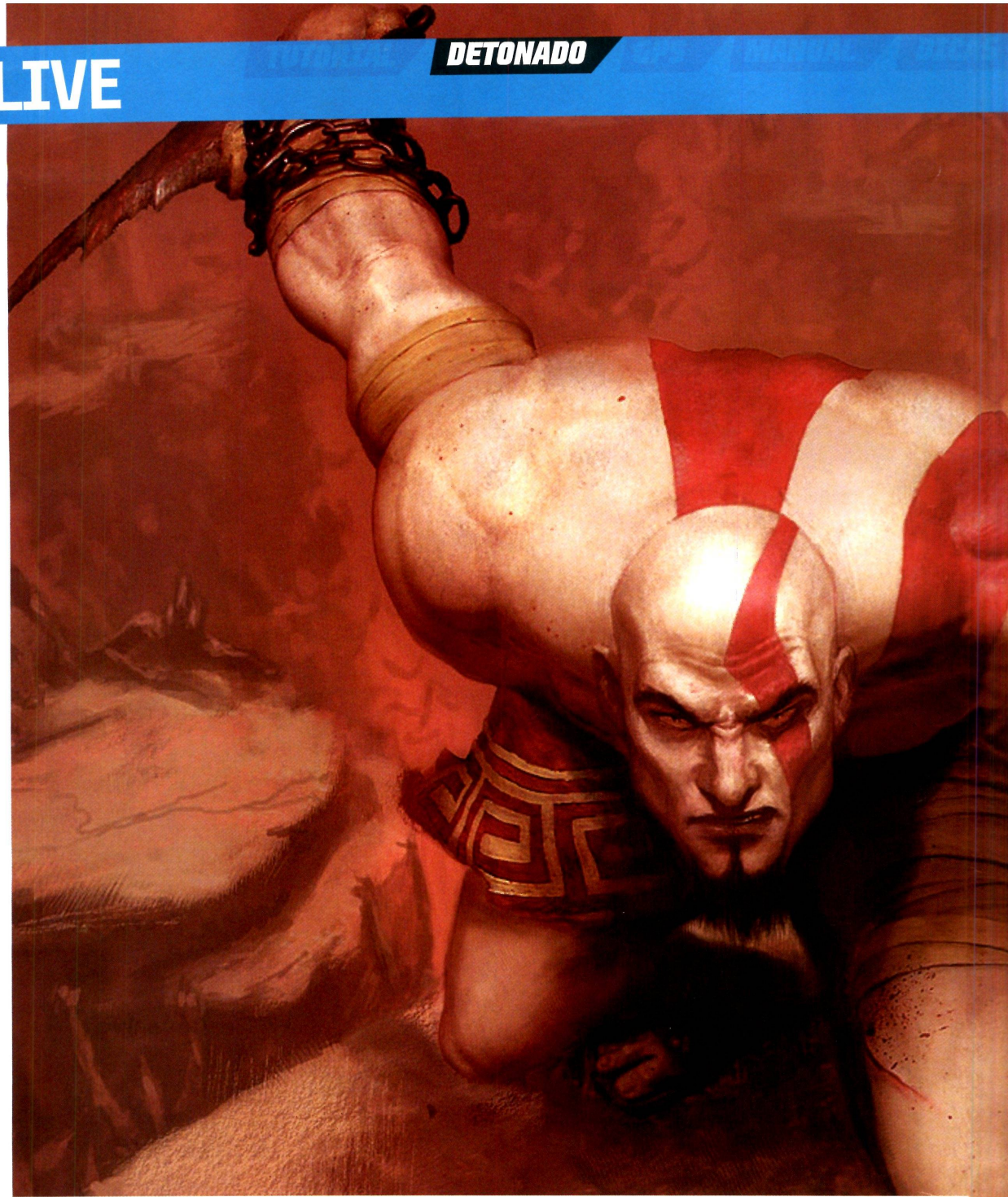
84 **DETONADO CLÁSSICO**
Reviva todos os momentos da primeira batalha do guerreiro espartano, Kratos, em God of War



92 **Dicas**
Trapaças para você se dar bem em grandes games do PS2: Final Fantasy: Tactics, Tomb Raider Anniversary, Medal of Honor: Vanguard e muito mais



94 **Review**
Veja o veredicto de Metal Gear Solid : Portable Ops +, Alien vs. Predator: Requiem, Sonic Rivals 2 e muitos outros



God of War

Em terra de grego, quem tem espada é rei | **FELIPE LEVRA**

Um guerreiro brutal renegado em tempos de horror e guerra: essa é a linha de história principal de God of War. O roteiro mescla, de forma eficiente e respeitosa, inúmeras facetas de mitologia grega em um estilo RPG com a mais pura ação. GoW é exemplar, que se supera mesmo em suas animações, muito elaboradas e empolgantes, e cuja jogabilidade é impecável, apesar da câmera confusa.

É um excelente game desenvolvido por uma equipe realmente talentosa, que prima pelos efeitos e pela diversão inesquecível - isso sem falar na trilha, que situa a história e impõe clímaces dramáticos de forma bem interessante. Os combos são fáceis, e as técnicas, intuitivas.

O jogo só peca por alguns clichês, mas isso é perdoável. A experiência de jogar God of War é única.

FICHA TÉCNICA

Produção
SCE Studios Santa Monica

Distribuição
Sony

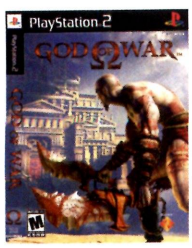
Plataformas
PS2

Jogadores
1

Site
us.playstation.com

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES

L1
Bloqueia

L2
Usa Magias

R1
Golpe rápido

R2
Ação/Interage

L1 + R1
Blade of Artemis

L3 + R3
Ativa Rage of the Gods

Analógico esquerdo
Anda/Corre

Analógico direito
Rola/Escapa

Select
Pausa/Menu de opções

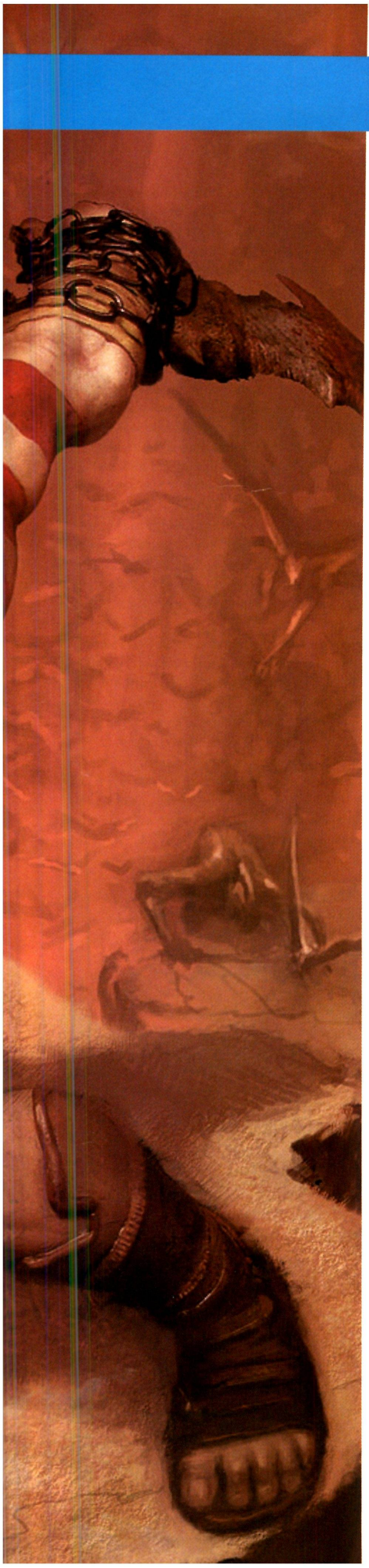
Start
Menus

Ataque pesado

Agarra adversário

Pula

Ataque normal





INTRODUÇÃO

Você ganha habilidades conforme joga, e pode comprar outras usando pequenas esferas vermelhas chamadas orbs. Elas derivam principalmente de inimigos mortos, mas é possível encontrá-las também em vasos, caixões, estátuas e baús. Quando juntar uma boa quantidade, aperte a e dê um upgrade. Nesse menu, aperte R1 e L1 para circular entre técnicas aprendidas, itens e upgrades.

Durante o jogo, observe suas barras no canto superior esquerdo. A verde é a de energia, enquanto a azul representa o status de sua magia. É preciso ter uma certa quantidade de magia para executar as técnicas dos botões direcionais. Elas são adquiridas em um primeiro momento para depois sua eficácia ser aumentada com os orbs. Os itens são importantes para aumentar sua barra de energia e de magia. Os principais são:

Gorgon Eyes

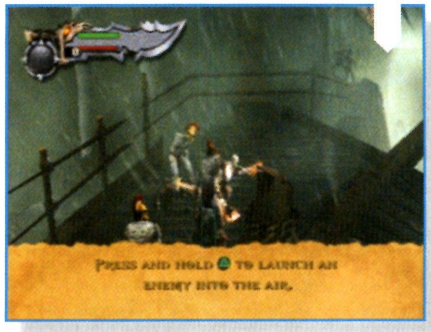
Capture certa quantidade deles e aumente sua barra de energia

