DIGERATI GAMES

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

PS3W

XBOX

#4

WWW.PS3W.COM.BR



DETONADOS

UNCHARTED PS3

Todas as fases, extras, tesouros e dicas

SILENT HILL ORIGINS PSP

Todos os pontos-chaves do perturbador jogo de PSP

FINAL FANTASY XII PS2

Localização para completar os 100% do seu game

UNREAL TOURNAMENT III

GUIA COMPLETO DETALHADO!

Todos os modos de jogo # Armas # Veículos
Etapas do modo single player # Arenas e muito +

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

O retorno do PS2?

Console pode ganhar controle com sensor de movimento para enfrentar o Nintendo Wii

Tomb Raider Underworld

Imagens exclusivas em um preview inédito do novo game de Lara Croft

E AINDA:
JOGOS PODEM FICAR MAIS BARATOS
VEJA POR QUE

TECNOLOGIA:
PLAYSTATION EYE
A CÂMERA DO PS3

TESTAMOS Burnout Paradise | Blacksite: Area 51 | TimeShift | Patapon | Sonic Riders 2 | NFL Tour
CONFIRA Soul Calibur IV com Darth Vader | Rockstar: liberdade em Midnight Club: Los Angeles

PS3World | Ano I | #4 | R$9,90 | €2,90
ISSN 1982-2618
9 771982 261000 004

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.



USAR O PHOTOSHOP?

NA LOJA DIGERATI VOCÊ ENCONTRA REVISTAS COM VÍDEOS TUTORIAS.

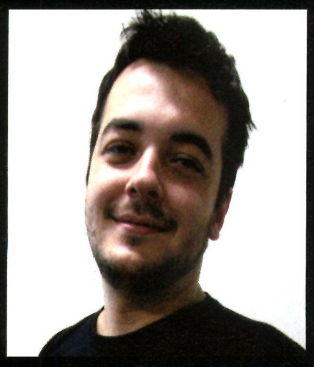
GRAVAR DVDS?

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

DIGERATI

A jornada em busca da revista ideal

TEAM



Allan André
Editor

Chegamos à nossa quarta edição, firmes e fortes, depois de uma bela ressaca (de games) de fim de ano. 2008 começou com o pé direito, principalmente quando o assunto é jogar online. O game mais aguardado do PS3 no gênero chegou ao mercado no finalzinho de 2007. Isso nos deu o timing perfeito para levar à você um guia completíssimo de UT3.

Esta edição também é marcada pela participação de diversos novos colaboradores, renomados por atuarem em veículos de respeito, o que só tem a acrescentar não só em experiência mas em credibilidade e novos olhares sobre um assunto em comum: o PS3 e todo o universo gamer que o envolve. A tendência é que esse número aumente ainda mais. Isso faz parte de nossa promessa de sempre melhorar a qualidade da revista. Esse progresso já está acontecendo, mas sempre haverá algo mais a fazer. Tenha certeza de que todos nossos esforços serão nesse sentido.

> *Esta edição também é marcada pela participação de diversos novos colaboradores...*



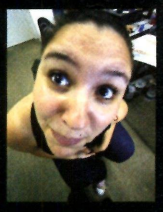
Ricardo Caetano
Editor-assistente
Janeiro para o RC foi de praia, clube, chácara e muito videogame. Unreal Tournament III ocupou metade das suas férias



Luciane Kaguihara
Chefe de arte
Depois que o Rock Band chegou à Redação, Luciane começou a guardar dinheiro para comprar sua própria batera



Felipe Levra
Colaborador
Um dos pioneiros no Brasil quando o assunto é PS3, Levra mostra detalhes de sua nova PSEye no Hi-Tech



Milena Wiek
Assistente editorial
Para ela, a perfeição em forma de game seria um "Drums Hero", com a trilha do Guitar Hero III e a bateria do Rock Band



Rodrigo Guerra
Redator
Uncharted, Patapon, Ratchet & Clank Future, Disgaea Hour of Darkness e o modo single player de UT3 ele finalizou este mês



Rafaela Caetano
Colaboradora
Um mês de muito trabalho para a Rafa antes do início das aulas. Detonou Unreal Tournament III e o assustador Silent Hill



Hudson Rodrigues
Designer
Metido a J.R. Duran, Mano Hud fez algumas das fotos desta página usando uma lente diferente da convencional



Ronie Anderson
Redator
Anda todo contente com o Imperador Adriano, estrela de Winning Eleven 2007, atuando pelo seu time do coração, o São Paulo F.C.



Cláudio Prandoni
Colaborador
Jornalista experiente, Prandoni detalha como funciona a lei que pode mexer com o bolso de milhares de jogadores



Sérgio Bergocce
Designer | Capista
Ainda em sua jornada rumo aos 100% de GT4, Sérgio fez uma pausa na demorada fila para tocar bateria em Rock Band



Viviam Luis
Designer
Fã de carteirinha de jogos fofos para PSP, entrou no ritmo tribal de Patapon desde que ouviu a musica do jogo. Pata-Pata-Pata-Pon



Gustavo Lanzetta
Colaborador
Gus estréia na PS3W este mês. Ele foi convidado graças à sua adoração por Harvey Birdman. Confira o review na seção Alive

Choose your destiny!

SELECT

FINDER

Loading

09 Restart
Reviva os grandes clássicos

13 Incoming
Os lançamentos de fevereiro

14 Outworld
O que acontece fora do universo PlayStation

16 Plus
Entretenimento

18 Hi-tech
Tecnologia de ponta no PS3

22 Network
As novidades da PlayStation Network

25 Vox
Opinião

Previews

26 Soulcalibur IV

28 Tomb Raider Underworld

32 Midnight Club: Los Angeles

34 Last Remnant

Reviews

66 Unreal Tournament III

68 Burnout Paradise

72 Blacksite: Area 51

SOS

40 Detonado
Unreal Tournament III

52 Detonado
Uncharted Drake's Fortune

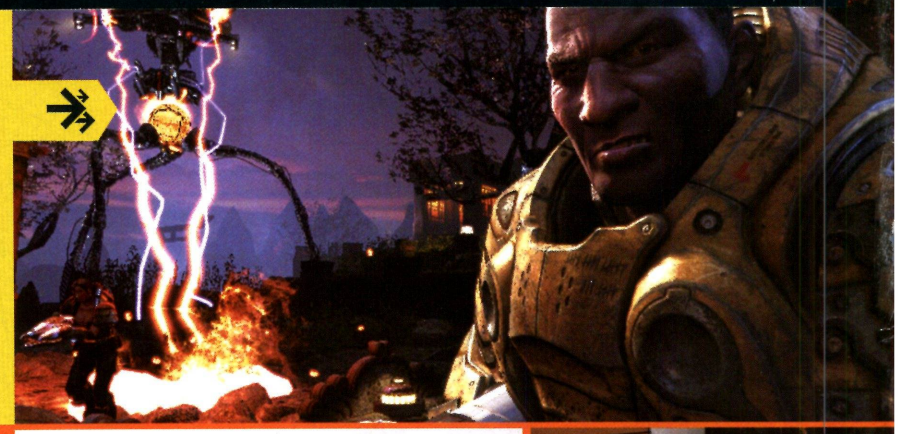
62 Dicas
Truques para os melhores games do PS3

Alive

80 GPS
Silent Hill Origins

86 GPS
Final Fantasy XII

76 Previews
Ratchet & Clank Size Matters, Naruto Ultimate Ninja 3 e *muito mais*



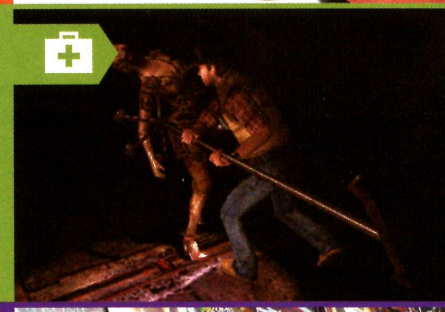
66
Unreal Tournament III: Guia completo com todos os modos de jogo, armas, veículos, arenas e muito mais





36
Sony pode fazer o PS2 enfrentar o Wii de igual para igual e colocar a Nintendo em xeque

64
Locadoras virtuais: a comodidade atinge cada vez mais o público gamer

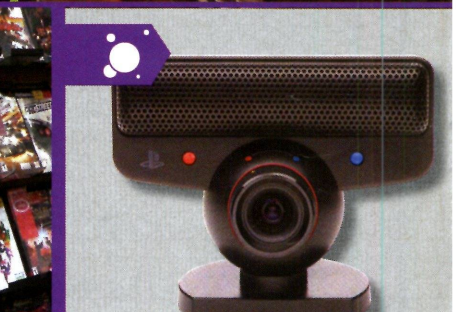




80
Silent Hill Origins: Todos os passos para chegar ao final do primeiro survival horror do PSP

86
Final Fantasy XII: O melhor RPG do PS2 em um guia para ajudá-lo a encontrar todas as summons

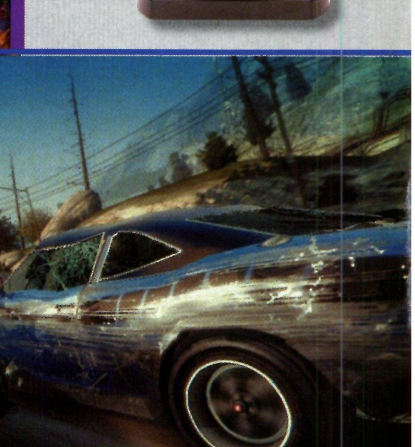




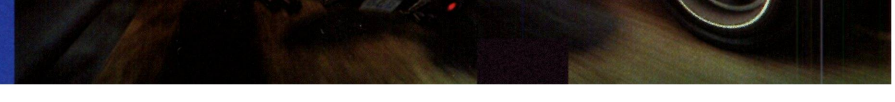
08
A nova lei para jogos eletrônicos que fará muito bem para o seu bolso

18
Conheça a PlayStation Eye, A câmera que pode revolucionar os jogos do PS3





68
Burnout Paradise: confira em primeira mão o veredicto da equipe *PS3W* para um dos jogos mais esperados dos últimos tempos



AVEGANDO 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

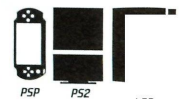
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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



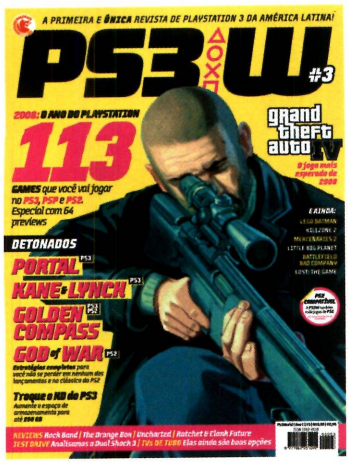
Quer saber se o jogo é para a sua plataforma? Se estiver apagado, não, mas se estiver preto você pode ficar feliz.

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.







Aniversariante gamer

OLÁ, GALERA DA PS3W! MEU NOME É JULIANA, tenho 13 anos de idade e moro na cidade de Timóteo, em Minas Gerais. Eu adoro a nova revista, mas confesso que é muito difícil conseguir as edições aqui. Passo o mês inteiro indo de banca em banca, todos os dias. Os jornaleiros não agüentam mais olhar para o meu rosto. Geralmente, só consigo achar a revista no final do mês. Porém a edição 41 da *PSW* eu não consegui achar; não a tenho até hoje.

Na ficha técnica dos previews e reviews da nova revista não tem a informação sobre o lançamento do jogo para outras plataformas. Até hoje, só compro jogos indicados por vocês e nunca me arrependi. Neste mês eu completo 14 anos e gostaria que publicassem a minha carta como presente na edição de fevereiro.

Também tenho algumas dúvidas... Vamos às perguntas:

1 – Em Shadow of the Collossus não consigo achar o 12º colosso. Onde ele está?

2 – Vale a pena comprar os games Guitar Hero, Guitar Hero II e GH: Rocks the 80s?

3 – Gostaria que vocês publicassem os detonados dos jogos Final Fantasy XII, Shadow of the Colossus e Metal Gear Solid.

Juliana de Lima Oliveira

PS3W | *Cara Juliana, pelo fato de morar fora do Estado de São Paulo é normal que você demore um pouco mais para receber a revista. Qualquer edição que você não consiga encontrar nas bancas pode ser adquirida no site www.lojadigerati.com.br. Nos reviews e previews não consta a informação sobre o lançamento de jogos para outras plataformas, a não ser que o jogo em questão seja para PS3, PS2 e PSP. A equipe da PS3W deseja a você muita saúde, paz e felicidade e, como um presente, publicou a sua carta.*

1 - O 12º colosso está no quadrante 2G. Para encontrá-lo, escale uma coluna ao lado de três cachoeiras. O colosso atira projéteis, portanto fique submerso, com R1, para evitar os raios. É possível se aproximar nadando, mas é mais fácil se esconder em uma das ruínas para que ele venha procurá-lo. É possível subir pela sua máscara ou pelas costas. Na cabeça da criatura, há três conjuntos de nódulos sensíveis, cada um apontado em uma direção. Quando você acerta uma espadada em um deles, o colosso segue nessa direção. Conduza-o até uma das ruínas e pule para o teto dela. Esconda-se atrás da elevação central para evitar seus projéteis. Logo, ele irá apoiar as duas patas no teto das ruínas e expor seu peito. Pule e agarre nos pêlos para acertar a área sensível. É possível acertar um golpe forte e um fraco antes de o colosso afundar. Depois de um tempo ele destruirá a ruína, mas basta seguir até lá. Repita o procedimento até vencê-lo.

2 - Vale a pena, sim. Apesar de não existir muita diferença entre os jogos, o repertório das três edições é bastante variado e traz muitas músicas legais.

3 - Todos estes detonados já foram publicados. Final Fantasy XII foi publicado na edição 31 da PSW. Shadow of the Colossus e Metal Gear Solid podem ser encontrados nas edições 25 e 7, respectivamente.

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 PUBLICADA PARCIALMENTE POR QUESTÕES DE ESPAÇO. TODAS AS CARTAS TORNAM-SE PROPRIEDADE DA *PS3WORLD* E NÃO SERÃO DEVOLVIDAS AO REMETENTES.

A espera de Kratos

Olá, PS3W. Meu nome é Bryan, tenho 14 anos de idade e moro no município de Ilha Solteira (SP). Sou leitor assíduo de vocês desde a época da *PSW* e, agora, continuo acompanhando o belo trabalho desenvolvido na nova revista. Na minha opinião, a *PS3W* é a melhor revista de games do Brasil, pois tem um visual bem moderno, além das melhores informações para o público gamer.

Agora chega de conversa e vamos às perguntas:

1 - Quanto terei de pagar pelo jogo Rock Band comprando aqui no Brasil?

2 - O PS3 precisa de Memory Card para guardar os jogos?

3 - God of War III tem previsão de lançamento? Estou ansioso por notícias sobre esse jogo.

Bryan Steves

PS3W | *1 - Atualmente, poucos estabelecimentos estão vendendo o jogo. Você deverá pagar aproximadamente R$ 1.100.*

2 - Não, todos os dados do jogo podem ser salvos no disco rígido do console.

3 - Ainda não há data para o lançamento de God of War 3. A única informação divulgada é que o jogo está em produção.



Dúvida em Tomb Raider

Olá, nobre equipe da *PS3W*. Meu nome é Leonardo e tenho 10 anos. Vocês estão fazendo um ótimo trabalho. Gostei bastante do novo manual e do GPS com imagens numeradas. A revista progrediu bastante, mas chega de papo e vamos às dúvidas e sugestões:

1 - Façam na nova revista como vocês faziam na PSW: escolham a carta de um leitor para ganhar uma assinatura.

2 - Em Tomb Raider Anniversary, na fase Midas Palace, quando tento pegar a relíquia da sala de fogo, sigo todo o percurso e ativo a alavanca. Quando chego na parte de cima do pilar, o buraco em que estava a relíquia já abaixou. Há um tempo para chegar lá?

Leonardo Sotini

PS3W | *Ficamos felizes com a aprovação dos leitores quanto às novas seções. Obrigado pelas palavras de incentivo e tenha certeza de que nós sempre estaremos inovando na PS3W.*

1 - Como foi o primeiro a sugerir, você acaba de ganhar uma assinatura da PS3W. Parabéns!

2 - Nessa fase do Tomb Raider você deve ser extremamente rápido, pois há limite de tempo para chegar ao local. Se quiser mais detalhes, você pode entrar no site www.lojadigerati.com.br e adquirir a PSWorld 44, que tem um detonado completo do jogo.

Lançamentos para PS2

Meu nome é Márcio. Sou viciado em games e admiro o trabalho de vocês na nova revista. Há muito tempo compro todas as edições, desde a época da *PSWorld*. O visual da revista está ótimo, e o conteúdo continua de primeira. Espero que vocês continuem sendo a melhor revista de videogames do Brasil. Agora, vamos a algumas dúvidas que eu quero esclarecer:

1 - Quando será lançada a versão americana de Yakuza 2 para PS2?

2 - É verdade que o game Silent Hill Origins será lançado para PlayStation 2?

3 - Quando será lançado Alone in the Dark para o PS2?

Márcio

PS3W | *É por leitores como você que ficamos cada vez mais motivados para fazer um trabalho melhor.*

1 - Yakuza 2 ainda não tem data prevista para lançamento.

2 - Sim, é verdade, porém ainda não existem informações sobre quando o jogo será lançado.

3 - Alone in the Dark tem data de lançamento prevista para maio de 2008.



Leitor satisfeito

Há mais ou menos três meses estava indeciso sobre qual console da nova geração comprar. Já estava quase decidido que eu compraria um Xbox 360, então resolvi ler a revista oficial do console. Confesso que me decepcionei. O conteúdo é tendencioso e faz parecer que a Sony é a maior das vilãs dentro do universo dos games.

Pesquisei sobre os dois consoles, informações em sites especializados, e acabei optando pela compra do PS3.

Certo dia, passei por uma banca e vi a *PS3W* 2. A fim de conhecer um pouco mais sobre o console, decidi comprar a tal revista, mas confesso que o fiz de nariz torcido, pois achei que seria parecida com a revista oficial do Xbox 360. Para a minha surpresa, conteúdo da revista é totalmente imparcial e fala a verdade independente do console. Gostaria de dizer que vocês acabaram de ganhar mais um leitor e fã de carteirinha.

Só mais uma coisa: como comecei comprando a ediçao 2, gostaria de saber como faço para adquirir a primeira edição, pois não quero que falte nenhuma revista nesta coleção que se inicia. Para finalizar, só algumas palavras: parabéns e muito obrigado pelo respeito a nós, gamers.

Edy Arqueman

PS3W | *Edy, pode ter certeza de que temos um compromisso com a verdade. Apesar de a PS3W ser uma revista do universo PlayStation, nunca iremos omitir ou distorcer os fatos apenas para favorecer uma plataforma ou outra. Agradecemos bastante as suas palavras de incentivo. Você fez uma ótima escolha ao adquirir o PS3, pois ótimos títulos estão por vir ainda este ano. Quanto à primeira edição, você pode adquiri-la no site www.lojadigerati.com.br.*

BOAS NOVAS

2008: O ANO DOS VIDEOGAMES MAIS BARATOS

Projeto de lei de deputado catarinense deve diminuir radicalmente os impostos e os preços de jogos eletrônicos e consoles no país

UM DOS PRINCIPAIS OBSTÁCULOS para o desenvolvimento do mercado nacional de games pode ser superado agora em 2008: os altíssimos impostos.

Tal milagre deve ocorrer por conta do Projeto de Lei 300 de 2007, que, se publicado, irá gerar uma diminuição de cerca de 85% dos impostos sobre jogos eletrônicos para consoles caseiros. Repare como o projeto é específico a fim de evitar a possibilidade de enquadrarem máquinas de bingo e fliperamas na redução de encargos.

Ele foi apresentado em março do ano passado pelo deputado Carlito Merss, do PT de Santa Catarina, e até o fechamento desta edição estava em análise pela Comissão de Finanças e Tributação (CFT), do qual será enviado em seguida à Comissão de Constituição de Justiça e de Cidadania (CCJC) - a última parte pela qual passará.

Se as engrenagens da Câmara dos Deputados funcionarem com eficiência, quando você estiver lendo esta edição da *PS3W* a reforma já pode estar em vigor. Ela estenderá ao setor de consoles domésticos os incentivos fiscais concedidos a produtos de informática pela lei 8.248, sancionada em 1991 por, veja só, Fernando Collor, à época o Presidente.

Por meio da desoneração, o mercado deve finalmente ganhar o empurrão que falta para deslanchar como promete há anos. Segundo texto do Deputado no Projeto, caso entre em vigor "estaremos coibindo a comercialização ilegal de produtos importados, estimulando e fortalecendo o segmento no país, criando empregos e novas oportunidades de negócios". E mais: isso acarretaria em "ganhos de arrecadação tributária para a União, Distrito Federal, Estados e Municípios pela via da formalização de todo um segmento que, hoje, opera quase que totalmente na economia informal (mais de 90% do comércio de games no país é informal)".



MAIS BARATO! Com os jogos mais em conta, será possível encontrar jogos de PS2 por até R$ 50.

> *...[Lei 300 de 2007] irá gerar uma diminuição de cerca de 85% dos impostos sobre jogos eletrônicos...*

Parece sonho, mas um processo semelhante existiu no México, que amargava uma situação ainda pior. A redução de taxas lá promoveu a entrada oficial de Nintendo e Sony, e a Microsoft já estava instalada. De acordo com pesquisa do Deputado Carlitos, "o mercado mexicano cresce a taxas superiores a 30% ao ano após a adoção de mecanismos de desoneração tributária".

Grandes redes de lojas (ao menos as especializadas em games) já citam os benefícios que a medida traria. Por exemplo, Aníbal Vera, diretor da rede Gamers no Brasil, diz que todo o mercado se beneficiaria, principalmente o jogador, que teria uma variedade maior de títulos a preços acessíveis, e que isso ajudaria o mercado formal a crescer naturalmente.

De fato, a tendência é que o valor de qualquer produto relacionado a games em consoles caseiros caia drasticamente em todo tipo de loja, visto que a redução beneficiaria também aos comerciantes, que gastariam menos para ter os produtos à disposição. Quem sabe agora todos os brasileiros possam finalmente entrar de cabeça na nova geração de consoles? | **CLÁUDIO PRANDONI**

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

VIEWTIFUL JOE *(2004)*

ORIGINALMENTE desenvolvido pelo Capcom Production Studio 4 para GameCube, Viewtiful Joe chegou ao PlayStation 2 (com o adicional de Dante, de Devil May Cry) como obra inaugural do Clover Studio, formado por gente como Atsushi Inaba e Hideki Kamiya. Rompeu paradigmas, redefiniu conceitos.

Dizem que os jogos 2D são arcaicos. VJ prova que não. Percorrendo cenários bidimensionais com visual cel-shading, Joe deve salvar a sua namorada Silvia, que foi raptada pelo vilão do filme o qual assistiam. Para tal, recebe do herói Captain Blue o relógio V-Watch.

Beat 'em ups são repetitivos. VJ não é. Ao se transformar em Viewtiful Joe com o aparato, o protagonista acelera ou retarda o tempo, bem como aproxima a imagem para intensificar a força dos ataques. Os poderes também são usados para solucionar puzzles que oferecem alternativa à pancadaria.

Os jogos atualmente são fáceis. VJ é desafiante. Superar o chefão Fire Leo exige perseverança. Originou um anime, rendeu continuações. Mas desde a dissolução do Clover nada mais foi dito. Quem sabe o futuro esteja no estúdio Seeds, o novo lar dos ex-Clover.

| ALEXEI BARROS

FICHA TÉCNICA: **Produção** Capcom | **Distribuição** Clover Studio | **Plataforma** PS2 | **Site** www.capcom.com/vj





RANKING

Os piores jogos de 2007 segundo a Redação

1º THE SHIELD (PS2)



2º FANTASTIC FOUR 2 (PS2, PSP, PS3)



3º SWAT: TARGET LIBERTY (PSP)



4º BROOKTOWN HIGH: SENIOR YEAR (PSP)



5º ALIEN VS. PREDATOR: REQUIEM (PSP)



6º VALHALLA KNIGHTS (PSP)



7º TRANSFORMERS: THE GAME (PS2, PSP E PS3)



8º *LAIR (PS3)*



9º GHOST RIDER (PS2)



10º 300: MARCH TO GLORY (PSP)



ACESSÓRIO

PlayStation 3 ganha novo controle para FPS



AGORA ACABOU O DEBATE sobre jogabilidade dos FPS de PC e consoles - ao menos quando o console em questão for o PlayStation 3. O videogame da Sony ganhou um belo controle para os jogos de tiros, o FragFX. Produzido pela empresa Splitfish, o novo controle une a eficiência do mouse com a comodidade do controle convencional.

Ele possui duas unidades. A primeira é o mouse + mousepad, que é utilizado para mirar e atirar. O outro dispositivo faz as funções de direcional digital e analógico (troca de armas e movimentação), além de contar com o sensor de movimento do SIXAXIS. O mouse também pode ser utilizado para agilizar o acesso às funcionalidades da PSHome, que chega este ano.

O produto custa cerca de R$ 200, mas somente pode ser adquirido via importação.

TURBO NEWS

FIFA Interactive World Cup em março no Brasil

Em 29 de março acontece a etapa brasileira da 4ª edição da FIFA Interactive World Cup, em São Paulo. Trata-se da única competição de game de futebol sancionada oficialmente pela entidade máxima da bola.

As inscrições para a etapa nacional começam às 9h no dia e local do torneio, gratuitamente. O campeão brasileiro participará da final mundial contra os 32 melhores jogadores do planeta no Sony Center, em Berlim, no dia 24 de maio. Mais informações no site *www.ea.com.br*.

Além disso, Futebol de Garagem e Velobol serão algumas das atividades que farão parte do dia do evento.

Data de lançamento de GTA IV é revelada



Após muitos atrasos, a Rockstar definiu a data de lançamento para o superaguardado Gran Theft Auto IV. O dia escolhido foi 29 de abril de 2008. Segundo Jeronimo Barrera, porta-voz da empresa, o atraso foi devido ao poder do PS3: "o *PlayStation 3 é realmente uma* máquina muito poderosa, não sabíamos como lidar com ela".

GTA IV estava programado para ser lançado em outubro do ano passado.

DO PC PARA PS3

Crysis e BioShock no PS3 via PC

ISSO NÃO É PIADA. PARA RODAR Crysis e BioShock, você precisa ter um PC preparado para esses jogos e o serviço StreamMyGame, um servidor que faz a conversão do vídeo e áudio para um segundo PC, Laptop ou PS3 baseado em Linux. A promessa é de jogabilidade suave, sem qualquer lag ou necessidade de instalar o jogo na máquina.

"O serviço oferece a vantagem de jogar o mais avançado jogo de PC no PlayStation 3 em alta resolução e com rápidos framerates. Possuo um PS3 na sala de estar e minhas duas crianças possuem PCs velhos em seus quartos. Agora, nós podemos jogar em qualquer lugar da casa", explica o animado CEO do StreamMyGame, Richard Faria.

O StreamMyGame (*www.streammygame.com*) é gratuito para o plano básico de 640x480, mas para aproveitar resoluções melhores em alta definição há planos a partir de US$ 9,99.





SEM CRISE
Se você já tem um PC potente para rodar Crysis, pode aproveitar o conforto do seu sofá usando o StreamMyGame e seu PS3

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em janeiro

1. God of War II: Divine Retribution (M47R1X)
2. vc é a favor da pirataria ou contra (Gustavo H)
3. Qual a sua produtora de games favorita? (Lub)
4. Enquete para melhorar a revista (adminpsw)
5. Wii é um "subproduto" do PS3, diz Sony (M47R1X)
6. psw especial (guilherme)
7. Qual a mina mais gata das series need for speed? (solid_snake)
8. Ninguém nunca usará 100% da capacidade do PS3, diz Sony (Lub)
9. Herrar é Umano (Allan Andre)
10. pegadinha do joao kleber (CJ)

Seja um colaborador

Envie seu texto para a PS3W e o veja, 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*. Caso ele passe por nossa avaliação de qualidade, será automaticamente publicado na homepage com direito a destaque na página principal. O que você está esperando? Envie já!

PARTICIPE

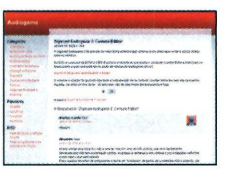
OS MELHORES DE 2008



A Redação escolheu e você também pode votar nos melhores jogos de 2008

#ASSIM COMO O OSCAR, em março serão divulgados os melhores (e piores) games em diversas categorias, incluindo os escolhidos pelos jogadores. Portanto, acesse já o site da *PS3W*, vote nos seus jogos favoritos do ano que passou e cruze os dedos para que ele fique entre os primeiros.
A votação poderá ser feita até o dia 25 de fevereiro de 2008. Qualquer pessoa pode participar.

CONTEÚDO DE PRIMEIRA



PODCAST

Agora você pode ouvir a galera da *PS3W* em um bate-papo semanal com Gus e Pedro Batalha, a dupla responsável pelo site *Audiogame*. Se quiser baixar o podcast acesse *www.audiogame.wordpress.com*.



FÓRUM

Acesse nosso Fórum e compartilhe seus conhecimentos não só sobre PS3, mas sobre qualquer assunto relacionado ao universo gamer. Deixe sua opinião, tire dúvidas e faça parte de uma das maiores comunidades do país.

ENQUETE

Na sua opinião, qual console será o mais vendido durante o ano de 2008?

1. PlayStation 3
2. Wii
3. Xbox 360
4. PlayStation 2

O resultado da enquete você confere no site, após o encerramento das votações.



VOTE NO SITE PS3W.COM.BR PARTICIPE!

PSP

Skype japonês adiado

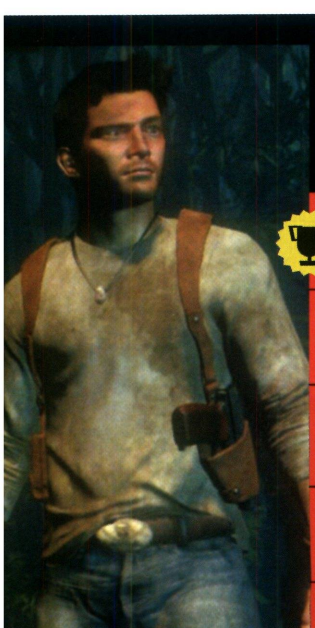


RECENTEMENTE, DURANTE A CES, a Sony apresentou o serviço Skype para PSP. O programa, que será incluso no portátil em um update ainda em fevereiro, permitirá que os usuários conversem usando a popular forma de bate-papo por voz pela Internet. O problema é que ele havia sido prometido para ser lançado no final de janeiro no mundo todo, porém a Sony do Japão teve de adiar o lançamento do software nas terras nipônicas.

O motivo é que o microfone (acessório obrigatório para a conversação via software) não passou em alguns testes realizados pela empresa que produz o aplicativo conhecido pela facilidade de conversação telefônica gratuita via IP.

Esse atraso, porém, permanece somente em terras orientais, já que o lançamento americano continua confirmado para o final de janeiro deste ano, porque os fones e o microfone americanos passaram nos testes perfeitamente. Essa é uma péssima notícia para os usuários japoneses, que têm adoração pelos portáteis justamente pelo potencial multimídia que possuem.

O que o microfone americano tem de diferente do japonês ninguém da Sony explicou.

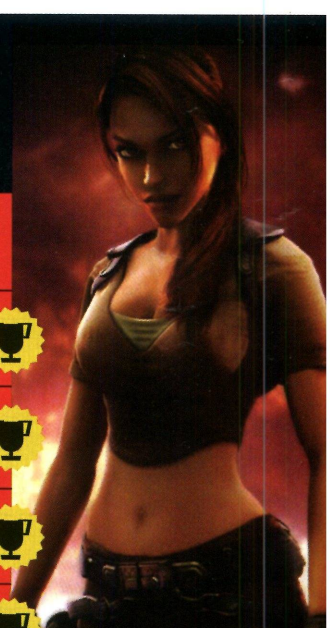


VERSUS

NATE DRAKE (UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE)		LARA CROFT (TOMB RAIDER)
Ninguém conhece seus pais, mas um de seus antepassados, Sir Francis Drake, encontrou o tesouro conhecido como "El Dorado"	ROUND 1 ORIGEM	A inglesa Lara Croft vem de uma família grã-fina. Seus pais morreram em um acidente de avião, deixhando-a sozinha
Ok, Nate tem uma presença... Parece o Ben Affleck... Nada a declarar.	ROUND 2 BELEZA	Angelina Jolie, Ellen Rocche e muitas outras mulheres já foram Laras de carne e osso. Em Underworld, descobriremos que ela é divina
O rapaz é um especialista em escalada, rapel e afins e manda muito bem ao encontrar um lugar para se esconder dos tiros inimigos	ROUND 3 TÉCNICAS	Tem uma mansão para aperfeiçoar suas técnicas de escaladas, porém não sabe se esconder de tiros. Prefere fazer acrobacias a la Daiane dos Santos
Salvar seus amigos em busca do tesouro de seu antepassado e se preocupar em não ficar perdido em uma floresta nas ruínas maias	ROUND 4 DESAFIOS	Em Tomb Raider Legend, conseguiu se recuperar das drogas (os três jogos anteriores). Agora renovada, voltou ao auge da sua carreira
Novato. Arrasou os corações das garotas da Redação, mas por ter apenas um jogo não é tão conhecido assim	ROUND 5 POPULARIDADE	Mais de dez anos de carreira, dois filmes, várias modelos na passarela. Lara é conhecida até por quem não é gamer

LARA CROFT

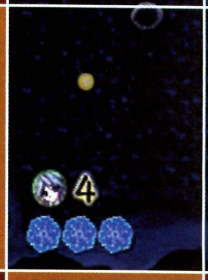
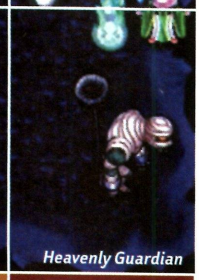
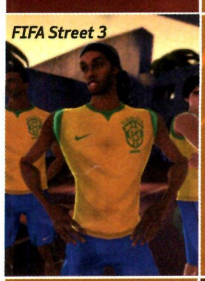
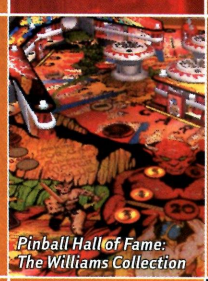
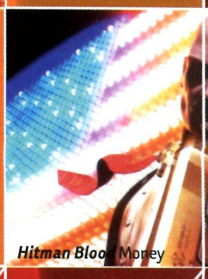
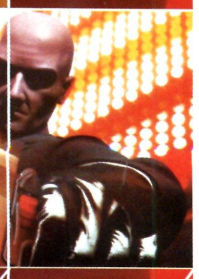
Uncharted: Drake's Fortune é um bom jogo, Nate tem um um bom senso de humor, mas ainda não tem todo o carisma que Lara vem ostentando em seus longos dez anos de carreira. Em Tomb Raider Underworld ela vai mostrará como é que se encontra um tesouro perdido... Ou não.



INCOMING

FEVEREIRO 2008

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
		 Devil May Cry 4				
3 • Há oito anos, Ace Combat 3 era lançado para PSone		**5** • Devil May Cry 4 (PS3) • Turok (PS3) • Karaoke Revolution • Presents American Idol Encore (PS2) • Nobunaga's Ambition: Rise to Power (PS2)	• Spiderwick Chronicles (PS2) • Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition (PS2) •Downstream Panic! (PSP)	**7** • Winning Eleven estreava no PSP em 7 de fevereiro de 2006		 Heavenly Guardian
	11 • Dora the Explorer: Dora Saves The Mermaids (PS2) • Go, Diego, Go! (PS2) Final Fantasy XIII chegava ao PSone em 12 de fevereiro de 1999	**12** • Conflict: Denied Ops (PS3) • Innocent Life: A Futuristic Harvest • Moon (PS2) •Jumper (PS2) •Ratchet & Clank: Size Matters (PS2)	• Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts (PSP) • WipEout Pulse (PSP)de 1999		**15** • Heavenly Guardian (PS2)	
 FIFA Street 3	**18** • FIFA Street 3 (PS3) • Need for Speed ProStreet (PSP)	**19** • The Club (PS3) • Dynasty Warriors 6 (PS3) • The History Channel: Battle For the Pacific (PS3)	**20** • Pinball Hall of Fame: The Williams Collection (PS2, PSP) Há um ano era lançado Virtua Fighter 5 nos EUA	 Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	**22** • Iridium Runners (PS2) • Seis anos atrás o Xbox foi lançado no mercado japonês	
24 • Puyo Pop Fever, o último game lançado para Dreamcast, chegava ao mercado há quatro anos		**26** • Lost Planet: Extreme Condition (PS3) • Lost: Via Domus (PS3) • Turning Point: Fall of Liberty (PS3) • Baroque (PS2) • Chaos Wars (PS2) • World Championship Cards (PSP) • Blokus Portable: • Steambot Championship (PSP) • Patapon (PSP)	**27** • Puzzle Guzzle (PSP) Formula One Championship Edtion em sua versão americana foi lançado há um ano	**28** • Hannspree Ten Kate • Honda SBK Superbike World Championship (PSP) • Black e Hitman Blood Money foram lançados há exatos dois anos	 Hitman Blood Money	
  Lost Planet: Extreme						

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

XBOX 360

Problemas com a XBOX LIVE

OS PROPRIETÁRIOS DO XBOX 360 ficaram sem participar das disputas online no final de dezembro e início de janeiro. Segundo a Microsoft, os usuários não conseguiam se logar à rede por causa do aumento inesperado de novos usuários devido às festas de Natal - foram criadas um milhão de novas contas no final do ano passado. Com a multiplicação de jogadores, os servidores da Live não deram conta do recado e sempre estavam inativos.

O caso virou um dos maiores assuntos pela imprensa especializada, e logo a Microsoft veio a público pedir desculpas pelos problemas, que só foram resolvidos no final de janeiro. Como desculpa, a empresa disponibilizou gratuitamente o game Undertow entre os dias 23 e 27 de janeiro. | **RODRIGO GUERRA**



PÂNICO NA LIVE | Para se redimir, a Microsoft deu um jogo para os usuários.

BLU-RAY no Xbox?

A GUERRA DOS FORMATOS está acabando, e em breve será certeza que o Blu-ray vencerá, o que foi confirmado após a Paramount e a Warner anunciarem que estavam desistindo de trabalhar exclusivamente com o HD-DVD. Para ter todos os extras que o Blu-ray guarda em apenas um disco, são necessários dois ou três HD-DVDs.

Em entrevista à Reuters, Albert Penello, Gerente de Marketing da divisão de hardware do Xbox 360, afirmou que "se for essa a decisão do consumidor, nós da Microsoft faremos o que for melhor para a maioria, seja qual formato vencer."

A empresa se uniu à Toshiba no ano passado e lançou o HD-DVD player para o Xbox 360 como um acessório. | **RODRIGO GUERRA**



O HD-DVD JÁ ERA
A Microsoft não nega a possibilidade de criar um aparato para rodar Blu-ray no Xbox 360.

PC GAME

CES 2008: o show do PC

NEM BEM 2008 começou e as novidades previstas para o ano já fizeram brilhar os olhos dos mais geeks. Durante a CES (Consumer Electronic Show), feira de tecnologia e consumo realizada entre os dias 07 e 10 de janeiro, em Las Vegas, Nevada, Estados Unidos, os games marcaram presença e chamaram a atenção de todo o mercado de entretenimento, provando mais uma vez a importância do setor frente a outros segmentos.

Além do 59º Prêmio Emmy de Engenharia e Tecnologia, realizado durante o evento norte-americano, muitas empresas aproveitaram a ocasião para fazer uma prévia do que pretendem lançar em 2008. Foi o caso, por exemplo, da Sony Online Entertainment, que não mediu esforços ao anunciar Free Realms, um MMO infantil e gratuito, direcionado principalmente ao público feminino. O modelo de negócio não será inovador: assim como outros games online do gênero, a arrecadação da SOE ficará por conta da venda de itens e vestimentas.

O show mostrou, inclusive, que a grande tendência para a plataforma em 2008 será os MMOs. A geração web 2.0 e a possibilidade de interação entre comunidades e usuários têm atingido os games em cheio e transformado o fenômeno World of Warcraft em um exemplo a ser seguido. Além de Free Realms, o evento deu conta de outras novidades, como The Agency, que ainda não possui uma data de lançamento agendada, e Pirates of the Burning Sea, que recria a atmosfera do Caribe no século XVIII.

Durante a edição deste ano da Consumer Electronic Show mais de 20 títulos para PC foram divulgados ou relembrados. Entre os destaques estão jogos que marcaram o ano de 2007, como Gears of War, Call of Duty 4: Modern Warfare e Crysis. | **RENATA HONORATO**



PROIBIDO Segundo o PROCON, Counter-Strike é violento demais para os jovens.

COUNTER-STRIKE banido no Brasil

UM DOS GAMES MAIS POPULARES do Brasil foi proibido de ser vendido em todo o território nacional. Trata-se de Counter-Strike, um dos jogos de tiro em primeira pessoa que nasceu de uma MOD e hoje é vendido separadamente. No dia 13 de janeiro, o PROCON de Goiás publicou um texto comunicando a proibição da venda e da distribuição de CS e EverQuest.

A medida, válida em todo o território nacional, é fruto da decisão proferida por Carlos Alberto Simões de Tomaz, juiz da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais. Segundo ele, os jogos são considerados "impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores, em ofensa ao disposto nos artigos 6, I, 8, 10 e 39, IV, todos do Código de Proteção e Defesa do Consumidor". Ou seja, está proibida a venda dos dois jogos, mesmo que Everquest, lançado há 10 anos atrás, nunca tenha sido vendido oficialmente no país.

Um dos argumentos foi o mapa "cs_rio". O relatório diz que "traficantes do Rio de Janeiro seqüestram e levam para um morro três representantes da Organização das Nações Unidas. A polícia invade o local e é recebida a tiros".

A Electronic Arts do Brasil, que representa a Valve, já suspendeu as vendas dos jogos Counter-Strike e trabalha em um recurso. A EA pediu que as lojas guardassem os jogos em seus estoques, mesmo que a organização que protege o consumidor não a tenha notificado.

O PROCON de Goiás afirmou que apreendeu várias cópias de Counter-Strike nas lojas do estado e está aplicando multas de R$ 5 mil nas LAN Houses que mantiverem o jogo. | **RODRIGO GUERRA**

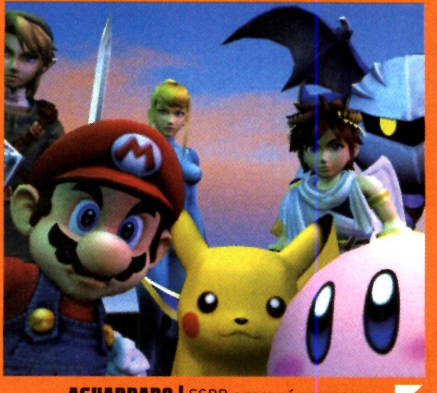
NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl ADIADO

O QUE MUITOS TEMIAM aconteceu: SSBB foi adiado novamente. A data de lançamento, que estava prevista para 24 de janeiro no Japão e 10 de fevereiro nos EUA, passou a ser 31 de janeiro na Terra do Sol Nascente e 9 de março na Terra do Tio Sam.

Embora a explicação oficial seja um atraso no cronograma, o site *Digimaga.net* comentou que, no Japão, isso pode ser uma estratégia contra a Sony e a Microsoft. Além do lançamento de Disgaea 3 no mesmo dia, títulos, como Devil May Cry 4 e Assassin's Creed, estariam nas prateleiras japonesas para concorrer com SSBB.

"Peço desculpas profundamente ao pessoal que vem esperando por tanto tempo para jogar o game e que esperem só mais um pouquinho. Obrigado pela paciência", escreveu, no site oficial do jogo, o designer Masahiro Sakurai. | **DOUGLAS VIEIRA**



AGUARDADO | SSBB agora só em março

Temos de CIRCULAR!

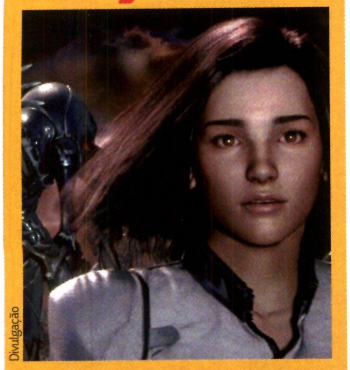
FÃS DE POKÉMON, preparem-se: este mês, a Nintendo anunciou o lançamento de uma nova aventura dos simpáticos monstrinhos para Nintendo DS. Trata-se da seqüência de Pokémon Ranger, intitulada Pokémon Ranger: Batonnage (ainda não há uma tradução oficial para o inglês).

A novidade está na captura das criaturas, que é feita utilizando a Stylus (basta fazer um círculo em volta do Pokémon para que ele passe a segui-lo). Existem 17 Pokémons selvagens no jogo, prontos para auxiliá-lo com diversas habilidades, como destruir pedras, atravessar oceanos, servir de montaria ou voar.

Sem data de lançamento nos Estados Unidos, o título chegará no dia 20 de março às prateleiras japonesas. | **DOUGLAS VIEIRA**

CURTAS

Blu-ray e HD-DVD

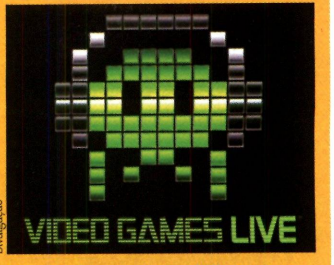


Divulgação

PRIMEIROS FILMES EM ALTA DEFINIÇÃO CHEGAM AO BRASIL

Já estão aparecendo os primeiros filmes em alta definição no Brasil. *Tá Dando Onda* e *Transformers* são os primeiros filmes em Blu-ray e HD-DVD (respectivamente) que estão chegando ao Brasil, além de uma avalanche de filmes da Sony Pictures no formato Blu-ray, que incluem *A Casa Monstro*, *Falcão Negro Em Perigo* e *Final Fantasy*. Segundo a assessoria da Sony, todos os filmes estão disponíveis tanto para locação quanto para compra direta. Os preços variam entre R$ 59,90 e R$ 69,90.

Video Games Live no Brasil em 2008

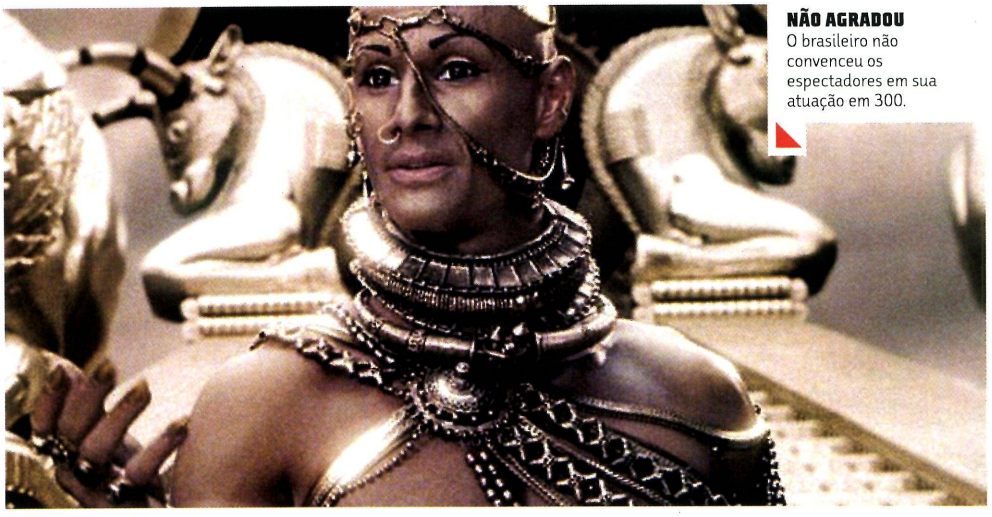


Divulgação

Depois de esgotar as bilheterias do mundo todo desde que foi concebido, em 2005, o Video Games Live terá este ano mais de 40 shows no mundo inteiro. Até agora só foram divulgadas as datas dos shows dos EUA, mas o Brasil está incluído na turnê e, o melhor, com shows em várias cidades.