Phoenix Feathers

Capture algumas penas e aumente sua barra de magia

ROTEIRO

Shipwrecks

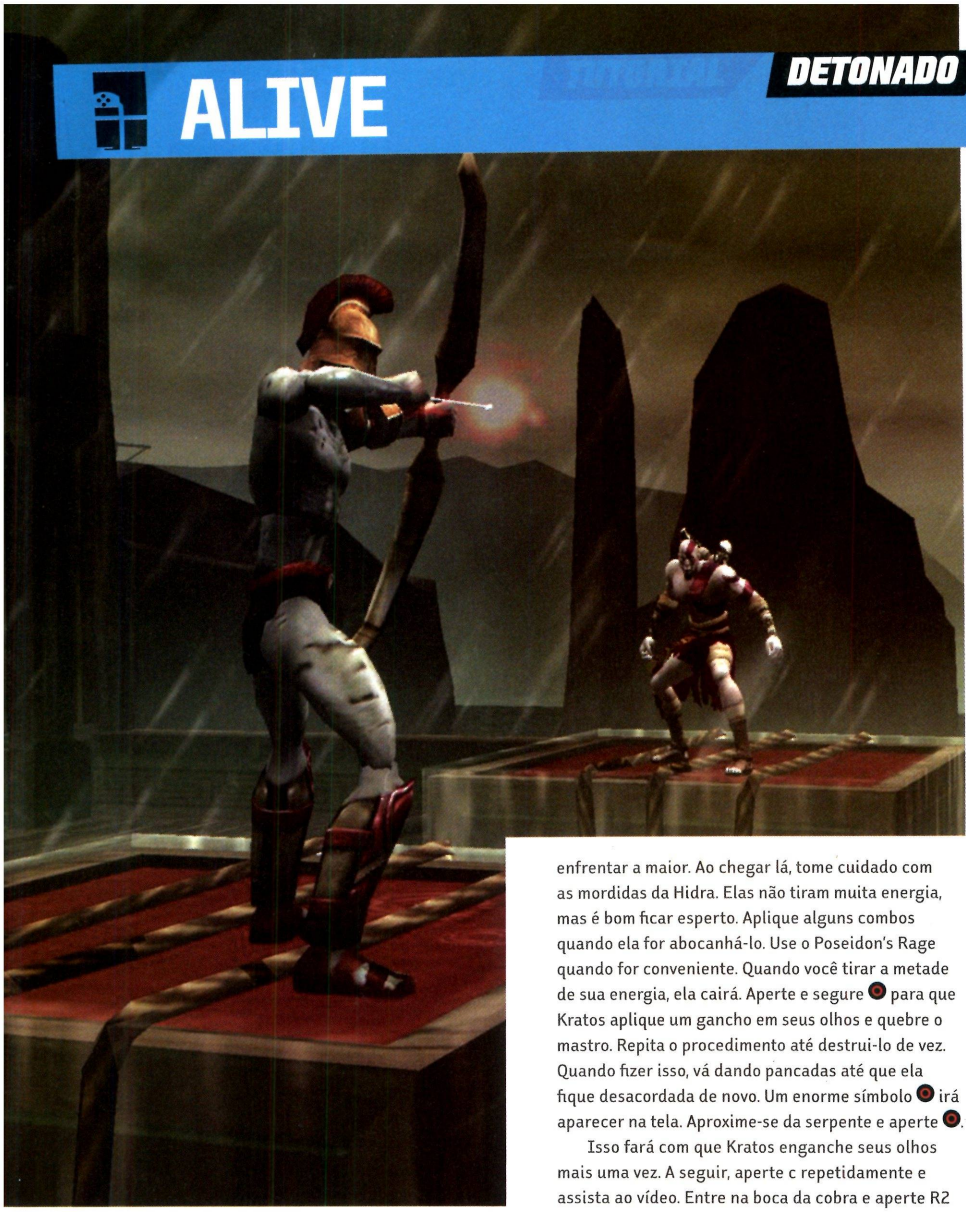


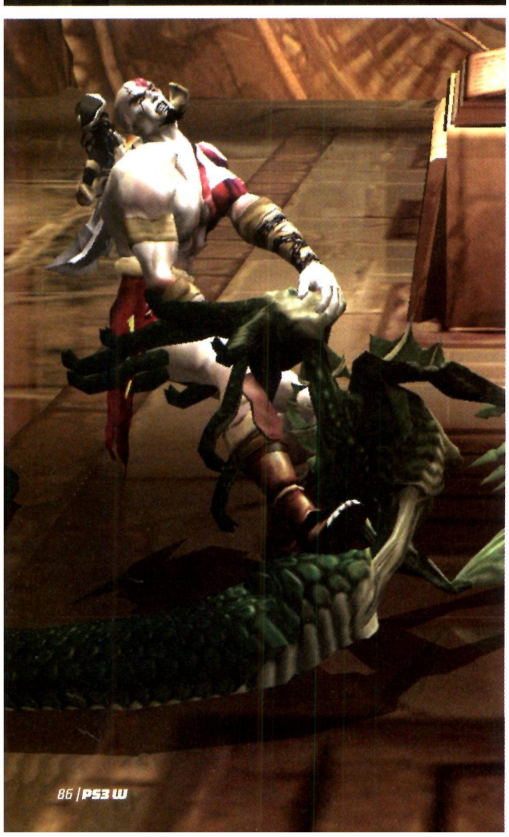
Depois de um curtíssimo vídeo, você estará no convés de um navio destruído. Fique à vontade para matar todos os inimigos do local. Em determinado momento, eles irão sair pelo porão do navio. Não permita que o encurralem. Depois de matar todos, aproxime-se do calabouço. Aperte R2 para entrar. Siga pelo corredor e derrube as ripas de madeira no caminho. Ao chegar a um enorme porão, você encontrará uma serpente. Para se defender de seus ataques, aperte L1. Você precisará dar muita pancada nela para que saia do seu caminho.

Quando estiver adormecida, aperte ●. Kratos irá acorrentá-la e jogá-la na parede. Fique apertando △ repetidas vezes e ela morrerá. A seguir, siga pelas vigas de madeira até chegar ao outro lado do porão. Verifique a entrada ao lado e siga pelo corredor passando pelo homem preso. Ao chegar ao segundo convés, você encontrará inimigos alados e soldados. Use o golpe da corrente para eliminá-los rapidamente. A seguir, para seu desespero, a serpente aparecerá novamente. Se você for engolido, aperte ● repetidamente. Aplique mais algumas pancadas nela. Não se esqueça de pegar os itens nas portas ao lado. Desça pelo enorme buraco que a serpente abriu.

Suba pela parede de corda. Mate os soldados do terceiro convés. Siga pelos mastros de madeira até encontrar mais um navio. Vídeo. Você terá de matar os arqueiros infernais. Desça até o convés. Ache uma caixa de madeira perto dos soldados escondidos. Aperte R2 para empurrá-la. Ao segurar R2, aperte e segure ✕ para chutá-la longe. Vá empurrando a caixa e desviando das flechas até chegar à parede ao fundo. Suba e mate os infelizes. Siga pela próxima passagem. Verifique que a porta do capitão está trancada. Suba as escadas ao lado. Ao chegar à próxima plataforma, suba pelas armações de corda. Vá derrubando os inimigos. Livre-se deles rapidamente: aperte ● para agarrá-los e desequilibrá-los. Ao chegar ao topo, desça pela tirolesa. Abra a passagem à força. Pegue os itens ao lado. Desça até encontrar Poseidon. Assista ao vídeo.

Agora, você tem à disposição uma nova técnica: Poseidon's Rage. Aperte o botão direcional direito e L2 para acioná-la. Saia da passagem, pegue os itens e suba pela armação de corda. Chegando ao topo, assista a um vídeo. Veja que a Hidra possui duas serpentes nos lados esquerdo e direito. Escolha uma das duas e dê algumas pancadas nela. Quando estiver desacordada, suba nos caixotes e entre na plataforma. Isso fará com que fique imóvel. Repita o procedimento na serpente pequena. Depois, suba a armação de corda para





enfrentar a maior. Ao chegar lá, tome cuidado com as mordidas da Hidra. Elas não tiram muita energia, mas é bom ficar esperto. Aplique alguns combos quando ela for abocanhá-lo. Use o Poseidon's Rage quando for conveniente. Quando você tirar a metade de sua energia, ela cairá. Aperte e segure ● para que Kratos aplique um gancho em seus olhos e quebre o mastro. Repita o procedimento até destruí-lo de vez. Quando fizer isso, vá dando pancadas até que ela fique desacordada de novo. Um enorme símbolo ● irá aparecer na tela. Aproxime-se da serpente e aperte ●.

Isso fará com que Kratos enganche seus olhos mais uma vez. A seguir, aperte c repetidamente e assista ao vídeo. Entre na boca da cobra e aperte R2 para falar com o capitão. Vídeo. Suba nos caixotes novamente até chegar à ponta do mastro. Pegue os itens e desça pela tirolesa. Mate os últimos inimigos e siga novamente até a porta do capitão. Abra-a e assista ao vídeo.

Athens Docks



Você terá de sair do porão. Siga pelo caminho até encontrar a escada. Suba e assista ao vídeo. Mate os soldados até chegar a uma espécie de alavanca. Acione-a e suba até as plataformas superiores. Assista ao vídeo. Para matar os violentos minotauros é preciso manter distância e ficar pulando sempre. Cuidado com os enormes machados. Use o chicote para se defender. Utilize também o Poseidon's Rage. Quando o sinal ● aparecer, aperte o botão. Depois pressione-o repetidamente para matá-lo. Repita o procedimento com os próximos. Siga até encontrar a próxima alavanca. Quando chegar ao andar superior, haverá um vídeo. Desça porrada nos monstrengos. Cuidado com a enorme bola, cheia de espinhos. Quando for atacado, use o analógico direito para desviar. Quando o sinal ● aparecer, siga os botões na tela para executar o golpe fatal.

Depois de matá-los, siga pela porta do templo iluminado. Ao chegar ao labirinto, quebre as duas caixas de madeira que sustentam os pilares de pedra. Suba neles, pegue os itens e siga pela passagem aberta. Desça de lá e suba na plataforma do portal de Afrodite. Veja o vídeo. Você terá de destruir Medusa. Não deixe que ela o transforme em pedra. Se isso acontecer, mexa o analógico esquerdo rapidamente para se livrar do poder. Se ela encostar em você, já era. Seja bem rápido nos movimentos e aplique o maior número de combos possível. Quando o sinal ● aparecer, gire o analógico esquerdo de acordo com a tela para arrancar a cabeça da Medusa. Feito isso, alguns minotauros surgirão. Segure L2 para usar o mesmo poder que a Medusa. Quando eles estiverem petrificados, aplique um golpe para que explodam. Vídeo.

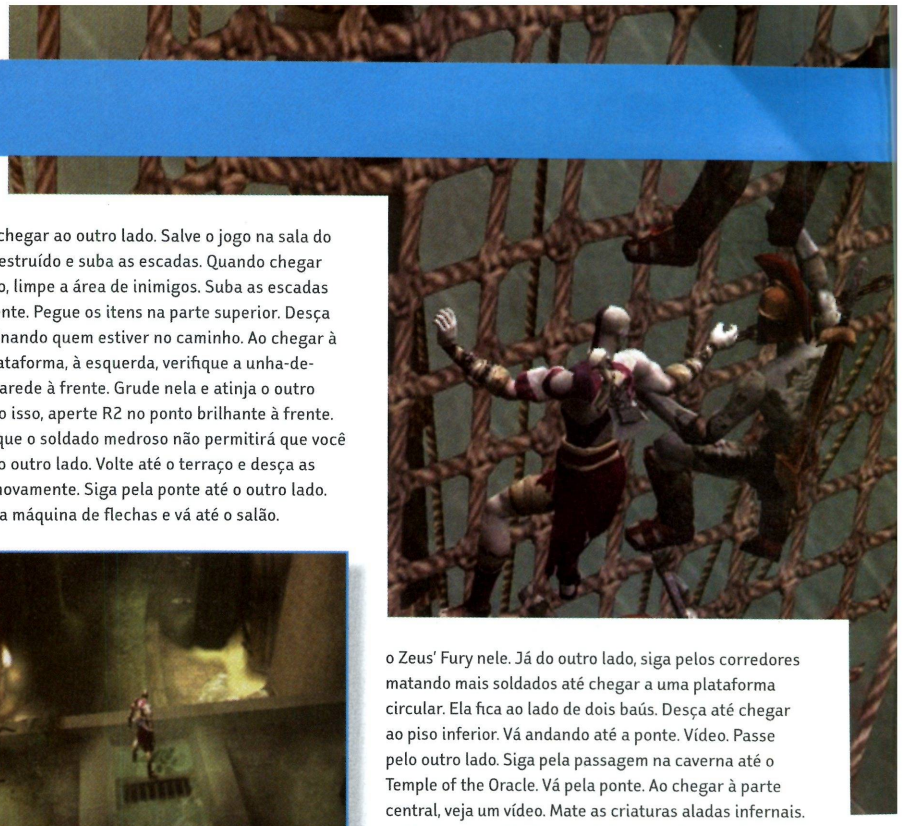
Vá pelo portal de Afrodite. Siga o caminho até encontrar a alavanca. Ande mais um pouco e encontre o Save Point e o baú. Acione a máquina de flecha. Aperte R2 e volte o analógico esquerdo para baixo. A flecha irá estourar a parede da frente e revelar alguns baús do outro lado. Volte à alavanca principal e ative-a. Isso fará com que a máquina de flechas se mova. Acione-a e siga pela passagem aberta. Desça as escadas à esquerda para pegar o item. Volte e suba as escadas à direita. Mate os soldados. Depois, grude na unha-de-gato na parede e vá para a direita.