CINEMA

Rodrigo Santoro entre os piores atores de Hollywood



NÃO AGRADOU O brasileiro não convenceu os espectadores em sua atuação em 300.

Warner

UMA ENQUETE MUNDIAL NO site americano Moviefone elegeu os piores atores do ano de 2007. Após quatro milhões de votos, os colocados foram, em primeiro lugar, Eddie Murphy em sua atuação em *Norbit* (46% dos votos); em segundo, Robin Williams, em *Licença para Casar* (18%); Dustin Hoffman foi o terceiro colocado em seu trabalho no longa *A Loja Mágica de Brinquedos* (14%); Rodrigo Santoro fecha a lista em quarto lugar com seu trabalho em *300 de Esparta*, garantindo 13% dos votos. O site é conhecido internacionalmente por fazer listas como essa todos os anos. Outros atores somam 9%. Os usuários podem votar via telefone ou pela Internet.

ANIME

OVAs para download oficialmente

RECENTEMENTE OS GRANDES estúdios japoneses estão abrindo os olhos para o nicho do mercado para download de seus animes e OVAs (On Video Animation). O primeiro estúdio a entrar nessa onda foi o Gonzo, responsável pelas séries *Speedgrapher* e *Project Papo* (ambos passando no canal Animax no Brasil).

Todos os 24 episódios da série *Speedgrapher* variam entre 500 ienes a 750 ienes (entre R$ 7,50 e R$ 11,50). A variação pode ocorrer pela qualidade dos arquivos: quanto maior a resolução, mais caro fica. Em apenas dois meses de trabalho, mais de 1,5 milhões de arquivos foram vistos pelos japoneses.

O problema é que nem mesmo com cartão de crédito internacional você conseguirá assistir a esses episódios, já que é necessário residir no Japão para ter acesso - o qual é bloqueado por IP.

O estúdio Gonzo ainda estuda se cederá esses materiais para distribuição digital mundial.



SEM PIRATARIA Os animes podem ser baixados no Japão por um preço camarada.

Divulgação

Heroes e Lost podem não ter novas temporadas este ano



GREVE DO MAL Patric Verrone quer participação nos lucros para os roteiristas

WGA



Divulgação

PARECE QUE AS SÉRIES DE televisão dos EUA não continuarão este ano. Na primeira semana de janeiro, roteiristas e produtores se reuniram para colocar um ponto final e negociar o retorno ao trabalho. No entanto, a reunião foi infrutífera, e tudo dava a impressão de que este ano não haveria roteiros para os seriados e programas de variedades. Porém, no final do mês, o Sindicato dos Roteiristas (WGA) e a Aliança de Produtores de Cinema e Televisão (AMPTP) iniciaram reuniões informais para as negociações retomarem "em algum ponto de 2008", diz o presidente da WGA, Patric Verrone. "Mas queremos a participação dos lucros sobre o material vendido pela Internet", declara. No ano passado a greve fez com que todas as séries tivessem suas temporadas reduzidas pela metade, incluindo *Lost*, *Heroes*, *Smallville* e *Supernatural*. Ainda há riscos de este ano não haver novas temporadas caso a greve continue.

QUADRINHOS

Todas as HQs da Marvel disponíveis na Internet

A GIGANTE DOS QUADRINHOS norte-americanos Marvel Comics lançou um novo serviço online para seus leitores. Trata-se do Marvel Digital Comics Unlimited, no qual o usuário paga uma taxa anual de US$ 54,99 ou mensal de US$ 9,90 para ter acesso total aos quadrinhos já publicados pela editora nos últimos 50 anos. Nesse conteúdo estão as histórias clássicas de X-Men, Vingadores, Homem-Aranha e muitos outros ou quadrinhos que ainda não foram publicados no Brasil, como a nova saga americana *Messiah Complex* - geralmente você tem de esperar um ano para acompanhar as sagas que os americanos estão acompanhando agora.

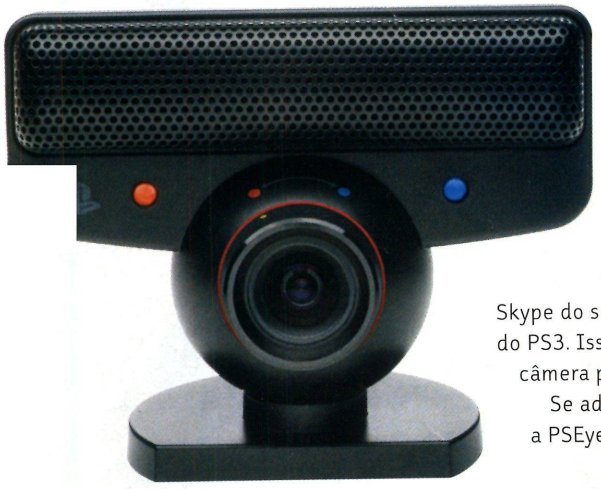
No Marvel Digital Comics Unlimited as revistas estão organizadas de várias formas (por título, por sagas e cronologicamente). Se você se interessou pelo Marvel Digital Comics Unlimited acesse o site *www.marvel.com/digitalcomics* e faça a assinatura, mas lembre-se de que será necessário ter um cartão de crédito internacional.



NA TEIA Os quadrinhos do Homem-Aranha e de outros heróis estão na Internet

Divulgação

PLAYSTATION EYE



Os olhos do PS3 | FELIPE LEVRA

Lançada no final de outubro nos EUA, a PSEye é uma câmera desenvolvida com um interessante recurso de reconhecimento de movimentos. Com alguns jogos compatíveis, é possível interagir com o que se passa na tela. Além disso, a videoconferência, antes restrita ao bom e velho PC, deixa de ser um simples projeto da Sony e vira realidade com a PSEye. Se você quiser apenas áudio no seu bate papo, dispense seu headset de Skype do seu computador, porque a PSEye suporta conferências de voz através do PS3. Isso sem contar com a excelente qualidade de imagem que a pequena câmera pode produzir.

Se adquirir o PS3 já é garantia de ter um sistema de tecnologia insuperável, a PSEye chega para acrescentar um novo tipo de interatividade no console.

Captando movimentos

Pode-se dizer que a principal característica da PSEye é seu sensor de reconhecimento de ação. Trata-se de um artifício bem planejado pela Sony, em que o movimento do usuário se traduz em controle efetivo na tela. Na prática, é bem fácil de ser manipulado. Em Operation Creature Feature (um dos primeiros jogos a utilizar o mecanismo), por exemplo, qualquer movimento das mãos produz um efeito nos pequenos personagens na tela, que se movimentam de acordo com os dedos. Em Aquatopia, os peixinhos do aquário virtual podem contemplar o dedo que passa próximo ao vidro do recipiente ou fugir desesperados devido a um movimento mais brusco das mãos. É possível até mexer na água do aquário.

Um contratempo dessa tecnologia, porém, é que a câmera capta todo e qualquer movimento do seu corpo. Se você possui um bicho



THE EYE OF JUDGMENT
O game foi totalmente desenvolvido para jogar com a PSEye.



MUITO ALÉM DO EYETOY

A PSEye é a evolução de um acessório que não fez sucesso na geração passada.
Ela conta com recursos muito mais avançados do que a câmera do PS2 – o EyeToy se resume apenas a *minigame* em 2D, nos quais o jogador interage com objetos da tela. A proposta da PSEye é *oferecer recursos* muito superiores, usando um pouco do sucesso do Wii entre os jogadores casuais.

ESTRUTURA



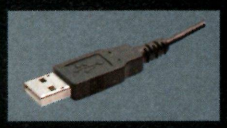
Array de 4 microfones
No total, são quatro microfones omnidirecionais que captam sons em 360°, de qualquer direção de um cômodo.

Indicador de acionamento da câmera
Quando o sistema é ligado e a câmera está apropriadamente conectada ao console, a luz azul é ativada. Isso quer dizer que a função de imagem da câmera está ativa.

Indicador de acionamento de microfone
Quando você entra em videoconferência ou está usando algum recurso do sistema em que é necessário o uso do microfone, a luz vermelha da câmera é ativada.

Manopla de seleção de lente
Há duas seleções de ângulo ocular na sua lente. Ao trazer o seletor para o lado direito, você escolhe o modo "grande angular": a câmera "enxerga" detalhes nas suas laterais. Selecionando a manopla para o lado esquerdo, você escolhe o modo "standard". A câmera enxerga as imagens frontalmente.

Conector USB
A PSEye se conecta ao PS3 usando um cabo USB.



Lente

Pedestal
Trata-se de um pequeno suporte em que a câmera é alojada. Há um revestimento emborrachado na parte inferior, desenhado para que o acessório não escorregue.

Suporte giratório
Em forma esférica, concentra a lente da PSEye em seu interior. É possível mexê-la para cima e para baixo de maneira a fazer com que lhe observe corretamente.

Ficha técnica

Interface
USB 2.0

Consumo de energia
DC 5V, Max 500mA

Dimensão
84x67x57mm

Peso
173g

Comprimento do cabo
2 m

Temperatura de operação
5°C a 35°C

Captura de vídeo
640x480 pixels

Formatos de vídeo
Sem compressão ou JPEG

Diafragma
estacionado em 2.1 F-stop, menos de 1% de distorção, foco fixo

Campo de visão
56 graus a 75 graus

Taxa de batimento de quadros
640x480 a 60 quadros por segundo e 320x240 a 120 quadros por segundo.

Preço
US$ 40 (EUA)

de estimação hiper-ativo ou tem um tique no ombro, fique esperto: a câmera interpreta qualquer movimento como algum tipo de interação, o que chega a ser frustrante, mas não tira a diversão.

A Sony deve lançar jogos de gêneros totalmente diferentes, como dança e luta, em que, não só o movimento das mãos do jogador será importante, mas o movimento do corpo também. Isso sem contar com o desenvolvimento da futura Home, pois a comunidade virtual do PS3 deve utilizar recursos da PSEye.



EYETOY A câmera do PS2 não fez muito sucesso.

Jogos compatíveis

The Eye of Judgment

Para quem compra o jogo Eye of the Judgment, é possível adquirir o que o fabricante chama de "Bundle Pack", ou seja, um pacote combinado com o jogo, a PSEye e um pedestal especial para posicioná-la. Trata-se de uma oferta interessante. EotJ é um game de RPG em que o jogador posiciona as cartas em uma mesa, coloca a câmera em um pedestal com a lente voltada para as cartas e liga o console. O jogo é capaz de ler as cartas posicionadas na mesa, cada qual com um código. Colocando-o frente à câmera, o personagem ganha vida (no game) e batalha ao seu da maneira que o jogador deseja. O jogo foi um dos primeiros desenvolvidos pela Sony para uso exclusivo com a PSEye.



Videoconferência

Um dos quesitos mais interessantes da PSEye é sua plena capacidade para ativar a função de videoconferência do PS3. Antigamente, na Xcross Media Bar, no campo Amigos, o jogador conseguia visualizar sua lista de contatos online. Uma das

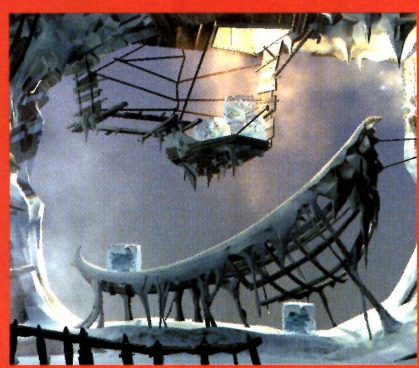


CHAT O EyeToy é capaz de fazer videoconferência desde 2005.

Aquatopia

Com gráficos reluzentes rodando em altíssima definição, Aquatopia nada mais é do que um sofisticado descanso de tela. O jogo reproduz um aquário, onde há diversas espécies de peixinhos circulando. Sua "missão", acredite, não é alimentá-los, mas sim interagir com os peixes. No início, suas mãos desajeitadas não fazem mais do que afugentá-los. Com mais experiência e movimentos menos bruscos, os pequenos estarão curiosos com a gigantesca mão e passarão a segui-la. Também é possível mexer na água, na parte superior da tela e brincar ainda mais com eles.

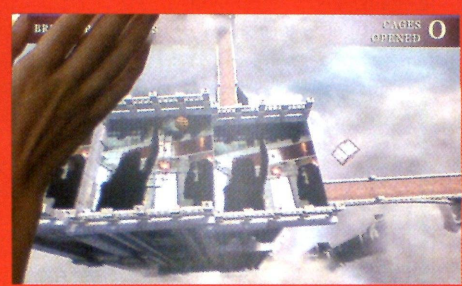




Operation Creature Feature

Uma raça de pequenos alienígenas está presa em uma mina, num planeta distante. Os pequeninos não sabem a saída do local monstruoso. Sua missão é guiá-los em quebra-cabeças 2D. Com as mãos, o jogador executa movimentos para chamar a atenção dos bichinhos e levá-los ao portal de saída. O game é mais voltado a o público infantil.

The Trials of Topoq



Um jogo que se baseia na arquitetura gótica e medieval. Sua missão é guiar bolas de energia até a saída de plataforma em plataforma. O cenário é composto por imensas torres que se erguem entre as nuvens. Suas mãos controlam o terreno pelo qual a bola desliza. Conforme sua mão passa sobre o terreno, o solo ganha volume e empurra a bola para a frente. Há diversos obstáculos, como inimigos implacáveis ou outras bolas explosivas.



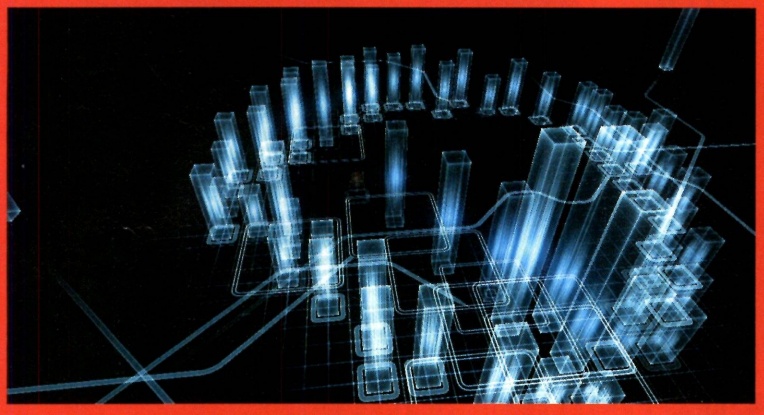
O FUTURO
Games, como Harry Potter 3, utilizam a câmera do PS2. O mesmo pode acontecer com o PS3.

opções quando selecionado algum amigo era apenas descrita como: Iniciar Nova Conversação. Com a PSEye, esse recurso é desvendado, basta enviar um convite para algum amigo online. Ao receber o convite, os dois integrantes abrem uma sala de conversação virtual em que há a possibilidade de conversa via Internet com vídeo e voz realmente interessante. Porém, o sistema requer uma banda de Internet muito larga: se você possui conexão de menos de 1MB, esqueça. A imagem fica congelada e o atraso de áudio é de mais de 10 segundos, o que inviabiliza a conversa. O PlayStation 3 suporta até seis pessoas em uma sala. PS3W

Curiosidades e orientações

- Se você está pensando em usar a PSEye como câmera USB no seu computador, esqueça. A Sony não permite seu uso no PC.
- A PSEye não é compatível com o PS2, tampouco com jogos que usavam a antiga EyeToy.
- Não coloque produtos feitos à base de vinil ou borracha por um longo período de tempo próximo ao acessório: a câmera esquenta e pode derretê-los.
- Não deixe a câmera em uma superfície instável: por possuir cabos, ela cai com facilidade e pode quebrar.
- Use um pano limpo e seco para limpar a parte exterior da câmera. É recomendável o uso de jatos de pressão de ar para a limpeza das lentes. Tente não tocar na lente com os dedos. Utilize uma luva quando limpá-la.
- Para checar o funcionamento da câmera, localize o campo Definições no seu Xcross Media Bar. Vá a Definições de Acessórios> Definições do Dispositivo de Câmera. Para checar o áudio, ainda em Definições de Acessórios, vá a Definições de Dispositivos Áudio. Selecione o dispositivo de entrada como Câmara USB. Você está pronto para utilizar a sua PSEye.

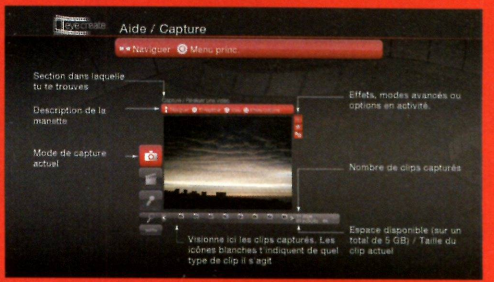
Mesmerize

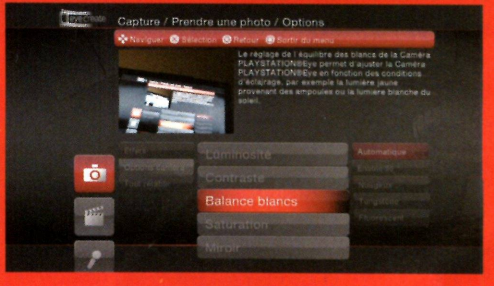


Um game que abusa do poder de processamento gráfico do PlayStation 3. Com suas mãos, é possível criar uma infinidade de efeitos de imagem frenéticos, quase alucinógenos. Há diversas variações de brincadeiras com a câmera em uma grande variedade de minigames. Um verdadeiro espetáculo de luz e imagem.

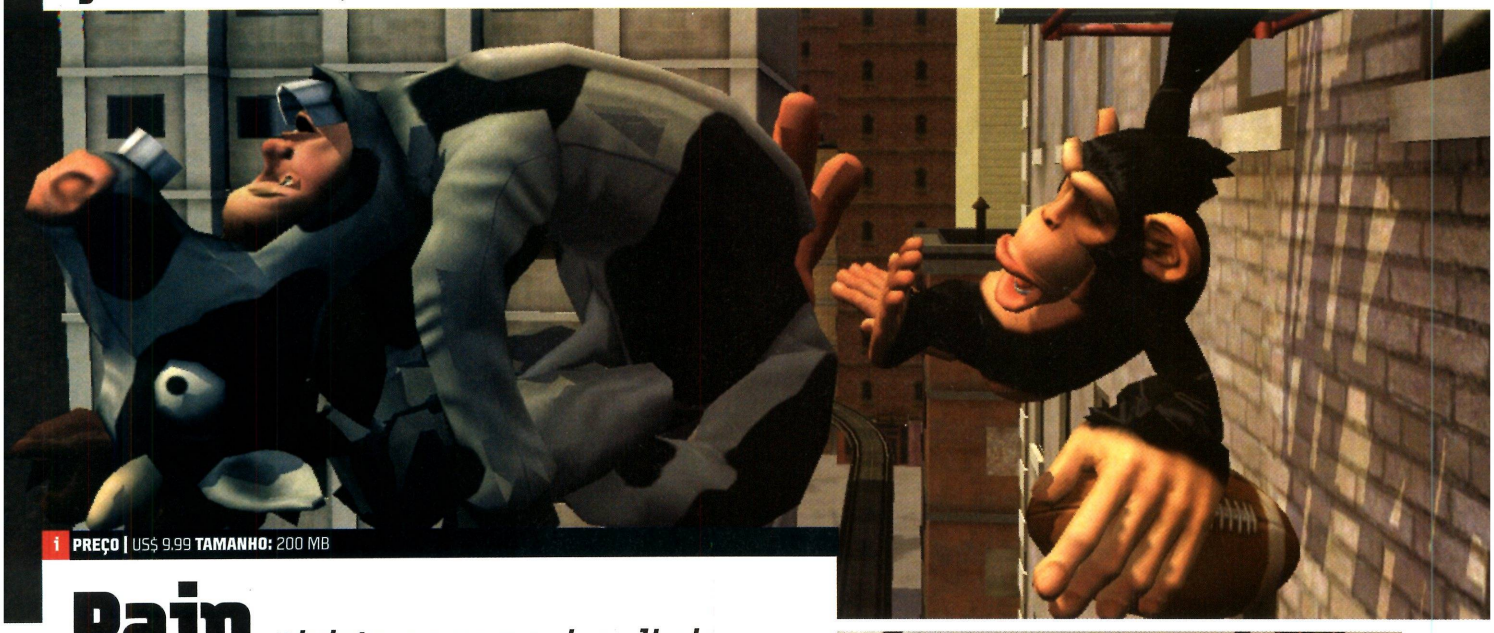
Eyecreate

Não é bem um jogo, mas um software desenvolvido para uso exclusivo com o PS3. Com ele, é possível capturar, editar e finalizar vídeos feitos com a PSEye. Há diversos efeitos de imagem e som. Aplique uma trilha sonora e voilà: um vídeo é criado. Exporte-o em um formato conhecido e compartilhe-o com seus amigos. É distribuído gratuitamente pela PSNetwork.





JOGOS EM DESTAQUE



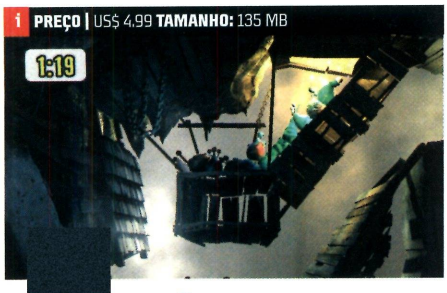
i **PREÇO** | US$ 9.99 **TAMANHO:** 200 MB

Pain

Divirta-se com a dor alheia

É SIMPLESMENTE O JOGO ONLINE MAIS LEGAL da PSNetwork. O esquema é bem simples: você deve lançar um personagem a partir de um estilingue em uma cidade movimentada e fazer com que ele se esborrache rua abaixo. Ganha-se pontos ao causar a maior destruição possível ao local. É divertidíssimo contar pontos ao atropelar macacos, policiais, mecânicos e estourar tampas de bueiro, andaimes e carros diversos. Há também diversos itens destraváveis durante o jogo inteiro. A reprodução de efeitos físicos, como a gravidade, é bem realista. O modo multiplayer é bem desenvolvido e garante diversão por tempos para seu PS3.





Operation Creature Feature

De olho no bicho

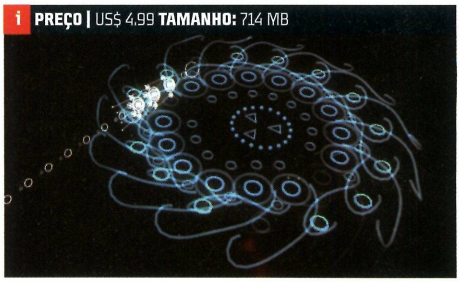
UM DOS PRIMEIROS TÍTULOS a utilizar o recurso de sensor de movimento da PlayStation Eye. O objetivo é mexer as mãos para tirar os pequenos alienígenas indefesos das cavernas. Os gráficos de alta definição são ótimos, mas é preciso um bom período de prática para pegar a manha do jogo. Vale a pena pela diversão.



Trials of Topoq

Deslizando com as mãos

TAMBÉM UTILIZA A CÂMERA DO PS3, a PSEye. Suas mãos guiam uma bola energética capaz de circular por entre diversas torres altíssimas. Os gráficos não são lá grande coisa, a jogabilidade é relativamente precária, mas é um game para lá de original. Você pode conferir mais detalhes sobre ele na seção Hi-Tech, entre os jogos compatíveis com o PlayStation Eye, na página 18.



flOw

Submerso em aventura

UM DOS PIONEIROS NA PSTORE
FlOw é um título de altíssima qualidade, a começar pelos efeitos sonoros, brilhantes, cristalinos e excelentes. Você controla pelo SIXAXIS diversas espécies de organismos marinhos. Depois de muito jogar, proporciona uma espécie de relaxamento, e sua expansão adiciona alguns bichinhos à brincadeira.



DEMO EM DESTAQUE

Burnout Paradise

Para quem tinha curiosidade de assistir aos famosos acidentes de Burnout em alta definição, aí está Paradise em uma excelente demo, com direito a narração em off explicando as diversas funcionalidades do jogo completo. Há como aplicar uma nova pintura ao seu carro e consertá-lo quase em tempo real. O trecho de cenário escolhido para o jogo-teste é limitado, porém a compensação vem com gráficos ultra-realistas (em um acidente, é possível ver e discernir as diversas peças que compõem um carro, além da lataria dobrando como papel), áudio ensurdecedor e jogabilidade fantástica. É um interessante preview, que deixará os fãs mais do que animados para adquirir o jogo completo.

Tamanho: 764 MB

VÍDEO

PS3 Universe of Entertainment

A Sony lançou uma campanha de marketing do PS3 nos EUA que tinha como carro-chefe este genial vídeo, veiculado nas principais TVs americanas. É um comercial extremamente bem elaborado, com computações gráficas de excelente qualidade e trilha sonora de arrepiar. Entenda por que o PS3 é o sistema mais avançado.

Tamanho: 45 MB HD, 63 MB Full HD

DEMO

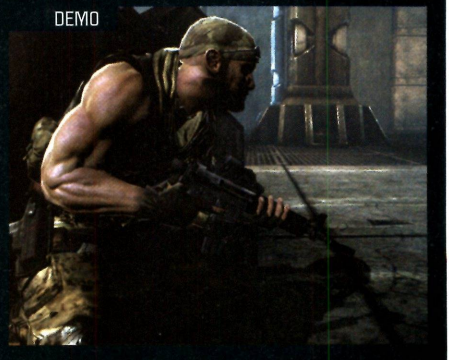


Snakeball

Um puzzle no qual você controla uma espécie de cobra reluzente em uma arena futurista, parecida com uma pista de dança eletrônica. Você é ameaçado por outros "snakeballers" com garras afiadas e armadilhas diversas.

Tamanho: 76,9 MB

DEMO



Blacksite: Area 51

A demo possui uma fase bem acabada, em que você controla uma metralhadora em um helicóptero. Sua missão é destruir uma espécie de polvo gigante. É um aperitivo delicioso, mas - é uma pena - acaba de repente.

Tamanho: 931 MB

ATUALIZAÇÕES DE JANEIRO

Versão 2.10 da Firmware do PS3

- **Função de distorção de voz**
- **Tom da voz pode ser ajustado em cinco níveis diferentes de agudo e grave**
- **Bitmapping (Tipo 3) foi adicionado como uma opção de saída de áudio.**
- **Novo background de visualização de mídia (Earth)**
- **Arquivos de formatos DivX, XviD e VC-1 (WMV) são suportados (arquivos com DRM e com mais de 2 GB não podem ser executados).**
- **Adicionado perfil bônus de Blu-ray 1.1 (dupla faixa de vídeo)**

Jogos completos

Tori-Emaki (US$ 1.99) | Mesmerize: Trace (US$ 1.99)
Blast Factor Bundle (US$ 12,99)

Conteúdo Add-on

MÚSICAS GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Die Fantastischen Vier "Ernten Was Wir Säen" / Single Track (US$ 2.49) | "Antisocial" / Single Track (US$ 2.49) | **Extremoduro "So Payaso" / Single Track (US$ 2.49)**

MÚSICAS ROCK BAND
"Action" / Sweet (US$1.99) | "All the Small Things" / Blink-182 (US$ 1.99) | **"Attack" / 30 Seconds to Mars (US$ 0.99)** | "Die, All Right!" / The Hives (US$ 1.99) | **"Dirty Little Secret" / All-American Rejects (US$ 0.99)** | "Gimme Three Steps" / Lynyrd Skynyrd (US$ 1.99) | **"Hard to Handle" / The Black Crowes (US$ 1.99)** | "Interstate Love Song" / Stone Temple Pilots (US$ 1.99) | **"Last Train to Clarksville" / The Monkees (US$ 1.99)** | "Limelight" / Rush (US$ 1.99) | **"Move Along" / All-American Rejects (US$ 0.99)** | "Number of the Beast" / Iron Maiden (US$ 1.99) | **"Song With a Mission" / The Sounds (US$ 0.99)** | "The Kill" / 30 Seconds to Mars (US$ 0.99)

CARROS NEED FOR SPEED PROSTREET
BMW M3 E92 (US$ 2.49) | Chevrolet Camaro Concept (US$ 2.49) | **Chevrolet Corvette Z06 (US$ 2.49)** | Dodge Viper SRT10 (US$ 2.99) | **Ford GT (US$ 2.49)** | Lancer Evolution (US$ 2.49) | **McLaren F1 (US$ 2.99)** | NFS: Bugatti Veyron 16.4 (US$ 2.99) | **Shelby GT500 (US$ 1.99)**

Demos

FIFA Street 3 Demo | **Kane & Lynch: *Dead Men*** | NFL Tour '09 Network | **Super Stardust HD** | Turok Demo

Vídeos de jogos

Borderlands Debut Trailer | **Brothers In Arms Hell's Highway Trailer** | Burnout Paradise Trailer | **Dynasty Warriors 6 Trailer** | Gran Turismo 5 Prologue Japanese Launch Trailer | **GT5 Prologue Japan Release Trailer** | GT5 Prologue Sizzle Trailer | **Lost Planet Trailer** | PixelJunk Monsters Trailer | **Pursuit Force Extreme Justice Trailer** | Syphon Filter: Combat Ops Trailer | **Timeshift Trailer** | Turok *Quiet Kills Video* | **Uncharted Massive Trailer**

Temas e papéis de parede

Call of Duty 4: Modern Warfare Theme | **Mesmerize Theme** | Pain Ed T-Bone Theme | **Pain Ice Tea Theme** | Pain Jarvis Theme | **Pain The Dude Theme** | Tori-Emaki Theme

Eric Araki é *Relações Públicas da Level Up! Games e foi editor da revista Nintendo World. Divide sua vida real com a virtual em World of Warcraft.*





WORLD OF WAR CRAFT

O MELHOR DE DOIS MUNDOS

Os jogadores mais novos podem até não acreditar, mas no final da década de 80 os jogos de PC e games para consoles tinham públicos bastante distintos. Os primeiros atraíam os sofisticados, programadores de garagem ou hacker-wannabes, que se divertiam brincando de detetives contra tentáculos malignos ou gerenciando os impostos de suas cidades virtuais. Já quem curtia os consoles era a criançada que jogava Master System na Mesbla e pedia para o pai de Natal.

Isso era ainda mais visível nas publicações do gênero da época. Ninguém comprava mais edições da *Videogame* ou da *Ação Games* por causa de uma matéria de Wing Commander ou de Monkey Island. Fazia isso pelo detonado de Alex Kidd ou para saber o truque de seleção de fases das Tartarugas Ninja - pelo menos eu e meus amigos, que não passávamos da fase das motos de Battletoads, comprávamos por isso.

Mas isso ficou no milênio passado. Hoje, o limiar que divide esses dois públicos é muito tênue. Os jogadores de consoles cresceram e começaram a se interessar também pelos games para PC, que mostraram não ser apenas coisas difíceis de jogar. Hoje você encontra aquele fã xiita do PS2 se divertindo com os amigos no recém-proibido (por motivos absurdos...) Counter-Strike ou acha aquele viciado em World of Warcraft desafiando os amigos no Winning Eleven ou no Soul Calibur.

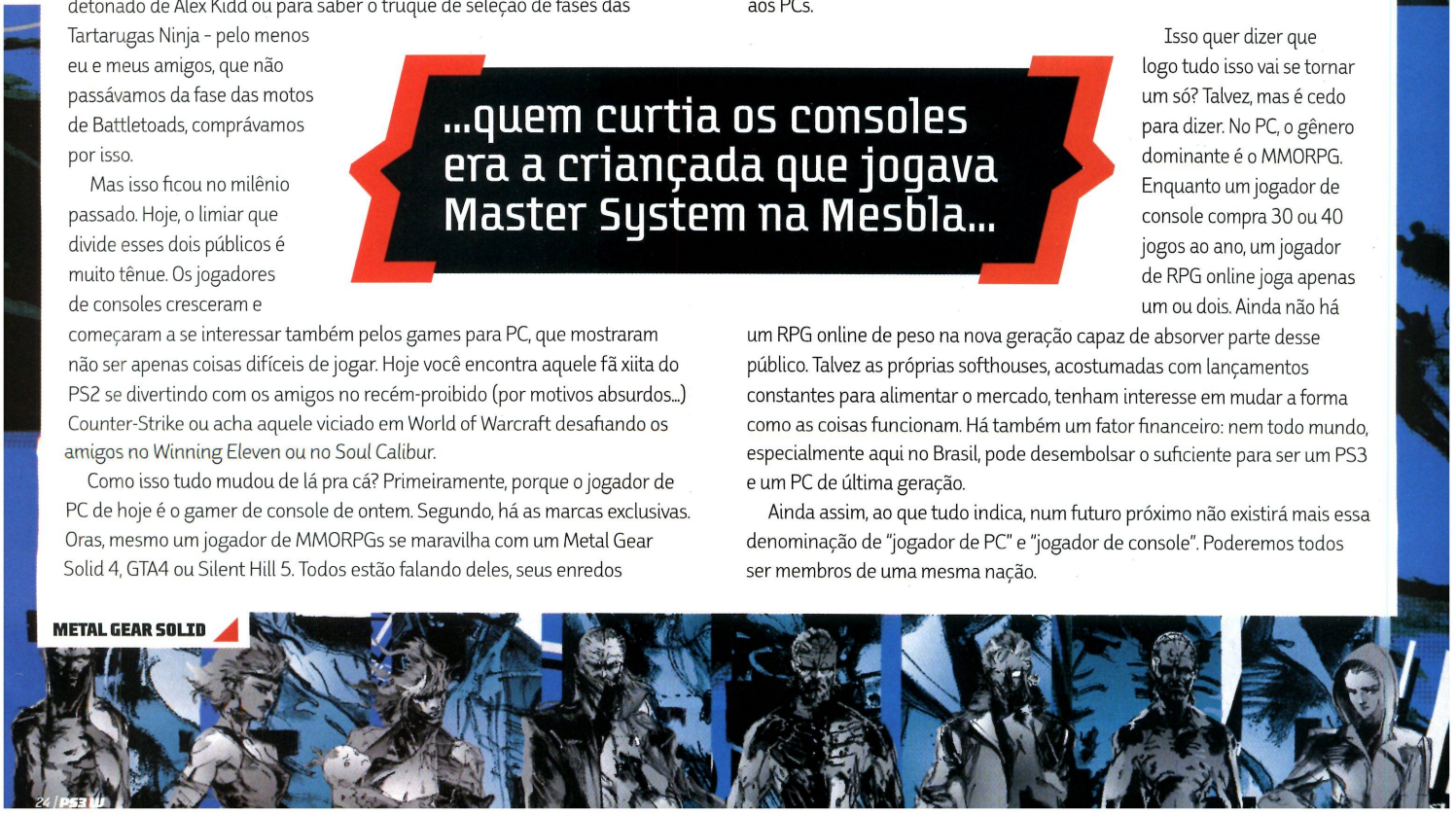
Como isso tudo mudou de lá pra cá? Primeiramente, porque o jogador de PC de hoje é o gamer de console de ontem. Segundo, há as marcas exclusivas. Oras, mesmo um jogador de MMORPGs se maravilha com um Metal Gear Solid 4, GTA4 ou Silent Hill 5. Todos estão falando deles, seus enredos envolventes instigam a curiosidade, seus trailers e apresentações estão espalhados por todos os cantos. Basta uma olhada para pensar "caramba, quero jogar". O mesmo pode ser dito sobre jogadores de console descobrindo o maravilhoso mundo online com Ragnarök Online.

E é aqui que chegamos à razão mais importante: a Internet. O jogador de PC é basicamente uma criatura virtual. Com a expansão das capacidades online dos consoles de nova geração, os gamers de PC são atraídos pelos gráficos, pelas marcas, ao passo que podem continuar a encontrar as partidas online de que tanto gostam. Já os fãs de console podem encontrar a experiência de uma partida online no seu próprio console, sem ter de recorrer aos PCs.

> ...quem curtia os consoles era a criançada que jogava Master System na Mesbla...

Isso quer dizer que logo tudo isso vai se tornar um só? Talvez, mas é cedo para dizer. No PC, o gênero dominante é o MMORPG. Enquanto um jogador de console compra 30 ou 40 jogos ao ano, um jogador de RPG online joga apenas um ou dois. Ainda não há um RPG online de peso na nova geração capaz de absorver parte desse público. Talvez as próprias softhouses, acostumadas com lançamentos constantes para alimentar o mercado, tenham interesse em mudar a forma como as coisas funcionam. Há também um fator financeiro: nem todo mundo, especialmente aqui no Brasil, pode desembolsar o suficiente para ser um PS3 e um PC de última geração.

Ainda assim, ao que tudo indica, num futuro próximo não existirá mais essa denominação de "jogador de PC" e "jogador de console". Poderemos todos ser membros de uma mesma nação.



METAL GEAR SOLID

Loja Universo dos Livros

UM UNIVERSO DE CONHECIMENTO, AO ALCANCE DE SUAS MÃOS

A loja Universo dos Livros é um espaço para pessoas que fazem da busca pelo conhecimento seu estilo de vida. São centenas de títulos da Digerati e Universo dos Livros, que ensinam desde como fazer um site a até como relaxar por meio da Yoga.

As portas desse universo estão abertas. Venha nos visitar!







Rua Tito, nº 1.609 - Vila Romana - São Paulo - SP

Funcionamento: Segunda a sexta das 10h às 18h - Sábado das 9h as 14h

UNIVERSO DOS LIVROS

www.universodoslivros.com.br

PSP PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
Namco Bandai

Distribuição
Namco Bandai

Jogadores
2

Site
soulcalibur.com

On line
Sim

Expectativa
Alta

Sinaxi
Ainda não definido

\+ Gráficos fantásticos | Sistema de combate equilibrado

\- Faltou o Yoda | Poucos detalhes sobre os modos online

VERSÃO AMERICANA

LUTA

Soulcalibur IV

Beleza põe mesa

Transcendendo a história, os guerreiros mais poderosos do mundo se encontravam em embates em busca de controlar as espadas da alma, Soul Edge e Soulcalibur. Siegried e Nightmare absorvem mais e mais o poder dessas espadas e estão quase totalmente dominados por seus poderes. O encontro será inevitável. Essa é a base da trama que dominará o PlayStation 3 ainda este ano.

Maravilhoso é pouco

Soulcalibur sempre foi uma série que usou e abusou da capacidade gráfica das plataformas em que esteve. O primor com que cada aspecto dos personagens e cenários é tratado causa inveja a outros jogos. Masaaki Hoshino, programador chefe de Soulcalibur IV, disse que, para fazer cada personagem, levou em torno de quatro meses: "foram quase seis semanas testando qual seria o movimento perfeito para o cabelo de Taki. Mas essa era apenas uma parte da equipe, outra estava testando texturas para sua roupa e outra fazendo a captura de movimentos". O resultado está aí, nas imagens espalhadas por estas páginas. Tente não ficar de queixo caído.

Porém para um jogo de luta ser bom de verdade não basta ser bonito - ele precisa ter uma jogabilidade balanceada, em que todos os personagens se equivalham. É justamente isso o que o diretor Katsutoshi Sasaki quer fazer. Ele está ciente de que a série nunca foi marcante por ter um equilíbrio perfeito, principalmente na terceira versão, feita especialmente para PlayStation 2. "Como estávamos fazendo um jogo para um console,

EQUILÍBRIO FUNDAMENTAL
O balanceamento será um dos principais focos do time de desenvolvimento daqui para a frente, assim Sophitia não será tão apelona quanto antes.



TIMELINE



Star Wars | 1977
A obra de George Lucas, que agora está em Soulcalibur, inspirou muitos games, como...



Golden Axe | 1989
Um dos maiores épicos de espada e machado da década de 80. Anos depois surgiu...



Soul Edge | 1995
Um dos primeiros jogos de luta com armas, fez muitos marmanjos se sentirem ninjas.

EXTRA +++ Soulcalibur é um dos games mais aguardados deste ano para o PS3 por vários fatores: por ser um verdadeiro jogo de luta para a nova geração, porque terá muitas novidades nos esquemas de jogo e por contar com um sistema de criação de personagens mais completo que o do anterior.



O LADO NEGRO Darth Vader é um personagem exclusivo para o PS3.

resolvemos tomar algumas liberdades. O jogador não iria gastar dinheiro para jogar novamente. Mas muitos fãs reclamaram desse desequilíbrio, por isso vamos tentar deixar Soulcalibur IV parecido com SCII, o mais conhecido e querido do público", afirma.

Soulcalibur não seria Soulcalibur caso não possuísse um modo de aventura. Sasaki disse que será algo novo, mas diferente do Chronicles of Sword - ele sabe, mas não pode dizer.

A certeza de que Soulcalibur IV aparecerá ainda este ano é tão confortante que é bom ir treinando para estar fera quando chegar a hora de colocar as mãos no jogo. | **RODRIGO GUERRA**

A FORÇA NA PSN

O CONTEÚDO ONLINE

Desde a aparição das imagens de Darth Vader (para PS3) e Yoda (para Xbox 360) durante a CES, boatos rolam pela Internet dizendo que outros personagens de Star Wars estariam disponíveis como conteúdo para download. A verdade é que a Namco Bandai não quer falar ainda dos planos ou do material online. "Estamos muito ocupados com a finalização de Soulcalibur IV. Temos muito chão a percorrer até conseguirmos terminar o jogo e só vamos pensar nisso depois do lançamento", diz o diretor Katsutoshi Sasaki.



LANÇA E ESPADA Hilda usa um esquema de combate diferente, no qual muda de pose de combate conforme ataca ou defende.



MUDANÇA RADICAL Alguns personagens, como Astaroth, passaram por uma grande reformulação no visual.

GENTE NOVA

OS COMBATENTES

O elenco ainda não foi totalmente revelado, mas já existe a certeza de que quase todos os personagens de Soulcalibur III estarão presentes, incluindo Astaroth, Siegfried, Nightmare e Tira. Ainda novos rostos estarão presentes, como Hilda, a moça que veste uma armadura e cujas armas são espada e lança. Outra figura é a de Darth Vader - sim, o vilão de Star Wars será uma das estrelas. Pode parecer estranho, mas essa é uma das marcas de Soulcalibur (ou você acha que Heihachi não era viagem demais?). A criação de personagens também estará presente na próxima versão, ainda mais detalhada, mais ajustada e com mais liberdade de criação.



MEDO DA CHUVA
A água molhará a heroína realisticamente.

FICHA TÉCNICA

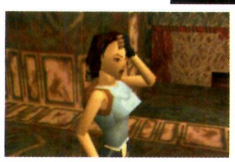
Lançamento
2008
Produção
Crystal Dynamics
Distribuição
Eidos
Jogadores
1
Site
tombraider.com
Online
Não
Expectativa
Alta

\+ É feito totalmente para a nova geração de consoles | Realista e exuberante

\- Foco demasiado nos gráficos | Poucas novidades reais foram mostradas até agora

VERSÃO AMERICANA
AV
AVENTURA

TIMELINE



Tomb Raider | 1996
Lara Croft era uma garota bem humilde, mas ainda idolatrada por garotos bobos.



TR: Angel of Darkness | 2003
A desgastada Lara amargou um fracasso na estréia no PlayStation 2.



TR: Legend | 2006
Lara retomou a boa forma após cair nas mãos da Crystal Dynamics.

Tomb Raider: Underworld

De volta à ativa

Após completar seus dez anos Lara Croft volta triunfante e magistral. Se no ano passado ela estava com todo o pique em Anniversary, agora ela está melhor e mais em forma. Segundo a Eidos, Tomb Raider ainda estreou na nova geração de consoles (Legends do Xbox 360 só tinha texturas melhores que as de PS2). Depois de dois anos em desenvolvimento chega a hora de explorar o submundo que a musa vai vasculhar em busca de mais aventuras. Chegou a hora de conhecer Tomb Raider: Underworld.

Genuinamente next-gen

É esse o mote em que a verdadeira Lara Croft surgirá, uma musa para gerações. Somente agora ela realmente é um mulherão, daquelas de ficar de queixo caído, olhar vidrado e tudo - nada mais de dois palitos em cima e mais dois em baixo, que eram referência de braços e pernas. Agora Lara tem músculos, pele e olhos praticamente humanos, uma mistura perfeita entre Angelina Jolie com Ellen Rocche mais umas cem gatas.

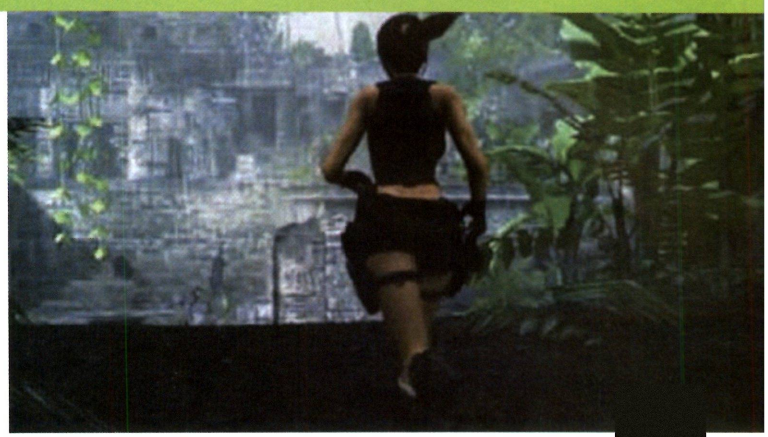
Mas não pense que Lara é só um monte de polígonos arredondados. A garota continua sendo

EXTRA +++ Nos jogos anteriores, geralmente os quebra-cabeças eram feitos apenas em uma sala. Agora alguns estágios serão interligados por apenas um enorme desafio, o que lembrará os puzzles de God of War e de Uncharted: Drake's Fortune.

esperta, ágil, decidida e confiante, um modelo de mulher muito melhor do que a Barbie.

Essa perfeição física agora não vai ficar apenas molhada. Agora Lara vai ficar suja de poeira, barro e fuligem, sua pele será iluminada de forma dinâmica dependendo do tipo de fonte de luz. Esse é o trabalho que o pessoal da Crystal Dynamics está se empenhando para fazer em Underworld. Uma beleza que põe mesa.

Segundo Eric Lindson, produtor de Tomb Raider: Underworld, "Lara tem mais ou menos dez camadas que recebem influência do cenário. Será fantástico ver a forma em que a chuva cai sobre sua pele ou quando ela pular em uma poça de lama". Isso significa que Lara escalará uma parede velha e o pó que for levantado cairá em sua pele e a marcará de forma realista. Todas as atividades de Lara influenciarão suas vestimentas em algum aspecto, como marcas de pólvora em seus dedos. São detalhes assim que trazem empolgação para ver como será a nova aventura.



SELVAS As florestas são tão realistas que o mato se mexe quando Lara passa.



MEDO DE ALTURA Os cenários serão imensos e farão juz às capacidades do PlayStation 3.



Um novo jogo de verdade

Esqueça o que você viu até agora - tudo foi feito do zero, inclusive a parte de captura de movimentos. Lady Lara agirá de forma mais humana possível, sem a parte robótica comum em videogames. Como tudo foi feito do zero, até mesmo a animação de recarregar as armas, de segurar em beiradas e de andar será novinha quando o jogo chegar às lojas.