Derrube quem estiver no caminho. Quando chegar ao outro lado, ande até chegar perto da enorme estátua. Pressione R2 repetidamente para derrubá-la. Vídeo. Desça as escadas próximas, volte para o pátio e suba na cabeça da estátua até atingir o outro lado. Mate as duas Medusas, suba a próxima escada e mate os minotauros e mais uma Medusa. Elimine mais alguns soldados e acione a máquina de flechas. Suba pela corda e vá eliminando os inimigos até chegar ao outro lado. Desça e siga pela plataforma de pedra até chegar à parte central. Vídeo.

The Road to Athens







Suba as próximas escadas e entre pelo portal. Vídeo. Desça as escadas à esquerda. Você irá encontrar algumas medusas pelo caminho, além de arqueiros.

Entre em todas as casas e pegue os itens. A seguir, destrua a barreira no final da rua. Observe uma pequena corda à frente do desfiladeiro. Agarre nela e segure ● para tomar impulso. Quando chegar à praça principal de Atenas, você terá de derrotar os três monstrengos. Eles são mais fortes e rápidos que os anteriores. Use bastante o analógico direito para escapar de seus golpes. Aperte c para dar o golpe final. Vídeo. Entre pela passagem aberta. Siga pelos corredores do palácio. Uma moça irá fugir de Kratos.

Siga-a até chegar a uma plataforma quebrada. Vídeo. Vá seguindo até encontrá-la em uma sacada próxima. Vídeo. Salve o jogo ao lado e pegue a chave com o que sobrou da moça. Vá até a plataforma à direita da sacada detonando quem estiver no caminho. Use a chave no alçapão e entre. Siga pelo corredor até alcançar a parte externa novamente. Suba pela unha-de-gato.Fique trocando de parede até alcançar o topo. Aperte ✕ duas vezes para dar um duplo pulo.

Ao chegar ao último andar, pegue os itens nos baús e veja o vídeo. Mate todos os soldados do piso. Neutralize também os arqueiros. Suba as escadas de madeira a seguir. Quando chegar ao topo, você encontrará mais alguns soldados e dois monstrengos. Repita o procedimento anterior. Entre pela passagem.

Observe que os soldados são atingidos por uma bola de fogo, que inutiliza a passagem. Aproxime-se e pule até grudar na unha-de-gato. Dê a volta no primeiro pilar e suba na plataforma. Arrombe a porta e mate os soldados de dentro, inclusive os arqueiros da sacada ao lado. Dê um pontapé na ripa de madeira e pule novamente na unha-de-gato. Vá saltando de pilar em pilar até chegar ao outro lado. Salve o jogo na sala do palácio destruído e suba as escadas. Quando chegar ao terraço, limpe a área de inimigos. Suba as escadas logo à frente. Pegue os itens na parte superior. Desça e vá eliminando quem estiver no caminho. Ao chegar à última plataforma, à esquerda, verifique a unha-de-gato na parede à frente. Grude nela e atinja o outro lado. Feito isso, aperte R2 no ponto brilhante à frente.

Veja que o soldado medroso não permitirá que você chegue ao outro lado. Volte até o terraço e desça as escadas novamente. Siga pela ponte até o outro lado. Passe pela máquina de flechas e vá até o salão.

Mate uma enorme quantidade de soldados até poder usar a alavanca. Depois disso, aproveite para abrir as enormes portas adjacentes. Suba pela escada que a alavanca abriu. Pegue os itens. Volte para a máquina de flechas. Com o botão R2, arraste-a até chegar à frente da alavanca. Coloque-a em cima das engrenagens do chão. Isso fará com que ela mude de posição. Em seguida, tire a máquina e acione a alavanca novamente. Coloque a máquina de novo nas engrenagens e pronto: ela irá apontar a flecha para a porta de madeira no fundo do saguão. Entre pela passagem. Quando chegar à estátua de Zeus, veja um vídeo. Você tem à disposição o Zeus' Fury. Aperte direcional para baixo e, em seguida, L2. Isso irá engatilhar o poder. Entre pela passagem. Volte ao terraço. Vá até onde o soldado segura a alavanca. Jogue o Zeus' Fury nele. Já do outro lado, siga pelos corredores matando mais soldados até chegar a uma plataforma circular. Ela fica ao lado de dois baús. Desça até chegar ao piso inferior. Vá andando até a ponte. Vídeo. Passe pelo outro lado. Siga pela passagem na caverna até o Temple of the Oracle. Vá pela ponte. Ao chegar à parte central, veja um vídeo. Mate as criaturas aladas infernais. Cuidado com as Medusas. Priorize-as na hora de lutar. Feito isso, veja um vídeo. Suba a escadaria do templo e entre pela passagem principal. Não se esqueça dos dois baús, à esquerda e à direita. Ao chegar ao saguão principal, mate mais criaturinhas aladas. Siga até o final da área e verifique que existem duas estátuas soltas. Dê uma olhada nas rachaduras por onde saem as criaturas.

Arraste as estátuas e posicione-as de forma a tampar os dois buracos. A seguir, mate quaisquer criaturas restantes. Abra o portão de metal e suba as escadas. Ande pelas passarelas estreitas de metal. Elas caem aos poucos e, assim, definem seu caminho. Ao chegar ao outro lado, vá pelos corredores até alcançar mais um pátio. Vídeo. Veja que a menina está pendurada e corre risco de morte. Arraste uma estátua e coloque-a no elevador, na parte de baixo. Faça o mesmo com a segunda e posicione-as uma em cima da outra. Arraste as duas colunas até chegar perto da plataforma. Suba no pequeno templo e, depois, suba nas estátuas para chegar à plataforma. Vídeo.

Você terá um minuto para salvar a moça. Suba na unha-de-gato e espere que as engrenagens parem. Vá indo de parede em parede até alcançar o outro lado. Feito isso, suba em mais uma parede e pegue a corda. Ao chegar ao outro lado, vá andando pela passarela sinuosa até chegar a mais uma corda. Use-a para cair na piscina. Depois, pule para salvar a moça. Vídeo.

Siga pela passagem aberta. Salve seu jogo no final do corredor. Siga pela passarela em forma de espada. Desça as escadas em círculos. Você chegará aos esgotos de Atenas. Mate todos no caminho até chegar a uma barreira com unhas-de-gato. Aqui o bicho pega. Fique alternando entre a parte inferior e superior para não ser atingido. Use bastante o golpe da Medusa. Seguindo pelo corredor, você encontrará mais alguns arqueiros.

É possível usar o Zeus' Fury. Continue em frente até achar uma escada. Mais adiante, há uma nova escada em forma de caracol. Acione a alavanca ao final. Você voltará para a escadaria principal. Siga. Após as bandeiras, vire à direita. Siga pelo caminho das pedras até o portão aberto anteriormente. Vá pelo caminho de areia.



Desert of the Deadly Sins



Depois de falar com a estátua, você deverá encontrar e destruir as três Sirenas que rondam o deserto. Pelo vídeo, ele parece interminável. Na realidade, é finito e relativamente fácil de localizar. Basta correr pelas beiradas, que são pontos de localização. Pegue os itens no caminho. Algumas Sirenas terão guardas minotauros ao seu lado, portanto tenha cuidado. Vá matando uma por uma até que a porta do templo se abra. Siga por ela. Desça até encontrar a esteira com um triturador ao lado.

Observe que existe uma pedra encostada em um buraco na parte inferior. Arraste-a matando os soldados ao mesmo tempo. Coloque-a perto da plataforma na parte oposta ao triturador. Suba e siga pelo corredor. Toque a corneta. Vídeo. Siga pela passagem de areia. Suba as escadas. Vídeo. Você enfrentará algumas Sirenas. Elas são ágeis e espertas. Use seus melhores combos. Cuidado para não ficar cercado. Assista ao vídeo e toque a sineta.

Pandora's Temple

Siga pela ponte de madeira até alcançar o outro lado. Veja o vídeo. Para subir na plataforma é preciso dar a volta. Entre pela passagem à esquerda e passe por baixo da ponte. Ao chegar a uma parede rosa, puxe o manete. Isso fará com que alguns blocos de pedra saiam da parede. Suba de um em um antes que eles retornem à posição original. Ao chegar ao topo, veja uma animação. Desça para o pátio a fim de entrar no templo. Vídeo.

Derrote mais dois monstrengos usando as melhores táticas, compradas com seus suados orbs. Use bastante a técnica Rage of the Gods, que dá invencibilidade por alguns instantes. Ao matar os bichos, suba a escadaria. Pegue os itens e acione a alavanca. Ao entrar no saguão, derrote os guardas. Não fique cercado ou morrerá. A seguir, leia o livro e acione o portal. Ande pelo corredor circular à frente até chegar a uma sala com alguns trituradores assassinos. Passe por eles. Entre no saguão e acione a alavanca, que irá fazer com que os eles parem. Saia dali e acione as alavancas externas. Perceba que a comporta se fecha e que dela é lançado um raio brilhante. Vá embora de lá e volte para o corredor. Repare na nova alavanca que está lá. Ela move o cenário inteiro e abre novas portas. Vá rodando-o até o portal de Artemis surgir. Veja o vídeo.

Agora é só apertar R1 + L1 para ter uma espada mais potente. Siga o caminho para resolver o desafio de Atlas. Mate a primeira leva de soldados, depois dê uma surra nas Medusas. Elas são bem difíceis de matar; por isso, traga-as para a caverna ao lado. Feito isso, suba as escadas no primeiro saguão. Elimine os guardas de cima. Mate também os arqueiros. Pela passarela sinuosa, vá até a alavanca. Ao acioná-la, veja um vídeo. Desça pela corda.

Vá pendurado nela até atingir o outro lado. Não se importe com os inimigos que virão por trás. Use o chute para se livrar deles. Quando chegar ao outro lado, elimine os retardatários. Siga até a próxima porta. Vídeo. Uma horda de inimigos surgirá para infernizá-lo. A quantidade é muito grande, portanto use e abuse dos combos e dos golpes coletivos. Use o Poseidon's Rage e o Rage of the Gods para se dar bem. Qualquer combo bem aplicado é muito útil. Quando neutralizar todos, a porta se abrirá. Pegue o escudo de Hades. Faça o caminho de volta. Quando chegar ao salão principal, vá até a caverna e posicione o escudo na porta dos guerreiros.