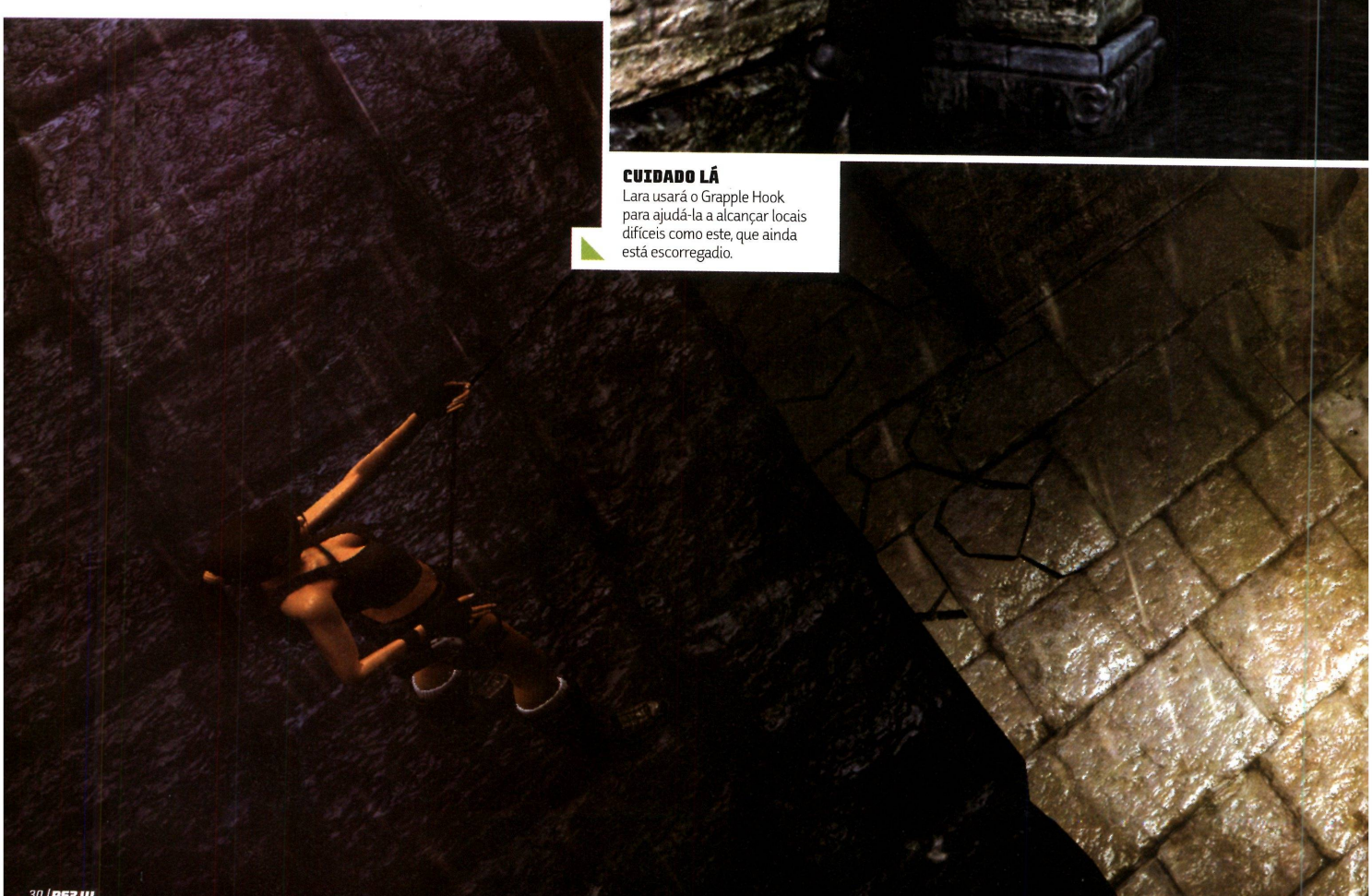
Lara também terá novos movimentos para enfrentar quem estiver pela frente. Além dos saltos acrobáticos que causam inveja a Daiane dos Santos que ela poderá usar para se distanciar dos seus inimigos, a heroína também contará com golpes desarmados, que a deixarão em vantagem. Mas os produtores dizem que esses movimentos nao serão a principal arma da moça: "quando Lara estiver encurralada, poderá usar esses movimentos que desenvolvemos, entretanto os golpes só deixarão os inimigos atordoados. Se quiser dar cabo da ameaça, o jogador deverá usar balas", afirma Lindson.

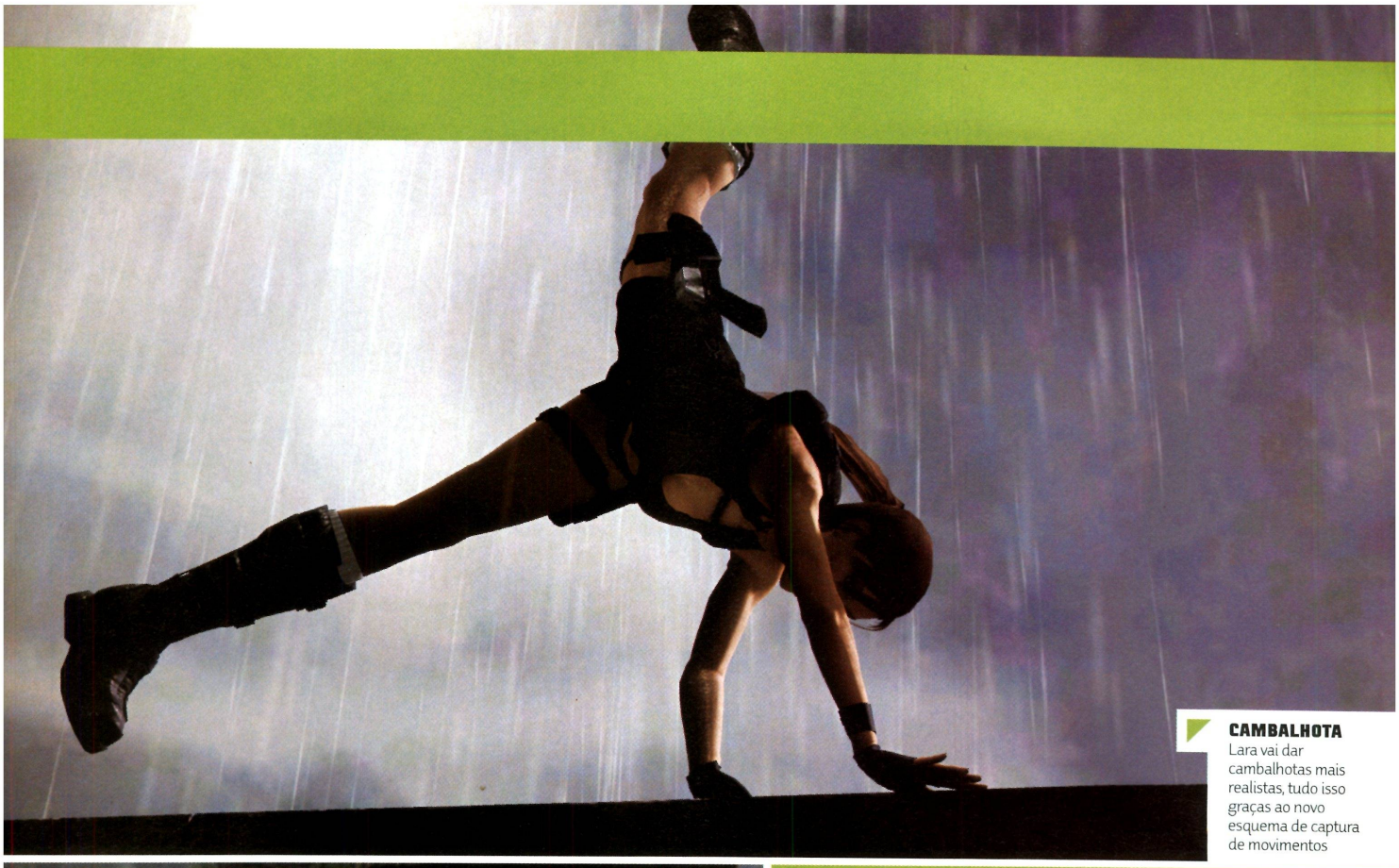
De nada adiantaria Lara ter tantos movimentos novos e cheios de graça caso o jogo inteiro não fosse repensado. A Crystal Dynamics não titubeou e lembrou que o mundo possui muito mais que florestas selvagens do sul do México, por isso outros locais estarão presentes, como a cidade de Sydney, na Austrália,

ELA SABE KUNG-FU
Lara aprendeu usar chutes e socos para se proteger dos ataques inimigos.



CUIDADO LÁ
Lara usará o Grapple Hook para ajudá-la a alcançar locais difíceis como este, que ainda está escorregadio.





CAMBALHOTA
Lara vai dar cambalhotas mais realistas, tudo isso graças ao novo esquema de captura de movimentos



CENÁRIOS INCRÍVEIS
As ruínas do cenário do México são fantásticas: faça chuva ou faça sol, tudo é muito belo.



SEM ONLINE

Ainda sozinho

Se você espera que Underworld coloque Lara online, esqueça. Os produtores ainda não encontraram motivos para fazer partidas com múltiplos jogadores. "Tomb Raider é um jogo de exploração. Não faz sentido que ela vá para o mundo online dessa forma. Talvez imaginemos alguma coisa até o lançamento, mas não conte com isso", diz Eric Lindson, o produtor do game.

e o Vaticano. A relação entre esses locais ainda não foi informada, mas tudo o que estará em Underworld será ligado por uma lógica e um mistério que pode ter ligação a um deus antigo.

O mais interessante é que, nos estágios, Lara terá de vasculhar embaixo de cada pedra para encontrar itens e segredos que a ajudarão em um puzzle. Isso aumenta o nível de exploração, ainda mais em cenários tão abertos e tão cheios de detalhes, que ficam ainda melhores quando existe uma mudança meteorológica (de sol para tempo nublado e para chuva). Veja novamente a imagem da página 28 para ver como a água atuará sobre seu corpo.

Tomb Raider: Underworld já traz a certeza de fãs loucos para jogar com a mulher mais adorada do mundo dos games e passar pelos maiores apuros. Resta esperar até o final de 2008, quando chegará a hora de idolatrá-la mais e mais. | **RODRIGO GUERRA**



FICHA TÉCNICA

Lançamento
04/2008

Produção
Rockstar Games

Distribuição
Rockstar San Diego

Jogadores
8

Site
rockstargames.com/midnightclubLA

Online
Sim

Expectativa
Ainda não definido

\+ Sistemas interessantes de jogo e liberdade ao jogador online e offline

\- Várias novidades se parecem muito com algumas do novo Burnout

VERSÃO AMERICANA

CO CORRIDA

Midnight Club: Los Angeles

A cidade é sua

Midnight Club passará por várias mudanças, afinal é uma série de sucesso da polêmica Rockstar Games, e chega as prateleiras em abril deste ano. Um dos grandes planos para a nova versão é a remoção de todo tipo de menus e empecilhos entre as corridas. Não se trata de reduzir os menus, mas de praticamente removê-los.

De fato, a Rockstar quer criar uma experiência sem pausas: enquanto dirigem sua caranga pelas ruas de Los Angeles, os jogadores vão para qualquer lugar e fazem o que quiserem. Toda a cidade é um espaço livre para exploração, de modo que basta encontrar um rival para começar uma corrida, sem enrolação. Os únicos menus que aparecerão são notificações breves com tempos de corrida, colocações, dinheiro de prêmio e outros, de forma que nada interrompa a diversão

Respeito é tudo

Nas corridas de rua de Los Angeles, tudo funcionará com um sistema de Reputation Points - pontos de reputação obtidos em provas. Participar de corridas garante pontos, porém quanto melhor for sua atuação e quanto mais difícil for o desafio, mais pontos você receberá. Eles, além de servirem para melhorar reputação, destravam carros, corridas e alguns bônus.

Se você é do tipo que gosta de tunar seu veículo, há ainda mais novidades. Durante as corridas, como o seu veículo pode bater, amassar ou riscar, será necessário consertá-lo entre uma competição e outra. Você pode usar mecânicas rápidas para deixar seu carro - ou moto, opção que também estará de volta - inteirinho, mas só na sua própria garagem você terá sua tunagem favorita. A opção, mesmo que não seja exatamente a alegria dos tunadores, é bem-vinda: Los Angeles é a maior cidade em que a série se baseou, ou seja, se estiver longe de casa, vale mais a pena deixar o orgulho de lado e fazer um conserto rápido. Se mesmo assim você não agüentar correr sem aquele aerofólio especial, haverá dois sistemas de mapas estilo GPS para ninguém se perder. | **RODRIGO ORTIZ**

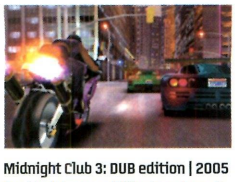
TIMELINE



Midnight Club: Street Racing | 2000
O primeiro jogo da franquia não tinha carros de marcas famosas nem motos.

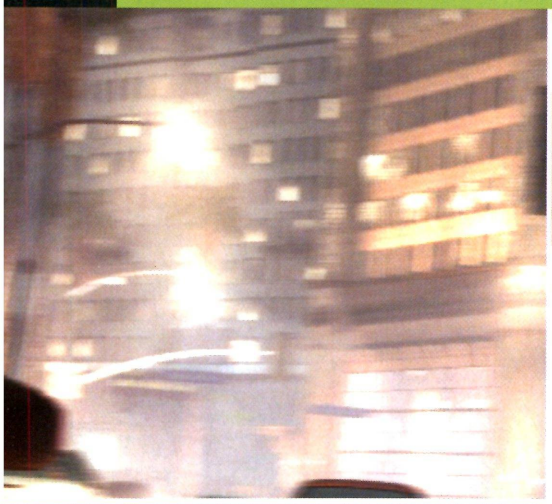


Midnight Club II | 2003
Motos entram nas ruas reais das cidades de Los Angeles, Paris e Tóquio.



Midnight Club 3: DUB edition | 2005
A revista de tunagem *DUB* assina esta versão do jogo adicionando realismo às corridas.

EXTRA +++ Como sempre se ganhará Reputation Points por participar das corridas, é possível continuar evoluindo mesmo sem passar de um desafio mais robusto. Além disso, seu progresso poderá ser comparado com o de outros jogadores no modo por meio desse sistema.





CARRÃO TUNADO Se você quer seu carro bonito assim, é só parar de bater nos postes.

FACETAS

Controversa é a mãe!

A Rockstar Games, no geral, é mal vista por muitos, principalmente pais preocupados e certos advogados enxeridos que acreditam que o conteúdo controverso da maior parte de seus jogos pode prejudicar as crianças expostas a ele. O que boa parte esquece é que a empresa não faz só games de matanças e crimes, como Manhunt e GTA.

Midnight Club, com seus rachas, não é exatamente o que se pode chamar de politicamente correto, mas já mostra outra vertente da empresa, que prova que não é porque não espirra sangue que não é da Rockstar. Antes de que qualquer um duvide, as vendas já mostram que a empresa sabe o que faz: além de estar chegando à sua quarta versão, o sucesso da anterior, Midnight Club 3: DUB Edition, vendeu mais de 5 milhões de cópias mundialmente.



NINJAS SOBRE RODAS As motos sempre foram um dos atrativos de Midnight Club. Elas voltarão com tudo, inclusive as de marcas mais importantes.



MÁQUINAS POSSANTES Carros do mundo real desfilarão pelas ruas de LA. Quanto mais raro for o carro, mais reputação você ganhará.

Corridas 24 horas

Apesar de ser um pouco contraditório, o novo Midnight Club - note o "meia-noite" do nome - não terá só corridas noturnas. Como todo o sistema de jogo foi modificado, o game contará também com um ciclo de tempo fiel à realidade, ou seja, será possível ter o mesmo desafio em diferentes momentos, com todos os detalhes, incluindo mudanças de iluminação e sombra em tempo real. Da mesma maneira, o dia-a-dia da cidade se altera de acordo com o horário, incluindo o trânsito.

Outro fator que mudará automaticamente será o clima. *Chuvas podem começar* sem aviso para atrapalhar ou ajudar sua corrida, da mesma maneira que o tempo pode abrir ou ficar nublado como na realidade.



FICHA TÉCNICA

Lançamento
10/2008

Produção
Square Enix

Distribuição
Square Enix

Jogadores
1

Site
na.square-enix.com/remnant/

Online
Não

Expectativa
Não

SIHAKIS
Não definido



EXTRA +
TLR terá dois personagens principais: um deles é Rush e o outro é David. Rush é um típico herói japonês (alegre e meio bobo), enquanto David é mais americano (ou seja, violento e agressivo). Essa é a proposta de The Last Remnant, satisfazer todos os públicos com apenas um jogo.

+ Basta dizer "Square Enix" para presumir qualidade em todos os aspectos.

– Grandes guerras com muitos personagens não são a especialidade da empresa.



VERSÃO AMERICANA
RPG
RPG

The Last Remnant

Um RPG que agradará todos os povos

Era uma vez um mundo repleto de artefatos de guerra conhecidos como Remnants ("remanescentes", numa tradução livre). Ninguém sabe exatamente quem os criou ou por quê, mas o grande poder dos objetos causou a mobilização de nações inteiras sedentas por poder. Assim, guerras estouram pelo mundo todo, perdurando há cerca de 1.000 anos da descoberta do arsenal.

O novo RPG estratégico da Square Enix não podia ser menos épico do que isso, mas além desse elaborado pano de fundo haverá o que todos esperam: um herói típico japonês, ou seja, bonzinho e amigo de todos os seus aliados.

Entra o mocinho...

Rush Sykes é um jovem que vive no mundo arrasado pela guerra, mas que não tem nenhum envolvimento tão direto com essa realidade. Isso muda quando vilões misteriosos raptam sua irmã, Irina. Para salvá-la, Rush terá de se envolver na guerra e descobrir a origem dos Remnants, além de desvendar quem é o misterioso homem conhecido como The Conqueror.

Há muito mistério em torno do título, mas já se sabe que contará com ação simultânea de centenas de soldados para recriar fielmente a sensação de uma guerra. A assinatura da Square Enix promete muito mais que um simples jogo - The Last Remnant será um épico de guerra. | **RODRIGO ORTIZ**



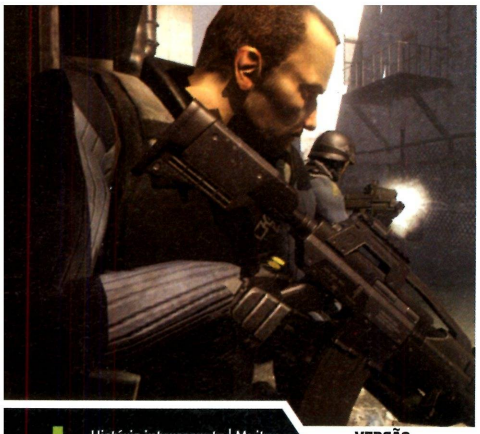
Marvel vs. Capcom 2 | 2000
Os Remnants serão armas gigantes, como o Proton Cannon, de Iron Man.



Devil May Cry 3 | 2005
Dante é o típico protagonista americano, violento e divertido.



Final Fantasy XII | 2006
Vaan é um dos personagens de gosto oriental, um bom mocinho.



+ História interessante | Muitas armas | Gráficos fantásticos.

− O modo online pode ser incoerente com a história do jogo.

VERSÃO AMERICANA FPS 1ª PESSOA



Project Origin

A continuação de F.E.A.R. tem um nome diferente, mas continua assustadora. Project Origin contará a história a partir do ponto em que terminou o jogo original ignorando os eventos das duas expansões.

Outro protagonista

Desta vez você não controla o "Point Man" do primeiro jogo, e sim Michael Becket, um soldado enviado para matar a presidente da corporação Armacham logo antes do fim de F.E.A.R. No entanto, a garota assombrada Alma causa uma catástrofe que atinge a cidade inteira. Os desenvolvedores do jogo na Monolith Productions querem criar "a melhor experiência de combate em um jogo de tiro em primeira pessoa" e produzir ambientes amplos e abertos para que o progresso pelas fases seja menos linear.

Quem gostou de F.E.A.R. aproveitará Project Origin, que ainda não tem data exata de lançamento, mas chega às lojas em 2008. | **GUSTAVO LANZETTA**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 10/2008 | **Produção** Monolith Productions | **Distribuição** Warner Bros. Interactive | **Jogadores** 16
Plataforma PS3 | **Expectativa** Alta
Site projectorigingame.com | **Online** Sim



+ Os cenários prometem ser bem convincentes.

− Segunda Guerra Mundial já está bem desgastada.

VERSÃO AMERICANA FPS 1ª PESSOA



Turning Point: Fall of Liberty

Quem conhece a história da Segunda Guerra Mundial sabe que a Alemanha nazista comandada por Hitler foi derrotada. Baseada na teoria do que teria acontecido se eles tivessem dominado a Europa, a Spark Unlimited decidiu produzir o FPS Turning Point: Fall of Liberty.

Outra história de superação da América

O enredo fundamenta-se em uma invasão nazista aos EUA nos anos 50. Winston Churchill morre. Sem sua liderança, a invasão da Normandia não acontece e os nazistas dominam toda a Europa. Estruturados, constroem armas modernas e invadem os EUA em 1951.

O objetivo será resistir à invasão derrotando os alemães. Embora se trate de um enredo fictício, os cenários e campos de batalha estão sendo preparados para que tudo pareça muito real. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

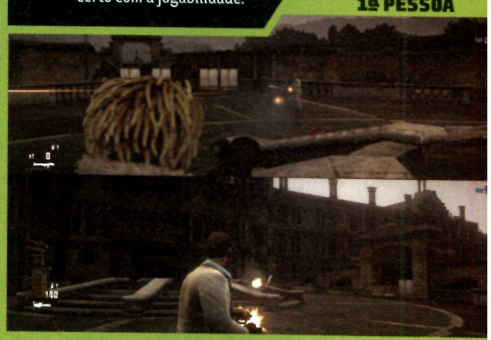
Lançamento 26/02/2008
Produção Codemasters
Distribuição Spark Unlimited | **Jogadores** 1
Plataforma PS3 | **Expectativa** Baixa
Site codemasters.com | **Online** Não



+ Jogabilidade e ambientação parecem boas.

− O modo online pode não dar certo com a jogabilidade.

VERSÃO AMERICANA FPS 1ª PESSOA



The Club

Este jogo, desenvolvido pela Bizarre Creations (da série Project Gotham Racing) e distribuído pela SEGA, trará muita violência e combos.

The Club tem uma história centrada em uma sociedade secreta que organiza combates até a morte, no estilo dos gladiadores romanos, mas com um arsenal do século XXI.

Pé na porta

Você poderá escolher entre oito personagens no modo single player, que mistura a jogabilidade de combos e pontos (como a de Devil May Cry e God of War) com elementos de jogos de tiro em terceira pessoa.

The Club contará com mais de nove modos de jogo online para até sete jogadores simultâneos. Muitos dos modos são conhecidos dos fãs de jogos de tiro online, mas a SEGA promete alguns tipos de jogabilidade interessantes e inovadores. | **GUSTAVO LANZETTA**

FICHA TÉCNICA

Lançamento 19/02/2008
Produção Bizarre Creations
Distribuição Sega | **Jogadores** 8
Plataforma PS3 | **Expectativa** Média
Site sega.com | **Online** Sim



A RESSURREIÇÃO DO PS2?

SONY PODE ESTAR PLANEJANDO CONTROLE COM SENSOR DE MOVIMENTO NA BUSCA POR JOGADORES CASUAIS

| JOCELYN AURICCHIO

Imagine se, do nada, o PlayStation 2, que continua firme e forte pelo mundo apesar da nova geração de consoles, ganhasse uma esticada de tempo à sua já longa vida. Jogada de mestre, não? Mas como atrair uma massa inédita de jogadores e ao mesmo tempo trazer de volta quem já se rendeu às alegrias da nova geração?

A resposta pode estar em uma tecnologia de detecção de movimento muito parecida com a que o Wii utiliza. Mas quem seria louco o bastante em investir em um console praticamente morto? Rumores circulam nos bastidores da indústria, e até o respeitado especulador Quartermann, da *EGM*, já falou sobre a possibilidade.

Para começar, as chances de que isso aconteça não são muito promissoras. Com a chegada do Wii, a liderança do PlayStation 2 no mercado, que reinou por longos anos inabalavelmente, tomou um sério golpe. Faz muito mais sentido, do ponto de vista econômico, apostar as fichas em um console que está nascendo, e não em outro que lentamente está deixando o topo do pódio para uma honrosa aposentadoria. Pelo menos é assim que os desenvolvedores pensam.

Só um desenvolvedor com muita bala na agulha se arriscaria a produzir um periférico desses. Além do enorme custo de desenvolvimento, seria necessária a criação de alguns títulos bons que justificassem a compra do acessório. A EA, um gigante global, enfrenta um processo de profunda reorganização, fechando estúdios de pouca rentabilidade e comprando empresas. Dificilmente ela se arriscaria em tal missão. As outras desenvolvedoras jamais arriscariam um centavo na iniciativa. Mas existe uma possibilidade remota, uma luz no fim do túnel, que pode sinalizar para que isso aconteça.



INSPIRAÇÃO
O Wiimote é o trunfo da Nintendo para captar jogadores casuais.

Portabilidade máxima

Uma praga que tem assolado o Wii é a proliferação de versões vagabundas de jogos lançados anteriormente para o PlayStation 2. O desenvolvedor, para fazer dinheiro rápido, lança versões convertidas às pressas para ganhar dinheiro com a explosão do Wii. Imagine o caminho inverso: os bons games para Wii, feito por empresas do nível de Capcom e Konami, dando as caras no velho de guerra PS2.

A idéia é muito atraente. Com um custo de desenvolvimento pequeno, seria possível atingir duas plataformas extremamente populares. Para isso acontecer, existem algumas barreiras a serem vencidas. A primeira e mais importante é a limitação técnica do PS2. Por melhor que seja, o velho console nem de longe oferece o mesmo poder de hardware que o Wii. Um monte de efeitos gráficos que o Wii tira de letra o PS2 é incapaz de fazer – isso sem falar na quantidade de polígonos na tela.

O lado bom dessa história é que quase ninguém, com exceção da Nintendo, conseguiu extrair o potencial do Wii. A maioria dos games do console oferece o mesmo tipo de gráficos que os games de PS2. Por isso mesmo, a portabilidade seria muito mais simples.

O PS2 está longe de ser obsoleto

Mesmo com poucos lançamentos, o PS2 ainda tem fôlego. O console é presença certa em milhões de casas no planeta. Sua popularidade é tanta que vários jogos originalmente produzidos para PSP estão ganhando versões para PS2. Isso aconteceu com GTA: Vice City Stories e acontecerá com o Silent Hill do PSP. Se o console continuar vendendo, não é difícil que a enorme biblioteca do PSP

ELES JÁ CHEGARAM

Games com tecnologia similar à do Wii



A Icon lançou alguns títulos para o PS2 que utilizam um sistema de captação de movimentos através de um sistema mais simples que o console da Nintendo. Os games são acompanhados por controles baseados no título, como tacos de golfe e sinuca ou volante. O receptação no aparelho é feita através de um dispositivo que se encaixa em uma das entradas USB do PS2.

ESPECULAÇÃO

seja gradativamente portada para o PS2. Com isso, o mercado se aqueceria e justificaria o investimento em um novo tipo de controle.

Graficamente, o PS2 é capaz de muita coisa. Mesmo com um chip gráfico limitado para os padrões de hoje, o console ganhou jogos belíssimos, lotados de efeitos que originalmente não estavam previstos em seu projeto. Com a devida adaptação, conseguiria segurar o tranco de muitos games do Wii.

Um gigante nas mãos da Sony

Por melhor que o Wii esteja em vendas, o PS2 ainda é a plataforma mais jogada do planeta. Se a Sony conseguisse equipará-lo com o Wii na interatividade, esse seria um duro golpe na escalada da Nintendo. O maior problema do Wii hoje é a escassez de bons jogos. Tirando os feitos pela própria Nintendo, pouca coisa se aproveita, ao ponto de muita gente ter encostado o Wii, enjoada dos mesmos jogos.

A biblioteca de jogos do PS2 tem uma variedade assombrosa, sem falar na qualidade dos títulos. É claro que existem as porcarias, como em qualquer console, mas existem pelo menos 300 grandes jogos na plataforma. Se a Sony quiser, é muito fácil esmagar a liderança da



QUARTERMANN Grande parte das especulações do colunista acontecem

Nintendo lançando um PS2 a US$ 99 ou menos, com dois controles com detecção de movimento e um jogo grátis. Se fizer um esforço extra, consegue lançar os clássicos do console a US$ 10. Só pelo preço dos

Controle com detecção de movimento



NAS COXAS O sensor de movimento do SIXAXIS foi feito às pressas depois que o Wii foi revelado

Se a Sony ou qualquer outro fabricante aventureiro de acessórios quisesse realmente arriscar, precisaria evitar uma série de problemas de patentes para lançar o controle com detecção de movimento nos moldes do Wii. Outro grande problema seria o preço do controle. Fazer um aparelho desses não é nada barato, pois envolve uma série de tecnologias que precisam conviver harmoniosamente entre si. A própria Sony enfrentou sérios problemas quando desenvolveu o SIXAXIS. Por uma série de dificuldades técnicas e problemas de patente, o controle acabou saindo sem vibração.

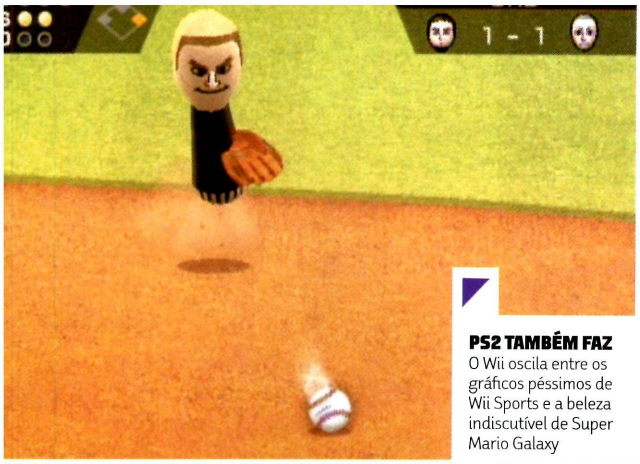
A primeira tecnologia necessária para uma experiência satisfatória é a detecção por infravermelho. Com um emissor ligado em cima ou embaixo da tela e um sistema de detecção no controle, é possível determinar a posição tridimensional do controle no espaço, como no Wii.

A segunda tecnologia necessária é o acelerômetro. Um pequeno chip "sente" quando o controle é movimentado. Hoje em dia, um dispositivo desses custa menos de US$ 3 para os fabricantes, o que viabiliza seu uso comercialmente.

A terceira e última tecnologia é o giroscópio, que faz o controle entender se está sendo segurado de ponta cabeça ou levemente inclinado.

Essas tecnologias usadas em conjunto permitem que o controle tenha as seguintes funções:
- inclinação e rotação para cima e para baixo
- inclinação e rotação para a esquerda e para a direita
- rotação ao longo dos eixos principais (como com uma chave de fenda)
- aceleração para cima e para baixo
- aceleração para a esquerda e para a direita
- aceleração em direção à tela e para longe dela

Se fosse feito assim, o controle seria basicamente uma cópia do Wiimote, deixando a Sony ou a empresa que o criar com um possível problema de patente. Provavelmente o formato do controle teria de ser totalmente repensado para evitar dores de cabeça jurídicas.



PS2 TAMBÉM FAZ
O Wii oscila entre os gráficos péssimos de Wii Sports e a beleza indiscutível de Super Mario Galaxy



games, o PS2 já aniquilaria a liderança do Wii, pois pegaria toda a massa de jogadores casuais indecisa com a guerra da nova geração.

O uso da tecnologia

Se seguisse a fórmula do Wii, o novo controle do PS2 reuniria uma série de tecnologias bastante familiares no mundo dos games.

Os raios infravermelhos são a mais antiga delas. O primeiro registro de jogos utilizando raios infravermelhos é do final de 1960, quando surgiram os primeiros games de tiro. Rudimentares ao extremo, consistiam de rifles equipados com lâmpadas infravermelhas e um cenário mecânico dotado de receptores. Quando se atirava em um alvo, o receptor detectava a emissão da luz e um sistema mecânico derrubava o alvo, ao mesmo tempo em que um sino fazia barulho. O ambiente no qual o jogo ficava precisava ser escuro e amplo, pois toda a aparelhagem tomava um grande espaço.

Depois surgiram os primeiros games com tela que utilizava o mesmo sistema, na metade da década de 1970. Os gráficos eram para lá de rudimentares, e quando se atirava na tela toda a cena piscava, evidenciando apenas a silhueta do alvo atingido.

Esse mesmo sistema, com gráficos mais refinados, surgiu na era dos consoles de 8 bits. O Nintendo 8 bits contava com a pistola Zapper, muito popular na época. No Brasil, a forma mais conhecida desse tipo de tecnologia apareceu no Master System, sob a forma da pistola Light Phaser, uma réplica da arma usada no desenho japonês *Zillion*. A tecnologia continuou exatamente a mesma até o PS2, que teve na pistola GunCon 2 o melhor exemplo desse tipo de tecnologia.

Acelerômetros e giroscópios são não exatamente uma novidade no mundo dos games. A Nintendo investe nesse tipo de tecnologia há quase uma década. O primeiro game com a tecnologia surgiu em 2000. Kirby Tilt 'n' Tumble, para GameBoy Color, mudou totalmente o jeito que se controlava um game. O jogador inclinava o console portátil para rolar o personagem pela tela.

A segunda investida foi o game Yoshi Topsy-Turvy, lançado em 2004 para GameBoy Advance. Além de controlar o personagem da forma tradicional, com o direcional, o jogador também inclinava o portátil para alterar a jogabilidade.

E como fica o PS3?

Provavelmente, o console de nova geração nem sentiria o impacto de um novo controle para o PS2. Até agora, o PS3 só atraiu os jogadores mais hardcore tanto pelo preço quanto pela oferta de jogos. Quem ainda está no PS2 ficará nele até o PS3 ganhar massa crítica, o que acontecerá nos próximos dois anos. O que poderá ocorrer é, depois de um tempo, o PS3 herdar o controle com detecção de movimento do PS2. Isso agradaria bastante a quem investiu no novo acessório, além de abrir inúmeras possibilidades de novos jogos, capazes de brigar igualmente com o Wii.

Até agora, tudo não passa de especulação. Quem sabe, no final do ano, grandes novidades para o valente PS2 surgirão. PS3W



OS PRIMEIROS PASSOS
A Nintendo começou a experimentar novas formas de comando em 2000.

CAPTANDO MOVIMENTOS

O que é Interface Háptica?

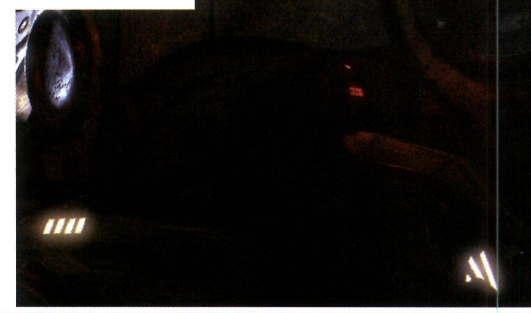
Se realmente for lançado, o novo controle do PlayStation 2 permitirá que o console entre no mundo das interfaces hápticas, que hoje tem o Wii como único representante. Interface háptica é aquela que dá ao usuário uma resposta tátil para a ação exibida na tela. No Wii, quando se coloca o cursor sobre um botão, ele vibra levemente, simulando a sensação tátil de deslizar o dedo por uma tecla.

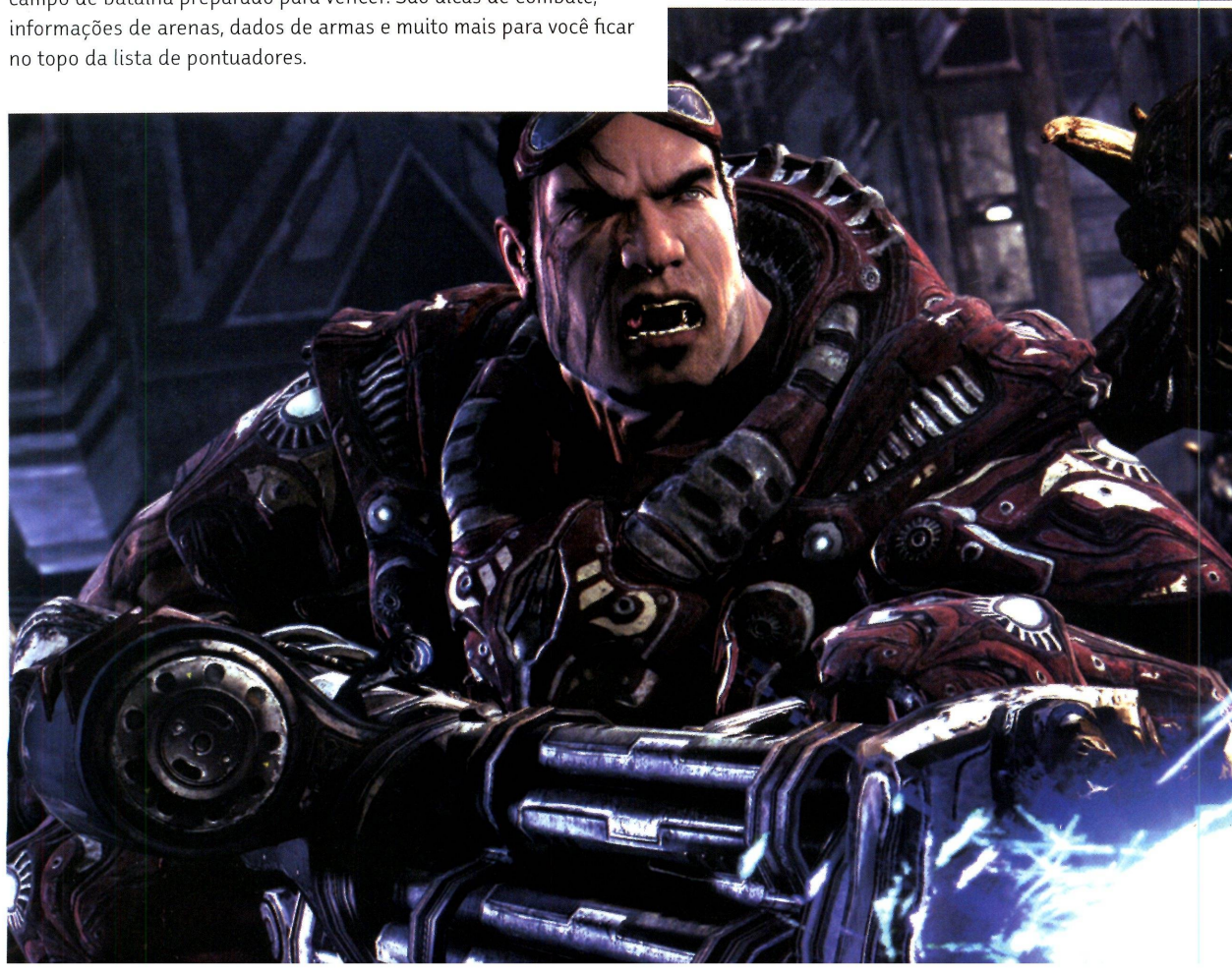


Unreal Tournament III

O bicho-papão dos games online | RAFAELA CAETANO

A ação e a estratégia de Unreal Tournament III não param. São muitas coisas que acontecem ao mesmo tempo neste grande game. Você entra em uma arena e deve defender sua vida enquanto tenta acabar com a dos outros participantes. Adicione armas poderosas, armadilhas perigosas e veículos futuristas: são todos elementos que deixam o jogo ainda mais interessante. Com o detonado a seguir, você terá informações valiosas para entrar no campo de batalha preparado para vencer. São dicas de combate, informações de arenas, dados de armas e muito mais para você ficar no topo da lista de pontuadores.





FICHA TÉCNICA

Produção
Epic Games

Distribuição
Midway

Jogadores
16

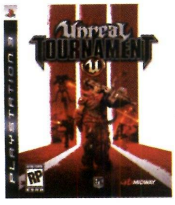
Site
unrealtournament3.com

Online
Sim

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA



CONTROLES

L1
Tiro secundário

L2
Menu de armas

L3
Pulo

R1
Tiro primário

R2
Próxima arma

R3
Melhor arma

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito Mira

Mapa

Arma básica

Pulo

Usar/Hoverboard

MENU PRINCIPAL

Campaign

Principal opção do game a respeito de partidas offline. O Campaign reúne um conjunto de partidas entrelaçadas, que formam uma espécie de torneio para o jogador participar. As regras, localizações e modos são definidos pelo game, e o jogador deve cumprir as missões para evoluir na competição. Mais detalhes na sessão Roteiro deste detonado.

Instant Action

O Instant Action é uma opção para iniciar partidas rapidamente contra os chamados bots, personagens controlados pelo game. Basta escolher o modo de jogo, o mapa, definir as opções da partida (nível dos bots, número de oponentes, placar a ser alcançado, tempo, time adversário e opção para voltar ao game).

Multiplayer

Opção para acessar as funções para partidas entre você e outros jogadores conectados na PlayStation Network. É possível acessar partidas já existentes ou criar sua próprias e definir as regras, como o modo de jogo, número de participantes e o mapa.

Community

No Community, o jogador tem acesso a tudo que está rolando no mundo Unreal online. Está dividido em:

News - Aqui você encontra as últimas notícias da comunidade Unreal: torneios, atualizações e outras informações para deixar você por dentro do que está acontecendo entre os jogadores de Unreal Tournament III.
My Content - Administre os arquivos que fazem parte de seu game, as chamadas MODs. Pela opção My Content, adicione e elimine os arquivos oferecidos pelos servidores do Unreal.
Friends - Controle e visualize sua lista de amigos pela opção Friends. Saiba quem está jogando, adicione e elimine nomes da lista e muito mais nesta opção.
Messages - Converse com seus amigos pela opção Messages. Usando um programa de conversão real, você manda e recebe recados para seus amigos e adversários.
Leaderboards - Saiba como estão suas estáticas no Leaderboards. Aqui é possível saber como estão seus números, como vitórias, mortes, tempo de jogo etc.

Settings

Menu para alterar as opções técnicas do game.

Video - Adicione brilho a tela, legendas e outras opções relacionadas à imagem do game.
Audio - Altere o volume dos efeitos sonoros, música e outras opções relacionadas ao som de Unreal.
Input - Visualize a seqüência de botões padrão do controle de Unreal. Você tem total liberdade para modificar a seqüência, deixando o controle a sua maneira.
Player - Na opção Player, o jogador define o visual de seu jogador. Você pode escolher como será skin de seu personagem, podendo escolher os humanos do Iron Guard, os soldados Ronin, os monstros Krall ou os robôs Liandri. Várias opções do corpo do personagem são modificáveis. É possível ainda criar um personagem do zero.
Weapons - Na seção Weapons, o jogador altera opções relacionadas às armas do game como o tamanho dela tela, escolher se o personagem é destro ou canhoto etc.
HUD - Em HUD, é possível ligar ou desligar as informações que aparecem na tela de jogo, como mapa, relógio, placar e outras opções.
Credits - Confira a lista dos criadores do game.
Install Game - Ao acionar a opção Install Game, o jogador inicia uma instalação de arquivos do jogo no HD do PlayStation 3. Com esses arquivos no disco, alguns procedimentos do game se tornam mais rápidos, como o carregamento das mapas.

MODOS DE JOGO

Capture the Flag

O estilo Capture the Flag é um dos antigos do gênero. O cenário é geralmente grande e dividido para dois times. Cada time será sua bandeira. Um ponto é marcado toda vez que o seu time consegue capturar a bandeira do oponente e levá-la para sua própria base.

Os jogadores do ataque podem chegar facilmente até a bandeira usando o dispositivo Translocator, que pode teleportar o jogador. Ao pegar a bandeira inimiga, vem a parte mais difícil. O time oponente investirá com todas as forças contra quem estiver portando a bandeira, portanto você deve ser bastante rápido.



Dicas

Pulo duplo

O pulo duplo é usado principalmente para alcançar lugares mais altos e para os momentos de fuga. Basta apertar ✕ uma vez e apertar ✕ novamente enquanto está subindo.

No andar de cima

Mantenha-se sempre nos andares superiores das missões. Principalmente em lugares abertos, estar nos andares superiores faz com que seus inimigos fiquem em desvantagem. Você tem total visão do jogo e pode usar armas no estilo Sniper.

Passo a passo

Fique atento ao som dos passos inimigos para ter ciência de sua movimentação. Você pode aguardar em esquinas e pontos escondidos para criar armadilhas para seus adversários.

Cards

No modo Campaign, há alguns elementos que modificam a partida. São os cards, recebidos pelo jogador após a conclusão de determinados capítulos. Com o acionamento dos cards, é possível modificar algumas regras, como adicionar jogadores ao seu time, retirar do time adversário ou melhorar suas máquinas.

Vehicle Capture the Flag

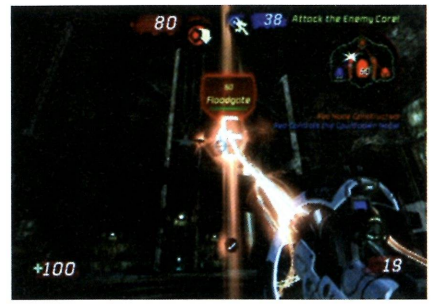
Esse estilo é uma ramificação do Capture the Flag. Nele você joga em grandes cenários com grandes veículos. São válidas as mesmas regras e pontuações, mas há algumas mudanças óbvias, como a impossibilidade de usar o Translocator. As baralhas serão travadas entre os veículos, e isso tornará o estilo mais emocionante.

Warfare

Esse modo, antigamente conhecido como "Onslaught", traz como objetivo a conquista de pontos no cenário. Cada time tem um determinado número de pontos no cenário, e o objetivo é destruir os pontos do oponente e tomá-los para seu time. O jogo termina quando um time consegue dominar todos os pontos.

Ao chegar a determinado ponto, você deve destruí-lo. Assim, ele ficará neutro e sem cor. Após conquistá-lo, ele pode liberar veículos, que podem variar entre pequenos carros e tanques de guerra. Usar o tiro secundário do Link Gun pode acelerar o processo de criação.

A novidade fica por conta dos Orbs. Eles tornam os pontos automaticamente para o seu possuidor. O jogador recolhe um Orb em sua base e o carrega. Quando se aproximar do ponto que deseja tomar, podem ocorrer duas coisas: caso o ponto esteja vazio, o orb faz com que seja construído instantaneamente; se o ponto estiver sob controle inimigo, ele passará automaticamente para o seu lado.



Deathmatch

É o modo mais clássico de jogo no Unreal Tournament. Esse estilo não mudou muito durante todo esse tempo e consiste basicamente na sobrevivência e no bom reflexo. O modo de Deathmatch básico é livre, e ganha quem fizer o maior número de pontos matando os adversários. Como a defesa não é muito boa, procure sempre se esconder em algumas partes do cenário para atacar. É o estilo de jogo online mais popular.

Duels

O estilo Dueling é uma ramificação do Deathmatch clássico. Como é um duelo, é apenas para dois jogadores. Para se dar bem nesse modo, você deve ter grandes habilidades de reflexo, ataque e recuo, bem como saber fazer estratégias. O grande trunfo do Dueling é que, ao se especializar nele, você se torna automaticamente bom em todos os outros estilos.

Team Deathmatch

O estilo Team Deathmatch é igual ao Deathmatch clássico, mas consiste na batalha entre dois times. Toda vez que um inimigo o acerta, o time dele marca pontos. Por isso, a estratégia nesse modo é andar sempre ao lado de seu time para fazer grandes investidas. Outro grande ponto alto desse estilo é que quando você mata um oponente que estava prestes a matar um amigo seu, você marca pontos para sua equipe e evita que o outro time ganhe pontos.



Armas

 # Impact Hammer - Impact Hammer é a denominada arma-padrão do jogo. Você deve recorrer a essa arma quando não houver outras armas disponíveis, já que essa arma não necessita de munição. Ela usa um sistema hidráulico, o Impact Hammer, que pode ser carregado para causar danos sérios ao oponente. Basta que você segure o botão de tiro e solte próximo a algum inimigo para infringir dano. Com o tiro totalmente carregado, é possível tirar até 140 pontos de dano do oponente.