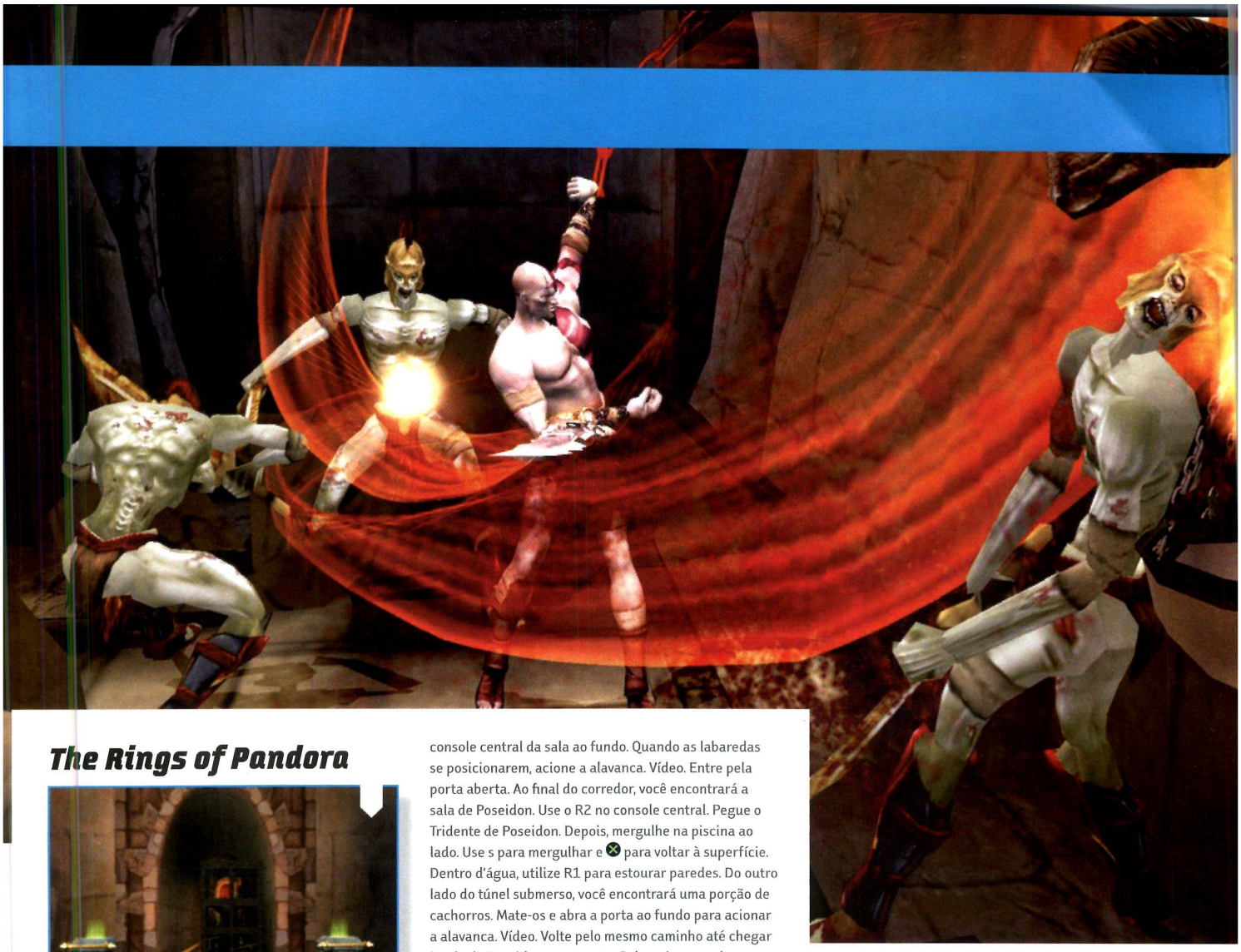
A seguir, volte à caverna e pegue o carrinho com as pedras. Posicione-o em cima do console central. Verifique que a porta ao fundo muda de posição. O segredo é sincronizar o tempo certo de a porta girar com o momento de agir. Empurre o carrinho e use o analógico direito para escorregar no chão e entrar pela passagem. Lá dentro, derrote mais uma leva de inimigos. Suba as escadas. Ande pela plataforma de madeira e pegue o outro escudo. Desça ao saguão e coloque o objeto na mesma porta anterior. Entre pela passagem. Quando chegar à sala das engrenagens cortantes, siga pela porta oposta. Destrua a parede e vá pela esteira. Cuidado com os trituradores. Ao chegar à parte externa, suba nos



caminhos de pedra derrubando todos. Vá até à parte mais alta, à esquerda. Lá você encontrará uma alavanca. Use-a. Entre pela porta ao lado e combata as Sirenas e alguns soldados. Feito isso, pegue o manete de Hades. Volte todo o caminho até chegar à sala das engrenagens cortantes novamente.

Acione as duas alavancas rapidamente para entrar pela porta cruzada ao fundo. Entre, também, pela próxima porta. Derrote os minotauros. Coloque o manete na alavanca. Acione-a até deixar a estátua levantada. A seguir, vá pelo corredor lateral. Você encontrará uma série de guardas chatos. Mate-os de forma impiedosa. Quando estiver no piso superior, acione a alavanca. Vídeo. Mate os arqueiros e desça. Vá até o caixão, abra a tampa e retire a cabeça do filho do arquiteto. Entre pela passagem aberta. Vá pelo corredor até encontrar as escadas. Animação.





The Rings of Pandora

Ao entrar pela passagem, você voltará à sala inicial. Siga pelo corredor dos trituradores parados. Mate mais alguns guardas. Use a cabeça do filho do arquiteto na caveira à frente. No corredor, suba as escadas da piscina. Tome cuidado com a esteira no caminho.

Quando chegar à borda da água, pule com cuidado na esteira. Ande na direção contrária para equilibrar-se. Faça isso até pular na escada. Vídeo. Suba as escadas até chegar ao topo. Será necessário encarar o Desafio de Poseidon. Seguindo pelo corredor, você chegará a uma primeira arena. Muito cuidado com os cãezinhos.

Não deixe que eles se transformem em bichos de três cabeças. Se essa terrível hipótese acontecer, você estará em apuros. Use todos os seus poderes para matar os cães ainda jovens. A seguir, vá pelo caminho até chegar à porta do templo. Mate mais cães e arqueiros.

Entre em uma espécie de sala circular. Espere a saída aparecer e passe por ela. Detone todos os guardas do lado de fora. Siga pelo corredor e mate mais três minotauros. Chegando a mais um salão, aproveite para salvar seu jogo. Lá, repare nos soldados presos. Pegue o manete no chão da parte inferior. Suba e coloque-o na alavanca. Acione-a. Vídeo. Empurre a gaiola para a parte inferior. Desça e continue empurrando. Mate os soldados que aparecerão durante o percurso. Escore a gaiola nas pedras para que não escorregue. Ponha-a no console central da sala ao fundo. Quando as labaredas se posicionarem, acione a alavanca. Vídeo. Entre pela porta aberta. Ao final do corredor, você encontrará a sala de Poseidon. Use o R2 no console central. Pegue o Tridente de Poseidon. Depois, mergulhe na piscina ao lado. Use s para mergulhar e ⊗ para voltar à superfície. Dentro d'água, utilize R1 para estourar paredes. Do outro lado do túnel submerso, você encontrará uma porção de cachorros. Mate-os e abra a porta ao fundo para acionar a alavanca. Vídeo. Volte pelo mesmo caminho até chegar à sala de Poseidon novamente. Salve o jogo e suba nas plataformas de pedra. Siga pelo corredor e entre na água. Lá, procure a Nyad, filha de Poseidon.

Logo abaixo dela, há uma passagem. Ao encontrar a arte das duas Nyads impressa na parede, você tem duas opções. À esquerda, você segue por um longo corredor, com alguns itens ao final. À direita está o caminho que o levará à continuidade do jogo. Siga por ele. Passe rápido pelo corredor das engrenagens. Se você vacilar, morre esmagado. Ao final haverá a superfície. Derrote todos os soldados e mais algumas criaturinhas aladas.

Feito isso, acione a alavanca. Volte todo o caminho até encontrar a passagem embaixo da primeira Nyad. Salve o jogo. Quebre a parede rachada com o R1. Encontre a estátua de Poseidon. Encontre também as duas Nyads. Desça pela passagem abaixo de Poseidon. Agora, muito cuidado: existe um mecanismo que funciona à base correntes e empurra qualquer inimigo desavisado para a morte. Desça rapidamente. Utilize bastante o R1, o ▢ e o ⊗ para guiar seus movimentos. Use as crateras no trilho da máquina para se refugiar. Váde cratera em cratera até achar a passagem.

Ao chegar à sala das cachoeiras, salve o jogo e mateos minotauros. Depois, use a alavanca. Suba de pilar em pilar rapidamente até chegar à estátua. Mate impiedosamente os guardas locais. Agora desça e acione a alavanca novamente. Mergulhe e vá até o último pilar.

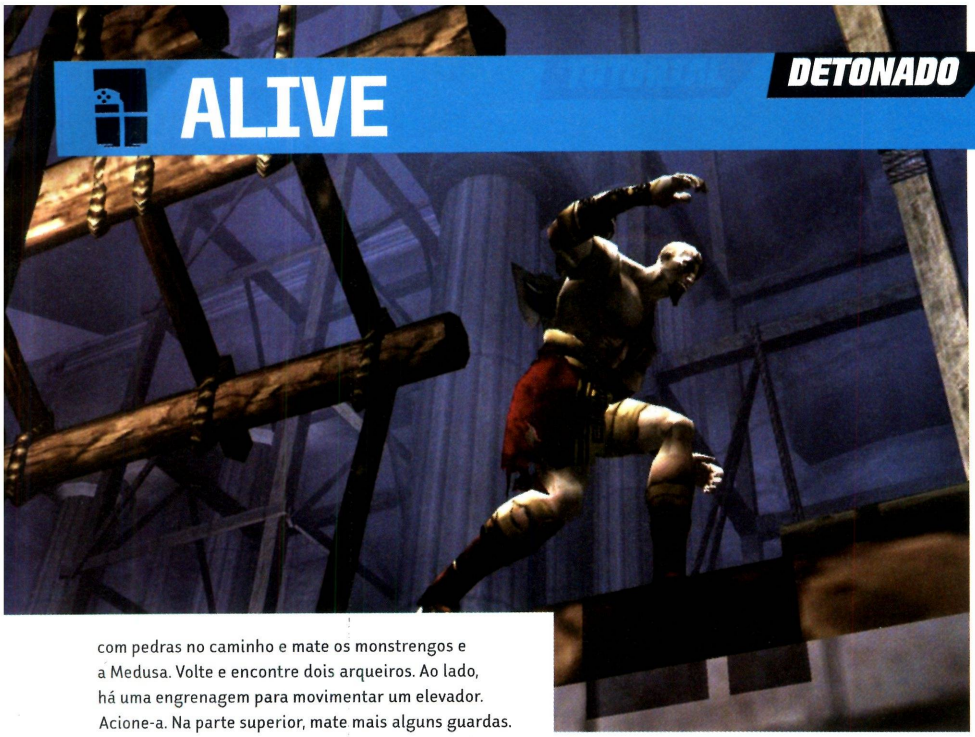
Veja que há uma passagem. Entre e espere até que o pilar desça. Siga pelo túnel até chegar à sala inicial novamente. Volte até o corredor circular, suba as escadas e entre na piscina. Desça pelo túnel submerso. Ao chegar ao outro lado, ande pelo corredor. Animação.