Por ser uma arma de curto alcance e dano relativamente baixo, a Impact Hammer é um caso para socorrer em casos extremos de falta de armas. Ela também pode ser útil se usada em corredores estreitos. Em áreas abertas, é uma péssima escolha. O Impact Hammer também pode ser usado para potencializar o pulo duplo. Atire para baixo com a arma carregada para alcançar pontos elevados. Fique atento, pois essa ação causa dano.

O tiro secundário da Impact Hammer é o EMP. Ineficaz contra os inimigos, o EMP possui certa utilidade contra veículos, caso eles estejam próximos.



 # Bio Rifle- O Bio-Rifle é boa arma para disputas a média distância. Usando bolas de energia que removem os mesmo 20 pontos de dano que a Enforcer, a Bio Rifle pode usar seus tiros como minas terrestres, que explodem após 9 segundos ou com o contato inimigo. Você pode criar áreas minadas, lembrando que serão de curta distância.

O tiro secundário consome 10 pontos da munição e é poderoso. Com a carga completa, pode causar 200 pontos de dano ao inimigo. Use esse golpe quando o terreno atrapalhar a movimentação inimiga.

 # Link Gun- A Link Gun possui muitas funções que o ajudam a conseguir a vitória. Com tiros de plasma na função primária, que tiram 26 pontos de dano, e um tiro secundário em forma de raio laser, que tira o mesmo dano, a Link Plasma possui uma outra interessante função para o tiro secundário: cura.

Ao usar o tiro secundário contra seus aliados, você restaura a energia vital de seus amigos. O mesmo ocorre se você usar o tiro secundário da Link Gun contra veículos aliados.



Stinger

A Stinger é a consagrada arma em games FPS conhecida como metralhadora giratória. Mesmo com pequena demora para iniciar a ação, a Minigun tem a maior cadência de tiros do jogo, podendo lançar vários projéteis em um curto espaço de tempo. É uma arma poderosa para dar cobertura aos seus companheiros, já que o portador dessa arma pode fazer "chover" tiros no campo de batalha. Na versão UTIII, a Stinger possui um tiro secundário. A cadência diminui e dá lugar a uma maior potência nos tiros. O tiro secundário ajuda o portador em combates de curta distância.

Enforcer



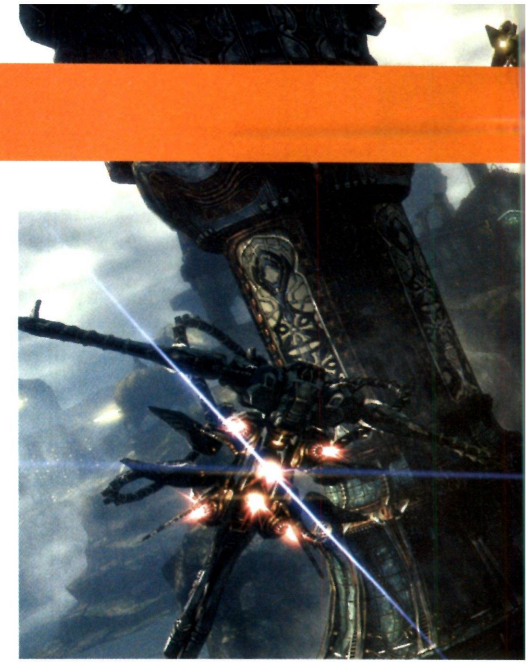
Você inicia toda partida em Unreal Tournament III portando a Enforcer. Ela só é mais poderosa que a Impact Hammer. Contando com tiros que podem causar 20 pontos de dano, você pode usar tiros simples ou seqüenciais (vários disparos com apenas um toque no botão).

Positivamente sobre essa arma, pode-se dizer que, caso você derrote um inimigo que também porte uma Enforce, poderá levar duas dessas armas ao mesmo tempo se recolher o espólio da vitória. Com duas Enforcer, a coisa muda de figura. É uma boa escolha para disputas rápidas e de curta distância. Pode ainda ser usada em emergências contra inimigos que portam armas que possuem cadência lenta, como Rockets e Bio Rifles. Para essa estratégia, você deve se movimentar bastante e evitar o forte poder inimigo.

Rocket Launcher

A Rocket Launcher é poderosa em distâncias médias. Seus foguetes causam muitos danos, mas a velocidade é lenta. Isso faz com que os inimigos tenham tempo de escapar facilmente. Para aumentar suas chances de acertar o oponente, você deve mirar sempre nos pés dele. O tiro secundário contém três foguetes e causa um grande incêndio.





Shock Rifle

Voltado para os atiradores de precisão, o Shock Rifle pode causar 70 pontos de dano com um tiro certeiro em pontos vitais inimigos. Não é aconselhado usá-la em confrontos curtos, pois seu tempo de recarregamento é longo e é usada a cada tiro.

O tiro alternativo da Shock Rifle é um pouco mais poderoso e rápido na cadência. Ele cria um projétil que segue em baixa velocidade a seu alvo. Atire esse projétil em locais pequenos. Com a junção do tiro primário e secundário é possível criar o Shock Combo. Após certo treino, você pode dominar uma ferramenta de destruição bastante efetiva. Atire um projétil do tiro secundário e acerte-o com o tiro primário. Com um raio de ação de 5 metros, o Shock Combo pode causar até 215 ponto de dano.

Sniper Rifle

O Sniper Rifle é uma das armas mais consagradas do jogo. Ela é eficiente a longa distância e muito precisa. O seu grande ponto fraco é a lenta reposição de balas. Portanto, não a use quando estiver próximo a um inimigo. O melhor modo de usá-la é no alto e escondido atrás de alguma proteção.

Flak Cannon

As pessoas que gostam da Shotgun também gostarão do Flak Cannon. Ao contrário de uma espingarda normal, os projéteis do Flak Cannon são mais lentos, porém causam um dano maior. O tiro secundário dessa arma são granadas. Isso a faz razoavelmente boa a meia-distância, no entanto é fraca contra inimigos de longo alcance.

Reedemer

A nova e potente arma denominada Reedemer nada mais é do que um míssil nuclear portátil. Rara e destruidora, essa arma pode fazer bastante no território. Ela possui uma unidade de munição e é voltada para destruição de grandes máquinas inimigas.

VEÍCULOS

Hoverboard

Esse é um dos veículos clássicos do game. Você sempre o terá nas fases em que se usam veículos, mas ele é bastante vulnerável a golpes um pouco mais fortes. No estilo Vehicle Capture the Flag, é usado para transportar a bandeira. Ele é um veículo bom para terrenos com relevos, mas seu grande ponto fraco são os danos quando você bate em algum lugar.

Axon Vehicles

Os veículos Axon são familiares aos veteranos do Unreal Tournament 2004, pois têm o controle tradicional. Não são muito chamativos ou selvagens quanto os novos veículos, mas eles têm vantagens únicas.

Goliath

Este tanque de guerra é extremamente poderoso contra inimigos e outros veículos. Seu canhão é lento, mas é compensado pelo seu poder de fogo.

O Goliath não é um veículo rápido, portanto na hora de atacar procure ficar a distância.



Leviathan

Leviathan, assim como a criatura mitológica que inspirou seu nome, é uma verdadeira máquina de guerra. Sua estrutura assusta o inimigo quando entra em campo de batalha. Possui a melhor blindagem do game, sendo extremamente difícil tirá-la de ação. Leviathan é capaz de comportar quatro integrantes de seu exército em torre de tiro. Apesar de ser lenta e de difícil manobra, é a arma mais letal do game. Sua capacidade e utilidade dão um salto de importância quando ela avança sobre território inimigo. Seu tiro básico é efetivo - não tanto quanto o do Goliath, mas causa algum estrago.



Cicada

Não é comum nos mapas do Unreal, mas é excelente em batalhas. Ele não possui uma defesa muito boa, mas é ótimo para quem gosta de atirar de dentro de veículos. Nele podem ficar dois jogadores.

Paladin

É um veículo com propriedades defensivas. Ele é capaz de criar um campo de força que pode defender seu exército e outros veículos. Os problemas começam quando você tenta movimentá-lo. Ele não é rápido e não possui boa dirigibilidade. Use-o somente em última instância ou como parte integrante da última linha de defesa.

Hellbender

É um veículo meio redondo, bastante útil para principiantes, pois tem tudo moderado, desde a velocidade até a resistência. O Hellbender é versátil e útil ao jogar na defensiva.

Quando você estiver bem acostumado com ele, verá que é um excelente veículo ao ser usado numa ofensiva em grupo.

Scorpion

O Scorpion é um veículo terrestre bastante interessante. É fraco contra outros, mas bastante efetivo contra exércitos a pé. Usando suas lanças retráteis e tiros rápidos, o Scorpion é rápido e de fácil manuseio.

Manta

O Manta é um veiculo muito rápido, usado para reconhecimento de território e movimentação. É ideal para alcançar pontos no mapa com velocidade. Possui um sistema fraco de defesa, agüentando poucos tiros antes de ser destruído. Conta para atacar com um moderado sistema de tiros. Usa ainda uma espécie de pulo para aumentar as possibilidades de estratégia e movimentação.

SPMA

Mesmo sendo um veículo vulnerável e lento, o SPMA é muito importante. Se bem defendido, o SPMA é bastante útil contra alvos imóveis, como fortalezas e sistemas de defesas. Sua utilidade vem dos ataques com mísseis teleguiados.





Raptor

Diferentemente do Cicada, o Raptor é uma excelente ferramenta para defesa aérea de seu campo de jogo. Possui um sistema de defesa fraco, que é compensado pela velocidade e pela boa movimentação. Os tiros primários não causam bastante dano, mas os tiros secundários, mísseis teleguiados, são bastante efetivos.

Nemesis

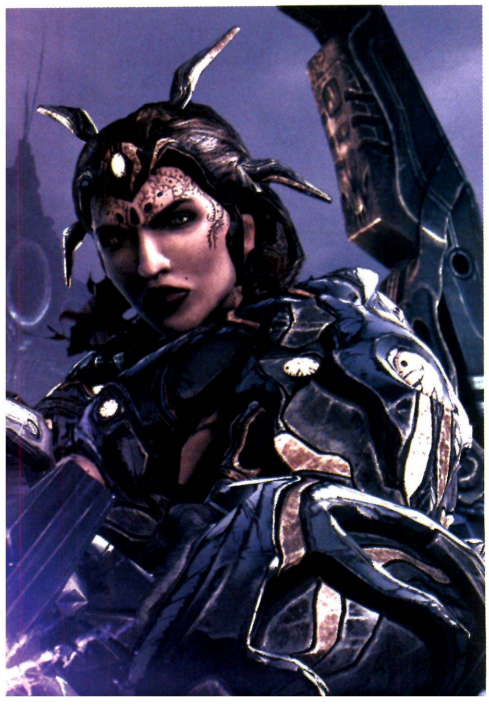
O Nemesis é um tanque de guerra pesado com um canhão de fogo veloz. Sua resistência é moderada e o alcance da mira é grande. É um bom veículo na hora de defender seus pontos.

Scavenger

Esse veículo é um dos mais divertidos na hora de dirigir. É bastante veloz e de boa dirigibilidade, além de ser bom em estilos como Capture the Flag. Seu poder de fogo não é muito forte, mas pode acabar com alguns inimigos que estão em volta. É um veículo perfeito para grandes fugas.

Darkwalker

Mais uma arma de destruição de massa. O Darkwalker é uma máquina sobre um tripé com bastante poder de fogo. Lento, mas com movimentação aceitável, o Darkwalker conta com uma metralhadora como arma primária e o Sonic Blast, raio bastante potente, como tiro secundário. No ataque, tome cuidado com a velocidade de mira, já que não é das melhores. Fica a nota também que o Darkwalker, com a ajuda de suas patas, consegue escalar pequenas construções.





Viper

O Viper é um veículo com forte resistência e ótima velocidade. Além de ser bom em terrenos ásperos, possui um poder de fogo bastante útil. O seu grande trunfo é que pode ser usado para ataques kamikazes. Você pode jogá-lo em cima de algum alvo enquanto escapa a tempo.

Fury

Fury é um versátil veículo que usa laser como armas contra alvos aéreos e terrestres. Sua capacidade de usar a velocidade o condiciona como bom transporte para os diversos pontos do mapa.

Nightshade

Não é um grande veículo de transporte ou combate, mas é útil para ser usado em estratégias de invasão, como colocar armadilhas.

É um transporte rápido com poder o bastante para enfrentar um ataque inimigo, mesmo sendo um veículo de apoio.

MAPAS

Cenários principais

Carbon Fire - Com o formato de uma fábrica e de tamanho pequeno, o Carbon Fire é ideal ara partidas DeathMatch. Intercalando área abertas e fechadas, o centro de Carbon Fire é um elevador contendo itens importantes. Caso você use o elevador, soará um alarme. Isso é perigoso, pois avisará aos inimigos que você está usando o elevador. Além do térreo, há mais dois andares com plataformas e passagens estreitas.

Biohazard - Sendo um mapa pequeno, Biohazard é voltado para duelos e pequenas disputas. É um local com dois andares, formados por estreitos corredores e passarelas. O uso doa andar de cima para acertar os alvos no andar de baixo pode ser uma boa estratégia, principalmente com o uso de explosivos.

Há Shock Rifle e Bio Rifle no andar de baixo. Já no andar de cima, você encontra Sniper Rifle, Rocket Launcher e itens de cura.

Arsenal - Um grande e complexo mapa, Arsenal é jogado em ambiente fechado e voltado para partidas com vários jogadores. É todo interligado e promove rápida movimentação aos jogadores. A fase conta com várias salas com itens especiais. No local onde você encontra o Shock Rifle, há uma boa posição para enfrentar os inimigos que passam pelo local.

Defiance - Nesse cenário é de tamanho médio, e suas áreas não são muito boas para snipers. Você pode encontrar um Shock Rifle no chão ao lado de um engradado. Você também pode encontrar uma Stinger no parapeito da área. A Rocket Room está no fim da rampa, numa área onde não há muito tiroteio.



Deck - Deck é um cenário de tamanho médio. Possui um grande lago com líquido ácido no centro e três passarelas no alto. Na área central, há caminhos que conectam todas as áreas do mapa. No segundo andar do local há um verdadeiro arsenal de armas (Stinger, Rocket Launcher, Flak Cannons, Sniper Rifle

e Bio Rifle). No andar de cima, você tem uma boa visão do mapa. O uso do Sniper Rifle é recomendável. No andar inferior, há o lago de ácido. Não encoste ou caia nele. Há um Rocket Launcher e outros itens nesse local.

Rising Sun - Este cenário é um dos mais simples no UTIII e permite que o jogador treine fugas e estratégias. No pagode, você pode encontrar uma Flak Cannon e uma Bio Rifle. Na área exterior, você encontrará as armas Shock Rifle, Rocket Launcher, Link Gun e Stinger.

Fearless - Esse cenário é bastante simples, logo recomendável para os jogadores iniciantes. Além disso, é a área ideal para duelos entre dois jogadores. No nível superior dessa área você pode encontrar Bio Rifle, Flak Cannon e uma Stinger.

Deimos - Essa fase é muito interessante, pois fica em uma estação espacial. Você pode encontrar a Rocket Launcher no túnel, mas tome cuidado ao ir pegá-la, pois é uma área em que a lei da gravidade não funciona muito. No patamar de cima você pode encontrar uma Stinger e alguns outros itens. Nessa área você também encontrará o Sniper Rifle, mas pode ser perigoso pegá-lo.



Sentinel - Este cenário é um tanto fechado, mas muito simples de jogar. Seus corredores são amplos, portanto permitem a participação de vários jogadores. Na margem do rio, você pode encontrar uma Link Gun e um Sniper Rifle. Há também nesse cenário um Sniper Rifle, mas não é muito útil para ser usado aqui. Já a Rocket Launcher é uma excelente arma em Sentinel. Você também encontrará numa espécie de hall a Bio Rifle.



Gateway - Este cenário é dividido em três ambientes distintos. São eles:

Snow Base: um mapa retangular em que você pode encontrar uma Link Gun e um Flak Cannon. Na parte de cima você também encontrará um Sniper Rifle.

Hyperion Base: este mapa contém uma pequena plataforma, e você um Shock Rifle ao lado da torre.

Wilderness Base: é uma área mais larga e contém uma caverna com água fluindo. Neste lugar você pode encontrar a Rocket Launcher. É uma boa área para armas estratégicas de ataque.

Shangri La - De tamanho médio e com um cenário naturalista, Shangri La é dividido em três partes, todas conectadas entre si e com vários andares. No Courtyard, você encontra alguns itens interessantes, como Stinger, na ponte. Esta área é bastante exposta para a ação de atiradores de elite. Passe rapidamente por aqui. Há mezaninos em volta do Courtyard para que você possa atirar. Link Gun e Bio Rifle estão disponíveis. Perto do Bio Rifle há outro local pata tiros de precisão. Há vários pequenos templos para você recolher itens.

Diesel - O cenário Diesel é em um ambiente fechado e pode ser bastante interessante se você jogar o estilo duelo. No topo dessa área você pode encontrar o Bio Rifle. Ao descer a rampa, você encontra uma Rocket Launcher. Na parte sul, você encontrará um Flak Cannon. Já na parte norte, você encontrará um Sniper Rifle. Todas as armas, independentemente de seus estilos, são úteis neste cenário.

Heat Ray - Esse cenário é bom lugar para duelos cheio de jogadores e onde você pode encontrar um veículo Darkwalker. Perto de onde se situa o veículo, você pode encontrar um Shock Rifle e Bio Rifle, além de uma Rocket Launcher e um Flak Cannon. No interior da construção que está no centro do cenário você pode encontrar uma Stinger.

Sanctuary - Esse cenário é bem grande, mas é simples em relação aos outros. No templo, você pode encontrar uma Rocket Launcher e um túnel que leva a Flak Cannon. No telhado você verá um buraco, portanto se você gosta de jogar como sniper, é um excelente lugar para se posicionar. Fora do templo há uma área aberta e exposta. Você encontrará o Shock Rifle, a Link Gun e o Bio Rifle.

Cenários secundários

Sinkhole - O cenário claustrofóbico de Sinkhole é formado por um conjunto de cavernas, mas não apresenta um grande tamanho para disputas.

Market District - Ambientando em um bairro comercial, o Market District é uma fase voltada especialmente para o jogo de Warfare. Os cinco pontos da fase, onde não há máquinas para se disputar, são divididos de forma uniforme na fase.

Tank Crossing - No Tank Crossing, de tamanho médio, o jogador encontra o fiel da disputa ao tentar tomar o controle da ponte central da fase. Quem tem o controle sobre tal ponte adquire uma boa vantagem de movimentação.

Kargo - Mais uma fase voltada para o Warfare. Kargo possui um tamanho médio para disputa. É ambientado em um cais e possui diversas ruas e depósitos. As máquinas e o hovercraft fazerem diferença, pois os trajetos são longos.



Hidrosys - A fábrica Hidrosys é formada por duas construções e um campo aberto. Voltada para o Capture the Flag, a disputa é feita no centro. Há áreas para ação sniper e plataformas que podem gerar uma boa estratégia de defesa para a bandeira do seu time.

Torlan Delta - Mapa consagrado na série Unreal, Torlan Delta está remodelado em III, mas com sua essência intacta. Na grande área aberta, as disputas pelos pontos no estilo Warfare é acirrado. Máquinas poderosas estão à disposição para a disputa nesse clássico estágio.

Suspense - De porte médio, a fase Suspense é formada essencialmente por uma ponte. Dos dois lados, há construções que guardam as bandeiras no estilo Capture the Flag. É possível ainda usar a parte de baixo da ponte para disputar terreno.

Serenity - A média floresta de Serenity é voltada para partidas Warfare. Os quatro pontos que formam o jogo estão dispostos no formato de um "C". Há ainda um ponto extra especial que pode gerar o poderoso Leviathan para seu possuidor.

Downtown - Ambientado em um cenário urbano, o Downtown tem tamanho médio. Tome conta do ponto extra assim que puder, pois ele se torna um ponto avançado para invadir o inimigo.

Dusk - O cenário aberto e de tamanho médio faz de Dusk uma interessante arena de combates para o modo Warfare. Formado por cadeias de montanha e corredores, o jogador tem dois lados para atacar e se defender do inimigo. Os dois pontos extras no centro podem fazer a diferença.

Power Surge - A luta é dentro de uma mina. Voltada para o Warfare, os pontos de comando surge ficam bem distribuídos pela fase. Tome conta do ponto extra para conseguir vantagens.

Coret - O extenso mapa de Coret, ambientado em um laboratório é basicamente formando por um grande corredor. Há poucos caminhos secundários.

Islander - O cenário é um campo aberto onde há poucos pontos que estão distantes um dos outros. Portanto, ao se locomover nela, procure sempre usar os veículos.



Strident

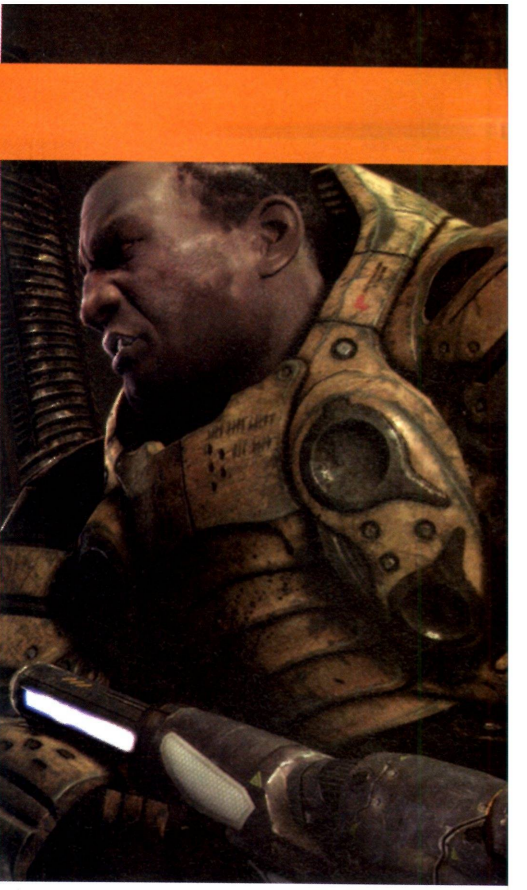
O complexo hospitalar de Strident fornece um excelente palco para disputas em Capture the Flag. Com a ajuda da onda de recuperação fornecida pela fase, o jogador encontra duas grandes bases e uma área central com plataformas.

Islander Necris - É uma fase pequena, em uma área aberta. Há poucos pontos a serem conquistados e vários morros, nos quais você pode atuar como sniper.

Corruption - O cenário situa-se numa área aberta com pequenos trechos com água. Possui poucos relevos, portanto a melhor forma de jogar nele é com armas, como a Rocket Launcher e a Flak Cannon.

Onyx Coast - Pequena e voltada para o Warfare, o Onyx Costa possui do nodes centrais bem próximos. Ao assumir rapidamente os dois pitos, o jogador toma a dianteira na fase. O ponto extra à esquerda dá o controle à ponte, facilitando a movimentação do jogador no cenário.

Avalanche - É um cenário cheio de pontos para conquistar e relevos. Para se dar bem nele, basta conquistar os dois pontos que ficam nos extremos esquerdo e direito.



Omicron Dawn - Dois grandes labirintos em forma de bases e uma área aberta com tampas. O Omicron

Dawn é uma grande fase voltada para o Capture the Flag. A fase possui poucos atalhos. Os caminhos são únicos, portanto, defenda as bases e dê cobertura ao seu time sem segredo.

Sandstorm - O mapa desértico de Sandstorm é assolado de tempos em tempos por uma grande tempestade de areia. Use esse momento para atacar o ponto inimigo. Fuja durante a tempestade para não ser visto. Use também máquinas para passar por sobre a muralha de pedra.

Necropolis - É uma fase curta, com uma grande ponte que liga as bases do time. As partes laterais desse cenário costumam ficar cheia de inimigos.

Vertebrae - Diferentemente de outras fases, o Vertebrae está posicionado de forma vertical. Para avançar no cenário você deve subir os vários níveis de jogo. São duas grandes torres que formam as bases de cada time.

Floodgate - É uma fase de campo aberto com quatro pontos a serem conquistados. Eles ficam bastante próximos um dos outros.

ROTEIRO



Missão 1

Estágio: Rising Sun | **Modo de jogo:** DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro a marcar 10 pontos | **Vitória:** Movimente-se bastante e tente usar o Rocket Launcher contra Jester sempre que possível para conseguir os pontos necessários.

Missão 2

Estágio: Shangri-La | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 40 pontos | **Vitória:** A área central do mapa é o ponto perfeito para conseguir os pontos, já que a ação se concentra aí. Procure jogar com seu time, atacando um alvo por vez.



Missão 3

Estágio: Reflection | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Use os corredores laterais do mapa para conseguir acesso fácil à bandeira inimiga.

Missão 4

Estágio: Sinkhole | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Como os veículos não acessam a área de destruição da base inimiga, eles servem apenas para defender o ponto central. Deixe seus companheiros no centro para avançar contra a base do inimigo.



Missão 5

Estágio: Market District | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Tome o controle dos pontos marginais da fase. Por meio dele você consegue alcançar a base inimiga com facilidade.

Missão 6

Estágio: TankCrossing |**Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Após tomar conta da ponte, siga com um Goliath pelo caminho à esquerda para você encontrar um orifício na base. Por meio desse orifício você acerta o poderoso tiro do Goliath contra a base inimiga.



Missão 7

Estágio: Kargo | **Modo de jogo:** Capture the flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** O uso do Hovercraft é vital nesta fase. Com ele você passa por lugares não acessíveis por máquinas e consegue velocidade para fugir com a bandeira. Há ainda dutos de ar para você usar como atalhos.

Missão 8

Estágio: Hidrosys | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Use a torre de vigia para eliminar os inimigos que vêm do lado inimigo. Outra boa dica é usar passagem da direita para entrar na base inimiga. Quando pegar a bandeira, use a passagem à direita do artefato para ter uma saída mais rápida.

Missão 09

Estágio: Torlan Delta | **Modo de jogo:** Capture the flag | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Tome o ponto central o quanto antes. Ele rende máquinas potentes e proporciona um posto avançado para ir contra o inimigo.

Missão 10

Estágio: Suspense | **Modo de jogo:** Capture the Flag (Vehicle) | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Use a passagem de baixo para um acesso fácil à base inimiga. Tanto na hora de sair de sua base quanto após pegar a bandeira inimiga, use a passagem da direita para prosseguir. Embaixo, em ambos os casos, você deve seguir para a esquerda para subir.

Missão 11

Estágio: Serenity | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** A grande sacada para conseguir a vitória nesta fase é tomar o controle do ponto central, a Mina. Em poder desse ponto, você tem à disposição a arma mais forte, o Leviathan.



Missão 12

Estágio: Downtown | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Use os canais para fugir dos obstáculos e usar as máquinas para atirar nos pontos inimigos. Assuma o controle do node extra para ter acesso a máquinas de guerra.

Missão 13

Estágio: Defiance | **Modo de jogo:** Team Deathmatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 50 pontos | **Vitória:** Procure sempre ficar no alto das escadas ao usar armas como a Rocket Launcher e posicione-se nos lugares mais altos do cenário ao usar armas como o Sniper Rifle.

Missão 14

Estágio: Kargo | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Novamente em Kargo, você deve vencer mais uma rodada.

Missão 15

Estágio: Torlan Delta | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Mesma estratégia da primeira vez. A diferença fica por conta das máquinas serem disponíveis apenas os inimigos. Você tem à disposição, para contrabalançar, o Leviathan.



Missão 16

Estágio: Arsenal | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 50 pontos | **Vitória:** Por ser um cenário extenso e repleto de rampas e escadas, a estratégia é virar um sniper e matar os inimigos a distância.

Missão 17

Estágio: Heat Ray | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 50 pontos | **Vitória:** Seu time será menor que o do oponente, mas isso tem seu lado positivo, pois você terá mais alvos para acertar. O cenário é bastante aberto, por isso use armas como a Rocket Launcher.

Missão 18

Estágio: Dusk | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Tome rapidamente os dois pontos extras da fase para ter acesso a máquinas mais fortes. Faça seu trajeto até a base inimiga usando um dos lados. Você terá boa velocidade e terreno para chegar ao node principal.

Missão 19

Estágio: Power Surge | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Tome rapidamente os dois pontos extras da fase para ter acesso a máquinas mais fortes. Faça seu trajeto até a base inimiga usando um dos lados. Você terá boa velocidade e terreno para chegar ao node principal.



Missão 20

Estágio: Power Surge | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Use a ala oeste de seus nodes para chegar facilmente à base principal.

Missão 21

Estágio: Coret | **Modo de jogo:** Capture the flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga cinco vezes | **Vitória:** Logo após pegar a bandeira, use o caminho à direita para usar uma espécie de atalho para a parte central do mapa.

Missão 22

Estágio: Heat Ray | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 50 pontos | **Vitória:** Na fase há Darkwalker, que atira contra seu time. Use o Rocket Launcher para eliminar a máquina inimiga para se concentrar nos outros adversários.

Missão 23

Estágio: Islander | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Para ganhar neste cenário, procure sempre usar os veículos, pois os pontos a serem conquistados ficam distantes uns dos outros.

Missão 24

Estágio: Strident | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga cinco vezes | **Vitória:** Uma onda de energia passa de tempos em tempos, dando 10 pontos de energia para todos os membros do jogo. Tome cuidado com o elevador que carrega a bandeira, pois você pode se confundir.

Missão 25

Estágio: Gateway| **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 40 pontos | **Vitória:** Neste cenário, que é dividido em três partes, serão apenas você e mais outro companheiro contra quatro oponentes. Isso significa uma grande vantagem, pois serão mais alvos para você acertar e poucos do seu time para serem mortos.

Missão 26

Estágio: Islander Necris | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Tome cuidado com o Darkwalker nesta área e utilize seus morros para atuar como sniper.



Missão 27

Estágio: Market District | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Tome o controle dos pontos marginais da fase. Por meio dele você consegue alcançar a base inimiga com facilidade.

Missão 28

Estágio: Shangri La | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 50 pontos | **Vitória:** A área central do mapa é o ponto perfeito para conseguir os pontos, já que a ação se concentra aí. Procure jogar com seu time, atacando um alvo por vez.

Missão 29

Estágio: Corruption | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** O time oponente atacará logo no começo com um Darkwalker. Use as cavernas laterais e não deixe de viajar com o Hovercraft.

Missão 30

Estágio: Suspense | **Modo de jogo:** Capture the Flag (Vehicle) | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Repita os esquema. Use a passagem de baixo para um acesso fácil à base inimiga. Tanto na hora de sair de sua base quanto após pegar a bandeira inimiga, use a passagem da direita para prosseguir. Embaixo, em ambos os casos, você deve seguir para a esquerda para subir.



Missão 31

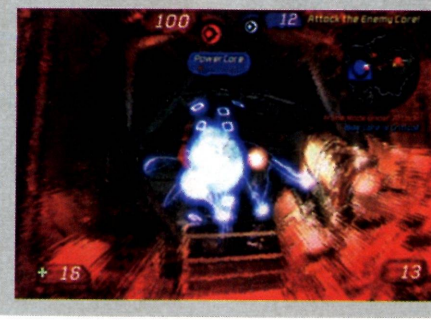
Estágio: Biohazard | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 40 pontos | **Vitória:** No segundo andar, procure sempre pegar a Rocket Launcher. As escadas são bons locais para planejar armadilhas.

Missão 32

Estágio: Onyx Coast | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Assuma o controle da ponte para levar o Leviathan para o outro lado e atacar diretamente a base inimiga.

Missão 33

Estágio: Avalanche | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Use os dois pontos a mais nas extremidades da fase como base para seu avanço. Elas fornecem Darkwalkers para você atacar.



Missão 34

Estágio: Deimos | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 50 pontos | **Vitória:** Tome cuidado com as armadilhas deste grande cenário e siga seu time sempre que puder para encontrar os inimigos.

Missão 35

Estágio: Omicron Dawn | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Use armas potentes para abrir espaço nos poucos corretores dessa fase.

Missão 36

Estágio: Sandstorm | **Modo de jogo:** Capture the Flag (Vehicle) | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Use a tempestade de areia para não ser visto em campo e executar o roubo da bandeira inimiga.

Missão 37

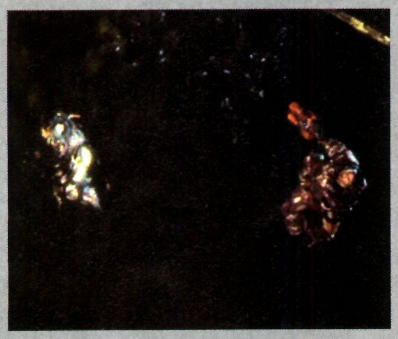
Estágio: Sanctuary | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 25 pontos | **Vitória:** Aproveite a área cheia de lugares para se esconder e atuar como sniper ou armar estratégias.

Missão 38

Estágio: Fearless | **Modo de jogo:** Team DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro time a marcar 40 pontos | **Vitória:** É um cenário pequeno onde a melhor forma de vencer é usando armas de médio-alcance, como a Link Gun e a Flak Cannon.

Missão 39

Estágio: Necropolis | **Modo de jogo:** Capture the Flag (Vehicle) | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Use sempre a ponte que liga as duas bases para pegar a bandeira, pois ela é o caminho mais curto. Cuidado com o Darkwalker inimigo.



Missão 40

Estágio: Vertebrae | **Modo de jogo:** Capture the Flag | **Objetivo:** Ser o primeiro recolher a bandeira inimiga três vezes | **Vitória:** Tome cuidado quando estiver de posse da bandeira, pois a pressa pode fazer com que você caia os vários andares que formam a fase.

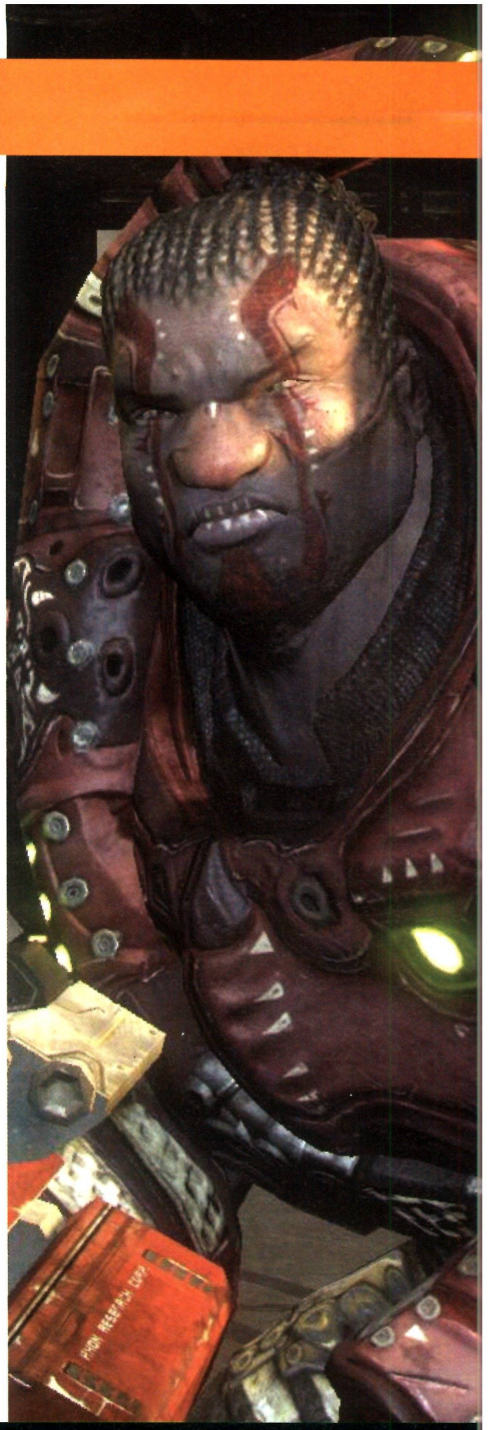
Missão 41

Estágio: Warfare | **Modo de jogo:** Warfare | **Objetivo:** Vencer o primeiro round | **Vitória:** Conquiste o ponto central para que seja acionado um dispositivo que tira pontos da base principal do oponente. Você pode fazer isso até que todos os pontos do adversário acabem. Defenda o ponto até a contagem regressiva acabar.

Missão 42

Estágio: Sentinel | **Modo de jogo:** DeathMatch | **Objetivo:** Ser o primeiro a marcar 20 pontos | **Vitória:** A luta agora é contra Akasha em um contra um. A ira da chefe é muito boa, portanto não pare de se movimentar. Use armas potentes e tente sempre usar o item para melhorar usar potência (escondida nos esgotos do local).



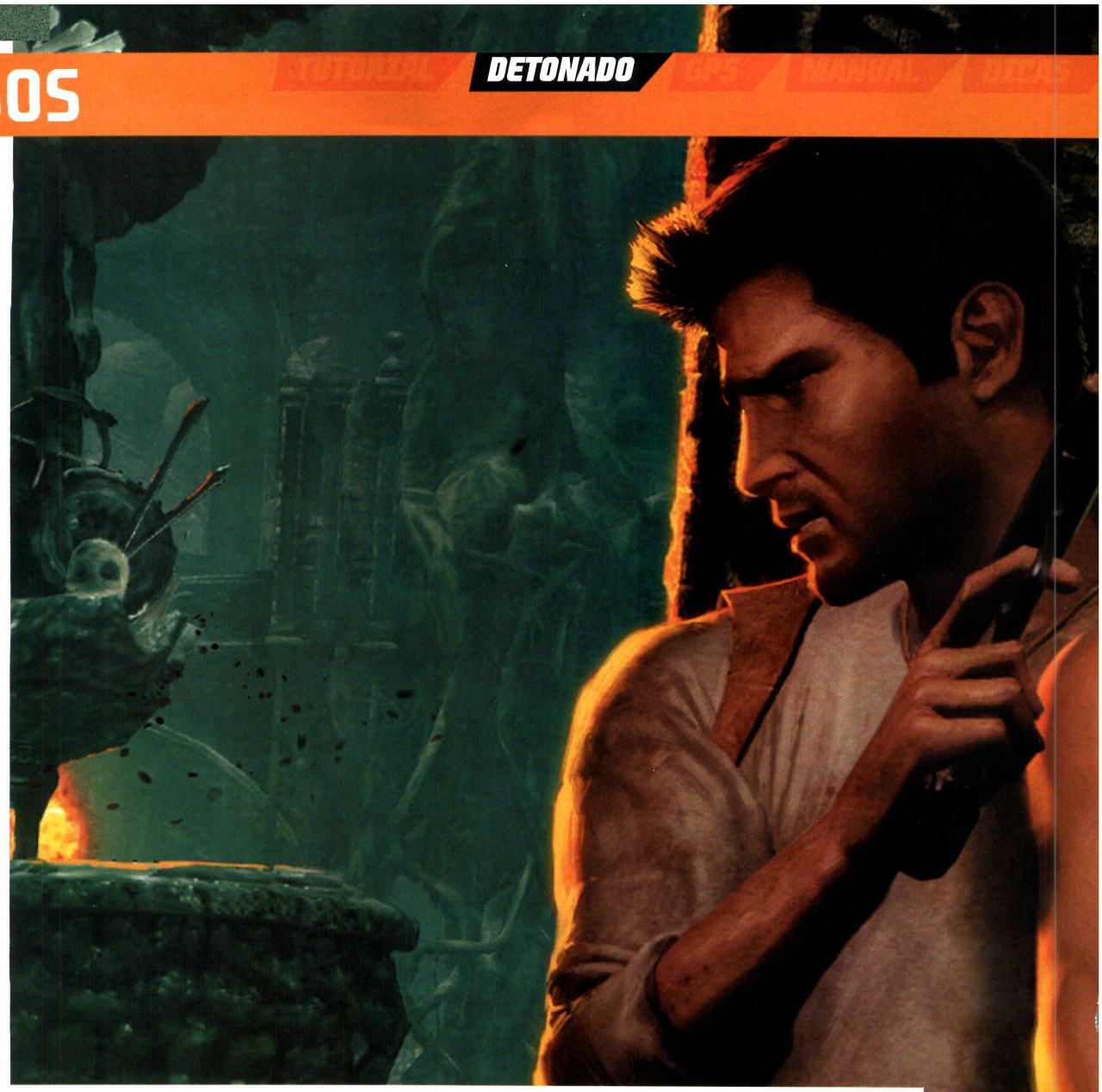


Extras

 # Jogar com Alanna (Necris) - Na tela de customização do personagem, aperte t e use o código "phayder" para liberar Alanna (Necris).

 # Jogar com Ariel (Iron Clad) - Na tela de customização do personagem, aperte t e use o código "jihan" para liberar Ariel (Iron Clad).

 # Bonus characters - Complete as tarefas indicadas abaixo para liberar os personagens:
Lauren: Sempre escolha a segunda opção para todas as missões. Mate Lauren no Deathmatch do Capítulo 2 do modo Campaign. Lauren será liberada após a partida de Deathmatch desse capítulo.
Scythe: Sempre escolha a segunda opção para todas as missões. Mate Scythe no Deathmatch do Capítulo 4 do modo Campaign. Scythe será liberado após a partida de Deathmatch desse capítulo.
Matrix: Sempre escolha a segunda opção para todas as missões. Mate Matrix no Deathmatch do Capítulo 3 do modo Campaign. Matrix será liberado após a missão secundária desse capítulo.
Akasha: Mate Akasha na missão final.
Loque: Será liberado após a partida de Capture The Flag do Capítulo 5.
Damian: Será liberado no Capítulo 4 do modo Campaign.
Kragoth: Será liberado no Capítulo 4 do modo Campaign.
Malakai: Será liberado no Capítulo 4 do modo Campaign.



FICHA TÉCNICA

Produção
Naughty Dog
Distribuição
Sony CEA
Plataforma
PS3
Jogadores
1
Site
us.playstation.com
Online
Não
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO



CONTROLES

Start: Pausa durante animação/Menu
Analógico esquerdo: Andar/Correr
Analógico direito: Câmera
L3: Ajustar a câmera
L2: Mirar
R2 ou ↑: Recarregar
R1: Atirar
Select: Diário
↓/←/→: Selecionar arma
△ Interagir/Pegar
○ Esconder atrás de um objeto
□ Inicia combate desarmado
✕ Pular/Subir em um objeto

Uncharted: Drake's Fortune

Um Tomb Raider repleto de testosterona | **FELIPE LEVRA**

A fórmula de Uncharted: Drake's Fortune é simples: misture Lara Croft com Indiana Jones e salpique um pouco do roteiro do filme *A Múmia*. Todo o enredo e a ação são baseados em eventos históricos.

Mas não são os eventos históricos antigos que fazem de Uncharted intrigante: seus gráficos extremamente refinados, animação de personagens interessantíssima, excelente iluminação, sua música pontual e, principalmente, seu roteiro - a história é muito bem desenvolvida.

Pode-se dizer ainda que o que conta um pouco mais a favor de Uncharted é seus loadings, quase inexistentes, e checkpoints bem localizados. Mas uma das melhores características é a opção de diálogos, texto e legendas em português (de Portugal), um mimo para o jogador brasileiro, que, com exceção de The Godfather para PS2 ou Viva Piñata, tem de se virar na língua inglesa para acompanhar os diálogos.

Com Uncharted: Drake's Fortune, o PlayStation 3 finalmente dá início à era de jogos sensacionais. O jogo tem tudo para ser um clássico e merece definitivamente uma continuação.

ROTEIRO

Ambushed

Conheça Nathan Drake, conhecido também como Nate. Depois de resgatar do mar um estranho caixão que supostamente pertence a Sir Francis Drake, o personagem encontra um diário com muitos segredos a serem desvendados. Logo os piratas localizam o barco de Nate.

No início, você deverá simplesmente atirar nos bandidos que cercam o barco. Logo em seguida, alguns deles invadirão a embarcação. Os botões na tela lhe ajudarão a aplicar alguns combos. Pegue a munição caída no chão com o botão △. Aperte ○ próximo a um objeto para se esconder. Em um dado momento, seu amigo de longa data, Sully, aparece com um hidroavião para salvar você e sua colega.



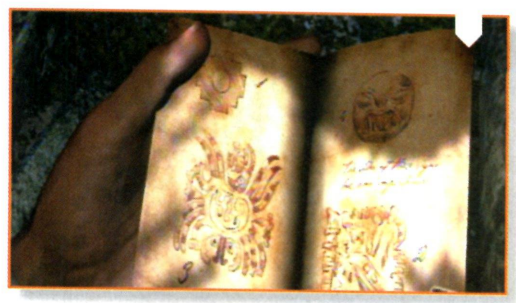
The Search for El Dorado

Depois do vídeo, parta com Sully para explorar a floresta. Siga o caminho até achar algumas plataformas feitas por alguma civilização antiga.



Suba nas pedras próximas para chegar no nível superior. Vá andando até chegar a um bloco de pedra deitado. Ele se mexe um pouco, revelando sua instabilidade. Dê meia volta, corra e pule. Seu amigo nota no térreo que o chão é relativamente oco em uma dada porção do cenário. Continue pulando nas próximas plataformas até conseguir escalar a parede, apertando ○ para se segurar na ponta da plataforma. Pule para próxima ponta apertando ✕. Sigaaté encontrar uma enorme pedra na parte mais alta da construção. Aperte △ para derrubá-la. Desça ao térreo e entre pela porta aberta. Depois do vídeo, você vai encontrar com o primeiro pátio de um enorme templo.

Atire no barril explosivo para derrubar a estátua. A queda forma uma ponte. Aperte triângulo próximo à corrente ao lado da porta. Nate não conseguirá realizar a tarefa, Sully terá de ajudá-lo. Passa para a próxima sala e empurre o carrinho para deixá-lo embaixo da porta. Sully correrá e a porta desabará atrás dele. Observe o enorme artigo de metal posicionado no centro da sala. Aperte L2. Sully e Nate ficarão desconfiados de seu propósito. Aperte Select para checar o diário de Drake. Sully deverá acender o que se revela uma gigantesca lareira. Quando o fogo percorrer o caminho de metal, atire na última lamparina para derrubar fagulhas nos destroços de madeira adiante. A passagem se abre. À direita, você encontra pequenas tarrachinhas de pedra presas à parede. Aperte xis para grudar nelas. Vá pulando de tarrachinha em tarrachinha até chegar à raiz da árvore. Cuidado: algumas delas estarão soltas, por isso você deverá realizar a tarefa rapidamente. Uma vez no térreo, atire nos barris explosivos para revelar uma escada para Sully. A próxima porta revela mais uma lareira, com uma passagem. Nesta sala, você se depara com um enigma. Confira o diário de Drake, apertando Select.



São quatro inscrições: uma forma geométrica (1), um deus (2), uma aranha (3) e uma face (4). Suba em qualquer plataforma e empurre as faces. Quando

COMANDOS AVANÇADOS

Fast & Furious Combo: □, □, □, □, □.
Brutal Combo: □, △, □.
Gunslinger Combo: □, R1, □.
Steel Fist Combo: R1, □.
Morte silenciosa: Aperte □ próximo a um inimigo sem ser detectado.
Rolar: ○ enquanto estiver andando.

empurrar a de número 1, um pedestal se ergue no chão. A seguir, empurre, em ordem, as faces de números 2, 3 e 4. A passagem central se abre, revelando um enorme fosso. Desça pelas escadas, pule na beirada quebradiça e pule para a caverna. Empurre o mecanismo para liberar um jato d'água e pule no lago que se formou. Nade até encontrar a próxima passagem.