The Challenge of Hades



Quebre as pedras da passagem lateral. Siga pelo caminho até encontrar um imenso templo envolto em lava. À esquerda, pule nas plataformas e aperte R2 na porta. Diga sim para o desafio. Vídeo. Para derrotar os monstrengos, é necessário matá-los dentro dos círculos azuis. A cada vez que se mata uma certa quantidade deles, uma parte da porta se abre. Três bichos irão atacá-lo ao mesmo tempo. Cuidado com as flechas e os empurrões. Não fique muito exposto. Mas, principalmente, fique atento para não ser cercado.

Quando terminar de neutralizá-los, suba até a porta aberta e siga. Ande pelo caminho externo até chegar à porta do labirinto. Passe pelas armadilhas e mate a Medusa no final. Repare na caveira que simboliza o arquiteto que construiu o labirinto. Entre pela passagem



com pedras no caminho e mate os monstrengos e a Medusa. Volte e encontre dois arqueiros. Ao lado, há uma engrenagem para movimentar um elevador. Acione-a. Na parte superior, mate mais alguns guardas. Empurre as portas com olhos vermelhos. Mate todos os que estiverem no caminho. Vá andando até encontrar um enorme bloco de pedra socando uma parede. Suba nele com cuidado para não ser esmagado. Mate os inimigos da parte superior. Volte aonde estava.

Vá andando junto ao bloco de pedra. Quando ele recuar ao máximo, entre na passagem escondida. Elimine os dois guardas. Quando tiver certeza de que matou todos os inimigos nos andares inferiores e superiores, volte até o bloco de pedra. Mate os dois guardas do relógio de Hades. Vídeo. Entre pela passagem aberta. Assista a mais um vídeo. Suba no console e assista à animação. Desça até o pátio e entre na água que envolve a estátua. Na parte mais inferior, acione a alavanca. Volte à superfície e saia da água. Vídeo. Suba as escadas. Acione a alavanca ao lado da cabeça de Hades. Vídeo. Desça as escadas da estátua e suba as do Templo. Desvie das bolas e vá

abrindo as portas laterais de modo a encontrar a saída. Ser quiser, vá até o fundo da sala para encontrar alguns itens. Quando achá-la, derrote minotauros e arqueiros. Vá pelo caminho da direita e detone mais arqueiros. Volte e vá pelo caminho da esquerda. Suba na corda e vá derrubando soldado por soldado. Ao chegar ao outro lado, você estará em uma arena. Aplique a maior quantidade de combos possível. Use o Zeus' Fury aqui. Tente jogar seus inimigos para fora do ringue. Quando neutralizá-los, entre na passagem e suba nas plataformas. Ao chegar à parte mais alta do Salão de Hades, ande nas vigas de madeira. Pule quando a lâmina de metal for passar. Suba nas escadas centrais e desça pela tirolesa. Siga pelo corredor.

Acione o mecanismo da porta do minotauro. Vídeo. Desça até o piso térreo e salve o jogo. Vá até o saguão. Veja mais uma animação. Aproxime-se da porta. Vídeo. Você terá de vencer o minotauro encouraçado. No começo, ele é bastante forte e resistente.

É necessário tirar sua couraça. Dê muita porrada até ele ficar desacordado. Ao executar de modo correto os movimentos com o analógico esquerdo, ele se levantará. Vá até a alavanca na parte de trás do cenário e atire uma flecha nela. Volte e faça o mesmo procedimento. Quando ele não possuir mais couraça,é hora de pancadaria total. Use a Força de Poseidon para eletrificá-lo quando estiver em apuros. Cuidado com os socos no chão. Também não fique muito tempo parado próximo à alavanca ou você morrerá tostado. Quando ele estiver moribundo novamente, acione a alavanca e assista ao vídeo. Entre pela rachadura na porta. Suba as escadas e entre na cripta. Retire a tampa do túmulo e pegue a cabeça do filho do arquiteto. Volte até a rachadura na porta e veja um vídeo. Vá até a passagem. Haverá mais uma animação. Inaugure o Army of Hades na leva de soldados que surgirá. A seguir, entre na passagem e passe mais uma vez pelo túnel submerso.

Ao chegar à piscina, use a caveira na porta. Vídeo. Vá até o corredor circular mais externo. Acione a alavanca de modo a encontrar o corredor dos trituradores. Volte até o corredor central e alinhe as portas para que o raio possa passar. Vá até o corredor dos trituradores, acione a alavanca e assista ao vídeo. Siga até o anel central. Acione a alavanca e veja mais um vídeo.

The Cliffs of Madness



Ao sair da estátua, você encontrará uma porção de inimigos mortais. Eles são rápidos e fortes. Use o poder da Medusa para neutralizá-los. O Army of Hades também é uma excelente opção. Ao chegar ao Save Point, suba a rampa para encontrar mais inimigos. Vá pulando de plataforma em plataforma até chegar à corda. Ao encontrar um elevador de engrenagem, suba até o caminho para uma caverna azulada. Lá dentro, você ficará cercado por uma infinidade de inimigos.

Mate todos sem dó. Suba nos andaimes de madeira até encontrar um baú. Desça novamente e siga pela passagem aberta. Suba pelo elevador de engrenagem e salve o jogo na parte de cima. Vá pelo caminho em forma de capacete. Acione a alavanca. Vídeo. Agora, mova a caixa até a parte de trás do cenário. Pule nela antes que as lanças subam. Agarre-se à plataforma. Pegue o item no baú. Grude na unha-de-gato e pegue o colar. Vídeo. Saia e volte para a parte externa. Desça pela corda. Entre pela passagem das duas tochas.

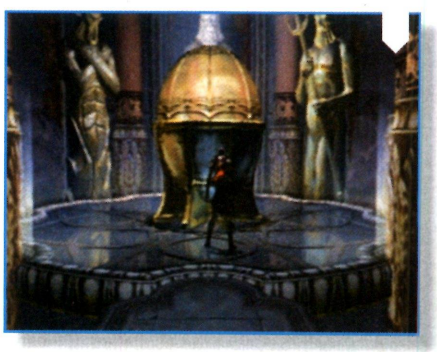
Mate alguns inimigos antes de acionar a alavanca para alinhar as pontes. Ao passar para o outro lado, entre no túnel. Vá seguindo até atingir a parte externa. Suba na plataforma e detone dois minotauros.

A seguir, use o colar no objeto com dois olhos vermelhos. Vídeo. Pule sobre as pedras ao lado. Siga pelo poço até chegar a uma piscina. Quebre as paredes para pegar os orbs. Feito isso, volte todo o caminho passando por onde você colocou o colar. Desça as escadas laterais. Mate mais alguns chatos antes de pegar a tirolesa. Você irá enfrentar mais uma arena. Cuidado para não ficar cercado. Continue seguindo o túnel. É necessário posicionar as peças de modo a preencher a parede.

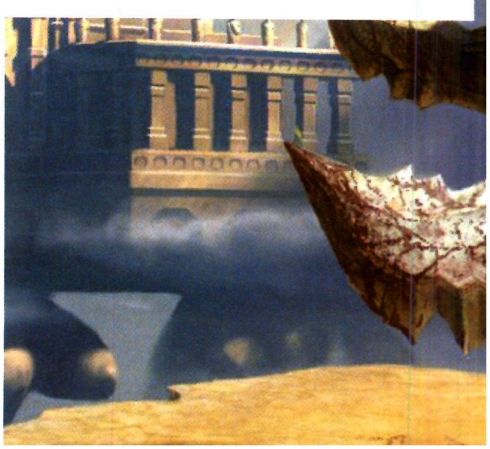
Da esquerda para a direita: posicione um L de ponta-cabeça. Coloque o T na parte central. Coloque um I do lado esquerdo inferior do T. Mexa a peça maior até formar uma espécie de ponto de interrogação. Encaixe a última peça, em forma de I, à direita. Vídeo. Pegue o colar.

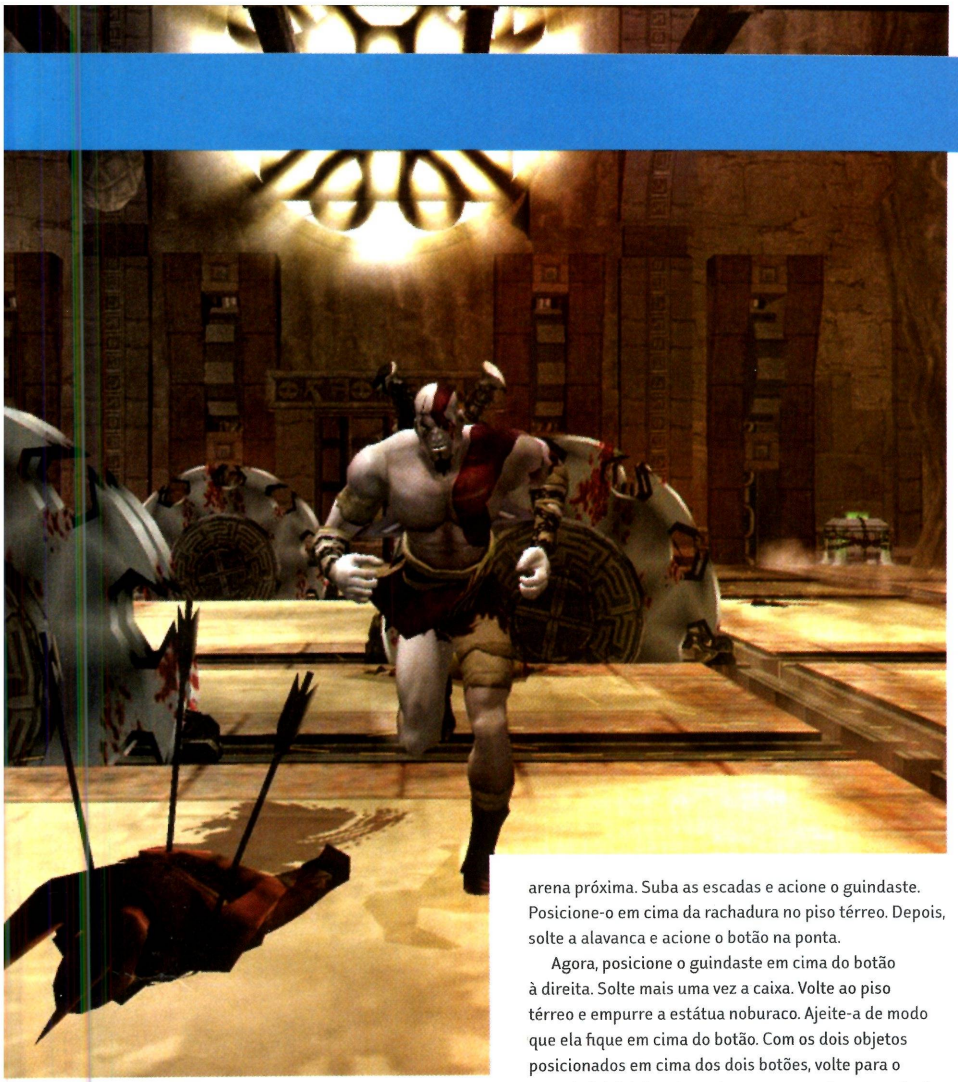
Volte pelo mesmo caminho. Suba nas paredes até alcançar o outro lado. Suba as escadas e use o colar verde no objeto de olhos verdes. Vídeo. Vá de plataforma em plataforma até atingir o ponto mais alto. Veja mais uma animação. Atravesse o abismo pelas cordas. Ao chegar ao elevador, acione a alavanca e vá até ao topo. Dirija-se à caverna.

The Architect's Tomb



Salve o jogo no final do corredor. Suba as plataformas e tome cuidado para não cair no abismo nem ser cortado ao meio. Ao chegar ao Castelo, entre pela porta lateral direita. Mate todos os inimigos da







arena próxima. Suba as escadas e acione o guindaste. Posicione-o em cima da rachadura no piso térreo. Depois, solte a alavanca e acione o botão na ponta.

Agora, posicione o guindaste em cima do botão à direita. Solte mais uma vez a caixa. Volte ao piso térreo e empurre a estátua noburaco. Ajeite-a de modo que ela fique em cima do botão. Com os dois objetos posicionados em cima dos dois botões, volte para o console inicial. Aperte mais uma vez e volte correndo de plataforma em plataforma para entrar no Templo.

Arranque a cabeça do corpo e assista à animação de novo. Entre pelo portão. Do lado de fora, salve seu jogo. Entre na estátua e desça as escadas circulares. Vídeo. Observe as esteiras rolantes. Você será infernizado por criaturas aladas. Elas são mais fortes que as anteriores porque possuem a técnica de lançar fogo. Proteja-se nos blocos estáticos no meio do cenário. Não se esqueça dos arqueiros. Use bastante os raios de Zeus para matar seus inimigos ao longe. Feito isso, a porta se abrirá. Entre no salão ao fundo. Ao chegar perto da Caixa de Pandora, haverá um vídeo. Você estará de volta onde tudo começou. Empurre a Caixa de Pandora para fora. Vídeo.

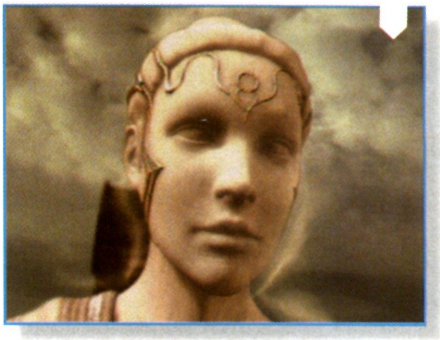
The Path of Hades



Suba a coluna vertebral até atingir as primeiras plataformas. Suba no que parece uma caixa torácica. Vá pulando nos roletes para não cair. Cuidado com as facas. Existem muitos caminhos, que, ao final, levam a um só lugar. Cuidado com as criaturas aladas. Ao chegar a mais uma caixa torácica, observe outras plataformas se movimentando atrás. Pule de plataforma em plataforma até chegar ao outro lado. Cuidado com os arqueiros. Mate todos os minotauros, arqueiros e fuzileiros do local. Só assim o portal se abrirá. A seguir, pule na roda com dentes de faca. Cuidado para não ser atingido ou terá de começar de novo. Use ✕ para pular mais rápido.

Na parte superior, pegue os itens dos baús. Suba mais uma vez na roda. Quando chegar ao topo, encontre um Save Point. Ao pular para a próxima plataforma, você enfrentará uma série de inimigos. Para cada oponente que você derrotar será aberta uma plataforma nova. Detone todos eles. Pule nas plataformas. Ao final, cuidado: alguns arqueiros o estarão esperando. Mate-os. Suba nas caixas torácicas e assista ao vídeo. Suba pela corda. Veja mais um vídeo.

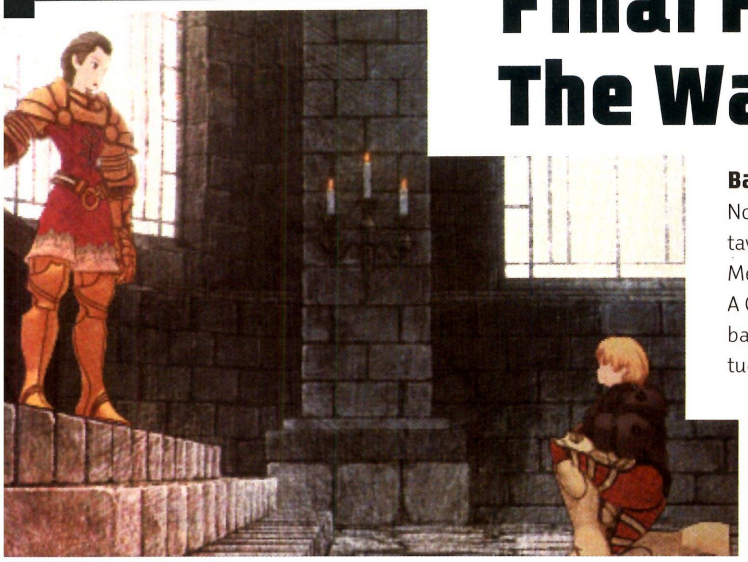
Temple of the Oracle



Salve seu jogo e suba as escadarias do templo destruído. Mate alguns minotauros e dois monstrengos no saguão principal. Suba as escadas laterais e tome cuidado com as Medusas. Passe pelo pilar caído. Atravesse os corredores até chegar ao jardim. Desça até a parte inferior e entre no templo destruído. Ao final do corredor, vídeo. Agora, você terá de derrotar o inimigo principal. Veja que você está do tamanho dele, já que as casas de Atenas estão pequenas. Muito cuidado com as lâminas traseiras. Elas tiram muita energia. Aplique golpes a distância. O poder Army of Hades é muito interessante neste caso. Fique atento ao canhão de lava. Use sempre o analógico esquerdo. Quando puder, dê um choque nele.

Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão. Depois, pressione-o repetidamente para vencer a queda-de-braço. A seguir, acione dois botões aleatórios, escolhidos pelo computador. Vídeo. Veja que agora você terá de defender sua esposa e sua filha dos clones de Kratos. Aqui, suas melhores técnicas devem ser empregadas ao máximo. A quantidade de inimigos é absurda. Mais uma vez, uma descarga de eletricidade e o Army of Hades vão muito bem. Aperte bola para transferir energia à sua família (se for preciso). Cuidado para não cair no precipício. Veja mais um vídeo. Desta vez, você perde suas forças mágicas e tem à disposição apenas uma espada. Use-a com vontade no inimigo. Só ataque-o quando ele estiver em um momento fraco ou desequilibrado. Dê o golpe fatal. Vídeo. Agora, na condição de Deus, suba as escadas do Olimpo para ocupar seu trono. Animação final.

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions



Balthier no grupo

No capítulo 4, vá até The Mining Town of Gollund. Na taverna, leia o rumor Rash of Thefts e depois vá para Merchant City of Dorter. Lá, procure a taverna e leia o rumor A Call for Guards. Quando você for deixar a cidade, uma batalha começará. Vença com a ajuda de Balthier, e quando tudo terminar ele se juntará ao seu grupo.



Medal of Honor Vanguard

Armadura e medalhas

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

Invisibilidade

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

Armadura extra

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

Medalhas

Complete os seguintes objetivos para ser condecorado com as medalhas a seguir:

Bronze Stars

Complete uma missão sem morrer. Ao receber a Bronze Star, o bônus Sprint Recovery é habilitado.

Campaign Medal

Complete todas as missões do modo Campaign.

Oak Leaf

Receba pelo menos sete medalhas no modo Campaign. Ao receber a Oak Leaf, o bônus Health Recovery é habilitado.

Silver Stars

Complete o modo Campaign sem morrer. Ao receber a Silver Star, o bônus Health Recovery é habilitado.



Weapon Expert

Use todas as armas durante a missão.

Wings

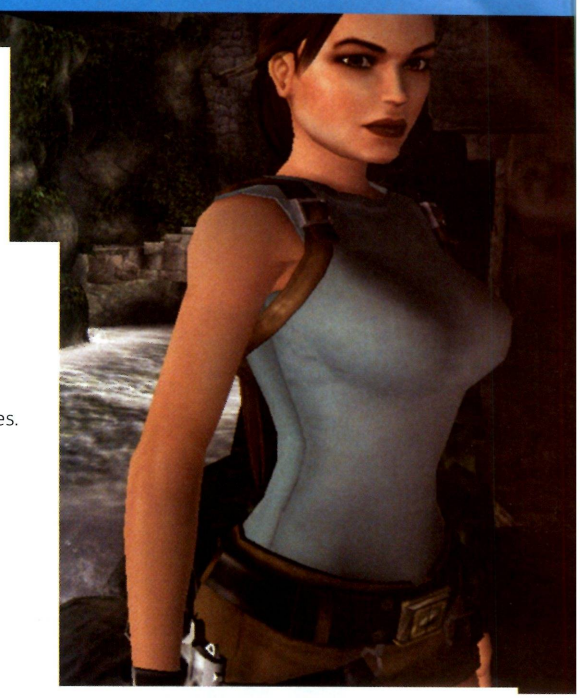
Caia com o pára-quedas no local correto.

World War II

Receba todas as medalhas do modo Campaign.



Lara Croft Tomb Raider: Anniversary



Cheats

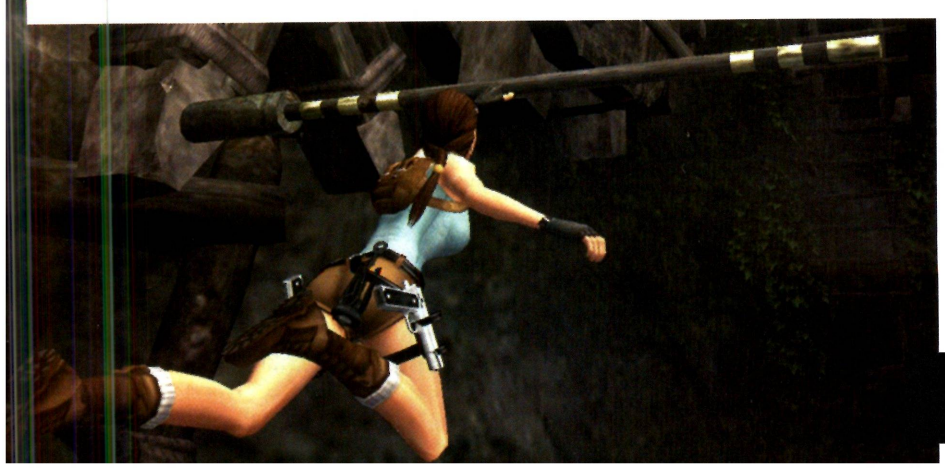
Complete os objetivos a seguir para habilitar os códigos no menu de cheat:
Energia infinita: complete os três Time Trial da fase Egyption.
Fôlego infinito: complete o jogo na dificuldade Easy.
Habilitar Sunglasses: complete o jogo na dificuldade Easy.
Jogo sem textura: complete o jogo na dificuldade Easy.
Mini SMG prateada: complete os três Time Trial da fase Lost Island.
Mostrar energia do inimigo: complete os quatro Time Trial da fase Peru.
Munição de Mini SMG infinita: complete os três Time Trial da fase Egyption.
Munição de pistola infinita: complete os quatro Time Trial da fase Peru.
Munição de Shotgun infinita: complete os quatro Time Trial da fase Greece.
Shotgun dourada: complete os três Time Trial da fase Lost Island.
Todas as armas: complete os quatro Time Trial da fase Greece.