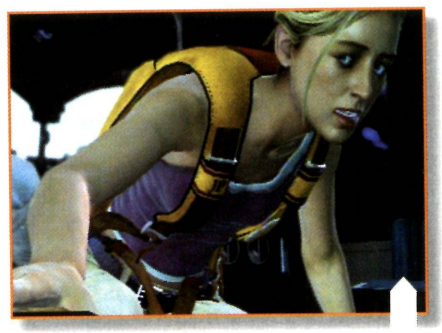
Atire nos barris para liberar a passagem para Sully. Mais à frente, você encontrará duas correntes. Puxe-as com Sully. Você chegará em plataformas de madeira. Siga pelos caminhos correndo e pulando para não cair no precipício. Assista ao vídeo. Siga a trilha no chão. Você chegará à parte exterior da floresta. Vá andando até chegar à cachoeira.

A Surprising Find

Para explorar o submarino alemão, você deverá nadar no lago até chegar ao outro lado. Suba nos vincos dos morros e use o analógico esquerdo quando agarrar nos cipós para ganhar força e pular para a próxima plataforma. Siga o caminho. Desça do outro lado do submarino para chegar ao deck. Entre pela passagem. Uma vez lá dentro, abra as comportas.

Após o vídeo, você estará fugindo de alguns bandidos. A primeira etapa da fuga será a mais difícil e necessitará que você faça tudo muito rapidamente, pule para chegar à trilha na floresta. Dê alguns combos no soldado desarmado à frente e continue o caminho.

Mais adiante, você encontrará sua amiga dos momentos iniciais do jogo. Siga com ela de volta ao templo. Será um caminho relativamente fácil, basta prestar atenção nos aos inimigos que infestam o local. Siga pelo templo até encontrar a saída. Vire à direita na clareira inicial da floresta e encontre o jipe. Assista ao vídeo.



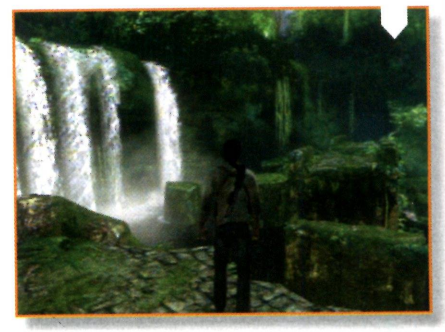
Plane Wrecked



Estoure o cadeado do portão à frente, quando chegar ao lago, suba nas pedras à direita para chegar ao outro lado. No final do caminho à frente, suba em mais plataformas para chegar aos troncos de árvore que dão acesso a mais uma porção do cenário.

Atire nos bandidos, suba no pequeno tronco verde próximo ao barranco. Pegue algumas granadas e desça a trilha. Você verá os primeiros destroços de uma antiga cidade. Este local estará repleto de soldados. Fique escorado atrás das tábuas de pedra para não ser atingido. Tente pegar uma shotgun para acabar com seus inimigos de forma mais rápida. Suba na plataforma e pule para chegar à próxima porção da cidade.

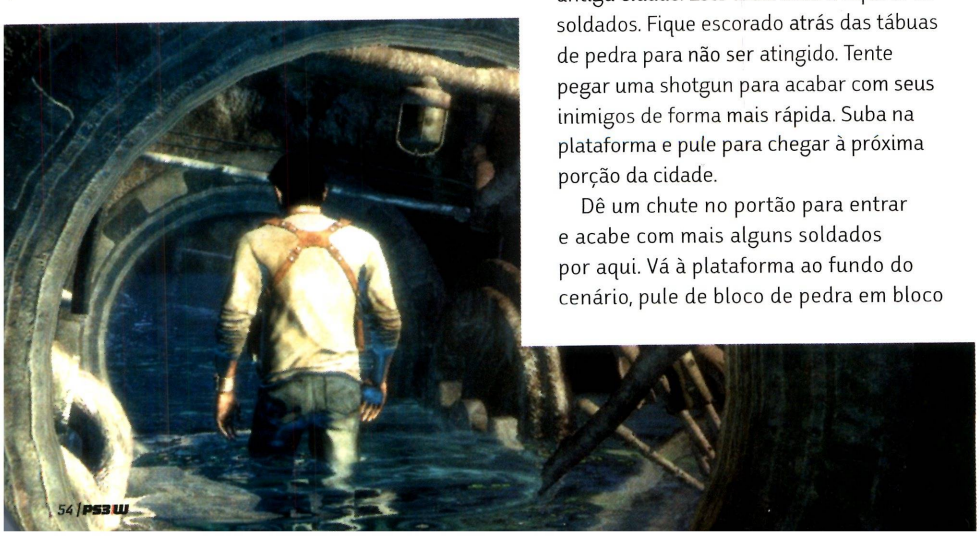
Dê um chute no portão para entrar e acabe com mais alguns soldados por aqui. Vá à plataforma ao fundo do cenário, pule de bloco de pedra em bloco de pedra até ficar em cima do próximo portão. Ao chegar na próxima trilha, você encontra mais alguns bandidos. Finalmente, você chegará a uma enorme cachoeira com alguns pilares de pedras expostos sob a água.



Você deverá se segurar nas paredes laterais, à direita, para chegar aos pilares principais. Vá pulando de pilar em pilar até chegar à ponte quebrada. Desça mais alguns pilares e um jipe inimigo vai chegar para acabar com sua festa. Pule para chegar às rachaduras inferiores dos pilares. Acerte um tiro no barril explosivo ao lado do jipe. Suba na carcaça do jipe e passe para o próximo pilar. Siga pelas pedras expostas até chegar à beira do rio. Mais à frente, você encontrará uma série de posições inimigas. Jogue granadas e abuse dos tiros para limpar o local. Suba usando a corda para chegar até o avião e assista ao vídeo.



Desça vez e acabe com os bandidos. Eles vão liberar uma porta de metal próxima dali, prossiga até chegar a mais uma clareira. Cuidado com as armadilhas na floresta, para escapar, é relativamente simples: basta prestar atenção em armações de madeiras pontiagudas posicionadas entre árvores, se quebrar a corda o mecanismo será acionado.

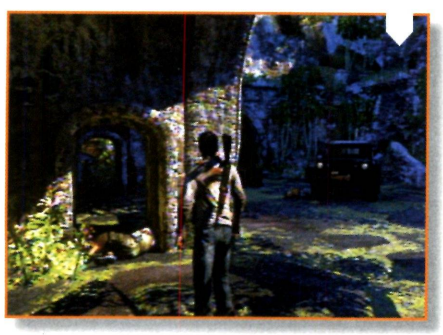




Continue pela clareira até chegar ao precipício e de lá para a fortaleza.

The Fortress

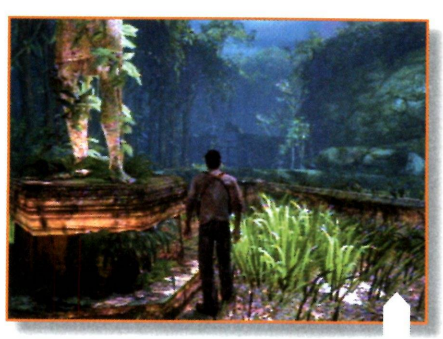
Você deverá percorrer as paredes da fortaleza se apoiando nos inúmeros vãos que existem entre os tijolos. Tome cuidado com os vãos que contêm pedras: elas são escorregadias. Use os cipós para chegar ao primeiro cômodo do local. Uma vez ali, pegue a submetralhadora em cima da caixa e as granadas. Observe uma janela perto dali. Saia por ela e continue o caminho pelas paredes da fortaleza.



Quando chegar ao próximo cômodo, atire nos soldados que rondam o local. Não se esqueça dos bandidos que ficam no alto. Suba as escadas e acabe com eles. Vá para à próxima porção da construção. Você deverá atingir o ponto de observação mais alto, na parte superior da fortaleza. Uma vez ali, veja o que sobrou do pára-quedas de Elena. Suba até a ponta da construção e desça pela tirolesa. Assista ao vídeo.

Pegue a Magnum em cima da mesa, detone o cadeado e chute a porta de metal. Acabe com os bandidos na parte de baixo. Desça, colete munição e siga pelo portão. Atire na cabeça do bandido que maneja a metralhadora montada. Continue seguindo pelo corredor na parte inferior. Segure na plataforma para dar a volta e chegar à próxima porção do corredor. Quando estiver próximo à metralhadora montada, atire no barril para que tudo voe pelos ares.

Suba para chegar às catacumbas inundadas. Fique escorado nos pilares. Atire nos soldados e quando eliminá-los, suba na pedra próxima aos andaimes. Vá pulando até chegar ao portão de metal. Acione a alavanca giratória para abrir a próxima porta. Uma vez ali dentro, desça para a água novamente. No canto da sala, à frente, há diversas pedras presas à parede. Agarre-se a elas e siga contornando a parede até chegar em mais uma alavanca giratória. O movimento faz com que a rede de esgoto escoe mais água para o interior da câmara. Desça para a água e repita a operação no outro lado. O nível da água sobre favoravelmente e você pode prosseguir, seguindo pela escadaria central.



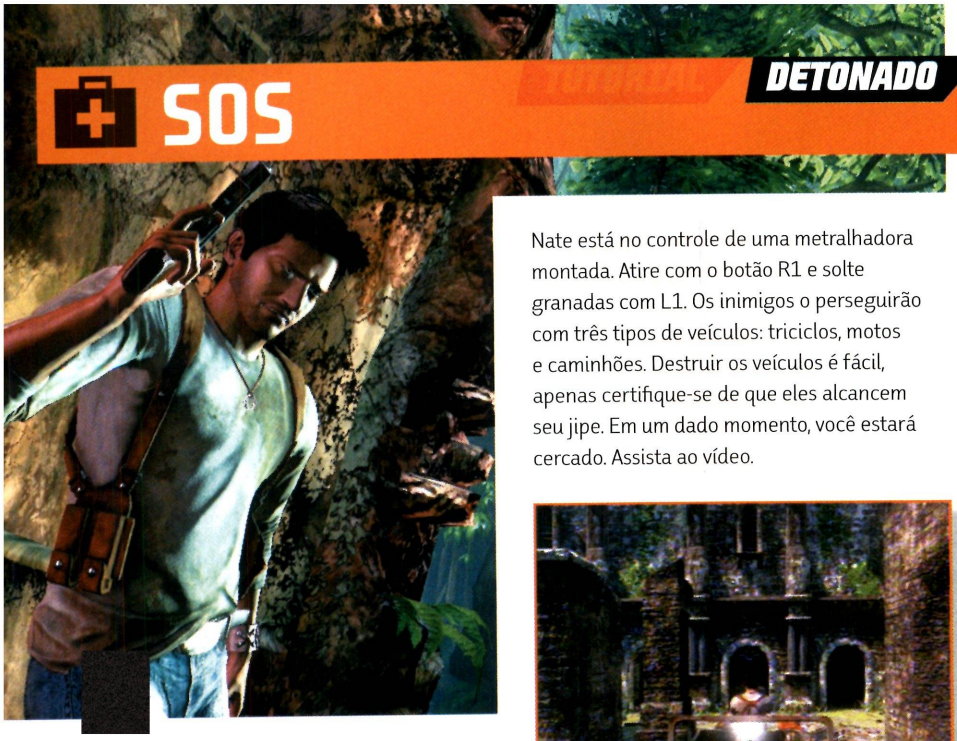
Unlocking the Past

Seguindo pelo corredor, você chega à parte exterior mais uma vez. Vá eliminando os soldados que estão à sua frente. Suba as escadas e à esquerda da construção circular, existe uma alavanca giratória.



Ao ativá-la, você destrava a porta na parte inferior. Desça e pule nas pilastras de pedra até chegar à plataforma oposta. Aperte △ para derrubar uma pilastra. Rapidamente, aperte ○ para desviar da montanha de tijolos que (quase) caem na sua cabeça. Pule nas pilastras caídas até chegar no caminho acima da passagem que você destravou momentos atrás. Ande pelas pequenas plataformas com cuidado, suba a parede até conseguir chegar próximo à torre principal. Pule e agarre na torre antes que a passagem desabe. Localize uma janela aberta para poder pular. Vá para a próxima janela e continue subindo. No andar superior, retire o molho de chaves do esqueleto e desça pela corda amarrada ao pedaço de chão quebrado.

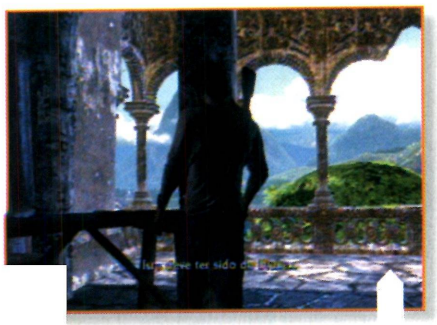
No térreo, siga até chegar ao pátio das pilastras que você esteve há pouco. Vá ao lado esquerdo, no fundo do cenário.



Você encontra uma porta. Utilize as chaves aqui. A passagem dá acesso a um pátio totalmente cercado de guardas. Na varanda há uma metralhadora montada. Tente acertar o barril explosivo próximo a ela. Jogue granadas para afugentar seus inimigos. Quando terminar de eliminá-los, acione a alavanca giratória próxima às grades. Suba as escadas e dê a volta. Use a metralhadora montada para acabar com mais criminosos. Continue seguindo para assistir ao vídeo e achar o mapa que Francis Drake desenhou.

Mate o soldado portando uma shotgun e siga para a próxima passagem. Suba as escadas e pendure-se nos pilares para chegar a mais um corredor. Pule de pilastra em pilastra até conseguir chegar à pequena plataforma branca à frente. Siga pelos apoios de pedra.

Após entrar na passagem, você encontra Elena. Atire em um dos soldados que ameaçam sua amiga e assista ao vídeo.



Out of the Frying Pan

Você estará agora em uma fuga frenética pelas trilhas da ilha a bordo de um jipe.

Nate está no controle de uma metralhadora montada. Atire com o botão R1 e solte granadas com L1. Os inimigos o perseguirão com três tipos de veículos: triciclos, motos e caminhões. Destruir os veículos é fácil, apenas certifique-se de que eles alcancem seu jipe. Em um dado momento, você estará cercado. Assista ao vídeo.

The Drowned City

Nade até chegar aos primeiros escombros da cidade afundada. Detone os bandidos que se espalham por entre as ruínas. No final do caminho, há uma alavanca giratória. Acione-a e entre pela passagem. Assista à animação. Você terá a oportunidade de guiar um jet-ski pelas águas da cidade. ⊗ ou R2 aceleram o veículo, enquanto que ao segurar L1 e apertar ⊗, é possível controlar um lança-foguetes na mão de Elena.



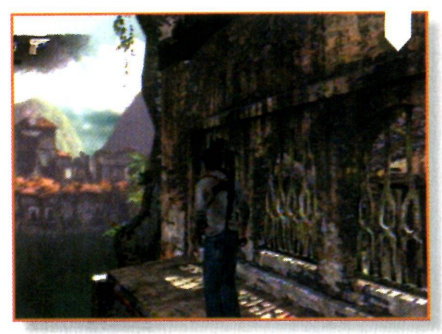
Atire nos soldados posicionados nos topos das construções, prestando atenção especial aos lançadores de foguetes. Limpe seu trajeto antes de prosseguir, atirando nos barris explosivos que bóiam por todo o caminho. No final do percurso, use a placa de metal como rampa para chegar a um grande lago. Procure um píer para estacionar o veículo. Siga o caminho a pé, matando a maior quantidade de inimigos possível.

No pátio seguinte, suba as pedras para encontrar uma plataforma. Pule até chegar à uma base de madeira defendida por um soldado apenas. Mate-o, pegue o cipó ao lado, grude nas janelas e atinja a base de madeira. Acione a alavanca giratória para abrir o portão aquático. Assista ao vídeo.

To the Tower



Continue com o jet-ski, atingindo os bandidos durante todo o percurso. Quando chegar ao final do circuito atire nos dois pedregulhos que prendem o próximo portão aquático. Siga pela passagem e estacione o jet-ski no píer. Acabe com a multidão de soldados dos arredores das ruínas. Use as pedras e os escombros como refúgio. Uma vez dentro da torre, acione a alavanca giratória para fazer com que a corrente gire para o lado certo.



Suba nos apoios de pedra. Vá para a direita e acione mais uma alavanca giratória. Continue seguindo pelos apoios de pedra. Suba em mais uma plataforma. Segure na corrente e nos próximos apoios para atingir o topo da torre. Vá ao andar seguinte. Desça pela corda tirolesa. Ao chegar lá em baixo atire no cadeado da porta dupla para liberar a passagem para Elena.



The Customs House



Elena e Nate chegam à antiga sala de aduana dos barcos mercantes que atracavam na ilha. Depois do vídeo, siga pela próxima sala pregando fogo nos combatentes inimigos. Suba as escadas, acione a alavanca giratória e saia pela porta lateral. Após o vídeo, Elena agora vai gravar suas imagens à partir desta varanda. Atire no cadeado do portão à frente, pule na próxima plataforma. Cuide dos inimigos que insistem em atirar atrás dos vitrais. Vá pulando de plataforma em plataforma. Atire no cadeado do portão e siga em frente.

Trapped

Repare nas diversas colunas de pedra espalhadas pelo chão. Elas serão sua proteção contra tiros vindos de todas as direções. Procure ficar em um local a salvo da rajada de balas da metralhadora montada. Na porção à direita do cenário há uma Magnum que facilitará sua vida. Mire no soldado que maneja a metralhadora montada. Assuma sua posição e termine o serviço sujo acabando com os últimos bandidos do local.

Acione a alavanca giratória para chegar a mais um local. Após o vídeo alcance uma passarela de madeira perto dali. Veja mais um vídeo. Agora, localize a janela que dá acesso à floresta. Siga pela trilha exterior. Vá andando por entre as árvores, mate alguns soldados e localize o jet ski.

Heading Upriver



Nesta missão, você terá de localizar o monastério. Assuma o comando de seu jet-ski e suba o rio. Você terá de tomar cuidado com apenas duas coisas: soldados inimigos e barris explosivos. Ao contrário de fases com jet-ski no passado, aqui você terá de subir corredeiras fortíssimas e enfrentar pequenas cachoeiras. Uma dica é parar e atirar em qualquer barril explosivo que apareça no caminho. Não fique com medo: dê a cara para bater enfrentando quaisquer barris que apareçam. Em um determinado momento, os inimigos realizam um cerco fechado à sua embarcação. Use as pedras do rio como proteção. Elimine um a um. Passe pelo aqueduto até chegar ao píer, localizado em um lago à frente.

Sanctuary

Perto do píer, suba as escadas de madeira, siga pela ponte de pedra sob o lago, derrube o portão e continue. Acabe com alguns inimigos e derrube mais um portão. Mais à frente, você encontra uma clareira. Inimigos novos aparecerão com armas poderosas (aperte ● para desviar-se dos disparos). Pegue uma Desert Eagle dando sopa no chão e, se conseguir, pegue uma metralhadora também.

Suba as escadarias. Você chegará à entrada do monastério. Siga até chegar ao pátio com um anjo posicionado em seu centro. Com sua pistola ou metralhadora, elimine os atiradores das varandas superiores. Suba a escadaria lateral esquerda. Pule no apoio de madeira, pilastras de pedra e plataforma para poder chegar à porta de metal.







Chute-a. Ande e entre à esquerda para chegar à porção oposta do cenário. Desça ao piso térreo novamente. Atire nos barris explosivos para liberar a passagem para Elena. No cenário à frente, você está quase chegando à biblioteca do monastério. Vá de encontro à barricada de pedra. Ali há um rifle sniper. Há dois atiradores de elite inimigos neste local. Os dois estão posicionados nos cantos superiores direito e esquerdo dos prédios frontais. Dê um tiro em cada um para acabar com a ameaça. Cuide dos outros soldados, pregando fogo incessantemente. Você deverá entrar pela biblioteca pela passagem lateral esquerda. Batalhe ferozmente nesta sala até poder falar com Sully.

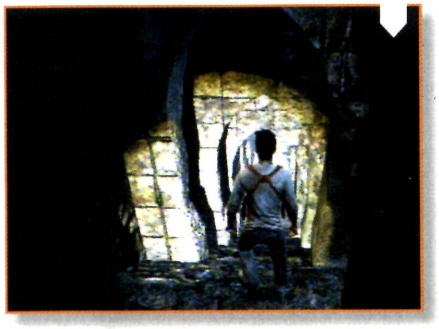


Na biblioteca há mais um enigma. Há uma rosa-dos-ventos no chão indicando as quatro principais regiões geográficas: norte (N), sul (S), leste (E) e oeste (W).



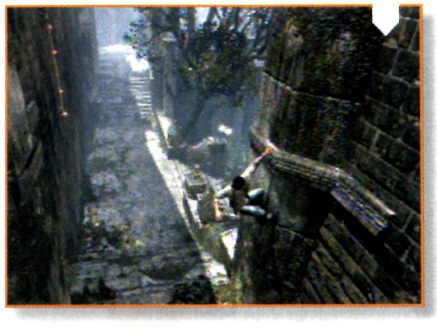
Há também quatro estátuas dispostas na sala. Aperte Select para checar o diário de Drake. Repare que cada estátua terá de ter sua face apontada para uma região específica. Pule e grude na beirada de alguma estátua. Aperte △ para virar sua face. Vire a face do touro para o sul, a do anjo deverá estar voltada para o norte, a da águia para leste e a do leão para oeste. Uma das estantes revela uma passagem. Ali dentro, acione os dois mecanismos para revelar uma última passagem.

Going Underground



Nate resolve achar o tesouro sozinho nas catacumbas da biblioteca do monastério. Na cripta adiante, suba no caixão para poder chegar à passagem. Vá escalando os apoios do fosso próximo à cachoeira interna. Na igreja principal, vá pressionando os inimigos até chegar aos sinos, posicionados nas laterais do altar. Toque um deles com o botão triângulo. Logo em seguida, atire no sino oposto para provocar uma ressonância dupla. Isso abre uma passagem secreta. Nessas catacumbas, elimine a ameaça inimiga até chegar às pilastras de pedra. Vá pulando até chegar ao lado oposto. Continue o caminho pela saída oposta. Acione a alavanca giratória e saia do templo.

On the Trail of the Treasure



Siga até encontrar a entrada do prédio à frente. Repare que a porta está fechada. Você terá de encontrar um outro caminho. Suba em um pedaço de concreto perto dali. Pule de apoio em apoio até subir na janela do monastério. Você voltará para o mesmo local que havia visitado há algum tempo atrás. Siga em frente. Percorra os corredores do monastério até encontrar uma janela. Segure os apoios de pedra espalhados pela parede para invadir a igreja.

Depois de uma breve luta, passe pelos oratórios caídos no chão e prossiga até chegar em uma plataforma de madeira. Siga pelo caminho desenhado até chegar ao primeiro balaústre para ter acesso às plataformas seguintes. Pule na pilastra e, em seguida, no segundo balaústre. Repare no vitral à frente. Você deverá abri-lo ao deslocar duas enormes chaves, posicionadas nas laterais para abri-lo. Comece com a chave da direita, suba e desloque-a. Volte ao segundo balaústre, pule para a plataforma de madeira e, em seguida, para o apoio na coluna encostada na parede, continue até deslocar a segunda chave. O vitral sairá de posição, revelando uma passagem. Suba no apoio ali perto e pule para alcançar a corrente. Ganhe movimento balançando o analógico esquerdo. Pule para chegar ao buraco na parede e dali, pule para atingir o vitral. Você chega a mais um corredor. Aproxime-se do vitral à frente.

Após o vídeo, você terá que chegar ao mausoléu. Uma vez no térreo, pegue o rifle em cima da caixa de madeira. Entre no mausoléu e mais um vídeo será exibido. Após ele, você terá que resolver um enigma muito simples. Primeiro, basta observar as figuras no diário de Drake. Confira cada símbolo de tumba e verifique se as figuras condizem com os símbolos. Se estiverem desalinhados ou invertidos, deixe-os na posição recomendada pelo diário, por exemplo, o símbolo da cobra, que deve ser manipulado de maneira a deixar a cabeça do animal voltada para o lado esquerdo. Uma passagem se abre, mas Sully acaba ficando para trás. Elena e Nate seguem caminho.

The Treasure Vault

Você chega à suposta câmara do tesouro. Para passar e encontrá-lo, porém, você terá de resolver uma série de enigmas. Observe o mapa de Drake. Veja que os números II, V e



VII aparecem destacados no pedaço de papel. O objetivo é prestar atenção a todos os caminhos demarcados com esses números. Primeiro, procure uma espécie de moinho, localizado no fundo do cenário, à esquerda. Você deverá pular em alguns blocos de pedras presos a uma coluna para alcançá-lo. Em sua base, ele contém a inscrição "II". Acione seu mecanismo. Volte pela mesma pilastra. Agarre na corrente à frente. Suba para alcançar a pilastra superior. Passe pelo artifício de fogo apertando bola. Mais à frente, pule para chegar à plataforma à esquerda. Siga até chegar ao nível superior. Em um dado momento, Nate se desequilibra. Aperte ● rapidamente para não cair. Logo à frente, aperte ● para ficar pendurado na passarela de madeira de maneira que os fogos de artifício passem longe. Levante-se apenas no momento de passar para a próxima plataforma.

Localize uma espécie de elevador de madeira bem perto daqui. Após o vídeo uma das janelas estará aberta. Fique à direita do cenário e suba na montanha de pedras para alcançar a primeira janela. Pule até chegar à passagem aberta. Suba pela corrente logo à sua direita. Ande pela plataforma de madeira até que Nate derrube outro antigo elevador de madeira. Mais um vídeo. Mais à frente, você encontra mais alguns bandidos dispostos a matá-lo. Acabe com eles. Atinja o edifício circular no centro do cenário. Pule na pequena plataforma à esquerda para entrar. Passe pelo poço e suba um andar. Acione a alavanca giratória perto dali para fazer com que as escadas apareçam. Continue andando e matando mais alguns bandidos. Dê a volta na próxima construção circular para achar uma câmara.



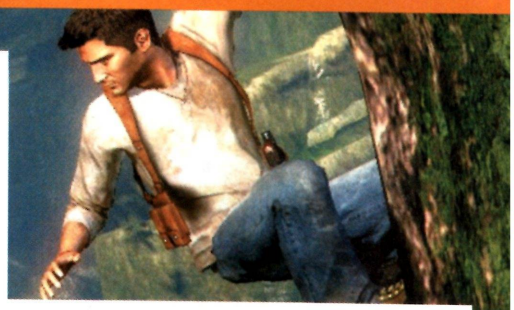
The Heart of the Vault



Depois do vídeo, aperte △ próximo à escada para levantar Elena e fazer com que ela atinja as galerias superiores. Mais um vídeo. Você agora terá de derrotar criaturas horrendas. É muito simples: basta coletar o armamento disposto no chão para acabar com os monstros. Eddy irá ajudá-lo. Aperte ● repetidamente para desviar-se dos golpes. Uma vez derrotados os monstros, você assiste a mais uma animação. Eddy foi tragado para as profundezas da cripta. Mate mais alguns monstros até que Elena consiga descer a corda, que ficará no centro do cenário. Grude nela e junte-se à sua amiga. Mais um vídeo. Não adianta tentar matar os monstrengos. Fuja loucamente pela caverna e aperte ● quando os monstros estiverem perigosamente perto. Se eles o alcançarem, você morre. Assista ao vídeo final.

The Bunker





Você está agora em um antigo porto alemão de submarino. Pule pela janela para alcançar o cano no lado de fora. Pule de cano em cano até chegar ao outro lado da doca. Seguindo pelo corredor você eventualmente chega à cozinha do local. Mate mais alguns monstros por aqui. Entre os escombros, há uma passagem que leva à sala de força. Acione um dos geradores para ter uma desagradável surpresa.

Unwelcome Guests

Os monstros rodeiam todo o local. Para restaurar a força, você deverá acionar dois quadros de força, localizados em lados opostos da sala. O local está repleto de munição, o que é um ponto positivo. Observe uma porta demarcada por um sinal vermelho. Acione o quadro de força para destravar a porta oposta. Atire sem parar nos monstros para conseguir fazer o mesmo no próximo quadro de força. A porta principal vai abrir. Cuidado: é nesse exato momento que o local estará infestado de monstros. Mate-os vigorosamente e siga pela porta demarcada com o sinal verde.

Após o vídeo, você chega a um depósito e haverá outro vídeo. Quando você recuperar o controle de Nate, o local será invadido por mais monstros. Cuide deles e depois abra a comporta apertando △ repetidamente e usando seu botão analógico esquerdo. Mais à frente, você assiste a outro vídeo. Acabe com os soldados invasores e desça as escadas de metal. Você chega à parte inferior das docas. Estranhamente, você terá de lutar tanto contra os soldados como contra os monstros. Pegue munição em cima da caixa e aproveite para coletar um rifle. Jogue granadas para seguir adiante. Mais à frente, acabe com os soldados entre as caixas e atire no sniper posicionado na cabine de comando. Continue correndo, passe pela construção de concreto, entre pela passagem e suba as escadas de metal.

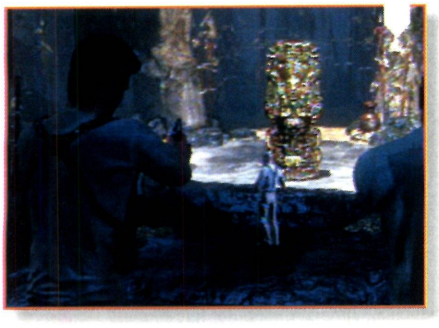


Race to the Rescue

Siga pela floresta até conseguir visualizar os primeiros resquícios de uma cidade. Ao alcançar a rua principal, você chega à praça. Aqui, você encontra um cenário de guerra. Fique escorado atrás dos monumentos para não ser atingido. Use os rifles posicionados estrategicamente no local para atingir os atiradores de elite. Depois de neutralizar todos os soldados, entre na igreja. Aqui, há diversos snipers espalhados. Pegue mais alguns rifles de precisão e cuide deles. Granadas e tiros de pistola devem dar conta dos soldados no térreo. Depois de matar todos, siga até o altar. Assista ao vídeo e entre pela passagem.



Gold and Bones



Desça pelas galerias, em um dado momento, você encontra uma espécie de salão antigo. *Há um sarcófago sendo* observado no centro. É o lendário tesouro de "El Dorado". Vídeo.

Com a shotgun, acabe com os monstrengos que aparecem de todos os cantos deste local. Suba a escadaria lateral direita. Observe que o sarcófago está sendo içado. Pule e agarre nele.

Showdown

Navarro estará refugiado em um grande barco. O ex-guarda costas estará à sua espera. Use as caixas à frente para salpicar com muitos tiros os soldados à frente. Observe a cadência dos tiros de Navarro para não ser atingido. Quando eliminar todos os soldados, Navarro irá para a próxima porção do cenário. Se você ficar muito tempo escondido atrás da caixa de madeira, ela acaba quebrando e você é atingido. Continue detonando os soldados. Eventualmente, sua passagem será bloqueada por muitas caixas. Aperte ○ para se safar do perigo. Continue matando os soldados e persiga Navarro até chegar ao heliporto.

Fique apoiado nas caixas de madeira. Espere até que Navarro dê algum tipo de intervalo em seus tiros e corra para se esconder atrás da próxima caixa. Repita o procedimento até a última caixa. Enquanto Navarro estiver recarregando, pule para cima dele e aperte △. Em seguida, aperte ○. Você cai no chão e a shotgun de Navarro escorrega para longe. O bandido tentará buscar a arma. Não deixe que isso aconteça. Dê mais alguns socos, apertando △ e ○ novamente. Assista ao vídeo final.



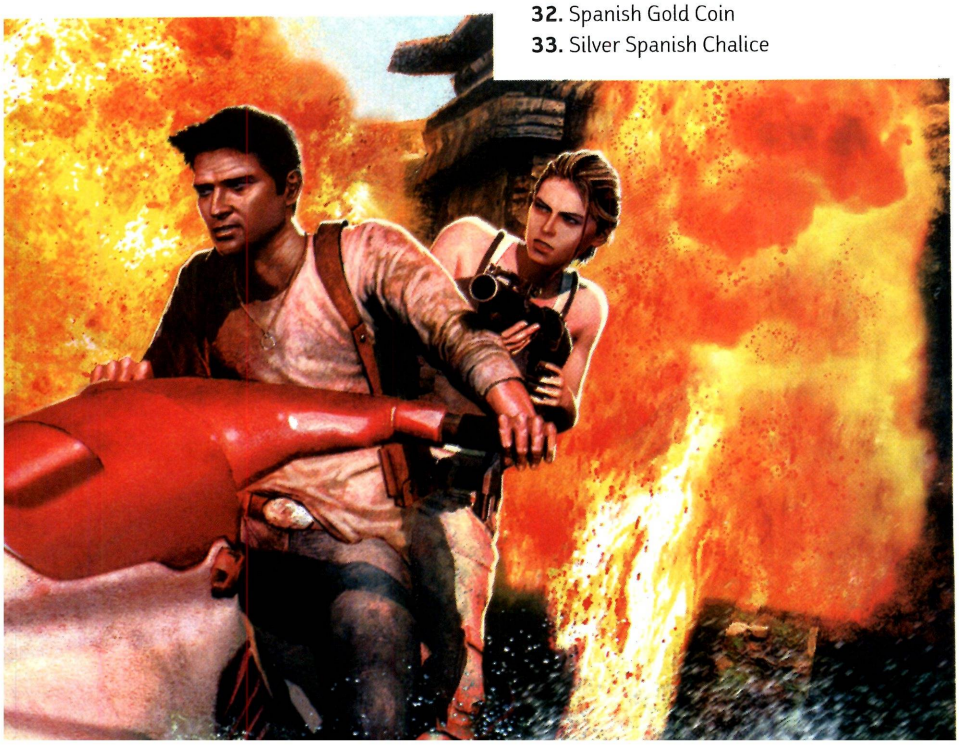
EXTRAS

Medalhas

As medalhas de Uncharted: Drake's Fortune são destravadas ao coletar tesouros ou cumprindo tarefas difíceis de conseguir. No total, são 1.000 medalhas. Um conjunto de medalhas acaba destravando alguns bônus. Confira a lista de medalhas (algumas são ocultas e só são desvendadas durante o gameplay):

First Treasure:
5 medalhas - Ache 1 tesouro
Beginner Fortune Hunter:
5 medalhas - Ache 5 tesouros
Novice Fortune Hunter:
5 medalhas - Ache 10 tesouros
Enthusiast Fortune Hunter:
10 medalhas - Ache 15 tesouros
Intermediate Fortune Hunter:
10 medalhas - Ache 20 tesouros
Skilled Fortune Hunter:
10 medalhas - Ache 25 tesouros
Proficient Fortune Hunter:
10 medalhas - Ache 30 tesouros
Advanced Fortune Hunter:
10 medalhas - Ache 35 tesouros
Professional Fortune Hunter:
10 medalhas - Ache 40 tesouros
Senior Fortune Hunter: 10 medalhas - Ache 45 tesouros
Expert Fortune Hunter: 10 medalhas - Ache 50 tesouros
Crack Fortune Hunter: 10 medalhas - Ache 55 tesouros
Master Fortune Hunter: 50 medalhas - Ache todos os 60 tesouros
Relic Finder: 20 medalhas - Ache a Strange Relic
Brutal Brawler: 10 medalhas - Mate 5 inimigos com um combo brutal (□ + △ + ○)
Brutal Slugger: 30 medalhas - Mate 20 inimigos com um combo brutal (□ + △ + ○)
Brutal Expert: 40 medalhas - Mate 5 inimigos em seqüência com um combo brutal (□ + △ + ○)
Stealth Attacker: 30 medalhas - Mate 20 inimigos com ataques de mão por trás
Steel Fist: 10 medalhas - Mate 5 inimigos com um soco único, depois de ter atirado bastante para neutralizar grande parte de suas vidas.
Steel Fist Expert: 40 medalhas - Mate 5 inimigos em seqüência com um soco único, depois de ter atirado bastante para neutralizar grande parte de suas vidas.
Headshot Expert: 20 medalhas - Mate 5 inimigos em seqüência com tiros na cabeça.
10 Headshots: 5 medalhas - Mate 10 inimigos com tiros na cabeça.

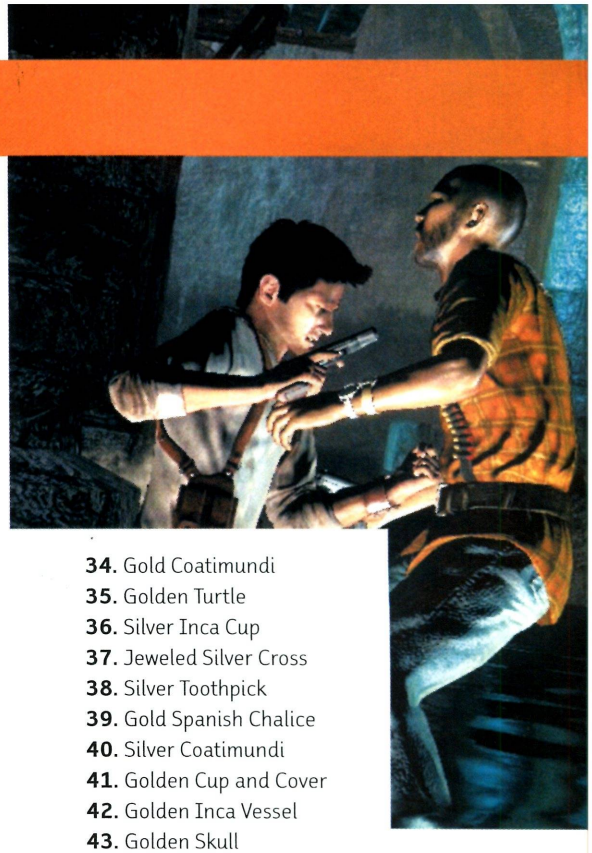
30 Headshots: 10 medalhas - Mate 30 inimigos com tiros na cabeça.
100 Headshots: 30 medalhas - Mate 100 inimigos com tiros na cabeça.
Dyno-Might: 10 medalhas - Mate 3 inimigos com uma única explosão.
Run-and-Gunner: 10 medalhas - Mate 20 inimigos atirando sem mirar (sem apertar o botão L1)
Hangman: 10 medalhas - Mate 10 inimigos segurando um apoio qualquer.
Grenade Hangman: 10 medalhas - Mate 10 inimigos com granadas, segurando um apoio qualquer.
Survivor: 50 medalhas - Mate 50 inimigos em seqüência sem morrer.
50 Kills: PM - 9mm: 10 medalhas - Mate 50 inimigos usando a arma PM-9mm.
50 Kills: 92FS - 9mm: 10 medalhas - Mate 50 inimigos usando a arma 92FS-9mm.
20 Kills: Wes 44: 10 medalhas - Mate 20 inimigos usando a arma Wes 44.
20 Kills: Desert-S: 10 medalhas - Mate 20 inimigos usando a arma Desert-S.
30 Kills: MP40: 10 medalhas - Mate 30 inimigos usando a arma MP40.
50 Kills: AK-47: 10 medalhas - Mate 50 inimigos usando a arma AK-47.
50 Kills: M: 10 medalhas - Mate 50 inimigos usando a arma M4.
Charted!: Easy: 30 medalhas - Termine o jogo na dificuldade Easy.
Charted!: Normal: 70 medalhas - Termine o jogo na dificuldade normal.



Tesouros

Lista de todos os tesouros do jogo:

1. Silver Mosaic Inca Earring
2. Jeweled Silver Monkey
3. Decorated Gold Ring
4. Silver Llama
5. Golden Inca Cup
6. Silver Turtle
7. Gold Tairona Pendant
8. Gold and Turquoise Inca Earring
9. Silver Inca Figurine
10. Silver Fish Charm
11. Gold Frog
12. Intricate Gold Ring
13. Patterned Silver Ring
14. Golden Jaguar
15. Silver Inca Vessel
16. Golden Toothpick
17. Silver Bird Vessel
18. Silver Inca Earring
19. Strange Relic
20. Silver Jaguar
21. Gold Mosaic Inca Earring
22. Golden Spoon
23. Silver Inca Mask
24. Spanish Silver Coin
25. Silver Tairona Pendant
26. Gold Llama
27. Decorated Silver Ring
28. Silver Frog
29. Golden Fish Charm
30. Jeweled Golden Brooch
31. Silver Belt Buckle
32. Spanish Gold Coin
33. Silver Spanish Chalice



34. Gold Coatimundi
35. Golden Turtle
36. Silver Inca Cup
37. Jeweled Silver Cross
38. Silver Toothpick
39. Gold Spanish Chalice
40. Silver Coatimundi
41. Golden Cup and Cover
42. Golden Inca Vessel
43. Golden Skull
44. Silver Snuff Box
45. Silver Spanish Goblet
46. Silver Ingot
47. Gold and Ruby Inca Mask
48. Gold Inca Figurine
49. Golden Bird Vessel
50. Golden Spanish Goblet
51. Jeweled Golden Cross
52. Silver Skull
53. Golden Inca Mask
54. Silver Cup and Cover
55. Jeweled Silver Brooch
56. Gold Snuff Box
57. Gold Monkey Figurine
58. Golden Seadragon Pendant
59. Gold Ingot
60. Golden Skull Rosary
61. Sapphire and Silver Mask

Códigos

Concept Art - Bonus 1
L2, →, ↑, ○, ↑, △, R1, ↓.

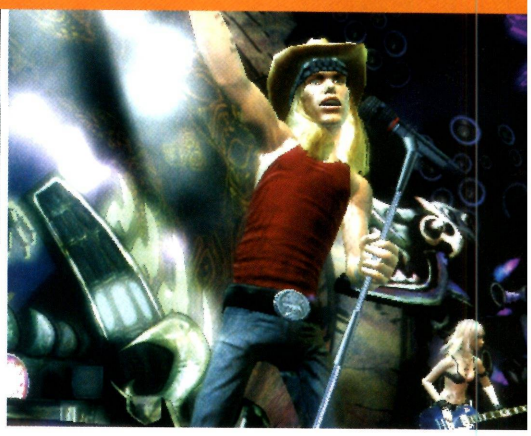
Camiseta de beisebol de Drake
Esquerda, →, ↓, ↑, △, R1, L1, ○.

Making of de Cutscene - Grave Robbing
Esquerda, R2, →, ↑, L2, △, ○, ↓.

Making of de Cutscene - Time´s Up
L1, →, ○, ↓, ←, △, R1, ↑.

Concept Art Gallery - Bonus 2
○, L1, →, ←, ↓, R2, △, ↑.

Guitar Hero III
egends of Rock



Para executar as trapaças, vá ao menu Options/Cheats/Enter New Cheat e siga com alguns dos códigos abaixo. Todas as notas devem ser tocadas apertando o botão correspondente no braço da guitarra em conjunto com o strum (palhetada). As cores dentro dos colchetes devem ser pressionadas juntas.

Todas as músicas

[amarelo + laranja], [vermelho + azul], [vermelho + laranja], [verde + azul], [vermelho + amarelo], [amarelo + laranja], [vermelho + amarelo], [vermelho + azul], [verde + amarelo (duas vezes)], [amarelo + azul (duas vezes)], [amarelo + laranja (duas vezes)], [amarelo + azul], amarelo, vermelho, [vermelho + amarelo], vermelho, amarelo e laranja.

Todos os ítens

[verde + vermelho + azul + laranja], [verde + vermelho + amarelo + azul], [verde + vermelho + amarelo + laranja], [verde + azul + amarelo + laranja], [verde + vermelho + amarelo + azul], [vermelho + amarelo + azul + laranja], [verde + vermelho + amarelo + azul], [verde + amarelo + azul + laranja], [verde + vermelho + amarelo + azul], [verde + vermelho + amarelo + laranja], [verde + vermelho + amarelo + laranja], [verde + vermelho + amarelo + azul] e [verde + vermelho + amarelo + laranja]. Depois, entre no shop do Career Mode para acessar os itens.

Bret Michaels no vocal

[verde + vermelho], [verde + vermelho], [verde + vermelho], [verde + Azul], [verde + azul], [verde + azul], [vermelho + azul], vermelho (três vezes), [vermelho + azul], vermelho (três vezes), [vermelho + azul] e vermelho (três vezes).

Modo Expert facilitado

[verde + vermelho], [verde + amarelo], [amarelo + azul], [vermelho + azul], [azul + laranja], [amarelo + laranja], [vermelho + amarelo] e [vermelho + azul]. Esse código não pode ser usado no Career Mode.

Nunca errar

[verde + vermelho], azul, [verde + vermelho], [verde + amarelo], azul, [verde + amarelo], [vermelho + amarelo], laranja, [vermelho + amarelo], [verde + amarelo], amarelo, [verde + amarelo] e [verde + vermelho]. Esse código não pode ser usado no Career Mode.

Air guitar

[azul + amarelo], [verde + amarelo], [verde + amarelo], [vermelho + azul], [vermelho + azul], [vermelho + amarelo], [vermelho + amarelo], [azul + amarelo], [verde + amarelo], [verde + amarelo], [vermelho + azul], [vermelho + azul], [vermelho + amarelo], [vermelho + amarelo], [verde + amarelo], [verde + amarelo], [vermelho + amarelo], [vermelho + amarelo].

Guitarras e baixos secretos

Complete os objetivos abaixo para conseguir os novos instrumentos.

Bat: Jogue no modo Easy e consiga rank cinco estrelas em todas as músicas do Career Mode

Jolly Roger: Jogue no modo Medium e consiga rank cinco estrelas em todas as músicas do Career Mode

Tiki Face: Jogue no modo Hard e consiga rank cinco estrelas em todas as músicas do Career Mode

El Jefe: Jogue no modo Expert e consiga rank cinco estrelas em todas as músicas do Career Mode

Moon Shot: Termine o Career Modo na dificuldade Easy.

Nemesis 13: Termine o Career Modo na dificuldade Medium.

Distant Visitor: Termine o Career Modo na dificuldade Expert.

Saint George: Termine o Co-op Mode na dificuldade Medium.

Radioactive: Termine o Co-op Mode na dificuldade Hard.

Rojimbo: Termine o Co-op Mode na dificuldade Hard.

Pendulaxe: Termine o Co-op Mode na dificuldade Expert.

Neversoft Skateboard: Jogue em qualquer modo e consiga rank cinco estrelas em todas as músicas do Co-op Mode

Risk Assessment Guitar: Complete e modo Expert



Rock Band



Todas as músicas

Na tela Press Start, aperte vermelho, amarelo, azul, vermelho (duas vezes), azul (duas vezes), azul, vermelho, amarelo, azul. O código desabilita a opção de save.

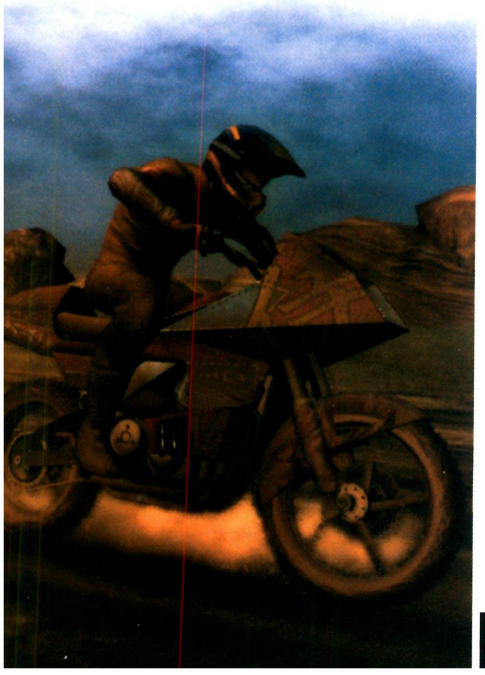
Instrumentos bônus

Complete os objetivos indicados para habilitar os instrumentos secretos

Baixo Fender dourado: complete o Solo Tour tocando baixo
Baixo Fender prateado: complete o Bonus Tour tocando baixo
Baixo Fender transparente: alcance o Hall Of Fame tocando baixo
Bateria dourada: complete o Solo Tour tocando bateria
Bateria prateada: complete o Bonus Tour tocando bateria
Bateria transparente: alcance o Hall Of Fame tocando bateria
Guitarra Fender American Deluxe Stratocaster HSS dourada: complete o Solo Tour tocando guitarra
Guitarra Fender American Deluxe Stratocaster HSS prateada: complete o Bonus Tour tocando guitarra
Guitarra Fender American Deluxe Stratocaster HSS transparente: alcance o Hall Of Fame tocando guitarra
Microfone dourado: complete o Solo Tour no vocal
Microfone prateado: complete o Bonus Tour no vocal
Microfone transparente: alcance o Hall of Fame no vocal



MotorStorm



Cheat mode

No menu principal, segure L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 e coloque o analógico esquerdo para baixo e o analógico direito para cima. Um som característico confirma o código. Obs.: Habilitando o Cheat Mode seus avanços no game não serão computados.