Roupas bônus

Complete os objetivos a seguir para habilitar novas roupas para Lara:
Camouflage: consiga o Relic no Temple Of Khamoon.
Catsuit: consiga o Relic no Sanctuary Of The Scion.
Classic: consiga o Relic no The Lost Valley.
Croft Manor Sport: consiga o Relic Athenian Owl no Midas's Palace.
Doppelganger: consiga o Relic na Natla's Mines.
Golden: consiga o Relic Griffin-Head no Midas's Palace.
Legend: consiga o Relic na Mountain Caves.
Scorched Natla: consiga todos os Relics.
Swimsuit de Tomb Raider 2 (fase Maria Doria): consiga o Relic na Great Pyramid.

Artwork

Complete os objetivos a seguir para habilitar novas imagens no Art Gallery:
Atlantean Creatures: complete o jogo.
Box Art: consiga 67% dos Artifacts na fase Peru.
Doppelganger: consiga 67% dos Artifacts na fase Lost City.
Egypt: consiga 100% dos Artifacts na fase Egypt.
Game Gallery: consiga 33% dos Artifacts na fase Greece.
Greece: consiga 100% dos Artifacts na fase Greece.
Items And Artifacts: complete o jogo com pelo menos 25% dos Relics.
Kid: consiga 33% dos Artifacts na fase Egypt.
Kold: consiga 67% dos Artifacts na fase Egypt.
Lost City: consiga 33% dos Artifacts na fase Lost City.
Natla: consiga 100% dos Artifacts na fase Lost City.
Origins of Lara: consiga 33% dos Artifacts na fase Peru.
Other Characters: complete o jogo com pelo menos 50% dos Artifacts.
Peru: consiga 100% dos Artifacts na fase Peru.
Pierre: consiga 67% dos Artifacts na fase Greece.
Promotional Images: consiga 50% dos Artifacts na fase Croft Manor.
TR:1 vs. TR:A Egypt: consiga 100% dos Relics na fase Egypt.
TR:1 vs. TR:A Greece: consiga 100% dos Relics na fase Greece.
TR:1 vs. TR:A Lost City: consiga 100% dos Relics na fase Lost City.
TR:1 vs. TR:A Peru: consiga 100% dos Relics na fase Peru.



Biografias

Consiga o número indicado de Artifacts para habilitar as biografias dos personagens:

Doppelganger	36 Artifacts
Kid	14 Artifacts
Kold	18 Artifacts
Lara Croft	5 Artifacts
Larson	9 Artifacts
Natla	41 Artifacts
Pierre	23 Artifacts
Richard Croft	32 Artifacts
Winston	27 Artifacts

Fase Style Units

Consiga 100% no jogo coletando todos os Artifacts e Relics.

Música tema da mansão Croft

Complete a fase Croft Manor.

ALIVE

GRÁFICOS 17 SOM 12 JOGABILIDADE 15 DIVERSÃO 10

Veredicto 54

FICHA TÉCNICA

Produção
Kojima Productions

Distribuição
Konami

Jogadores
6

Site
metalgearsolid.com

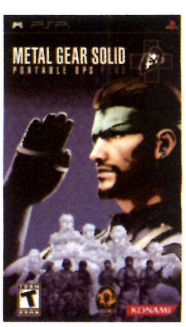
Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Custa só US$ 20 | Old Snake e Raiden

Não vale US$ 20 | Desbalanceado | Muitos bugs











O antigo é melhor

Metal Gear Portable Ops se sai melhor que este pacote de atualização por inúmeros motivos: história decente, modo online equilibrado e muita informação acerca do início da construção de Outer Heaven.

Metal Gear Solid: Portable Ops+

Não honra o nome

Chega de blablablá. Não é preciso dizer que Metal Gear Portable Ops é um dos melhores jogos para o PSP – isso é óbvio e quase todo dono do portátil deve tê-lo quase soldado no drive do aparelho. Depois de terminar o jogo diversas vezes, talvez você tenha jogado online, talvez não. Se ainda não teve oportunidade de participar do mata-mata online, talvez esta seja a hora, mas, no jogo original, pois a versão "Plus" não tem nada de mais além da adição de novos personagens, como Old Snake e Raiden, ambos de MGS4.

Balança quebrada

PO+ não é um RPG, mas os soldados ganham experiência quando são usados no Infinite Mission Mode. Ou seja, quanto mais você joga, mais poderoso será seu personagem. Isso é claro que tira todo o brilho do modo online, já que os soldados usados são aqueles que foram treinados durante o modo offline. Já deu para perceber que os espertinhos que usam GameShark são sempre os melhores do que os que compram o jogo e partem para a briga direto na rede.

Outra coisa que atrapalha o desenvolvimento geral do jogo é que o modo para deixar seus soldados superpoderosos não é assim tão legal, afinal esse trecho não tem história e só serve para pegar os personagens novos. Sem contar que ainda existem os bugs, que não foram corrigidos, e não há o modo de história do MPO original. | **RODRIGO GUERRA**

Velhos novos conhecidos

Para habilitar o Old Snake, você deve terminar o Infinity Mode na dificuldade Medium. Raiden (MGS2) é liberado quando você termina o Infinity Mode no Hard. Roy Campbell (MGS e MGS2), quando o termina na dificuldade Extreme.



Veredicto 56

+ Usar um Predador | Contar com todo o arsenal clássico

− Personagens robóticos | Fases extremamente repetitivas

O confronto do século acontece na tela do PSP. Os fãs dos filmes vão realizar um sonho que não foi realizado no longa.



GRÁFICOS **14** SOM **17** JOGABILIDADE **12** DIVERSÃO **13**

Alien vs. Predator: Requiem

A desonra dos Predadores

FICHA TÉCNICA

Produção
Rebellion

Distribuição
Sierra

Plataforma
PSP

Jogadores
2

Site
avppsp.com/us/

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç

AÇÃO

Quando uma nave dos Predadores cheia de embriões alienígenas cai na Terra e as criaturas começam a atacar os humanos, fica em suas mãos, como um dos orgulhosos guerreiros, fazer a limpeza nessa bagunça. O que talvez dê certo no cinema foi uma tristeza no PSP.

Repetição à exaustão

Para começar, todas as missões têm o mesmo princípio - mate Aliens e apague evidências - até no ad-hoc, e mesmo as rotas alternativas e ambientes diversos acabam não fazendo diferença. Os combates são sempre iguais e, como todo o resto do jogo, são incrivelmente fáceis, de modo que as melhoras pelo sistema de pontos acabam sendo redundantes. Os gráficos também não ajudam, principalmente no que toca à movimentação do personagem - todos parecem robôs. | **RODRIGO ORTIZ**



Veredicto 70

+ Muitos modos de competição | Visual bem colorido

− Missões como a Chaos Battle podem ser irritantemente difíceis

As batalhas contra os chefes lembram a época áurea dos jogos 2D do Sonic. Se você estava com saudades de um bom jogo do mascote deve correr atrás deste.



GRÁFICOS **18** SOM **17** JOGABILIDADE **17** DIVERSÃO **18**

Sonic Rivals 2

Sebo nas canelas!

FICHA TÉCNICA

Produção
Backbone Entertainment

Distribuição
Sega

Plataforma
PSP

Jogadores
2

Site
sega.com

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

Av

AVENTURA

Diferentemente de tudo o que está sendo feito com Sonic, Rivals 2 é um título divertido e que remete aos grandes jogos de ação lateral dos anos 90.

No game, exclusivo para PSP, você deve correr contra um oponente e fazer de tudo para chegar na frente. Se você já experimentou o primeiro game, saiba que esta segunda versão está muito mais diversificada, com um número maior de provas.

Muito que fazer

No início do jogo, você pode participar do tradicional modo Story, disputar corridas ou desafiar algum competidor por meio da opção online. Em todos eles você tem um plantel de respeito do universo Sonic. As provas estão muito mais variadas, mas seguem um padrão: a primeira é uma corrida tradicional; a segunda é uma batalha mano a mano contra outro competidor; a terceira é outra corrida ou time attack; e na quarta, uma batalha contra o teimoso Dr. Robotnik.

Toda essa diversidade transforma Sonic Rivals 2 em um jogo mais completo que o seu antecessor e é uma das melhores opções da atualidade quando se fala em Sonic. | **MILENA WIEK**



\+ Devido a jogabilidade simples, qualquer jogador se adapta facilmente

\- Os recursos para a expansão do império são muito limitados

VERSÃO AMERICANA

Et

ESTRATÉGIA



GRÁF. 16 SOM 14 JOG. 17 DIV. 12

Star Trek: Conquest

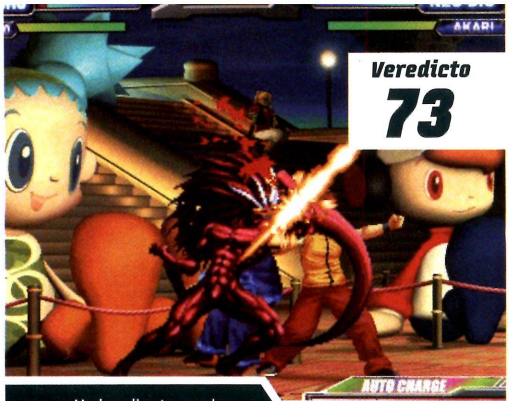
Star Trek Conquest é um jogo de estratégia em turnos em que o jogador assume o controle de inúmeras facções com o objetivo de dominar toda a galáxia.

Para obter sucesso, é necessário evoluir o seu exército e vencer as batalhas em todos os planetas. Também é preciso tomar as decisões corretas nos momentos de gerenciar os limitadíssimos recursos necessários para expandir o império, que estão basicamente centrados em administrar esquadras e almirantes, pesquisar tecnologias, construir estruturas de suporte e lutar contra os inimigos.