Modo Big head

Pause o jogo, segure L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 e coloque o analógico esquerdo para a esquerda e o analógico direito para a direita. Um som característico confirma o código.

Remover lama e sujeira da tela

Aperte rapidamente o botão de visão △ até que ela as manchas desapareçam.

Maior velocidade

Para fazer sua velocidade alcançar maiores velocidades sem usar o boost, aperte repetidamente o ✕ enquanto joga.



Burnouts

Em qualquer ponto da pista, segure L2 + R2 e aperte ○. Solte o ○ depois e você realizará um burnout. Essa técnica não funciona com todos os carros.

LOCADORAS MIGRAM PARA A INTERNET

Comodidade é o principal atrativo das locadoras online | DOUGLAS VIEIRA

Na década de 90, era praticamente impossível andar por um bairro sem encontrar uma locadora de videogame - você, leitor da *PS3W com mais* de 18 anos, já deve ter se associado ou pelo menos visitado alguma para alugar clássicos de Mega Drive, Super NES e outros consoles da antiga. O tempo passou e com a chegada dos consoles da geração 32 bits o número desses estabelecimentos diminuiu, dando lugar a lojas, principalmente de jogos alternativos.



COMODIDADE "As locadoras virtuais são melhores do que as convencionais", diz José Eduardo.

Algumas locadoras resistem e investem tanto em jogos para os consoles da nova geração quanto para os das passadas. Ao mesmo tempo, uma nova modalidade começa a ganhar seu espaço: a locadora online.

Locadoras na era virtual

A Internet facilitou, disso ninguém duvida: basta ver a quantidade de serviços que são prestados online. Com as locadoras de jogos não foi diferente: serviços, como os prestados pela *Game em Casa*, *EasyPlay* (que atendem São Paulo) e *Games4Fun* (em Goiás), despontam como uma nova opção para aqueles que não têm tanto dinheiro para comprar jogos e preferem alugá-los.

"A aceitação às locadoras online tem sido muito boa, mas como o modelo de serviço é novo no Brasil há certa dificuldade no entendimento de como funciona esse sistema, o que é natural por ser algo recente. Com o tempo as pessoas se acostumarão", explica Alexandre Levorin, gerente geral da *Game em Casa*.

Alguns jogadores realmente estão se acostumando com essa novidade. É o caso do estudante José Eduardo Castro da Costa, 19 anos. "As locadoras virtuais são melhores do que as convencionais, principalmente na questão da comodidade, já que o jogo é entregue na residência do cliente e retirado no mesmo local caso ele opte", comenta. Não que jogadores sejam preguiçosos, mas a comodidade tem sido um dos fatores

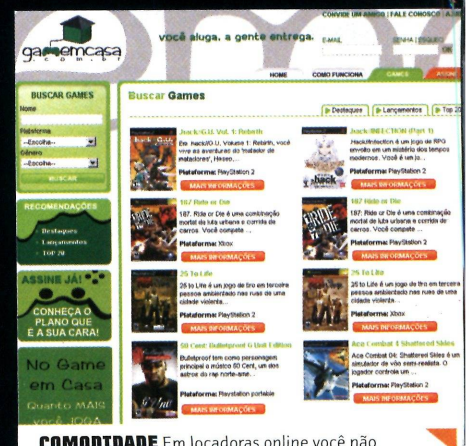
Como eu faço para alugar?

A maioria das locadoras online possui um sistema similar para cadastro e locação. Veja abaixo como funciona esse processo:

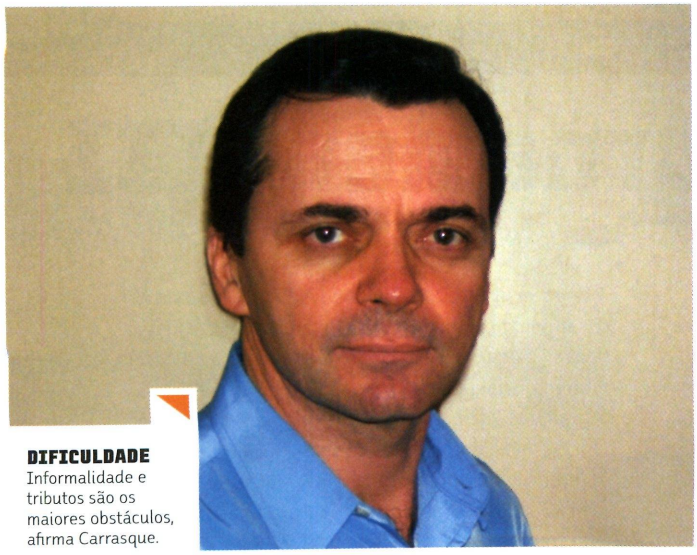
O primeiro passo é colocar o CEP da sua rua no campo indicado no site (ou consultar o mapa de atuação) e verificar se o serviço atende a região em que você mora. Atende? Você pode passar para a próxima etapa.

- **A etapa inicial do cadastro consiste em escolher o plano de pagamento que será feito, que varia de locadora para locadora;**
- **Feito isso, basta criar uma lista de jogos. Você os receberá em casa na seqüência. Em algumas delas, a locação é feita de acordo com a disponibilidade do jogo no acervo;**
- **Quando achar que jogou o suficiente, basta solicitar a devolução para receber o próximo jogo da lista. Simples!**

Locadoras online:
www.gameemcasa.com.br
www.easyplay.com.br
www.games4fun.com.br



COMODIDADE Em locadoras online você não precisa sair de casa para alugar seus games.



DIFICULDADE
Informalidade e tributos são os maiores obstáculos, afirma Carrasque.

mais observados até mesmo pelos donos de locadoras: "alguns dos meus clientes que não gostaram do serviço inicialmente acabaram aceitando por ser prático, cômodo e funcional", ressalta Reginaldo Gomes, dono da *Games4Fun*.

A parte mais interessante de tudo isso é que, em algumas delas, não há prazo de devolução, ou seja, o locatário pode ficar com o jogo o tempo que desejar.

O futuro

Embora a aceitação dos jogadores às locadoras online aumente a cada dia, há alguns obstáculos que impedem que o sistema evolua mais rapidamente. "Ainda vejo a pirataria e os altos impostos como os grandes vilões, o que assusta muitos empresários que querem investir na área. Abri loja física no início de 2005 e, dois anos depois, resolvi apostar no modo online, pois os custos operacionais eram baixíssimos perto da operação física. Foi a única forma de combater os altos impostos e pirataria", diz Gomes.

Além do mercado alternativo, tributos altos também aparecem como fator negativo para aqueles que decidem investir no modelo de negócio. "Temos várias situações pendentes que poderiam nos tirar da qualificação 'promissor' para 'ativo'. Vai desde a mudança da cultura da informalidade no Brasil até a redução na tributação", opina Osmar Aparecido Carrasque, administrador da *EasyPlay*.

Resta torcer para que todos esses problemas sejam minimizados o quanto antes e que mais locadoras online ou não apareçam a cada dia. A comunidade gamer agradecerá. PS3W

E as locadoras convencionais?

Mesmo com o surgimento das locadoras online, ainda é possível encontrar algumas locadoras convencionais nas quais você pode procurar pelo jogo que tanto aguarda ou por aquele clássico cuja música de abertura o emociona cada vez que é executada. Confira a relação com algumas locadoras do Brasil:

 # SÃO PAULO
Gamestore
Loja 1: Rua Tuiuti, 2731 - Tatuapé - Fone: (11) 6941-4278
Loja 2: Rua Fernando Falcão, 1140 - Moóca - Fone: (11) 6128-4465

Disk Games
Avenida Alberto Sarmento, 725 - Campinas
Fone: (19) 3741-4100

Senha Games
Shopping Frei Caneca: Rua Frei Caneca, 569 - Loja S/01
Fone: (11) 3120-6878

 # MINAS GERAIS
Bits Games
Rua Carijós, 424 - 9º andar - Centro - Belo Horizonte
Fone: (31) 3271-9537 / 3271-9414

 # PARANÁ
Neo Games
Avenida Sete de Setembro, 4132 - Batel
Curitiba - Fone: (41) 3224-1235

 # RIO DE JANEIRO
Megalogames
Largo do Machado, 29 - Sala 271 - Rio de Janeiro
Fone: (21) 2265-3554 / 2205-3362

 # SERGIPE
Smash Games
Av: Francisco Porto, 391 - Grageru
Fone: (79) 3231-8670

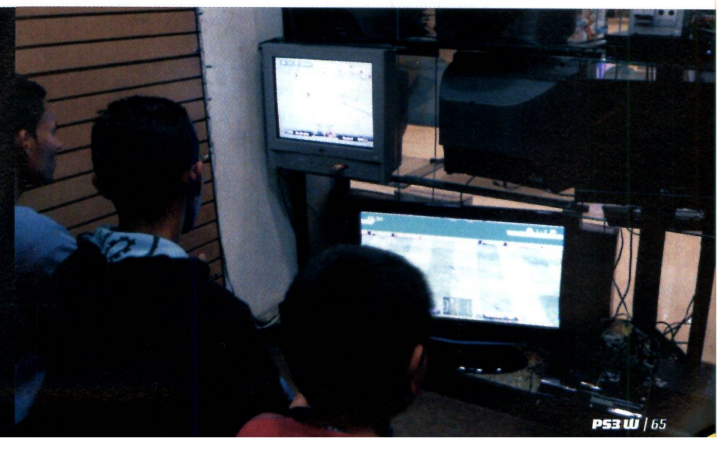
 # BRASÍLIA
Kid Games
CLS 215, Bloco C, Loja 17 - Asa Sul
Fone: (61) 3346.4175

 # MATO GROSSO DO SUL
Falcão Games
Loja 1: Rua 13 de Maio, 3877 - Centro - Fone: (67) 3328-5880
Loja 2: Rua Calógeras, 2063 - Centro - Fone: (67) 3027-5880
Loja 3: Av. Getúlio de Castilho, 3877 - Santo Amaro - Fone: (67) 3024-5880

SAUDOSISMO

Túnel do tempo

Você pode não ter tido um PlayStation ou PlayStation 2, mas certamente freqüentou um game saloon, espaço muitas vezes ligado a uma locadora no qual era possível escolher um dos jogos, um console e pagar para jogar por um determinado tempo (de modo similar às LAN Houses). Foi assim que muitos tiveram contato com Need for Speed, Winning Eleven e muitos outros clássicos.
Ainda na era PlayStation 2, o número de game saloons foi diminuindo gradativamente graças à pirataria, mas ainda é possível encontrar alguns espalhados pelo Brasil.



PS3

Veredicto 88

GRÁFICOS 22 SOM 23 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 22

Unreal Tournament III

Torneio de primeira divisão

FICHA TÉCNICA

Produção
Epic Games

Distribuição
Midway

Jogadores
16

Site
unrealtournament3.com

Online
Sim

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA
FPS
1ª PESSOA

Ação e estratégia na dose certa | Variedade de veículos

Single player | Controle dos veículos difícil de entender

Ponto de referência quando o assunto é a jogatina online, Unreal Tournament construiu ao longo de seus games uma carreira sólida e de bastante qualidade no gênero FPS. Misturando estratégia, veículos, arenas de combate, qualidade técnica e principalmente muita ação, os jogos Unreal Tournament estão na lista dos melhores. E agora, no game intitulado Unreal Tournament III, os fãs da série e de grandes games de FPS têm o que comemorar. Não há nada de revolucionário na estrutura, mas as nuances e correções feitas trazem uma grande experiência de jogo, fazendo o jogador perder várias horas de sono para eliminar os outros e se tornar o primeiro da lista de pontuação.

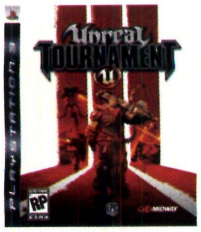
"Senhor, nosso negócio é chumbo"

A frase do ator Steve McQueen, do longa-metragem *Sete Homens e um Destino*, exemplifica bem Unreal Tournament III. O jogador encontra 20 minutos (tempo padrão de cada partida) de pura ação aliada a explosões e estratégia. Um time contra outro, um contra um ou todos contra todos, o jogador participa de confrontos intensos. Os modos de jogo oferecem disputas de muita qualidade: os clássicos Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag fazem a alegria dos jogadores veteranos; já o Warfare, antigo Onslaught, continua sendo o principal modo. A conquista de pontos para chegar à base inimiga em Warfare, junto com os diversos veículos, traz o diferencial de Unreal se comparado a outras séries de FPS. O jogador pode criar suas partidas, definir suas regras, escolher seus oponentes e participar de embates contra jogadores reais conectados ou bots (personagens controlados pelo jogo).

As arenas de combate têm várias formas, tamanhos, ambientações e características. Você pode jogar em um jardim divino, uma mina terrestre, um castelo medieval, bases galácticas e outros, pode simplesmente jogar em um deserto e ser assolado por uma tempestade de areia e perder a visão ou ainda jogar em um cenário dividido em três, dos maiores já criados para série.

O bom e o ruim

Desde UT2004, Unreal Tournament deu um excelente passo em seu game com III no título. As armas e





Motivo de ser

A série Unreal Tournament nasceu e cresceu com um objetivo: ser um game para *partidas online*. Em UTIII não é diferente. Mesmo com opções offline, o game é totalmente voltado (e recomendado) para jogar online. Até 16 jogadores podem se destruir em uma movimentada partida.



EXTRA +++ Por incrível que pareça, a campanha single player possui um enredo. Você joga com um tal soldado conhecido como Reaper e deve eliminar a ameaça à humanidade na forma da raça de aliens chamada Necris.





AÇÃO SEM FIM
Os modos de jogo tão são desafiadores que não dá ficar parado nem um segundo!



Sem controle

Apesar de bem calibrados, os controles do PS3 não são os melhores instrumentos para jogar UTIII. É claro que a função SIXAXIS é uma novidade com relação à movimentação, principalmente de veículos. Mas uma maneira de aproveitar as opções oferecidas e melhorar a jogabilidade é aproveitar a compatibilidade do PS3 com mouse e teclado. Usando um mouse óptico e um teclado com portas USB, o jogador terá à disposição a estrutura do PC, reconhecida entre os jogadores como a melhor ferramenta para jogar FPS. Portanto, se você não se acostumou com o SIXAXIS, apele.



elementos gráficos foram totalmente remodelados. Você encontra a mesma Link Gun ou Sniper Rifle, mas com gráficos muito mais modernos. O mesmo ocorre com os veículos, atração à parte. Dá para dividir UTIII em partidas simples com exércitos a pé e disputas nas máquinas de guerra. Dos mais simples veículos ao poderoso Leviathan, o jogador tem à disposição um modo de jogo muito interessante, apesar dos controles confusos. Sons metálicos e batidas eletrônicas formam a trilha sonora, além de gritos engraçados, ordens dadas pelos aliados e provações dos inimigos, que fecham a parte sonora de UTIII.

A tentativa de inserção de uma campanha single player tornou-se o grande ponto fraco do game. Ao escolher a opção Single Player no menu principal, o jogador passa simplesmente a jogar por inércia os capítulos do modo, ligados por vídeos e um pseudo-enredo. Portanto, é melhor escolher a opção Instant Action, já que aí você define as regras do jogo. Esse é o único ponto fraco.

Unreal Tournament III é sinônimo de diversão. Enfrentar inimigos controlados por jogadores em todo o mundo ou mesmo pelo game vale e muito o investimento. | **RICARDO CAETANO**

GRÁFICOS 23 SOM 21 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 25

Veredicto 91

Burnout Paradise

Alcance o paraíso da destruição

FICHA TÉCNICA

Produção
Criterion Games

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
8

Site
burnout.ea.com

Online
Sim

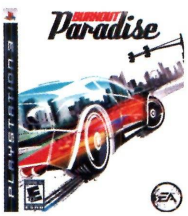
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

CO
CORRIDA

\+
Showtime | Sistema online | Mais rápido do que nunca

–
Sistema de reinicio dos eventos | Carros continuam genéricos



Correr e destruir, dois verbos que exemplificam uma série de jogos muito especial que diverte por sua loucura ao mostrar carros se espatifando após batidas em diversos carros. O tráfego jogado no total caos. Batidas a muitos quilômetros por hora. Insanidade ao volante elevada ao mais alto grau. Burnout. Ganhar pontos e fama por destruir seus veículos alta velocidade encontra na franquia o seu maior representante no mundo dos games. São quatro jogos, que propuseram ao jogador se tornar um maníaco por destruição. Agora, na nova geração, é lançado o quinto da série, Burnout Paradise, que aparece como um verdadeiro aglutinador do que há de melhor nos jogos de burnout, contando com inúmeras novidades e mostrando uma sensação de alta velocidade nunca vista antes no mundo dos games.

Destruição leva ao paraíso

Burnout Paradise é um Burnout clássico. Você escolhe seu carro, o evento, o modo de jogo e acelera. Diferentemente de outros jogos de corrida do mercado, a vitória não é o único objetivo. É claro que estar no mais alto posto do pódio conta muito, mas Burnout se difere do resto por seu tratamento com os acidentes entre seus competidores. A destruição não é uma característica dele. É sua essência. Causar batidas, capotagens e engarrafamentos com a ajuda de seu carro é o melhor de Paradise. Com a ajuda do processamento do PS3, o jogador vê o quanto se pode fazer ao provocar uma batida em um cruzamento movimentado.

A quantidade de carros que usam as vias de Paradise é gigante e, com tantos alvos, qualquer batida torna-se um acidente digno de presença



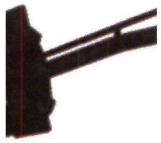
Boost

Também conhecido como nitro ou potência, o boost é o *elemento que* aumenta a velocidade e deixa seu carro mais letal. Para conseguir boost você deve se arriscar na contramão ou saltar para aumentar sua barra.

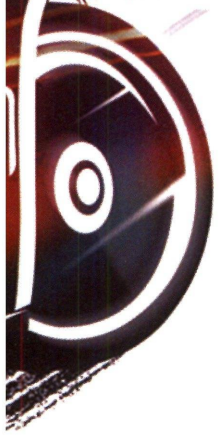
EXTRA +++ A trilha sonora de Burnout Paradise traz Twisted Sister, Soundgarden, Alice In Chains, Faith No More e, principalmente, Guns 'n' Roses. A banda de Axl Rose tem um peso maior, já que "Paradise City" inspira o game em vários aspectos (incluindo o nome).

A hora do show

Substituição em Burnout Paradise: sai o Crash Mode e entra o Showtime, o controle do jogador sobre o veículo após uma colisão. Uma câmera é acionada em modo lento para que o domínio se torne maior. Os movimentos corretos do jogador rendem dinheiro e são conseguidos ao colidir o carro com o tráfego e com os outros participantes. O Showtime pode ser executado a qualquer momento.





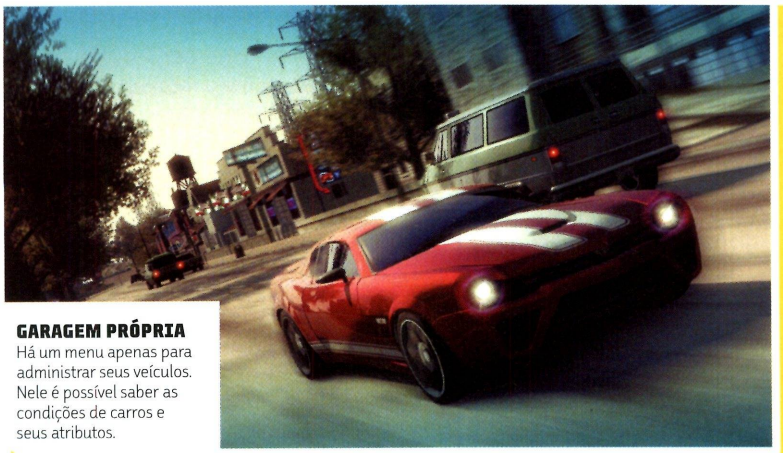


nos programas policiais das 18h na TV. Outro ponto importante em Paradise com relação aos seus antecessores é o uso do pulo. Bonificações são dadas àqueles que literalmente voarem com seus carros por Paradise City. Isso mesmo. Paradise City, o palco da destruição.

Paradise City: um bom lugar para trafegar com estilo

Você gastará boas horas passeando por Paradise City. Além de ser o local para suas insanidades, é a principal atração e mudança no quinto Burnout. Em vez de menus maçantes, nos quais escolhe o próximo evento a disputar, o jogador estará apto a percorrer todo o mapa, aberto a la GTA. Paradise City é uma cidade aberta desde o início do game, com eventos espalhados por sua área. Após a conclusão de algumas provas, o jogador acessa desafios maiores. A cidade, inspirada em uma metrópole norte-





GARAGEM PRÓPRIA
Há um menu apenas para administrar seus veículos. Nele é possível saber as condições de carros e seus atributos.



A cidade da destruição

Paradise City é formada por oito pontos cardeais. Cada qual recebe seu nome, possui sua estrutura particular e apresenta modos de jogo específicos. A cidade, muito familiar a Los Angeles, apresenta ainda mais um ponto, o principal. Denominado Downtown, a *área central da* cidade tem os tráficos mais intensos de toda a cidade, que fornece bons locais para se destruir os outros carros.
Já as áreas mais afastadas são mais parecidas com os locais em que as pistas eram ambientadas nos jogos anteriores. Com grandes estradas, rodovias, túneis e pontes, esses locais estão próximos ao litoral e as montanhas.

americana, possui os mais diversos cenários, paisagens, estruturas, solos, edifícios etc. Há rampas em quase todos os lugares para que o jogador mostre sua habilidade em saltar com os carros. Para trafegar, há grandes estradas e rodovias, ruas menores e atalhos em sua malha viária. O jogador pode fazer o que quiser entre os eventos - realizar manobras ousadas e executar saltos são algumas das manobras que rendem recompensas ao jogador.

Como destruir, eis a questão

Os modos de jogo em Burnout Paradise são em sua maioria conhecidos pelos fãs da série. Race apresenta o modo clássico de disputa, em que os jogadores devem passar a linha de chegada se almejam a vitória. O trajeto, que deve ser percorrido pelos competidores entre os pontos A e B, apresenta um caminho principal como uma espécie de trilha padrão, mas as disputas oferecem caminhos alternativos ou atalhos, os quais podem ser o fiel da balança para saber o vencedor, já que se ganha terreno e tempo ao usar esses caminhos alternativos. Claro que há a possibilidade de se perder, mas nada que um acesso pelo pause ao mapa do trajeto não possam ajudar. Neste modo e nos outros aparece um ponto fraco grave do game: não é possível reiniciar um evento a qualquer momento. Se você é daqueles jogadores infalíveis, que não erram em nenhum momento, esse fator não tem importância. Mas caso você cometa algum erro ou não esteja satisfeito com sua prova e deseje voltar ao início, pode encontrar alguns problemas e perder tempo. Isso se deve ao caso do sistema de reinício dos jogos. Para voltar ao ponto de partida em algum evento, o jogador deve voltar ao início. Não precisa dizer que a perda de tempo é grande. É claro que há as ações que você pode fazer até chegar ao ponto de partida, mas os jogadores que estão focados em participar dos eventos principais chiam com essa atitude bem pouco construtiva.

Já o Road Rage quase não sofreu mudanças. O objetivo é executar os takedowns, que são as manobras de colisão planejadas. Você executa ou sofre um takedown ao induzir o adversário a bater em outros carros ou obstáculos. Outro modo de jogo usa o Showtime como regra principal para marcar pontos. Vence quem executar a maior seqüência de batidas. O novo Stunt (lembra-se de Stuntman?) dá a vitória para quem fazer seqüências de pulos, derrapadas e batidas com maior eficiência.

À disposição do jogador está uma coleção com mais de 70 veículos, que continuam sendo carros-conceito, ou seja, sem marcas famosas. Há agora uma maior fidelidade com o automóvel (inspirado em Need For Speed ProStreet). Há agora um menu para administrar seus veículos, que estão divididos em classes de acordo com seus atributos: Stunt, Speed e Agression. Os carros Agression são mais resistentes, voltados principalmente para o modo Road Rage. Os Stunts são eficazes para pulos e derrapagens (Modo Stunt). Já os Speeds têm a velocidade como característica e são ideais para

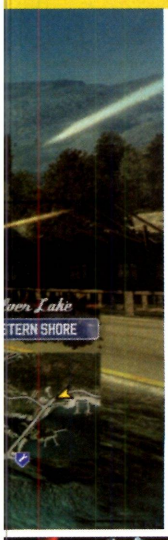


TAKEDOWN JÁ
Para vencer no modo Road Rage é preciso jogar sujo. Para arremessar os adversários contra muros e barrancos, apele para os Takedowns.

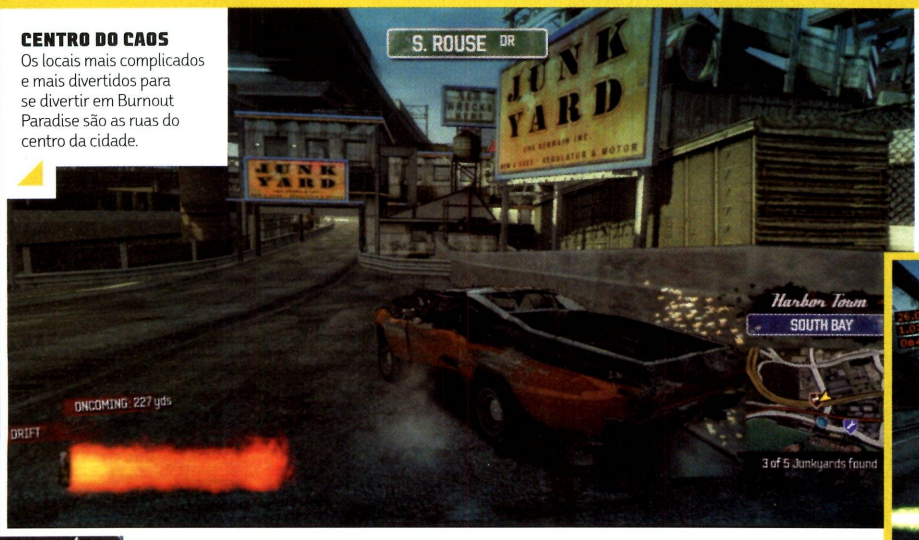
EXTRA +

A disputa entre os fãs de Burnout e Gran Turismo começará na nova geração. Os que defendem a velocidade de Burnout já receberam Paradise. Agora só falta o simulador GT5 para começar a discussão de qual é o melhor.





CENTRO DO CAOS
Os locais mais complicados e mais divertidos para se divertir em Burnout Paradise são as ruas do centro da cidade.

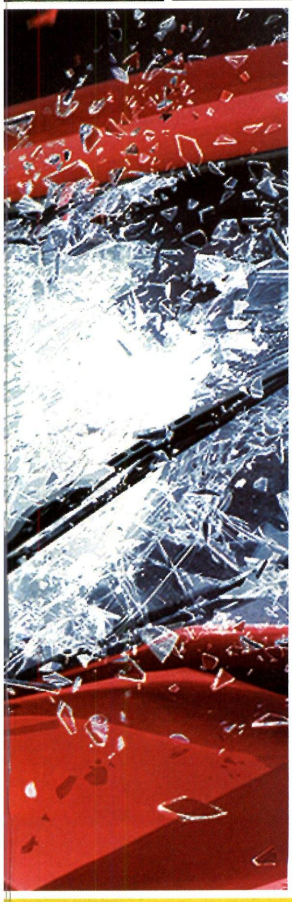


o modo Race. Os jogadores são recompensados com veículos após conseguir licenças ou vencer eventos e desafios.

Tudo isso e mais

A fórmula da série é mantida é os fãs agradecem. A velocidade intensa e os quesitos técnicos (som e gráfico) de primeira usaram o que já está disponível na nova geração. A insanidade é potencializada, já que o fã espera que todo Burnout seja uma sucessão de manobras rápidas e explosões a toda hora. Controles bem calibrados ajudam a desenvolver sua habilidade, já que eles devem ser macios e precisos para mudanças bruscas de direção.

Burnout Paradise: o que não se pode fazer nas ruas é bem representado nas telas. | **RICARDO CAETANO**





MARTELINHO DE OURO
Os danos nos veículos foram bem programados. É possível perder metade do carro em um acidente ou ganhar apenas um arranhão

Modos de jogo

Algumas maneiras de se destruir seus adversários



Race

O simples. É pé embaixo e mãos prontas para desviar do tráfego intenso.



Road Rage

O clássico. Vale tudo para fazer que os adversários sejam arremessados para fora da pista.



Showtime

O novo. Marcar pontos ao colidir com os adversários é o modo de vencer em Showtime.



Stunt

O semelhante. Assim como na série Stuntman, o objetivo é fazer manobras cinematográficas.

Desafiando o mundo

A atenção especial dada ao sistema online surtiu efeito em Burnout Paradise. Com o advento de sistemas multiplayer confiáveis e sólidos (PlayStation Network no PS3 e Live no Xbox 360), jogar conectado contra corredores de todo o mundo tornou-se uma atração à parte. Os homens da Criterion produziram uma ferramenta interessante - e que funciona - para a fácil criação de partidas online. O jogador pode elaborar as partidas definindo regras, modos e outras características para convidar os adversários conectados. Pode ainda entrar facilmente em torneios já existentes na rede.

Os torneios online são grupos de rounds formados pelos diversos modos e pistas do game. A busca pela vitória rende pontos, que são somados para conhecer o vencedor. Mais do que nunca, você pode medir esforços com outros competidores e descobrir quem causa mais destruição entre seus amigos.

GRÁFICOS 8 SOM 9 JOGABILIDADE 8 DIVERSÃO 10

Veredicto 35

BlackSite: Area 51

Para enjoar sem jogar

FICHA TÉCNICA

Produção
Midway Austin

Distribuição
Midway

Jogadores
16

Site
blacksitegame.com

Online
Sim

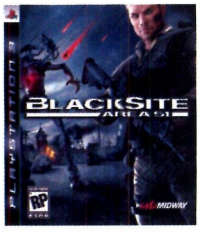
SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

\+
História com elementos de *Arquivo X* e eventos no Iraque

\-
Gráficos problemáticos | Não adiciona nada ao gênero



Um jogo de tiro em primeira pessoa deve cumprir três tarefas básicas para ser bem avaliado: ser inovador, ter singleplayer e multiplayer divertidos e ser muito bonito. Existem outras características que elevam ou diminuem a experiência de jogo, mas Blacksite: Area 51 conseguiu a façanha de errar em tudo, desde o manual de instruções até a execução do menu mais simples. Mesmo que a história tenha um quê de Arquivo X, com elementos bem pensados e lidando com o sobrenatural, isso não é o suficiente se comparado às dores de cabeça, enjôos, náuseas e outros efeitos colaterais causados pelo título.

Problemas de execução

Todos os problemas de Blacksite: Area 51 são notórios de uma agenda apertada: erro de sincronia vertical e problemas com o framerate (que nunca passam dos 25 fps) e com a engenharia de som - em algumas situações, o lado de origem do som é diferente do que é exibido na tela.

Esses problemas não podem ser resolvidos facilmente - seria mais fácil fazer um recall do que criar um patch -, e o que dizer de que Blacksite não adiciona nada ao jogador? Todos os elementos foram copiados de outros games, como Medal of Honor e até mesmo a série Halo, do Xbox 360, com armas e inimigos parecidíssimos.

Na busca de pelo menos um ponto positivo, só há o modo simplificado de comandar a equipe, que funciona de forma simples e direta: é só apontar para locais determinados e apertar o botão R1. Os aliados irão ajudá-lo e não correrão riscos desnecessários. Mas nada mais se salva; portanto, não perca seu tempo. Deixe este de lado e continue detonando Unreal Tournament 3.

| RODRIGO GUERRA



ESTÔMAGO FRACO?
Frameskip, junto com framerate baixo, causa incômodo até nas disputas online.

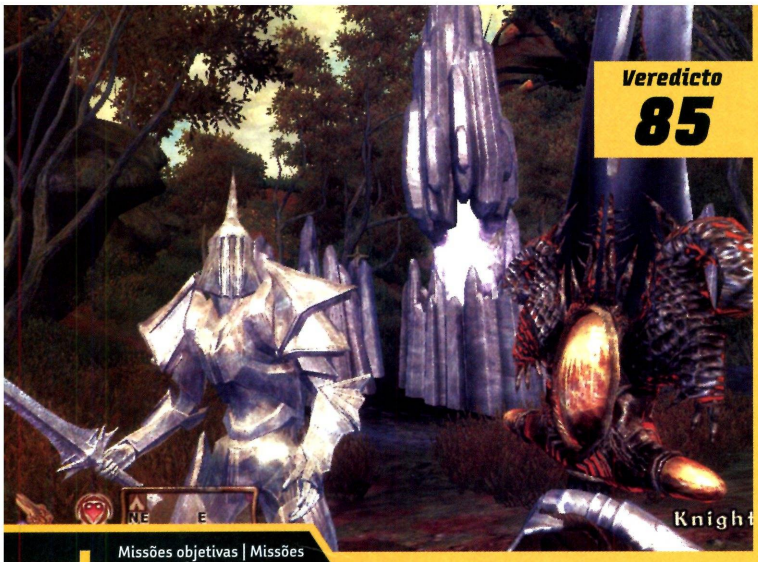




DIVERSÃO MEIA-BOCA
A história é até divertida e pode prendê-lo por alguns instantes, até que você é forçado a jogar...

Online?

Um dos maiores problemas do modo online de BlackSite é que os *servidores quase* nunca permitem acesso. Nas raras disputas que conseguimos jogar, a sala com mais jogadores era de no máximo três pessoas, e ainda assim ocorriam atrasos (LAGs).



Veredicto 85

+ Missões objetivas | Missões paralelas | Dois mundos para explorar.

− Um quarto do tamanho original | Viagens continuam demorando.

Oblivion já é enorme o suficiente para ser considerado um MMORPG. Com a adição de dois universos, o jogador se sente em um mundo real.





GRÁFICOS **23** SOM **22** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **20**

The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles

Vida social é utopia

Shivering Isles é um pacote de expansão dividido em duas partes: Dementia e Mania. Alguns podem dizer que Oblivion já é enorme, gigantesco, colossal e não precisa de expansão, o que é verdade. Acontece que esta praticamente muda tudo o que já foi visto. Os cenários estão ainda mais belos e com um apelo artístico raramente visto em um jogo de videogame.

Só para quem gosta

As missões alternativas permanecem, mas em menor número, o que foca o jogador em sua missão. Como o mapa é reduzido em relação ao jogo principal, muitos problemas de caminhos errados não acontecerão. A exploração está muito mais inteligente e poupa seu precioso tempo.

Não dá para descrever Shivering Isles como um novo jogo. É apenas uma expansão que acrescenta novidades e dois novos mundos. Mesmo que esse aditivo não possua nem metade da exploração que o original oferece, o jogador habituado com Oblivion sabe que um quarto de seu mundo significa muitas horas de diversão. | **ANDRÉ FORTE**

FICHA TÉCNICA

Produção
Bethesda Softworks

Distribuição
2k Games

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
2kgames.com

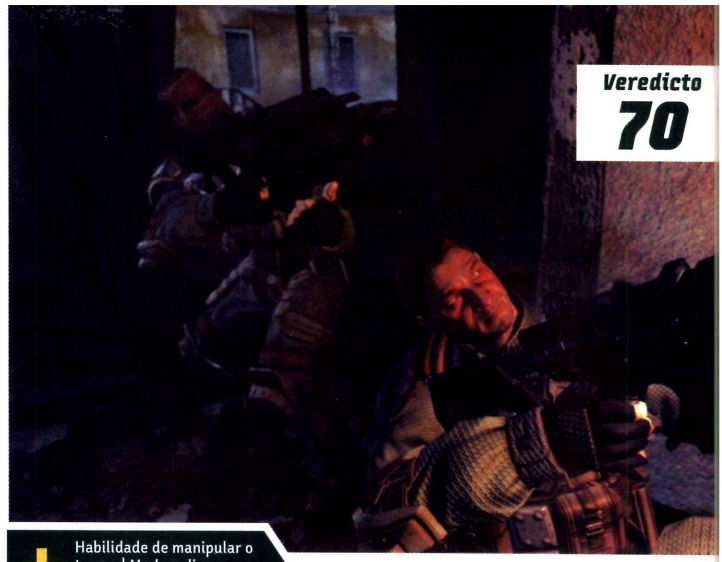
Online
Não

SIHAKIS
Não

VERSÃO AMERICANA

PG

RPG

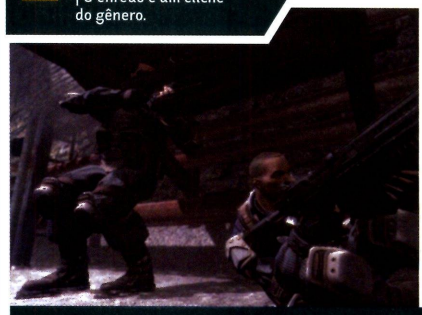


Veredicto 70

+ Habilidade de manipular o tempo | Modo online muito divertido.

− O jogo não tem identidade | O enredo é um clichê do gênero.

Prometido para 2005, TimeShift seria lançado pela Atari para PS2 e Xbox, porém a produtora o abandonou e ele foi parar nas mãos da Sierra





GRÁFICOS **17** SOM **18** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **15**

TimeShift

O tempo pára, sim

TimeShift possui um grande trunfo perante os outros FPS. A habilidade de manipular o tempo funciona bem e proporciona algo diferente à jogabilidade. É muito divertido parar, roubar a arma do inimigo e matá-lo pelas costas. Esse recurso é útil em várias situações de perigo e até para alcançar algumas plataformas mais distantes. A habilidade cronológica também permite deixar a ação mais devagar ou mais rápida, mas a essência é muito diferente do tradicional bullet-time de Max Payne e Stranglehold.

Bom, mas nem tanto

O gráfico é parecido com o de F.E.A.R., com novos elementos. Alguns detalhes são belíssimos, como a chuva respingando no visor e o belo efeito da água enquanto o tempo está parado, mas outros são precários. Há texturas inacabadas em diversos pontos do cenário.

TimeShift acabou como um bom jogo de tiro, e os inúmeros atrasos o transformaram em ultrapassado e sem essência. | **ANDRÉ FORTE**

FICHA TÉCNICA

Produção
Saber Interactive

Distribuição
Sierra

Plataforma
PS3

Jogadores
16

Site
timeshiftgame.com

Online
Sim

SIHAKIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS

1ª PESSOA

REVIEW

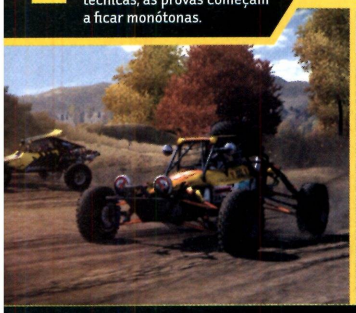
Veredicto 69

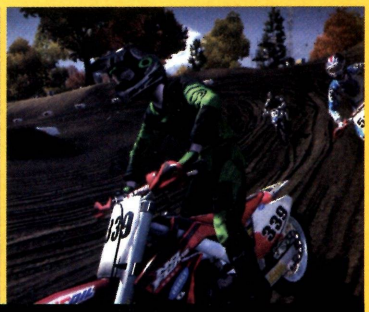


\+ O modo multiplayer torna as corridas muito mais emocionantes.

\- Depois de aprender as técnicas, as provas começam a ficar monótonas.

No PSP, MX vs. ATV Untamed oferece um snowmobile para as corridas disputadas nas pistas de gelo. Já no Wii há pistas exclusivas.





GRÁFICOS **19** SOM **16** JOGABILIDADE **19** DIVERSÃO **15**

MX vs. ATV Untamed

Boa estréia na nova geração

A primeira versão da popular série de corridas da THQ para os consoles da nova geração poderia ser melhor. Mesmo assim, devido a algumas inovações, o título agrada os fãs do gênero.

Liberdade total

A característica marcante de MX vs. ATV Untamed é a liberdade. No modo carreira, batizado como X-Cross, os jogadores têm a opção de escolher entre os modos de jogo que mais gostam. Durante as corridas, se você encontrar algo interessante, há a opção de cancelar a prova para explorar o terreno utilizando qualquer um dos veículos disponíveis no jogo. Ao escolher uma pista, o game oferece uma tela para que o jogador possa treinar os controles. É possível testar todas as modificações feitas nos carros.

Untamed traz provas de Endurocross, que acontecem em estádios, em uma arena montada com vários tipos de obstáculos, como poças d'água, pedras e tocos de madeira. O modo multiplayer é muito bom. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção
Rainbow Studios

Distribuição
THQ

Gênero
Corrida

Plataformas
PS3, PS2, PSP

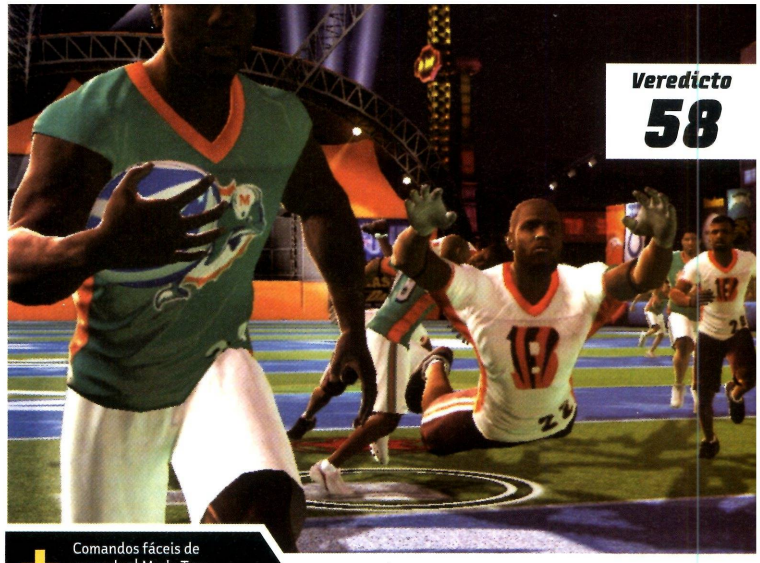
Jogadores
12

Site
mxvsatv.com

Online
Sim

AMERICANA
Co
CORRIDA

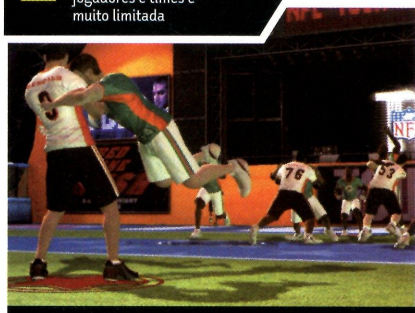
Veredicto 58



\+ Comandos fáceis de aprender | Modo Tour com várias opções

\- A opção para customizar jogadores e times é muito limitada

As arenas em que as partidas acontecem localizam-se em famosas cidades dos EUA, como Miami, Nova Iorque e Seattle.





GRÁFICOS **13** SOM **14** JOGABILIDADE **18** DIVERSÃO **13**

NFL Tour

Simples ao extremo

Quando a EA lançou NFL Tour, muitas pessoas questionaram a diferença entre ele e NFL Street. Basicamente, as partidas de NFL Tour não são disputadas nas ruas. Ainda em relação à comparação com NFL Street, o game apresenta menos opções de customização de equipes.

O jogo oferece os modos Exibição, Tour Mode e dois tipos de minigame. Além disso, é possível disputar partidas online. Os dois minigames são bem simples, mas divertem o jogador por alguns minutos.

Crie seu time

No Tour Mode, o jogador pode escolher ou criar o seu próprio time no modo de customização, que tem recursos limitadíssimos. As equipes são formadas por sete jogadores defensivos e sete ofensivos. No campo, o jogo flui de forma bem rápida, e os comandos são fáceis de aprender. Quanto à parte visual, os atletas são bem-feitos, mas no geral os gráficos deixam a desejar. | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção
EA

Distribuição
Tyburon

Gênero
Esporte

Plataforma
PS3

Jogadores
4

Site
easports.com/nfltour

Online
Não

VERSÃO AMERICANA
Es
ESPORTE

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



80 **GPS**
Silent Hill Origins: Guia passo a passo para você chegar sem problemas ao final do primeiro survival horror do PSP



90 **Dicas**
Todas as dicas de um dos melhores títulos de luta lançados para o PS2: Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3



76 **Preview**
Prévias dos principais games que estão por vir: Ratchet & Clank Size Matters, Naruto Utimate Ninja e muito mais

FICHA TÉCNICA

Produção
Insomniac

Distribuição
Sony CEA

Jogadores
1

Site
us.playstation.com

Online
Não

Expectativa
Média







\+ Dois novos estágios e armas exclusivos para o PS2 | Ação na medida certa

− Não oferece muita novidade para quem já jogou no PSP | Típico game caça-níquel





TUNADO
As novas armas serão o destaque desta versão.

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO



Ratchet & Clank: Size Matters

Do PSP para o PS2

Quem foi que disse que o PSP vive apenas de jogos convertidos do PS2? Em casos raros, o console mais vendido do planeta recebe sua versão de um jogo que apareceu antes no portátil. Esse é o caminho que Ratchet & Clank: Size Matters está trilhando para chegar às prateleiras antes do que você imagina.

Tamanho é documento, sim

Jogos feitos para o PSP não deram muito certo quando convertidos para o PlayStation 2 - alguém se lembra de GTA: Liberty City Stories? Pois é justamente esse quadro que a Sony está tentando desfazer com Ratchet & Clank: Size Matters. A única coisa de que você sentirá falta é a conectividade entre este e Tools of Destruction, lançado recentemente para PS3.

Tudo está sendo refeito, não apenas esticado para caber em uma resolução maior, pois os gráficos serão ajustados aos moldes do PS2.

Além de contar a história do PSP, a aventura ficará com controles mais próximos aos dos jogos da série.

Finalmente, as últimas novidades são as novas fases e armas. Serão mais dois estágios e mais duas armas, porém a Sony não deixou claro se os primeiros estarão ligados à história principal ou se você terá acesso apenas a eles apenas para fazer missões paralelas. Honestamente, se o jogo ficar legal, nada impede que outros games, como God of War: Chains of Olympus, até o momento exclusivo do PSP, apareça no bom e velho PS2. | **RODRIGO GUERRA**

O fio da meada

A Sony já fez de tudo com seus mascotes. Agora eles estão de volta ao PlayStation 2 para resgatar uma menina que foi raptada. O Lombax e o Robô vão parar nos cafundós do universo para encontrar a garota, mas no *final a aventura* ganha proporções gigantescas e até uma nova raça de seres inventores é descoberta. Se você tem um PSP, corra atrás deste jogo, porque ele é um dos melhores para o portátil.



+ A variedade de armas, equipamentos e inimigos é enorme | Opção para jogar em rede

− Depois de um certo tempo os combates tornam-se muito chatos e repetitivos

A série Dungeon Explorer também já passou por outros consoles, como Mega Drive e Super Nintendo.



Dungeon Explorer: Warriors of Ancients Arts

FICHA TÉCNICA

Lançamento
12/02/2008
Produção
Hudson Soft
Distribuição
Hudson Soft
Jogadores
4
Plataforma
PSP
Expectativa
Média
Site
hudson-entertainment.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Fórmula de sucesso

Dungeon Explorer foi originalmente lançado para o TurboGrafx-16. A nova versão, para o PSP, consiste na exploração de cavernas, que surgem aleatoriamente durante os combates.

O jogador poderá optar por personagens de três raças, que desempenharão seis tipos de atividades. O modo história será apenas para um jogador, mas existe uma opção onde será possível formar grupos de três pessoas. Nessa modalidade, os personagens não ganham experiência, mas têm uma chance maior de encontrar itens raros.

Armas e inimigos em grande quantidade

O jogador contará com inúmeros equipamentos, que poderão ser melhorados ao longo do jogo. Cada arma possui um ataque especial próprio. A lista de inimigos é bem extensa e trará mais de 100 tipos de oponentes. | **RONIE ANDERSON**



+ O jogo oferecerá novos carros, pistas e um modo multiplayer bastante divertido

− Alguns fãs da série ficarão decepcionados com a falta de evolução nos quesitos técnicos

O sádico palhaço Sweet Tooth já é velho conhecido dos jogadores. Ele é o mascote da série, que teve seu primeiro jogo lançado para PSone em 1996.



Twisted Metal: Head On: ETE

FICHA TÉCNICA

Lançamento
05/02/08
Produção
Eat Sleep Play
Distribuição
SCEA
Jogadores
4
Plataforma
PS3
Expectativa
Média
Site
pt.playstation.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

CO

CORRIDA

Explosões à vista

Twisted Mertal: Head On: Extra Twisted Edition trata-se de um remake de Head On, versão lançada para o PSP, em 2005. Como o próprio nome já diz, o game oferecerá conteúdo adicional, como carros e pistas, além de muito mais ação durante as disputas. Tiros, explosões e muita adrenalina são as principais características do novo game, que será o primeiro título da série Twisted Metal para PS2. Entre os veículos, o jogador pode optar por motos, bugs, carros e o famoso carrinho de sorvete Sweet Tooth.

Mesmice à vista

Por ser uma versão extra, a jogabilidade não deve se diferenciar da versão original. Apesar da falta de inovações no que diz respeito aos quesitos técnicos, os produtores do jogo garantem que Twisted Metal: Head On: ETE será diversão garantida, principalmente no modo multiplayer, onde será possível jogar com a tela dividida. Promessa é dívida.

Se as inovações forem de qualidade, o game pode não ser apenas mais uma expansão. | **RONIE ANDERSON**

ALIVE

PS2

FICHA TÉCNICA

Lançamento
25/03/2008

Produção
Namco Bandai

Distribuição
CyberConnect2

Jogadores
2

Site
naruto.namcobandaigames.com/

Online
Não

Expectativa
Média

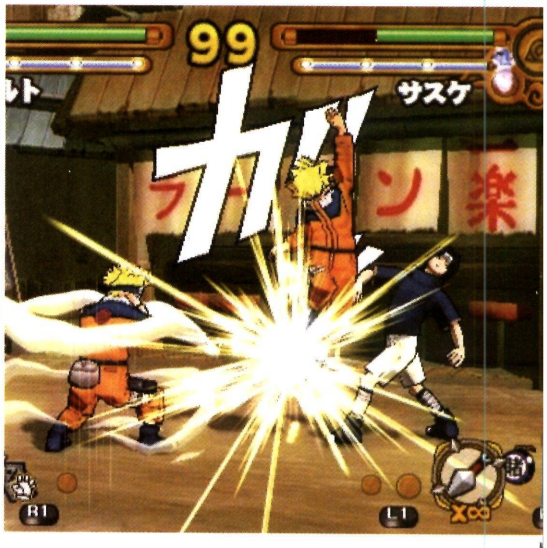






EXTRA +

Esta versão será perfeita para os fãs que torcem o nariz para traduções, já que contará com opção para áudio original em japonês. Nada como escutar Naruto gritar seu "Dattebayo!".



\+ Os novos elementos são interessantes, principalmente o Summoning Mode

− Pode acabar virando só uma versão melhorada do segundo game



VERSÃO AMERICANA

Lu

LUTA

Naruto: Ultimate Ninja 3

Game no Jutsu!

Legiões de fãs do ninja loiro estão afoitas com o lançamento no Ocidente de sua próxima aventura. Nos mesmos moldes das versões anteriores, Ultimate Ninja 3 promete não decepcionar, melhorando o que já existia. No geral, serão cerca de 20 estágios e 40 opções de personagens, com o modo Heroes History cobrindo o primeiro arco de episódios da história do anime. Mas como todos sabem, principalmente a Namco Bandai, só lutadores e cenários não seriam o suficiente - é aí que entra a maior parte das novidades.

Seja o melhor ninja

Um dos novos modos se chama Ultimate Jutsu. Nele, utilizando pontos recebidos após as lutas, será possível melhorar cada um de seus personagens, aumentando força, defesa, chakra, agilidade entre outros. Durante as lutas, entra em cena o Summoning Mode, ou Modo de Invocação, em que cada lutador poderá chamar ou um animal gigante (como o sapo de Naruto ou a cobra de Orochimaru) ou uma versão gigantesca de si mesmo.

Se você já cansou de ver a história tantas e tantas vezes, o game oferecerá um enredo próprio e exclusivo, permitindo explorar a Vila de Konoha (Vila da Folha Oculta) em toda sua extensão, encontrar e batalhar com outros personagens, além de participar de mais de 55 missões. Aí entram prêmios de todo tipo, de modo que, desde certificados e cards até filmes e músicas, itens destraváveis não faltarão. | **RODRIGO ORTIZ**

TIMELINE



Naruto Ultimate Ninja 2 | 2007
Ultimate Ninja coloca Naruto e sua turma em pancadaria de até quatro jogadores



Naruto: Narutimate Accel 2 | 2007
São mais de 60 personagens para entrar em pancadarias incríveis e cel-shaded



Naruto: Uzumaki Ninden | 2007
O jogo baseado na nova fase do anime tem momentos de exploração e muita pancadaria



+ O estilo parece um bom atrativo a fãs de RPG, principalmente aos fiéis fãs da NIS

− Repetir elementos sem acréscimos pode virar cópia barata

Você encontrará uma série de meninas simpáticas, criaturas bizarras e personagens com cabelos espetados e olhos grandes, bem no estilo anime.



Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis

Praticamente Harry Potter

Mana Khemia é a seqüência indireta da série Atelier Iris, e como é de costume trará um enredo cheio de fantasia. A história se passa na academia de alquimia Al Revis, em que o novato Vayne Aurelius acaba de entrar para aprender tudo sobre os mistérios dessa arte.

Hora da aula

Além da alquimia, o game herdará outros elementos dos predecessores, como a criação de itens e a personalização de personagens. Mas, diferentemente de Atelier Iris, Mana Khemia será mais um simulador do que um RPG propriamente dito, e a ação deve se limitar apenas ao campus da academia. Como Vayne, os jogadores deverão interagir com outros alunos e com os professores, tendo até de fazer missões que os professores mandam como lições de casa.

A vida acadêmica promete ser bem ocupada - além dos mistérios da alquimia para solucionar, um bom desempenho no colégio será fundamental. Qualquer semelhança entre Al Revis e Hogwarts, a escola de Harry Potter, não serão mera coincidência. | **RODRIGO ORTIZ**

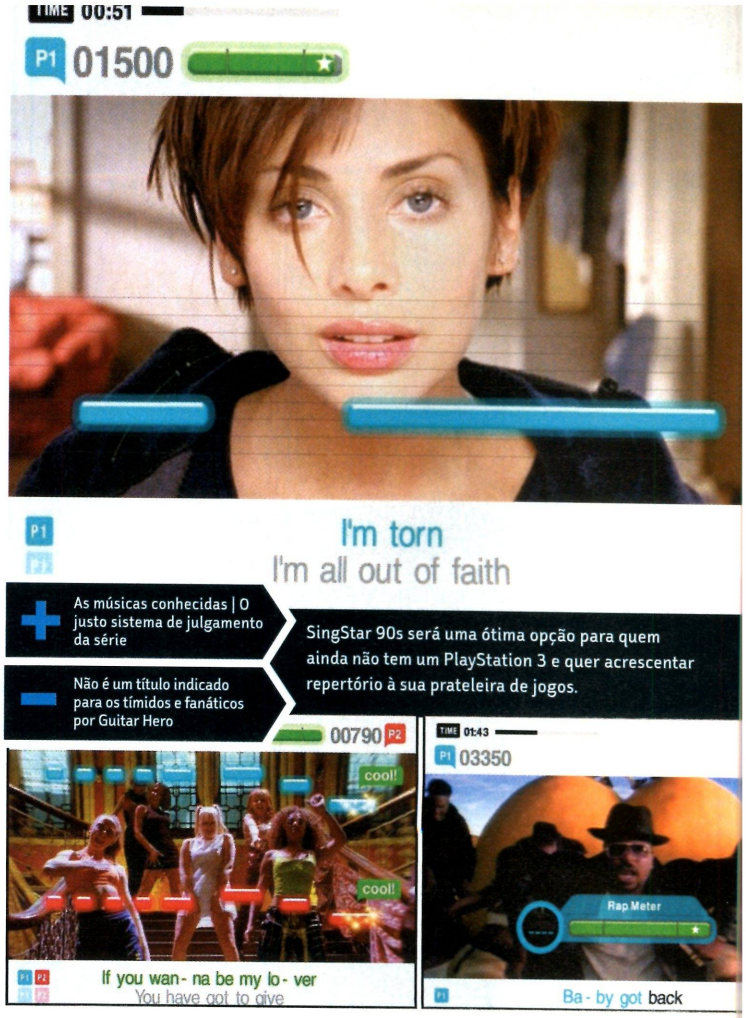
FICHA TÉCNICA

Lançamento
18/03/2008
Produção
Gust
Distribuição
NIS America
Plataforma
PS2
Jogadores
1
Site
nisamerica.com
Online
Não
Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG



+ As músicas conhecidas | O justo sistema de julgamento da série

− Não é um título indicado para os tímidos e fanáticos por Guitar Hero

SingStar 90s será uma ótima opção para quem ainda não tem um PlayStation 3 e quer acrescentar repertório à sua prateleira de jogos.

SingStar 90's

Comece a aquecer sua garganta

O jogo de karaokê mais popular da Europa está prestes a desembarcar em terras norte-americanas com um tema que agradará muitos jogadores: os anos 90. Nessa época, o rock'n roll perdeu muito espaço para outros estilos musicais, o que gerou uma diversificação de estilos com sucesso nas rádios e emissoras de TV. Em SingStar 90's, nomes consagrados, como All Saints, Radiohead, REM, Spice Girls, New Kids on The Block e muitos outros, estão presentes com seus maiores sucessos. Se você não gostar de nenhum desses artistas, conhecerá as músicas.

Um karaokê de verdade

SingStar prima pela simples execução das músicas e pelo julgamento preciso da atuação do cantor. Para se dar bem, é importantíssimo se manter no tom e soltar a voz nos momentos certos. Ao fundo é exibido apenas o videoclipe da canção - *nada de frases em que* a pontuação é maior, som prejudicado por causa de seu desempenho vergonhoso ou outra coisa que fuja da "simples" tarefa de cantar bem. | **MILENA WIEK**

FICHA TÉCNICA

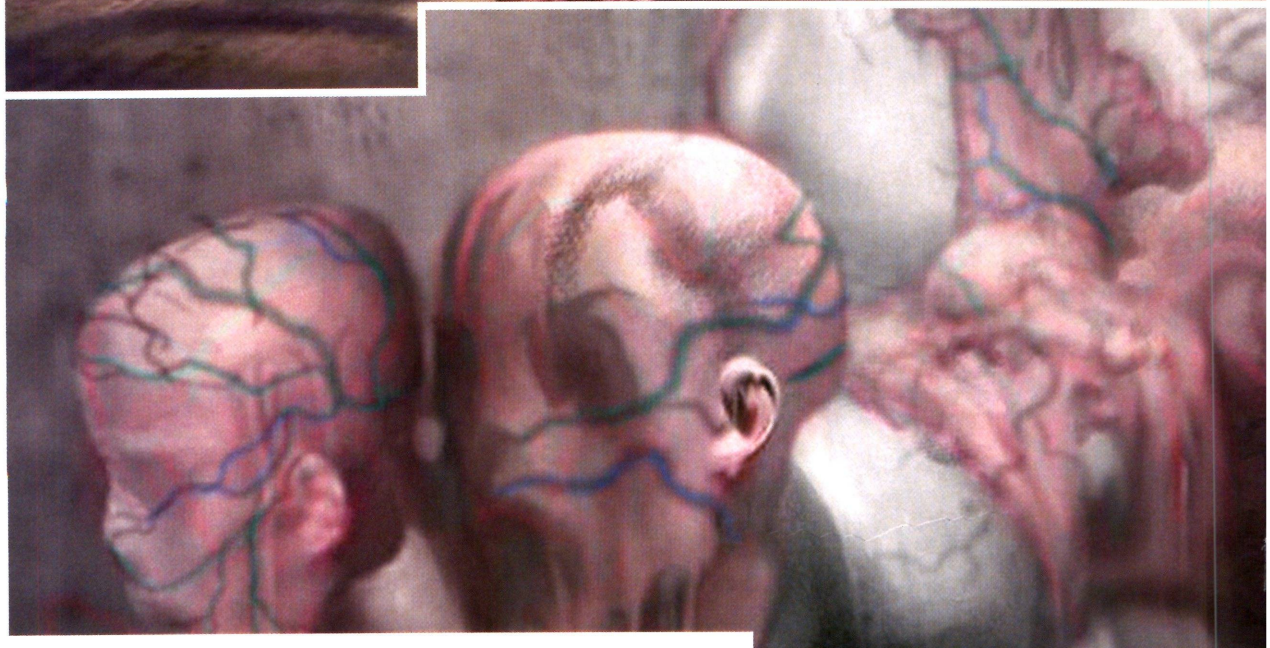
Lançamento
18/03/2008
Produção
Sony
Distribuição
Sony
Plataforma
PS2
Jogadores
2
Site
singstargame.com
Online
Não
Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

Mu

MUSICAL





FICHA TÉCNICA

Produção
Climax Studios

Distribuição
Konami

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
silenthillorigins.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES

R
Combate

L
Centraliza câmera

Select
Inventário

Start
Pause

Analógico
Movimentação

Analógico direito
Mirar

Mapa

Interação

Corrida

Lanterna

Silent Hill Origins

Desencadeando os fatos | **RAFAELA CAETANO**

É sempre bom estar bem informado, ainda mais quando há um mistério pela frente. Quando o assunto é Silent Hill, então, há mais perguntas do que respostas aos grandes perigos que envolvem a cidade com neblina eterna. Para ajudá-lo a desvendar um pouco mais do início desses segredos e dar-lhe a oportunidade de jogar um game dessa grife, foi lançado, para PSP, Origins, que conta como Silent Hill se tornou uma cidade tão assustadora para quem visita seus arredores.

No GPS a seguir você tem os passos para resolver os puzzles e as direções que deve tomar. Fique atento ao mapa do jogo e às instruções para sair ileso dessa perigosa e tão espetacular *cidade interiorana*.

Roteiro

The Fire

1 Siga a menina pela estrada.

2 Avance pela casa evitando o fogo e suba a escada. Siga pela porta à direita, pegue a menina e volte pelo mesmo caminho.



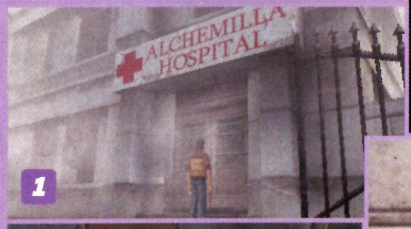


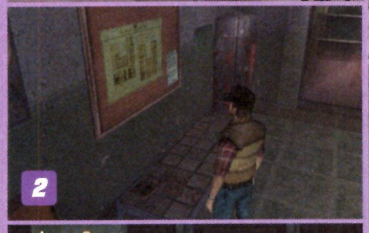
Alchemilla Hospital

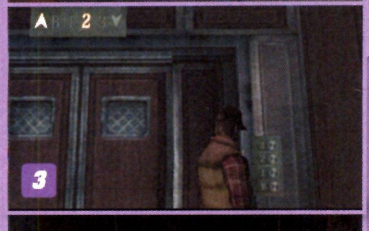
1 Siga para a direção norte em Crichton e vire à direita em Koontz. Entre no hospital.

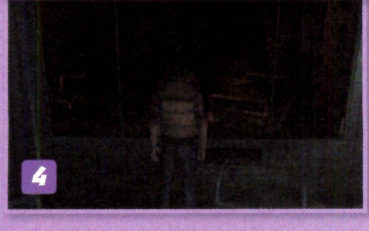
2 Pegue o mapa do hospital.

3 Entre no elevador (elevator) e vá para o segundo andar.













4 Desvie da enfermeira, entre na sala 205, examine o espelho e tente sair da sala. Examine o espelho novamente e entre por ele. Pegue o Plastic Lungs.

5 Pegue o Golden Egg na sala 202.

6 Vá até a sala 204 e use o código 312319 para pegar o Plastic Heart.

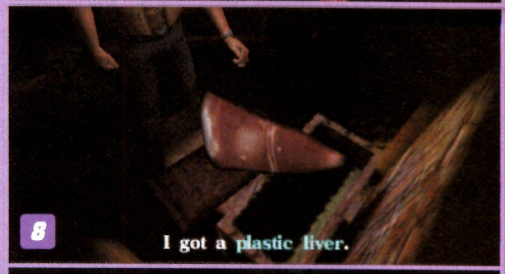
7 Desça as escadas e use o Golden Egg na porta do banheiro feminino.

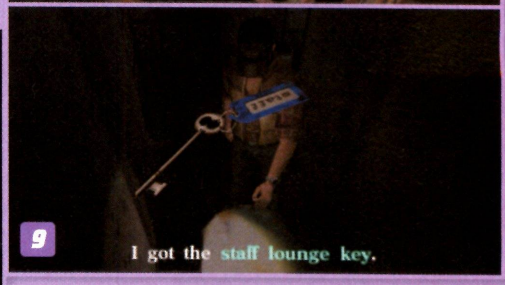
8 Pegue o Plastic Liver na privada e use o espelho para voltar ao mundo real.

9 Pegue a Staff Lounge Key na privada.

10 Siga para a sala de estar (staff lounge) para pegar a Exam Room Key.



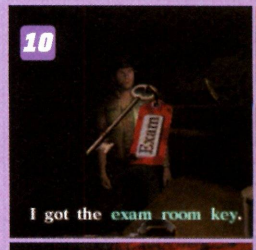




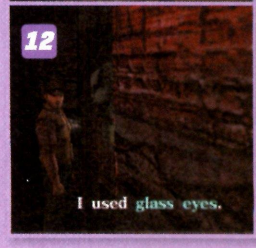
11 Pegue o Plastic Stomach e o Plastic Intestine nas pias. Você deve colocar todos os órgãos na boneca. A ordem é a seguinte: intestino (intestine) na parte superior à esquerda, estômago (stomach) na parte inferior à esquerda, fígado (liver) na parte de cima, coração (heart) na parte central à direita e os pulmões em cima do coração. Pegue o Glass Eyes.

12 Volte pelo espelho do banheiro das mulheres e use o Glass Eyes na porta trancada que leva ao lobby.

13 Entre na Exam Room e depois no Doctor's office. Use alguma arma potente e desvie dos jatos. Quando ele cair, posicione-se atrás do mestre para continuar os ataques.









Cedar Grove Sanitarium

1 Saia pelo sul do hospital. Siga para o Sul em Canyon e oeste em Midway. Corte para o sul pela Town Hall, oeste em Cielo e sul em Low para entrar na Butcher Shop.

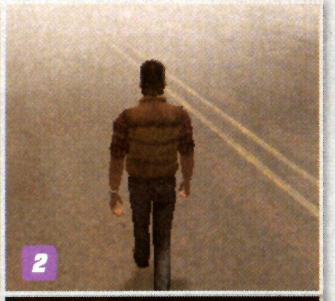
2 Atravesse a Butcher Shop, siga para leste em Toluca e para o norte em Acádia.

3 Corra para o leste ao passar pelo jardim do sanatório.

4 Entre, passe pelo East Solarium ao leste (à direita na porta dupla branca) e pegue o mapa. Siga para a escadaria e vá para o segundo andar.

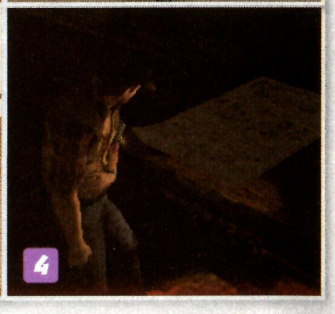


1


2



3

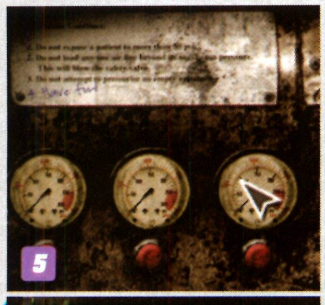

4

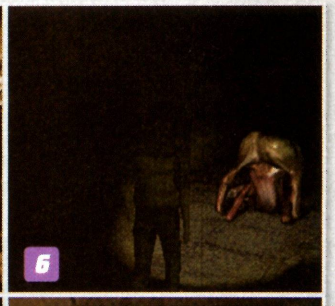
5 Siga para Oeste para chegar na ala TB Ward. No pulmão de ferro, aperte por duas vezes os botões 1, 3 e 5 para pegar a Basement Key.

6 Volte pelas escadas e siga até o andar inferior com a letra B. Siga pelo corredor diagonal (veja o mapa) e suba até o segundo andar.

7 Vá até o quarto de hidroterapia (Female hydroteraphy) e aperte o botão do painel na parede para escoar a banheira.

8 Use o Espelho no Female Treatment Room desse andar.


5


6


7


8

9 Vá até o primeiro andar e use o espelho do banheiro feminino.

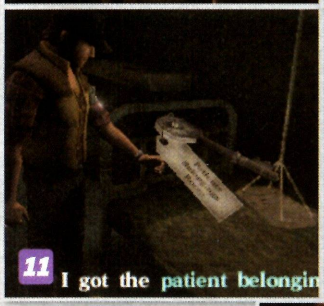
10 Dê a descarga no banheiro.

11 Siga para a Female Dorm 5 para pegar a Patient Belongings Key. Use-a na sala Patient Belongings, que fica no centro do andar (veja o mapa).

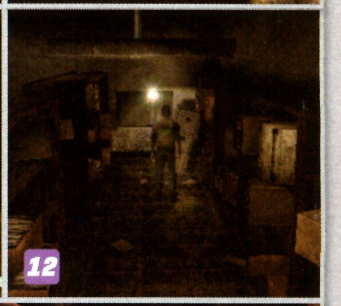
12 Use o espelho, pegue a Shotgun na porta, siga para a escadaria ao leste (à direita do mapa) e vá até o porão.


9


10



11


12

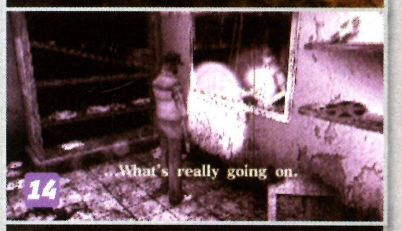
13 Vá até a East Pipe Room e pegue a Interview Archives Key. Volte pelo espelho na Storage Room (que fica próxima à escada).

14 Suba as escadas para o segundo andar e vá até a sala Archives. Use o espelho nesse lugar.

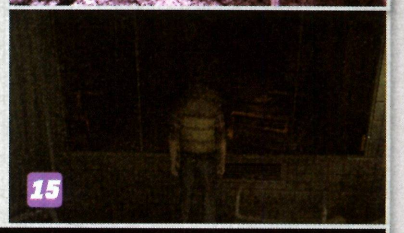
15 Desça pelas escadas a oeste (à esquerda do mapa) em direção ao porão e siga pelo corredor diagonal. Vá até o primeiro andar e entre na ala masculina (Male). Siga para a Infirmary.

16 Dê para a primeira boneca a pílula verde; para a segunda e terceira boneca as pílulas azuis; para a quarta boneca a pílula vermelha; para a quinta boneca a pílula amarela. Pegue a Dr. Harris's Key.


13



14


15

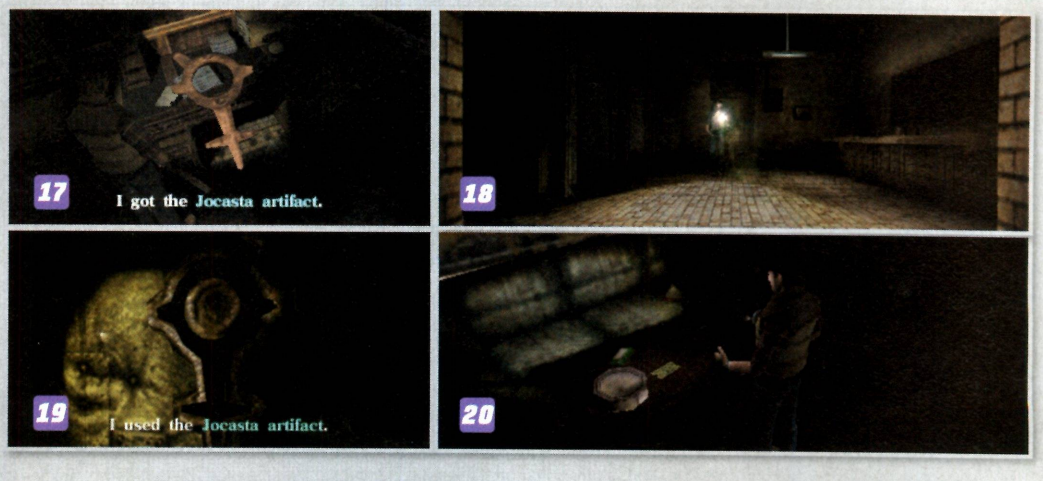

16

17 Volte pelas escadas até o andar inferior e siga pelo corredor diagonal. Passe pelo porão e siga para a Storage Room perto da escada. Chegue ao primeiro andar e entre no Dr. Office. Pegue o Jocasta Artifact.

18 Vá para o leste, entre no banheiro feminino e use o espelho.

19 Abra o Female Seclusion com o Jocasta Artifact e entre na cela 5. Além da movimentação, use sua Shotgun para derrotar o mestre.

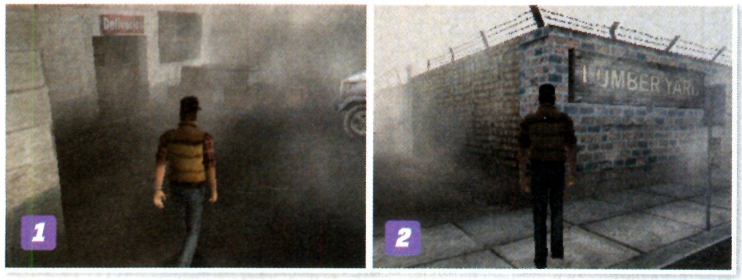
20 Pegue o Theatre Ticket na mesa da sala de espera e saia pela porta dupla. Pegue a Lumber Yard Key dentro do carro.



Artaud Theatre

1 Siga para o sul em Acadia, oeste em Toluca, atravesse a Butcher Shop.

2 Siga para o norte em Low, leste em Cielo, norte em Borden e atravesse Midway para chegar ao Lumber Yard.



3 Do outro lado siga para o norte em Industry e avance pela rua para chegar ao Greenfield Apartments (siga os rastros de sangue no chão).

4 Pule pelo buraco no banheiro.

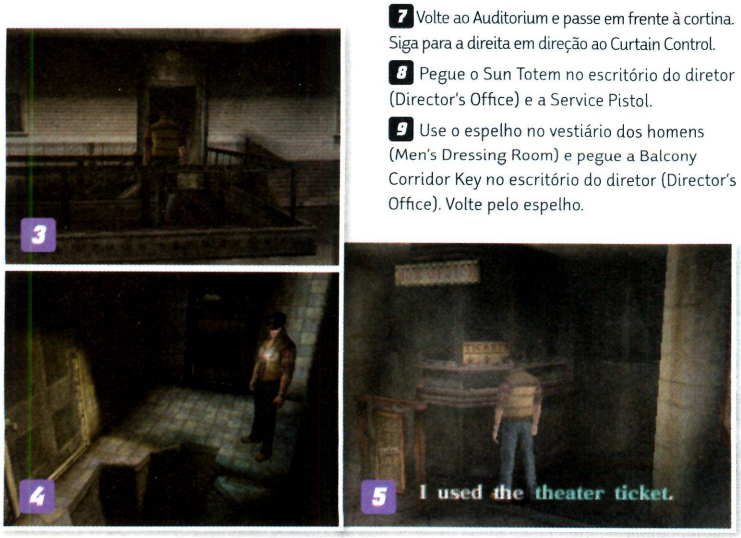
5 Saia do apartamento vá até o Artaud Theatre e use o ticket de teatro.

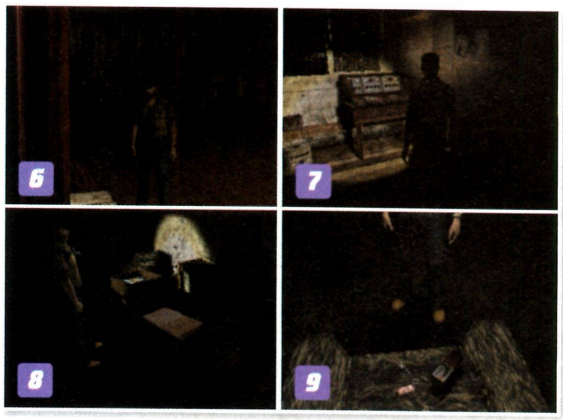
6 Pegue o mapa à esquerda, passe pelo auditório (Auditorium) e siga para o lado esquerdo para entrar na Storage.

7 Volte ao Auditorium e passe em frente à cortina. Siga para a direita em direção ao Curtain Control.

8 Pegue o Sun Totem no escritório do diretor (Director's Office) e a Service Pistol.

9 Use o espelho no vestiário dos homens (Men's Dressing Room) e pegue a Balcony Corridor Key no escritório do diretor (Director's Office). Volte pelo espelho.



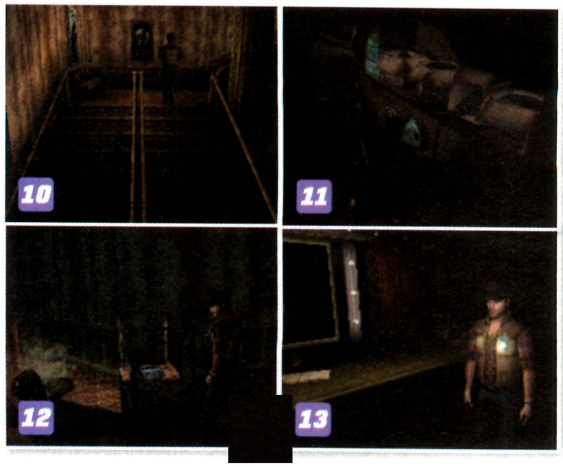


10 Volte até o salão de entrada (Lobby) e suba pelas escadas a oeste para chegar à sacada (Balcony Corridor).

11 Entre no Lighting Box, pegue as quatro lâmpadas (750W, 125W, 250W, 500W) e saia pelo outro lado do Balcony Corridor.

12 Desça pelas escadas e pegue o Moon Totem no primeiro andar;

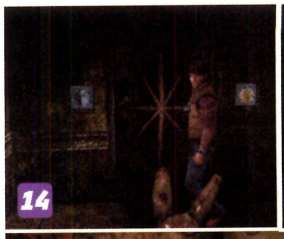
13 Volte pelo espelho no vestiário dos homens (Men's Dressing Room) e destranque a porta ao norte, que leva ao quarto em que estava o Moon Totem.

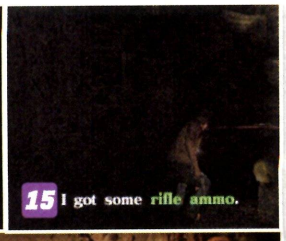


14 Siga para o sul e suba as escadas. Coloque o Moon Totem à esquerda e o *Sun Totem à direita.*

15 No fim do corredor há um totem indígena. Pegue o Hunting Rifle e use o espelho na sala de fantasias (Costume Storage).

16 Siga pela segunda passarela (Catwalk de baixo). Você terá de colocar as lâmpadas nos locais indicados. Siga a seguinte ordem: A - 500W, B - 125W, C - 750W e D - 250W. Acione o painel ao fundo.



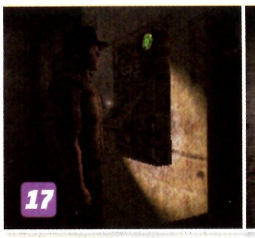


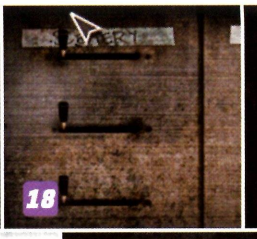


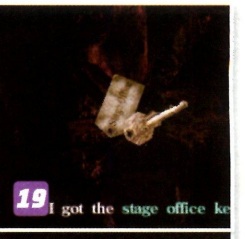
17 Siga para o sul descendo as escadas (sem ir para o "outro mundo") e volte à sala Curtain Control, que fica no primeiro andar. Mexa no interruptor e vá para o palco (Stage).

18 Vá para a direita do palco e use o painel. Mexa na primeira alavanca da esquerda e na segunda da direita.

19 Entre no espelho do palco e chegue à floresta. Pegue a Stage Office Key e volte.





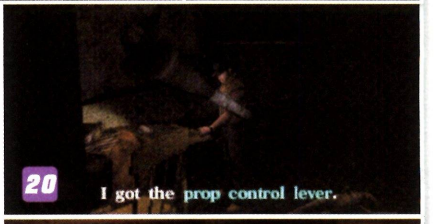


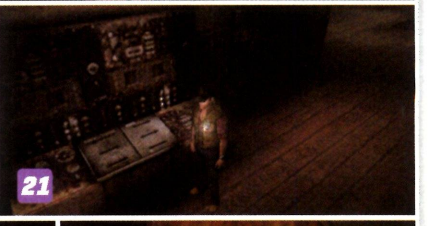
20 Passe pela cortina e vá até o escritório (Stage Office) para pegar o Prop Control Lever.

21 A combinação terceira da esquerda e primeira da direita leva a uma biblioteca com suprimentos.

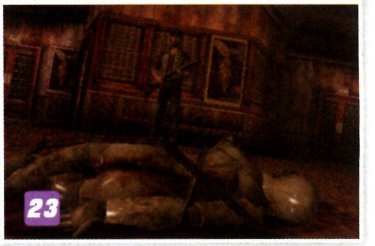
22 Volte ao palco (Stage) e use novamente o painel. Insira o Prop Control Lever nele e mexa na segunda alavanca da esquerda e a terceira da direita. Tome cuidado com as investidas do mestre e use o Hunting Rifle para matá-lo.

23 Pegue a Motel Key no corpo e saia do local.







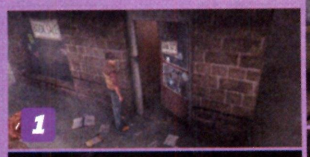


Riverside Motel

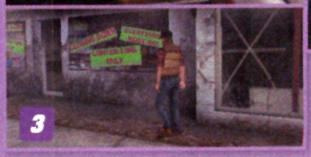
1 Siga para o oeste em Koontz e entre na Andy's Books.

2 Vá até a caixa registradora e use o número 213 para pegar uma chave que destranca a porta de trás. Pegue a Assault Rifle.

3 Avance por Crichton e siga para o sul para entrar na loja de variedades (General Store).







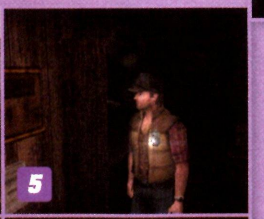
4 Continue seguindo em direção ao sul em Crichton e siga para o oeste para encontrar a entrada para o Riverside Motel.

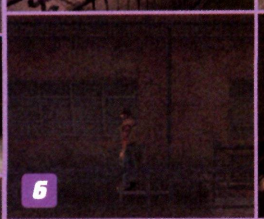
5 Vá até a recepção, pegue o mapa e a Room 306 Key. Saia pela parte de trás;

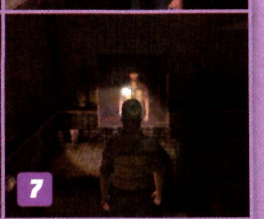
6 Suba as escadas dessa área e desça para chegar ao outro lado.

7 Destranque o quarto 306 e use o espelho.









8 Entre no bloco 200/300 e siga em direção ao sul para encontrar o bloco 500.

9 Entre no quarto 503 e use de novo o espelho.





10 Vá até a Maintenance Room e siga até o fim do Maintenance Corridor para encontrar a Manager's Office Key.

11 Volte à recepção pelo corredor abaixo do Staff Accomodation e destranque o Manager's Office. Saia pela porta, do outro lado.

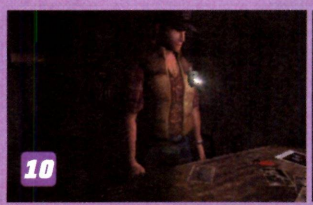
12 Entre na cozinha (Kitchen) e encontre o Butcher. Basta manter distância dele e esquivar-se de seus golpes. Atire nele até derrotá-lo.

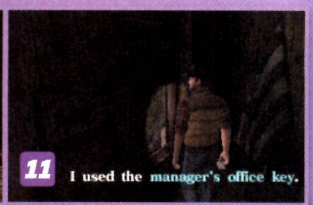
13 Entre na Game Room e pegue o Token no fliperama.

14 Vá até a Laundro-mat e use o Token na máquina de lavar com a luz vermelha. Resolva o Laundry Puzzle da seguinte maneira: terceiro símbolo da esquerda, quarto da direita, primeiro da esquerda e primeiro da direita (espere acabar o som de cada botão para escolher outro símbolo).

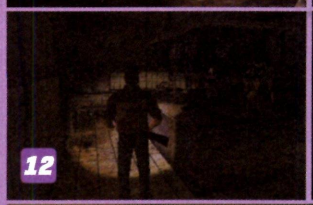
15 Pegue a Cleopatra Key e volte pela porta pela qual você entrou. Suba a escada e entre no Cleopatra Room. Pule dentro do buraco no banheiro

16 Use o espelho no banheiro e saia dessa suíte. Vá até a piscina no meio da área e pegue o Jeweled Heart.


10



11


12

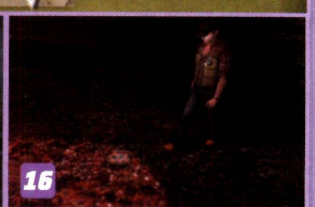


13



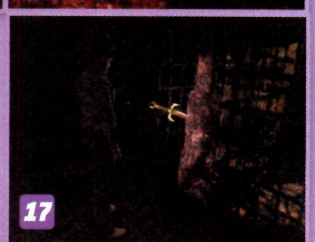
14

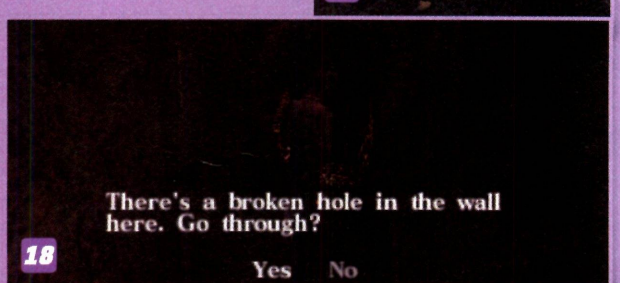

15


16

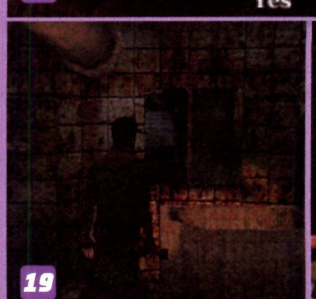
17 Vá até a sala Diner e pegue o Ornamental Dagger. Use esse item na porta do Nero Room (faça novamente o caminho que o levou a Cleopatra Room)

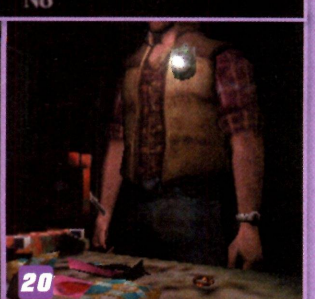
18 Pule dentro do buraco no banheiro para chegar a King Suite


17



18


19


20

19 Siga pelo buraco na parede e volte até o Room 503 passando pela Maintenance Room;

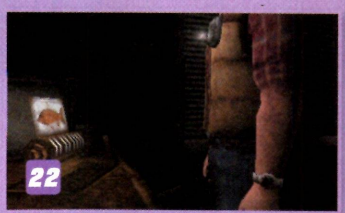
20 Use o espelho para voltar ao mundo normal e retorne a Maintenance Room. Use o Jeweled Heart no Bench.

21 Pegue o Wedding Ring e volte até a recepção (Reception). Resolva o Rotary Calendar Puzzle. A resposta é: 06/12/1961.

22 Use o Wedding Ring no pequeno círculo para pegar a Room 500 Key (ela estará atrás de você) e volte até a Room 503 para usar o espelho.



21


22


23

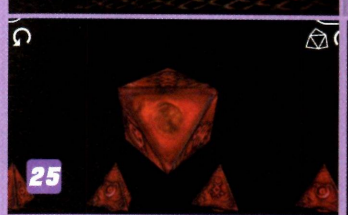

24

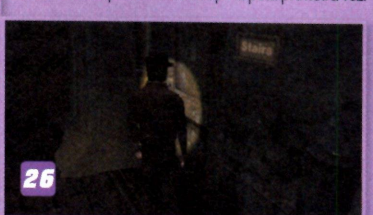
23 Vá até o Room 500 e enfrente o mestre. Tome cuidado com o avanço da cabeça dele e aperte X rapidamente se ele o agarrar. Movimente-se da esquerda para a direita para matá-lo.

24 Pegue o Truth Piece no corpo do mestre, saia pela porta e passe por mais duas portas. Pegue o Present Piece.

25 Resolva o Flauros Puzzle da seguinte maneira: selecione a terceira peça e vire-a duas vezes. Vá até o triângulo principal e aperte R1. Selecione a primeira peça e vire-a duas vezes. Volte até o triângulo principal e aperte R1. Selecione a segunda peça e vire-a duas vezes. Vá até o triângulo principal mais uma vez e aperte R1. Selecione a quarta peça e vire-a apenas uma vez.

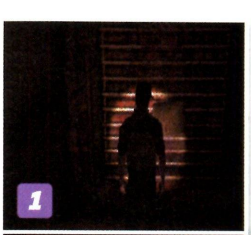
26 Saia do porão do hospital e siga pela porta com a inscrição "Stairs". Suba as escadas e passe por mais uma porta. Saia pela mesma porta que você usou para sair do hospital pela primeira vez.


25

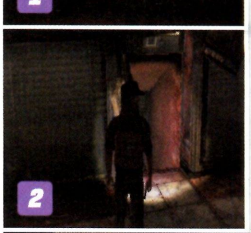


26

Otherworld


1

1 Pegue o mapa que está na parede na primeira esquina.


2

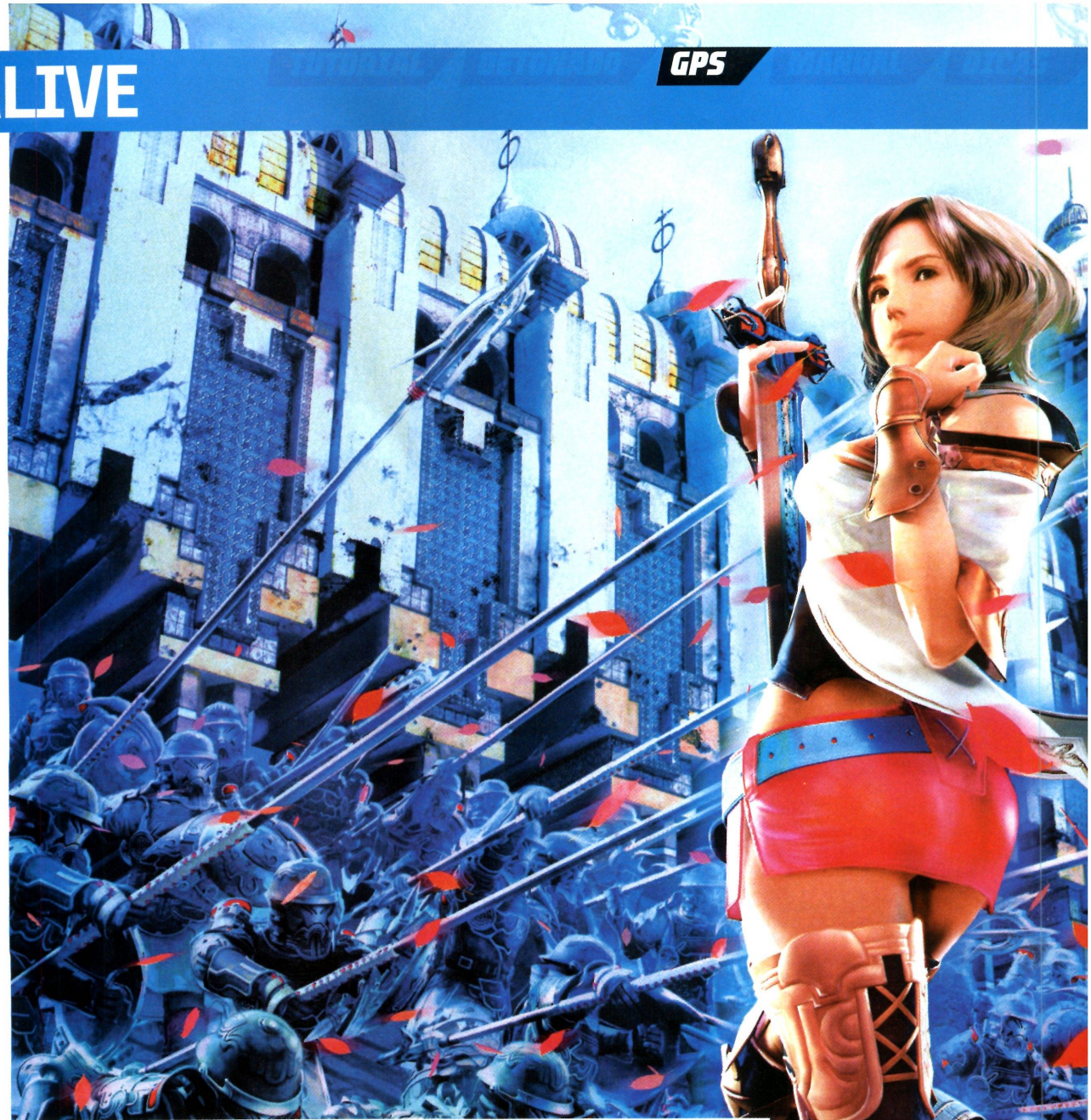
2 Avance literalmente pelo caminho marcado no mapa e siga pela entrada no fim (Green Lion).

3 Passe pelo buraco dentro da sala onde estava Travis. Siga para a esquerda e avance. Salve seu progresso e siga pelo corredor à direita.

4 Hora de enfrentar o mestre final. Ele possui três ataques. O primeiro é o mais básico, sendo um golpe com a mão. O segundo é um raio de luz. Desvie. O terceiro é o mais forte. Bolas de fogo caem do céu. Fique atento às marcas amarelas no chão para desviar. Descarregue todas as suas armas para fechar o game.