Star Trek: Conquest, que está disponível para PS2 e Wii, tem pouco a oferecer para os jogadores, portanto não merece muita atenção. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção Bethesda Softworks | **Distribuição** 4J Studios
Jogadores 1
| **Plataforma** PS2 | **Site** startrek.bethsoft.com/games/ | **Online** Não



\+ Modo online torna o jogo bem mais interessante | Novos personagens

\- Os gráficos poderiam ser melhores | A trilha sonora do jogo é fraca

VERSÃO AMERICANA

Lu

LUTA



GRÁF. 17 SOM 18 JOG. 20 DIV. 18

NeoGeo Battle Colliseum

NeoGeo Battle Colliseum é o mais novo título de luta da SNK. O game traz 40 personagens, alguns já velhos conhecidos dos jogadores, outros nem tanto.
A produtora japonesa reuniu lutadores das franquias Fatal Fury, The Art of Fighting, The King of Fighters, Mark of the Wolves, Samurai Spirits, The Last Blade, Kizuna Encounter, Buriki One e até mesmo de títulos que originalmente não são do gênero luta, como os jogos Athena e Metal Slug.

Os combates acontecem entre duplas com um personagem lutando por vez, mas a qualquer momento da luta é possível trocar de lutador.

A jogabilidade é parecida com a de The King of Fighters, e as regras variam de acordo com os tipos de luta. O jogo conta com cenários 3D e um modo online bastante interessante. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção SNK Playmore
| **Distribuição** SNK Playmore
| **Jogadores** 2
| **Plataforma** PS2
| **Site** fightersgeneration.com | **Online** Sim



\+ Para jogar online em qualquer momento | Muito barato

\- Só tem modo multiplayer | Só em formato digital

VERSÃO AMERICANA

Sh

SHOOTER



GRÁF. 18 SOM 18 JOG. 22 DIV. 22

Syphon Filter: Combat Ops

Acesse *store.playstation.com*. Lá você vai encontrar o Syphon Filter: Combat Ops, o primeiro jogo da PlayStation Store PC para PSP, o local ideal para quem não tem PSP mas que quer jogar os games que estão disponíveis na rede do PS3.

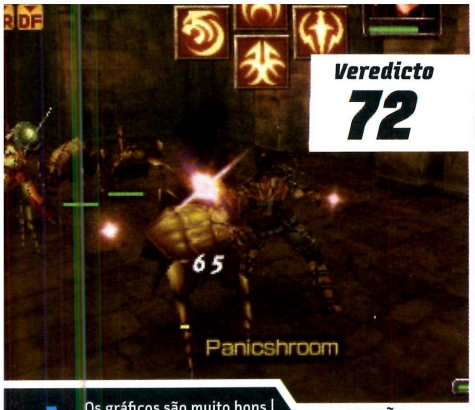
Só multiplayer

Combat Ops é um jogo em que você só tem o modo para vários jogadores. Talvez não seja a sua cara de comprá-lo caso não tenha um ponto de acesso wi-fi em sua casa, mas se você tem criará mapas e disputará partidas entre até oito pessoas. Jogá-lo é fácil e, para ser honesto, é até melhor nesse quesito do que o Syphon Filter avaliado na PS3W 2.

O problema fica com a forma de compra do jogo: só online. Isso significa que você precisará ter um cartão de crédito internacional - item que não é lá muito popular. | **RODRIGO GUERRA**

FICHA TÉCNICA

Produção SCE Bend
| **Distribuição** Sony CEA
Jogadores 8
| **Plataforma** PSP
| **Site** store.playstation.com | **Online** Sim



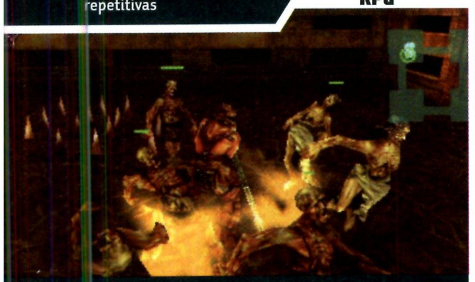
+ Os gráficos são muito bons | É possível aprender técnicas para usar nos combates

− Depois de um certo tempo as lutas tornam-se repetitivas

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG



GRÁF. 20 SOM 15 JOG. 16 DIV. 21

Warriors of the Lost Empire

Warriors of the Lost Empire é um RPG de ação, ou seja, não se trata de um game com combates baseados em turnos. O jogo tem quase todas as características de um RPG tradicional, porém as lutas acontecem em tempo real.

O enredo conta a história de um reino que caiu em desgraça devido a uma maldição. Quando já não há mais esperanças, quatro guerreiros surgem para reavivar uma cidade perdida. O objetivo do jogador é invadir os calabouços e procurar o mal que levou o reino ao estado de desgraça. Será necessário vencer batalhas em locais infestados de inimigos e encontrar os tesouros que estão escondidos. Para quem gosta do gênero, o game é uma boa pedida. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção UFO Interactive
| **Distribuição** Goshow
Jogadores 2
| **Plataforma** PSP
| **Site** us.playstation.com | **Online** Não



+ Opção de poder sair da corrida a qualquer momento para explorar o terreno

− A versão do PS2 pode ser ofuscada pelas versões da nova geração

VERSÃO AMERICANA

CO

CORRIDA



GRÁF. 17 SOM 16 JOG. 18 DIV. 19

MX vs. ATV Untamed

MX vs. ATV Untamed é o jogo que representa a estréia da famosa série de corrida em estradas de terra nos consoles da nova geração.
Uma das principais características do título é a liberdade. Se o jogador encontrar alguma coisa interessante durante as provas, ele pode cancelar a corrida e explorar o terreno com qualquer veículo.

Ao escolher uma pista, o jogo apresenta uma tela, onde é possível treinar os comandos. Dessa forma, o jogador pode testar as modificações feitas no carro antes de ir para a corrida.

Após a tela de loading, é possível escolher entre ir para o jogo ou continuar com os testes.

Untamed também traz provas de Endurocross, realizadas em estádios, em uma arena montada com pedras, troncos e poças d'água. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção Rainbow Studios
| **Distribuição** THQ
Jogadores 6
| **Plataformas** PS2, PS3 e PSP
| **Site** mxvsatv.com/ | **Online** Não



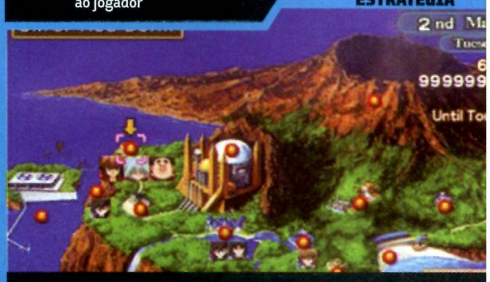
+ Os fãs da série japonesa se identificam facilmente com o enredo

− Os gráficos são ruins | O jogo oferece pouca diversão ao jogador

VERSÃO EUROPEIA

Et

ESTRATÉGIA



GRÁF. 16 SOM 15 JOG. 18 DIV. 16

Yu-Gi-Oh!: The Beginning of Destiny

Yu-Gi-Oh! The Beginning of Destiny é um jogo de estratégia da popular série japonesa. Dando continuidade à sua tradição em eventos, a Academia de Duelos promove o torneio anual de duelos de etiqueta. Todos os estudantes correm contra o tempo para encontrar o parceiro ideal e garantir o título.

No game, o jogador assume o papel de um estudante que acabou de se transferir para a academia e está presenciando toda a animação que o campeonato está causando nos jovens. A melhor estratégia para achar o parceiro perfeito é fazer novas amizades e conhecer o maior número de pessoas.

Com certeza, quem não for fã da série passará longe deste jogo, que tem pouco a oferecer. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção Konami
| **Distribuição** Konami JPN
Jogadores 2
| **Plataforma** PS2
Site konami.com | **Online** Não

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



HAZE

Agora você entenderá o motivo de tanta empolgação em torno de Haze, jogo produzido pelas mesmos criadores da série TimeSplitters, sucesso no PlayStation 2



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

No próximo mês você conferirá um dos games mais desafiadores e bonitos do PlayStation 3 em uma matéria exclusiva, que contará todos os segredos



UNREAL TOURNAMENT III

Era para sair nesta edição mas o game foi adiado, e agora sim você verá tudo o que ele promete, da rede online às MODs de primeira

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. Haguihara
Designers: Hudson Rodrigues e Viviam Cristina Luis
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: André Escarcene, Arthur Lebrum, Douglas Pereira, Felipe Levra, Henrique de Breia Szolnoky, Pablo Miyazawa, 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 jornaleiros: tel.:(11) 3648-9090
Canais de vendas: tel.: (11) 3648-9090
e-mail: vendas@digerati.com.br,
fax: (11) 3648-9083
Site: www.lojadigerati.com.br

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

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

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

Nestas FERIAS, 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

LIM E KIT Neo
(va geração)

Loja autorizada
THUNDER PRO II



R$ 121,00 24X R$ 41,00
R$ 67,00 36X R$ 32,00

ou apenas:
R$ 580,00
à vista. *

PSP
Disponível em várias cores



ou apenas:
R$ 750,00
à vista. *

R$ 153,00 24X R$ 51,00
R$ 85,00 36X R$ 41,00

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



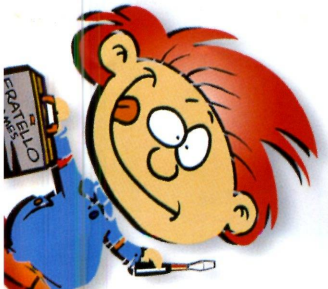
Escolha como pagar:
6X R$ 345,00
12X R$ 191,00
24X R$ 116,00

36X R$ 92,00

ou apenas:
R$ 1.750,00
à vista. *



NOVA LOJA
Em frente ao Shopping metrô Boulevard Tatuapé
Pertinho de você!



Fratello Games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Shopping Metrô
Boulevard
TATUAPÉ

SEDEX
UA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

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.

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

shoptime

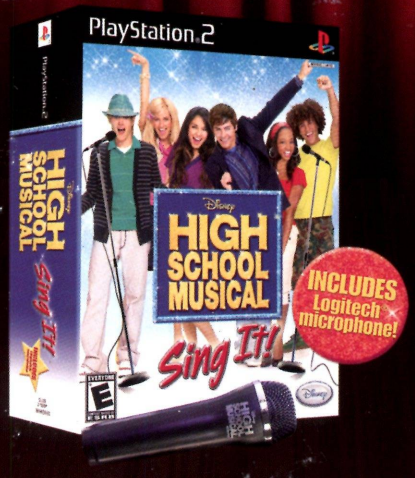
CONFIRA NO SHOPTIME OS MELHORES GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS!

Disney

HIGH SCHOOL MUSICAL







GAME HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT (COM MICROFONE) - PS2

Cód.: 201459

DE: 199,00 POR: 189,00

6X R$ 31,50

LANÇAMENTO



JOYPAD TWIN SHOCK VIBRATION - PSI E II - CLONE

Cód.: 174828

DE: 34,90

POR: R$ 25,90



GUITARRA GUITAR HERO- PS2

Cód.: 187371

POR: 169,90

5X R$ 33,98

*Aproveite esses preços exclusivos através do link:

www.shoptime.com/psw

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

*As promoções desse anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003- 1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 31/01/08 ou enquanto durarem nossos estoques.