3


4



FICHA TÉCNICA

Produção
Square Enix

Distribuição
Square Enix

Plataforma
PS2

Jogadores
1

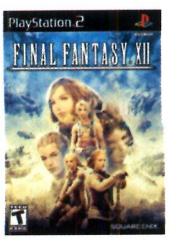
Site
na.square-enix.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG



FINAL FANTASY XII

Consiga todas as invocações | DOUGLAS PEREIRA

Diga o que quiser, mas Final Fantasy XII é o RPG mais bem-feito e duradouro do PS2. Até hoje pouca gente conseguiu fazer tudo o que ele oferece. Uma dessas coisas complicadas é conseguir todos os 13 Espers, as famosas invocações. Então, de uma maneira resumida, porém eficiente, você conhecerá todos os passos para chegar a cada um deles.

O campo "Elemento" mostra qual é o elemento do Esper; "Mist Cartridges" é o número de bolinhas laranjas que você precisa ter cheias para invocar a criatura; "Local" é o nome exato da área e da sala em que o monstro se encontra; "Como chegar lá" é o procedimento necessário para alcançar tal lugar.

Pegue seu último save e complete a coleção de guardiões.

CONTROLES

Direciaonal Digital:
Move cursor e seleciona líder

Analógico esquerdo:
Movimento

Analógico direito:
Mover câmera

△
Menu

○
Cancela

✕
Confirma

Select:
Mapa

Start:
Pausa

BELIAS, THE GIGAS



Elemento: Fire (fraco contra Water)
Mist Cartridges: 1
Local: Tomb of Raithwall, Cloister of Flame

Como chegar lá: Belias aparece durante a história principal. Ele é o chefe da área. Basta chegar ao final da dungeon e derrotá-lo para que Belias apareça em sua License Grid.



MATEUS, THE CORRUPT

Elemento: Ice (fraco contra Thunder)
Mist Cartridges: 1
Local: Stillshrine of Miriam, Hall of Worth

Como chegar lá: Mateus é um Esper do espírito do gelo e aparece durante a história principal. Ela é o desafio do templode Stillshrine of Miriam.



SHEMHAZAI, THE WHISPERER

Elemento: todos
Mist Cartridges: 2
Local: The Ancient City of Giruvegan, Great Crystal, Gate of Wind

Como chegar lá: Shemhazai aparece durante a história principal. Ela é a chefe da área. Basta derrotá-la.





HASHMAL, BRINGER OF ORDER

Elemento: Earth (fraco contra Aero)
Mist Cartridges: 2
Local: Pharos at Ridorana, Third Ascent, Heaven's Challenge

Como chegar lá: Hashmal aparece durante a história principal. Ele é um dos chefes da área. Basta derrotá-lo.





FAMFRIT, THE DARKENING CLOUD

Elemento: Water (fraco contra Fire)
Mist Cartridges: 3
Local: Pharos at Ridorana, Womb of the Sun-Cryst

Como chegar lá: Famfrit aparece durante a história principal. Ele é o chefe da área, junto com Cid. Basta derrotá-los.



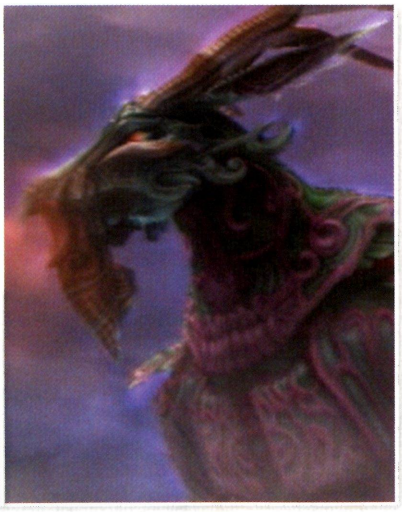


ADRAMMELECH, THE WROTH

Elemento: Thunder (fraco contra Blizzard)
Mist Cartridges: 1
Local: Zertinan Caves, Athroza Quicksands

Como chegar lá: Zertinan Caves é uma caverna opcional que tem entradas em Dalmasca Westersand, Ozmone Plains e Nam-Yensa Sandsea. Entre por qualquer lugar (pelo Westersand é mais rápido) e Adrammelech estará em uma sala no meio da dungeon, onde há interferência no minimapa.





ZEROMUS, THE CONDEMNER

Elemento: Gravity
Mist Cartridges: 2
Local: Stillshrine of Miriam, Throne of Veiled Gods

Como chegar lá: Depois que terminar a parte da história que acontece em Bur-Omisace e Stillshrine of Miriam, perceba que um monstro velhinho aparece perto do templo de Anastasis. Fale com ele e ganhará um item. De posse do artefato, volte ao Stillshrine of Miriam e use-o no teleporte da primeira sala. O grupo será levado para uma sala diferente, onde Zeromus o aguarda. Derrote-o.



CUCHULAINN, THE IMPURE

Elemento: Poison
Mist Cartridges: 1
Local: Garamsythe Waterway, Nº 1 Cloaca

Como chegar lá: Você precisa ter terminado o Mark Hunt do monstro White Mousse para ter a chave necessária. Com ela, vá para Garamsythe Waterway, logo no local do save point, onde existem vários painéis. Eles controlam as portas dos esgotos. Siga estas instruções:

- Feche as entradas do 11º e do 4º distrito.
- No corredor para o 4º distrito, ative o painel (1º distrito). Volte para a grande área.
- Feche as entradas do 3º e do 10º distrito.
- No corredor para o 3º distrito, ative o painel (1º distrito). Volte para a grande área.
- Deixe as portas para o 3º e 4º distrito fechadas. Agora você pode acessar o 1º distrito, local onde está Cuchulainn. Vença-o e ele aparece em sua License Grid.

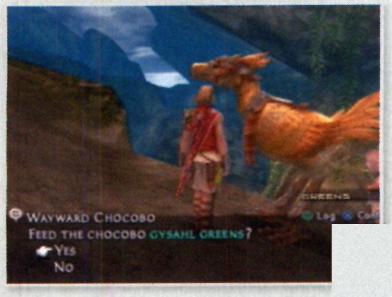




EXODUS, THE JUDGE-SAL

Elemento: nenhum
Mist Cartridges: 2
Local: Mosphoran Highwaste, Empyrean Seat

Como chegar lá: Em Mosphoran Highwaste há construções que podem ser ativadas. Procure primeiro uma que se chama South Wind Shrine e ative-a. Mais a nordeste, há um chocobo. Dê um item Gysahl Green a ele para poder montar o chocobo. Olhe em seu mapa (select) e vá para onde há uma exclamação, a oeste (apenas chocobos conseguem passar). Ative o West Wind Shrine e empurre a pedra para ligar o caminho. Ative o North Wind Shrine. Olhe em seu mapa e vá seguindo as exclamações, que o levarão até o alto, onde está Exodus. Basta derrotá-lo.



ZALERA, THE DEATH SERAPH

Elemento: Death
Mist Cartridges: 1
Local: Barheim Passage, Terminus Nº7

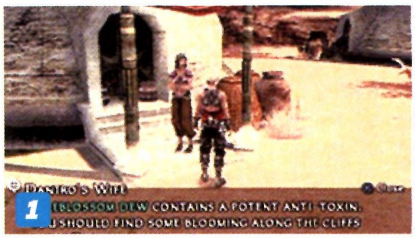
Como chegar lá: Você deve ter completado o 3º Mark Hunt do jogo (do pequeno Cactuar com uma flor na cabeça).
Quando foi falar com o cliente do Hunt (Dantro, que fica no acampamento de Dalmasca Estersand), ele lhe deu uma flor.

1 Vá entregá-la para a mulher dele, que fica em outro acampamento bem mais ao norte. Fale com Chigri (o garoto perto do rio) e com Dantro novamente. Volte e fale com a mulher e com Dantro's son e aceite cruzar o rio de barco. Volte e fale com a mulher.

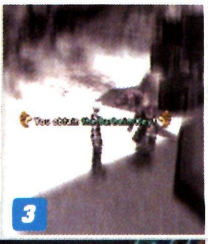
2 Atrás da casa dela há uma flor, pegue-a e entregue do outro lado do rio. Volte e fale com a mulher. Procure um objeto brilhante que fica perto da margem do rio e entregue para ela, que pedirá outra coisa.

3 Vá falar com Dantro. No meio das coisas dele está um item que você deve levar para a mulher. Ela pede outro item. Saia do outro lado do rio (noroeste) e ande duas telas para o norte. Aí há algumas flores diferentes. Examine-as e vá falar com a mulher. Saia do acampamento e volte.
Fale com ela. Ela diz que curou um homem. Ele está atrás da casa dela e lhe dará uma chave. Agora você tem de achar uma nova entrada para a Barheim Passage, em Dalmasca Estersand, mais ao norte de onde era a primeira entrada, em outra tela. Avance pela dungeon mexendo em carrinhos até que você encontre Zalera.

4 Nota: você tem apenas 5 minutos para derrotar Zalera. Se não conseguir, terá de refazer a luta.









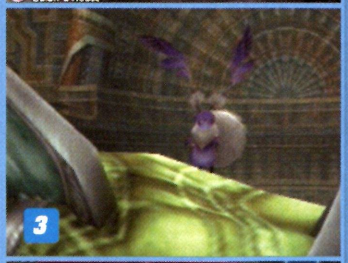
CHAOS, WALKER OF THE WHEEL

Elemento: Wind (fraco contra Earth)
Mist Cartridges: 3
Local: Necrohol of Nabudis, The Crucible











Como chegar lá: Na área do save point azul em Nabreus Deadlands, fale com Ma'kleou. Agora siga para o Magick Shop em Archades e fale com Roh'kenmu. Siga para Old Archades e fale com as pessoas que estão a nordeste até uma delas lhe dar um medalhão. Volte a falar com o homem do Magick Shop e entregue o medalhão. Vá para Rabanastre.

1 Na casa de Dalan, há outro homem, chamado Roh'kenmou. Ele quebrou um medalhão em quatro pedaços, e você precisa encontrá-los. Um deles está com o próprio que pede para você procurar, então não será necessário fazer uma busta para encontrrá-lo. Outro você ganha quando completa o Elite Hunt do monstro Orthros. Para ganhar o terceiro, é necessário que você tenha completado o Mark Hunt do White Mousse e vá para a Central Waterway Control, em Garamsythe Waterway (mesmo local para ir enfrentar Cuchulainn). Com todos os painéis apagados, faça isso: acione o painel nº 11; Acione o 4; Apague o 11; Acione o 3; Apague o 4. Ao sul dessa mesma sala, estará o terceiro pedaço.

2 Falta o último: em Rabanastre, Lowtown (North Sprawl), fale com Kytes. Vá para o centro da cidade e fale com a moça que observa a fonte. Na área do bazaar, fale com todo mundo sobre o colar da mulher (necklace) até que alguém fale algo sobre um soldado (Imperial). No Magick Shop, fale com o tal soldado. Em Lowtown, fale com Filo. Fale de novo com o soldado no Magick Shop e ganhe o último pedaço. Fale com o bicho na casa de Dalan para juntar os quatro pedaços e volte a falar com Ma'kleou em Nabreus Deadlands.

3 Agora, você precisa pegar um caminho secreto. Ele está na área ao sul do save point laranja, a noroeste. No final do caminho secreto, pegue um terceiro medalhão.

4 Siga para Necrohol of Nabudis (salve antes, pois a área possui inimigos muito difíceis). Na segunda e quarta áreas, há duas portas que precisam de medalhões. Você enfrentará chefes quando colocar os itens. Quando derrotar o segundo, a 3ª porta aparecerá. Volte e salve antes de entrar, pois depois dela Chaos estará esperando para uma batalha bem difícil.

ULTIMA, THE HIGH SERAPH

Elemento: Holy (fraco contra Dark)
Mist Cartridges: 3
Local: Ancient City of Giruvegan, The Great Crystal,

Como chegar lá: Complete os eventos de Pharos at Ridorana antes de tentar pegar esta Esper e esteja pelo menos no nível 65.
Nota: os nomes das plataformas se referem ao número que aparece no topo da caixa de diálogo do teleporte no centro da plataforma.
Você começa The Great Crystal na plataforma VIII. Vá pelo caminho que sobe e acione um switch para liberar um caminho em VIII. Vá para IX, depois X, até chegar a XX. Pegue o caminho exatamente em frente, acione o switch, volte rápido e destrave Gate Sagittarius 2nd. Passe pela plataforma XII, chegue à XIV.

1 Suba, acione o switch, volte para XIV e desça três plataformas pegando o caminho que sobe na terceira e indo por qualquer um dos dois caminhos dela para chegar a XV e pegar o teleporte para XVI.

2 Siga o caminho que não tem elevação e acione o switch (Gate Libra). Volte para XVI, pegue o caminho que sobe e destrave o portão Libra. Vá pelo caminho da esquerda e acione o switch. Volte até XVI e siga pelo caminho do lado oposto. Destrave o portão. Acione o Switch (Gate Virgo) e volte para XVI indo para o caminho sem elevação de novo.

3 De onde você acionou o primeiro switch daqui, vá pelo caminho que desce para destravar o portão Virgo (esquerda). Continuando, vá pelo caminho da direita, chegue a XVII e teleporte-se para XVIII. Salve em um slot diferente. Para enfrentar Ultima, use o caminho do meio. Para sair de The Great Crystal, pegue o caminho da direita para chegar à plataforma XX (não há como voltar para a XVIII depois de fazer isso, só refazendo o caminho).





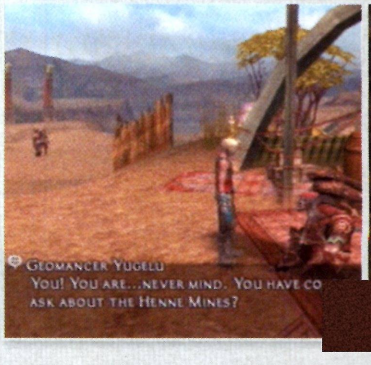




ZODIARK, KEEPER OF PRECEPTS

Elemento: Dark (fraco contra Holy)
Mist Cartridges: 3
Local: The Henne Mines

Como chegar lá: é obrigatório ter conseguido pelo menos 10 outros Espers e ter completado o Mark Hunt do monstro MindFlayer para enfrentar Zodiark. Vá para Jahara e em Lull of the Land procure um cara sentado, chamado Geomancer. Fale com ele algumas vezes e ele dirá algo sobre Henne Mines. Teleporte-se para lá. Da área do teleporte, siga pelo caminho de mão única, e na bifurcação vá para a direita. Esse lugar não estava aberto antes. E é por aí que você encontrará Zodiark. Os caminhos certos geralmente são os que estão com armadilhas (use a skill Libra para vê-las e Float para não pisar nelas). É um caminho bem longo até chegar ao Esper. Fique atento com caminhos que não são mostrados no mapa.





Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Personagens Red Potara

Entre com as senhas abaixo para destravar a versão Red Potara dos guerreiros no modo Duel. Obs.: Nos códigos não existem as letras O e I.

Android #8
6kcf+ @lvj0 -yBz2 x?
V7W8H 8z?Hl C4!r# M9

Android #13
099T0 VW%5b 3t&Cm S!
s)fQL XlN5# hf#z$ CV

Android #16
$jY2f sK%*g jY55x pJ
S8&F(6&Ws@ 7Sb9? 1V

Android #17
F9@3% FYNtz @0#wD d2
Py602 J-q4& lwHZB fV

Android #18
mkSFw +DPnr nx6qW !x
GPJT? 6N2k@ $CJ?6 --

Android #19
2cGy) 1z0B3 63HCS Dt
pBk*T rmZyY L5c3q CZ

Appule
BLM@0 d*@nJ 8#8S+)f
q7f8D t+Yh(z$QPS 1!

Arale
0Qkc2 S#!nS #(y!$ C7
Mp8*s 3jX1M 6XXn2 P$

Babidi
DT+-z lQkHl WnHn% jp
q?@1Q @$90F 8Rd3x LV

Baby Vegeta
(&!!(B7886 WhYnn Lv
GLL$g xfLz$ t?R-l SL

Bardock
j0RHf *(YrP -j4ml #G
xK(CT -3Kjc 3rh50 9Y

Bojack
6cHZ7 WV)cY l+JC0 L&
*ynTD wKZV% qG*Jp bV

Broly
6*G?q +0P?p (?7LS Dj
(lgv4 5m4!k 8$v(8 v?

Burter
q*qR8 1kghT Nh9kS !v
NdMxP 4SG8T PNbfm j(

Cell
1yCbW 7rL#P nRcWP Rv
F5HYN X7sRf *BZ+4 1J

Cell Jr.
9hVKP 5F&%Q ?HmW2 !y
c*)W4 Z7f4f rbZzC +5

Chiaotzu
&hz9M bm3%2 pF+8W 7@
B)0BV p#YKv @0d9L 9*

Chi-Chi
VkQN(q#z?K 0?QBK Lq
PC$W(Rd7V2 w+Gj4 &S

Cooler
G3b9n fj?54 tCn+r Z!
!V4kq SkvHc 5DPX? Wf

Cui
n*cHH dkhCV JLCKq %C
SP+-8 (rXbv fXptR -d

Cyborg Tao
C79%0 B0%+- Xn!7n QH
F$*pJ DSVt6 9hyzN jN

Dabura
hp?lT vycM- @1z?3 @j
*LWC9 6GBdC B9@$R F)

Demon King Piccolo
TR-0J 7f12k gf?FS z8
9WB@j y9@B2 cPnCg mb

Devilman
BkgF3 NkMWF f5ff& 73
PTZJX V5@@r L)xZP DP

Dodoria
FQ+73 z#vDL MCGM0 cb
LnFvD 8fGB@ 7lfWz +3

Dr. Gero
pBSZc !nP0V ZjD*N +b
cmPxq dsSJ$ +Q-X% kx

Dr. Wheelo
)FsKb Q$2GC fYJNN ws
QhLGb 3SW7c zvzS) fZ

Evil Buu
lTWKx lLtLF y3+0$ @n
T5F1l h&0#t T)2+4 4+

Fasha
csn-c 3)C5J r)z(f 4t
fV?gQ W0T!y VblDs #f

Frieza
K3vBF dcrSD nYz9r NR
JLJS9 t4j4! Jr1z% 9k

Frieza Soldier
+66df LR8Qw 3HtY2 +2
$HzFh l*G0r)j69) D3

Future Gohan
zKtY@ 5dn#5 0%x6b Vy
Vf(8c chX?? fWq+k KQ

Garlic Jr.
Q*)Zq xs%&@ KgrjL mx
1Vg0j 04Jg? #fW5x Mw

General Blue
v2+Xb Bll#B Kcn8J XN
Ms5f9 HqnP2 Rh?zh x&

General Tao
15%lM xxySd h(fd? $K
gRzfc +CXy+ 0G)hW d2

Ginyu
19Myd mWdMK gB$HZ MS
@Q#4q HVWJ- bCX!SsH

Gohan
2kX?) 8kJQk j9X0q KD
b8RQ9 bq)Sv 8%V5Z ?C

Goku (garoto)
S+2wR ffGkp F2R96 Y!
cQ*x2 K!0pC $NQXM $2

Goku (jovem)
?Pr8z NK@yv jDfF% xJ
F3xd% wQG@W BR0-W y4

Goku (adulto)
bJGN) 1#&K5 *l!%$ md
c0gsW NLsfH $lCZR -q

Goten
zk*9! $6h81 P%B&t Sg
@8MTZ T@11p (294n KD

Grandpa Gohan
ccgjm Q8DFD zlBdG JD
Flrl0 XlvD4 cQ2H@ pw

GT Goku
TT5bz g1ky- Y-?fv 3L
H2X-g $yW!R #5B)q (?

Guldo
SGZQL @KBf9 PH5q0 Kx
@VSX2 4&HKV ny!VM dF







Hercule
lH8c2 *7+5- #RT?# mB
sVzl% n3FVn 4D290 S7

Hirudegarn
%@93) s0jW5 TYvM8)m
rwc!H MynyB gdD)6 09

Janemba
@-w*& 3)sWx q0$m5 #3
R27nX 5mr8X *n9Qp -P

Jeice
4S@%D -XbNF #f)DT sC
CzkLX T+fFX K0yjM VL

Kid Buu
+kh8l ?Pxt$ mbv+t *g
$s?C2 XKYfx ZR&3J Z3

Kid Gohan
7MD-x vq3(1 %#BkJ j*
m@&c- MjZqB DT6D? Ns

Kid Goku
6cm9Q y6cZd (mTS0 Y6
+TBy2 hv#!L (q63b cg

Kid Trunks
S8k3j vFg0t WKWV! vL
CF@jS KPZyl C3?yp Pm

King Cold
pJjP5 q6WlX 2sWgb Qz
9*+Sr MhDtM n#KBt (-

King Vegeta
mSW4V ?HfTv 8p!*5 z*
S$YB(-sNg# yGQ98 bX

Krillin
c7wQ@ jjR64 T&glr F2
n$@%q 7!0r9 Pnysg DC

Majin Buu
Kc0g7 zM8P& 03YnZ)-
7%kGy K$)Q% fS0rX gY

Majin Vegeta
h5mQ7 94BKd lGZhW nd
kRbC$ (y%pJ 7c4T% Wv

Mecha Frieza
$*@Tg jwF9w BN5n4 #*
*?jHD tbvJM psKDT lX

Meta-Cooler
lJwLy C!64m x4*Rj *s
!%Yk3 ?g#+# Xh-DX 2H

Nail
ZkcWC L$M%? *ScHN YC
Dn*v$ fFDhs d#(&M zd

Nam
rF1$R C(xfk 6l9Ld rn
Rhf%c (x$34 clfMM xH

Nappa
gT+30 PGJhF 8lv99 Zn
(MZZm xgvTQ cG46K q8

Nuova Shenron
@489V m4Nz% PrTpN zj
pnG4D pq)4? *yzlN 4K

Pan
l)hWr 0#9mm !hPx) Db
mXcMP J$lw7 snj7n z0

Piccolo (início)
14qnm F$+vV rjqVm Nd
vyBd$ 6jt6g bWt1w g$

Piccolo (fim)
$mkc- rBKgX c4j*q (N
Bl4l? s2%dB J1bjp nH

Pikkon
Z7rY8 FLX4P 1Z%gq Y7
8+2Nq 9pn@t Hk%Yq vc

Pilaf Machine
0%fDD &x9kk xVZgC XJ
nrwps (+Tnx qTc(m w$

Raditz
mJbsF 3-N)9 nsLDl (Z
qbSg4 3Mt2* l?kK) Pl

Recoome
z5*0W &R(qD PQLF(4Y
C(D7L srl$G gD0%c ?%

Roshi
jK#dd 3)p+q #L0wf !#
Cc8@b 35Fg5 RdzsY DN

Saibamen
v9SKL &MbMb %)0SM ZB
3nK&) L$6qq 83Kwk Pj

Salza
kQ6d$ @qZd% r&Bn# 6$
6NRWW T5p5D y8Y(V Jb

Slug
G#65$ jd-Qk 9r5NL Wx
bPF2L XFjFL kpyp(db

Spopovich
t(7@x 7W?y( )7RXd cl
KTBlH Sp&+B *mYg6 rF

SSJ4 Vegeta
3Njf# Sn&W* WM+jy Wj
+X-5+ CJH+4 Nby-3 0M

Super 17
4HZ@g lcfhb RW93b s8
yQ5Cz (LTQ$ KwL3C 9X

Super Buu
hlC-2 SGFTY r7HNR 2x
Cc!b$ Gs23& gt7sK 1C

Supreme Kai
$MS-n dzc$$ p#D8L 8b
@J(87 4kV++ %fZb5 4v

Syn Shenron
6&b+F 93)88 cpK6+ L$
xj+v% !grGW F@gSw &p

Tambourine
YhSvT dSP4$ MdRl# X$
kcBZ(+KKnM vdMrZ KD

Tapion
ghcFh 6+6t1 SMG9T 83
62#Y2 tXVNb)K5yy Hh

Teen Gohan
ZDK-V @c?v@ Cq(r7 z?
GbhlF !-bt) g7q-? jM

Tien
gTRYn hpJgn G)9%6 7H
&DyVf bbBYp 09hSf G7

Trunks
knL?2 w65wh T5(PQ QV
BsN$- cp?b6 7Wwf% Lf

Trunks (sword)
tpcBk kx(mW &NJ+? xm
wf9Nv z$M*7 8vM+2 -W

Turles
yt#P3 #rKW8 wJcB0 tY
MqTqc ?!4fF Dp$zr fg

Ultimate Gohan
8Gr7v VgXT+ J&-f0 w4
0p1g1 Y(%K# GSpF4 bt

Uub
F#cnL 7zjGj jfP)g CD
QQD$H 4M$F+ fkW$$ %k

Vegeta
H?vy# q%H8w 6F(Wx H3
DsW?c C3-NB vZ@Vf &#

Vegeta (Scouter)
S0VVV lfNjB $&$&# G5
*tT0l H07K2 Gj$4g 2?

Vegeta (segunda forma)
kMPL8 JCC1s 9n96M 7h
HvTBh #zmX0 *+BQf 5N

Videl
$Y0Hr 7HH3b 3Pck% 51
VyQjM 8f+c# cxFc1 wG

Yajirobe
Y%yL1 3JC%d d?W5+ hz
42rnX t7SgF D-T4G Jl

Yamcha
gZk4T R5t7p ll&9P h9
Pf)@p nTLPh ZQjV9 +#

Zangya
sx#J% 1mdcl 4r6W3 w0
l7$V4 &XVH) hJ+jt Bs



Dragon Ball Z: Shin Budokai



Minigame Dragon Radar
No menu principal, pressione L2 e o Dragon Click aparecerá no radar do dragão. Pressione R2 para jogar um minigame em que é preciso pressionar R2 repetidamente antes de acabar o tempo.

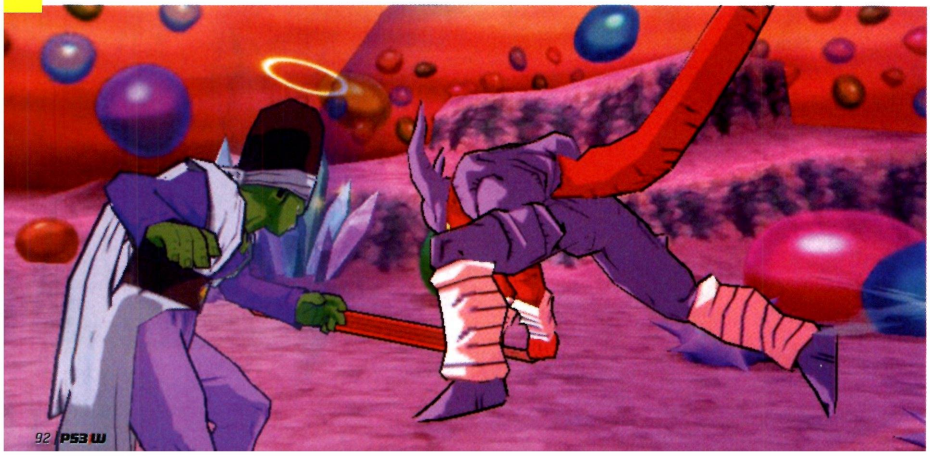
Teste de som Dragon Player
Complete o modo Dragon Road e pressione L2 no menu principal. A opção Dragon Player aparecerá no radar do dragão.

Personagem transformado
Na tela de seleção de personagens transformados, segure R2.

Ganhe energia
Pressione Select no modo Practice para receber energia imediatamente.

Liberar personagens
Complete as tarefas indicadas para liberar os personagens.

Adult Gohan (Super Saiyan 2)
Derrote Broly no Capítulo 2-6, no modo Dragon Road, para liberar Adult Gohan (Super Saiyan 2).
Adult Gohan (Super Saiyan)
Derrote Frieza no Capítulo 1-8, no modo Dragon Road, para liberar Adult Gohan (Super Saiyan).
Cell (Super Perfect)
Derrote Cell no Capítulo 2-5, no modo Dragon Road, para liberar sua forma Super Perfect.
Gogeta
Complete o último capítulo do modo principal para liberar Gogeta.
Goku (Kaioken)
Derrote Krillin no Capítulo 1-2, no modo Dragon Road, para liberar Goku (Kaioken).
Goku (Super Saiyan 2)
Derrote Fake Goku no Capítulo 2-2, nod modo Dragon Road, para liberar Goku (Super Saiyan 2).
Goku (Super Saiyan)
Derrote Janemba no Capítulo 1-9, no modo Dragon Road, para liberar Goku (Super Saiyan)
Gotenks
Derrote Gotenks no Capítulo 1-4, no modo Dragon Road, para liberá-lo.
Gotenks (Super Saiyan 3)
Complete o Capítulo 3, no modo Dragon Road, para liberar Gotenks (Super Saiyan 3).
Gotenks (Super Saiyan)
Derrote Gotenks no Capítulo 1-5, no modo Dragon Road, para liberar sua forma Super Saiyan.
Janemba
Complete o modo Story para liberar Janemba.
Majin Vegeta
Use ⭘, ⭘, ↑ Goku para derrotar Vegeta no Capítulo 4, no modo Dragon Road. Depois, complete o resto o resto do capítulo para liberar Majin Vegeta.
Piccolo (Kami)
Derrote Cell no Capítulo 2-1, no modo Dragon Road, para liberar Piccolo (Kami).
Pikkon
Derrote Janemba no Capítulo 2-9, no modo Dragon Road, para liberar Pikkon.
Vegeta (Super Saiyan 2)
Derrote Janemba no Capítulo 2-7, no modo Dragon Road, para liberar Vegeta (Super Saiyan 2).
Vegeta (Super Saiyan)
Derrote Android #18 no Capítulo 2-3, no modo Dragon Road, para liberar Vegeta (Super Saiyan)
Vegeto
Complete o último capítulo do modo principal para liberar Vegeto.



Cards
Consiga o rank Z (vencendo todas as lutas rapidamente e com o máximo de energia vital possível) no capítulo indicado para liberar o card correspondente:
No. 13: Capítulo 1
No. 14: Capítulo 2
No. 15: Capítulo 3
No. 16: Capítulo 4
No. 17: Capítulo 5

LEGO Star Wars 2: The Original

Personagens bônus

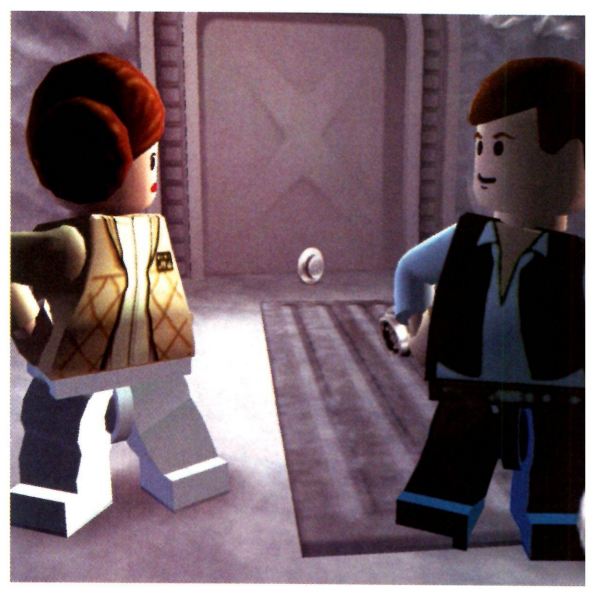
Entre com um dos códigos a seguir na cantina de Mos Eisley para liberar o personagem correspondente no modo Free Play:

Personagem	Código
Beach Trooper	UCK868
Ben Kenobi's ghost	BEN917
Bespin Guard	VHY832
Bib Fortuna	WTY721
Boba Fett	HLP221
Death Star Trooper	BNC332
Ewok	TTT289
Gamorean Guard	YZF999
Gonk Droid	NFX582
Grand Moff Tarkin	SMG219
Greedo	NAH118
Han Solo with hood	YWM840
IG-88	NXL973
Imperial Guard	MMM111
Imperial Officer	BBV889
Imperial Shuttle Pilot	VAP664
Imperial Spy	CVT125
Jawa	JAW499
Lobot	UUB319
Palace Guard	SGE549
Rebel Pilot	CYG336
Rebel Trooper from Hoth	EKU849
Skiff Guard	GBU888
Sandtrooper	YDV451
Snowtrooper	NYU989
Stromtrooper	PTR345
The Emperor	HHY382
TIE Fighter	HDY739
TIE Fighter Pilot	NNZ316
TIE Interceptor	QYA828
Tusken Raider	PEJ821
Ugnaught	UGN694

Personagens originais de Lego Star Wars

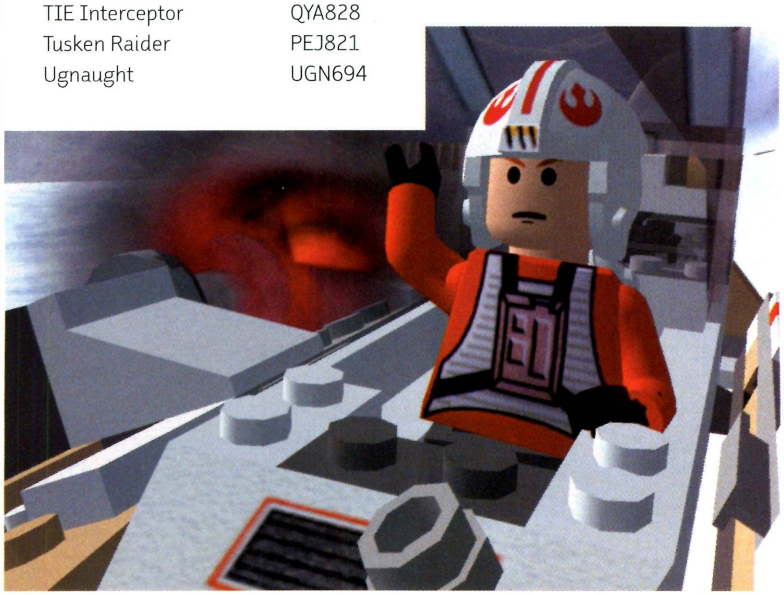
Colete 10 minikits no modo Challenge, nos estágios indicados, para liberar os personagens respectivos de Lego Star Wars:

R4-P17, PK Droid: Episódio IV: Capítulo 2
Battle Droid, B. D. (Security), B. D. (Geonosis), B. D. (Commander): Episódio IV: Capítulo 4
Chancellor Palpatine, General Grievous, Grievous' Bodyguard: Episódio VI: Capítulo 5
Clone (Episódio III Pilot): Episódio IV: Capítulo 6
Clone (Episódio III Swamp): Episódio V: Capítulo 4
Clone, Clone (Episódio III), Commander Cody, Clone (Episódio III Walker): Episódio VI: Capítulo 3
Disguised Clone, Boba Fett (Boy): Episódio VI: Capítulo 1
Droideka: Episódio IV: Capítulo 5
Geonosian: Episódio V: Capítulo 3
Jango Fett: Episódio VI: Capítulo 2
Luminara, Ki-Adi Mundi, Kit Fisto, Shaak Ti: Episódio V: Capítulo 1
Mace Windu, Mace Windu (Episódio III): Episódio VI: Capítulo 6
Padme (Battle), Padme (Clawed), Padme (Geonosis): Episódio V: Capítulo 2
Padme, Anakin Skywalker (boy): Episódio IV: Capítulo 3
Queen Amidala, Royal Guard, Captain Panaka: Episódio V: Capítulo 6
Super Battle Droid: Episódio V: Capítulo 5
TC-14: Episódio IV: Capítulo 1
Wookie, Jar Jar Binks: Episódio VI: Capítulo 4



Modo Bounty Hunter

Compre todos os bounty hunters (Boba Fett, Bossk, Dengar, Greedo, IG-88 e 4-LOM) para liberar o minigame Bounty Hunter.



Tijolos de ouro

Colete o número indicado de tijolos de ouro para receber os bônus indicados após completar os estágios:

Episódio IV Personagem bônus: 8 tijolos de ouro
Episódio IV Minikit: 8 tijolos de ouro
Episódio IV Super Story: 8 tijolos de ouro
Episódio V Personagem bônus: 16 tijolos de ouro
Episódio V Minikit: 16 tijolos de ouro
Episódio V Super Story: 16 tijolos de ouro
Episódio VI Personagem bônus: 32 tijolos de ouro
Episódio VI Minikit: 32 tijolos de ouro
Episódio VI Super Story: 32 tijolos de ouro

Liberar LEGO City

Consiga 60 tijolos de ouro para liberar a opção LEGO City.

ALIVE

GRÁFICOS 20 SOM 19 JOGABILIDADE 23 DIVERSÃO 22

Veredicto 85



FICHA TÉCNICA

Produção
Sony Japan Studio

Distribuição
Sony CEI

Jogadores
1

Site
jp.playstation.com

Online
Não

VERSÃO JAPONESA

Et ESTRATÉGIA

\+

Jogabilidade única | Muitas missões | Visual cativante

\-

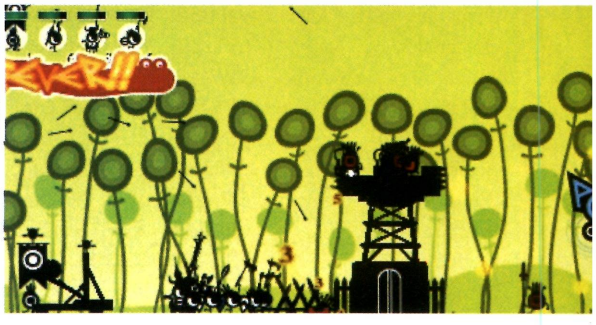
Menus complicados | Falta de um modo versus online

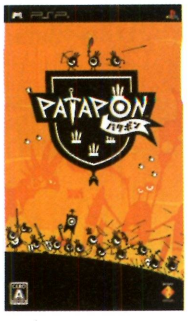


ESTRATÉGIA PURA
É preciso saber o momento certo para atacar e marchar. Um passo em falso pode por tudo a perder.



BATE O PÉ
Ritmo é fundamental. Marcar o compasso batendo o pé ajuda a não errar na hora de apertar os botões.





Patapon

Que LocoRoco, que nada

Aproveitando-se da popularidade de seu último game, LocoRoco, o Japan Studio da Sony decidiu criar um novo game que lembrasse seu trabalho anterior, mas que agregasse maior complexidade e opções para o jogador. Assim nasceu Patapon, um jogo surpreendente.

Você controla uma tribo de olhos gigantes chamada Patapon. A única ambição desses guerreiros é se divertir com festas noturnas para que, no dia seguinte, tenham forças suficientes para conquistar todos os territórios ao redor. O mais legal é a que essa marcha da vitória é feita de modo rítmico. Você dá ordens para os seus comandados com uma seqüência de botões que envolvem quatro instrumentos de percussão: Pata, Don, Pon e Chaka. Cada um deles é mapeado em um botão do portátil, e você deve executar os passos previamente ensinados na batida na música para fazer a tribo andar, atacar, se defender... Cada uma dessas ações tem um comando diferente, portanto, você precisa gravá-las na mente para que os grandes olhos não saiam derrotados do campo de batalha.

Bonitinho mas ordinário

Engana-se se você acha que Patapon é fácil só por causa de seu visual fofo, quase infantil. Descobrir como avançar no jogo e fazer os comandos no ritmo é uma tarefa que exige muita concentração. A linearidade não existe aqui, e você deverá voltar às fases anteriores para descobrir segredos e recolher novos itens.

Outro aspecto interessante é a construção de novos guerreiros. Eles são divididos em arqueiros, lançadores e lutadores de contato, e você pode equipar cada um deles com novas armaduras e armas. Quanto maior for sua tropa, mais fácil conseguirá vencer os adversários. Falando neles, os mais complicados são os dinossauros e monstros quase mitológicos que surgem ao final do jogo.

Patapon é mais uma daquelas invenções que só poderiam ter saído de mentes orientais. É diferente, agradável e tem desafio na medida certa. Mais do que recomendado para fãs de jogos que fogem do convencional. Patapon chega ao mercado americano em 26 de fevereiro. | **MURILO TAKEDA**

Segredos

O jogo guarda muitos minigames, principalmente dentro de seu quartel general. Um dos primeiros é alimentar uma árvore com um belo Black Power e ajudá-la a dançar no ritmo certo. Com isso, ela libera itens, que podem virar guerreiros ou armas.



Veredicto 31

\+ Como o game é baseado em fatos reais, o jogador pode aprender história enquanto joga.

\- Os gráficos são péssimos e a inteligência artificial é baixíssima | Os combates são repetitivos.

Além de History Channel: Battle for the Pacific ser um jogo bem ruim e ainda não oferece opções de jogo multiplayer.



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

History Channel: Battle for the Pacific

A guerra nunca foi tão ruim

FICHA TÉCNICA

Produção
Activision Value

Distribuição
Sand Grain Studios

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
activision.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS

1ª PESSOA

Antes de ser produzido, History Channel: Battle for the Pacific apresentava uma proposta interessante, mas os terríveis gráficos e a baixa inteligência artificial fizeram com que o resultado final fosse uma tragédia.

O jogo se passa em 12 missões, a maioria delas em ambientes de selva. Muitas vezes durante as fases o jogador sofre ataques dos inimigos e tem muita dificuldade para reagir, principalmente se as investidas são a longa distância.

Tosco é elogio

A péssima qualidade dos gráficos faz com que a tela fique embaçada, sendo impossível enxergar alguma coisa que esteja mais longe. Os objetivos nas missões são bem previsíveis e depois de um certo tempo tornam o game chato e monótono.

Battle for the Pacific é o exemplo de como um jogo não deve ser feito. | **RONIE ANDERSON**



Veredicto 62

\+ O arsenal do jogo é extenso e traz mais de 20 opções.

\- Os ângulos de câmera são meio confusos e dificultam a jogabilidade.

Apesar de ter apenas 13 missões, Warhammer 40,000: Squad Command garante de oito a nove horas de diversão ao jogador.



GRÁFICOS **16** SOM **17** JOGABILIDADE **13** DIVERSÃO **16**

Warhammer 40,000: Squad Command

Ser um bom estrategista é fundamental

FICHA TÉCNICA

Produção
THQ

Distribuição
THQ

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
thq.com

Online
Sim

AMERICANA

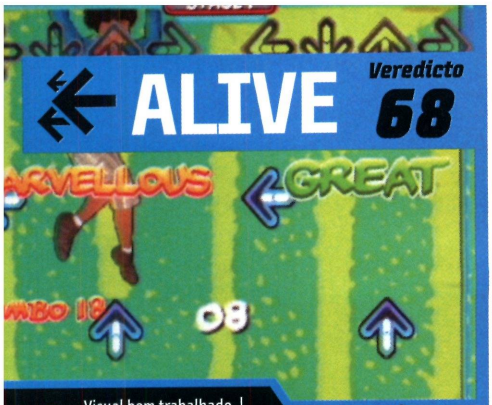
Et

ESTRATÉGIA

Warhammer 40,000: Squad Command mescla uma infinidade de estilos na medida certa, resultando em um título excelente. Trata-se de um game que mistura ação, combates rápidos e elementos de estratégia em turnos, além de um ótimo enredo no single player. Você faz parte da elite Space Marines e, em 13 difíceis missões, enfrenta os Chaos Spaces Marines, *grupo inimigo com influência demoníaca.*

O modo multiplayer oferece nove estágios, além da possibilidade de formar equipes para lutar contra adversários ao redor do mundo, seja como Imperium of Man seja como Chaos Space Marines. Ainda no modo multiplayer, existem mapas pequenos, médios e grandes, que suportam partidas entre dois e oito jogadores. Os cenários em 3D são destrutíveis. O arsenal do título é vasto, traz mais de 20 armas que podem ser utilizadas a curta ou a longa distância.

No geral, Warhammer 40,000: Squad Command agrada e se encaixa bem nos padrões do portátil. | **RONIE ANDERSON**



\+ Visual bem trabalhado | Muitos modos de jogo | Ideal para fãs

\- As músicas não empolgam se você não for aficionado pela série

VERSÃO AMERICANA

MU MUSICAL



GRÁF. 18 SOM 15 JOG. 19 DIV. 16

DDR: Disney Channel Edition

O novo fruto da união entre Disney e Konami traz as músicas de séries/filmes, como *High School Music*, *Encontro de Estrelas*, *The Cheetah Girls* e muitos outros para o mundo do clássico game de dança.

Sabotando o inimigo

Uma grande novidade é o Magic Mode, em que você escolhe um ator da Disney e desafia outros dançarinos com o intuito de destravar roupas secretas e músicas adicionais. Para vencer é necessário preencher uma barra lateral acertando todos os passos para que ela estoure e você consiga atrapalhar o adversário com setas com maior velocidade, controles trocados etc.

Outra boa adição é a possibilidade de editar os sons incluindo suas próprias seqüências de setas. É uma pena que a maioria das músicas só agrade aos fãs do canal. | **MURILO TAKEDA**

FICHA TÉCNICA

Produção Konami
Distribuição Konami
Jogadores 1
Plataforma PS2
Site www.konami.com | **Online** Não

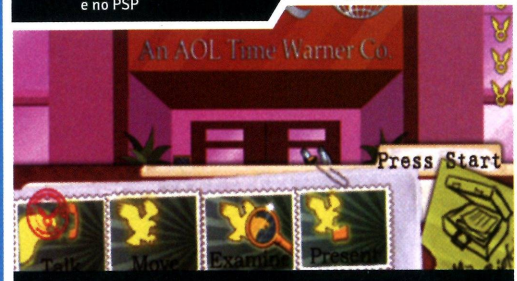


\+ Igual à série da TV | Muito engraçado | Desafio na medida para os fãs

\- Muito curto | Comandos desconfortáveis no PS2 e no PSP

VERSÃO AMERICANA

AV AVENTURA



GRÁF. 25 SOM 25 JOG. 10 DIV. 25

Harvey Birdman: Attorney at Law

Em Harvey Birdman: Attorney at Law você é o advogado/ex-super-herói que dá nome ao jogo inspirado no desenho animado e tem de defender personagens excêntricos em casos bizarros. A jogabilidade é a mesma usada na série Ace Attorney, do Nintendo DS e do GBA, que, por incrível que pareça, não fica muito mais lenta sem uma tela de toque para escolher os itens.

Bom para poliglotas

Tudo é feito no visual do desenho e com muitos vídeos com diálogos engraçados. O que pode deixar as pessoas decepcionadas é a duração do jogo: são apenas cinco casos, o que rende aproximadamente quatro horas de jogo apenas. O fato de não ter legendas em português tira toda a diversão para quem não entende inglês.

O jogo é, definitivamente, para os fãs do desenho, mas agrada qualquer um que queira dar umas risadas em frente ao videogame ou ao portátil. | **GUSTAVO LANZETTA**

FICHA TÉCNICA

Produção High Voltage Software
Distribuição Capcom
Jogadores 1
Plataformas PS2, PSP
Site capcom.com | **Online** Não



\+ Retração fiel do paintball | Modo online no PS2 e PSP | Modo de criação de cenários

\- Jogabilidade não é tão boa quanto poderia | Gráficos fracos para os padrões atuais

VERSÃO AMERICANA

FPS 1ª PESSOA



GRÁF. 15 SOM 16 JOG. 18 DIV. 18

World Championship Paintball

World Championship Paintball traz ao PS2 e PSP o campeonato mundial de paintball com certa competência. A retratação do "esporte" é extremamente fiel, e quem já pegou uma metralhadora de tinta na mão estará familiarizado. A movimentação, os cenários e os sons das armas são bem reais.

Criando os estágios

No modo para um jogador você participa de campeonatos contra times dos EUA em vários modos de jogo e em diferentes estágios. Se você estiver chateado com os mapas existentes, basta criar um novinho em folha e guardar no Memory Card para desfrutar com seus amigos de jogatina online - World Championship Paintball é um dos poucos títulos da atualidade para PS2 que contam com opção multiplayer. | **MURILO TAKEDA**

FICHA TÉCNICA

Produção Coresoft
Distribuição THQ
Jogadores 2
Plataformas PS2 , PSP
Site thq.com | **Online** Sim



Veredicto 79

\+ Corridas com muitas possibilidades | Ótima parte gráfica e sonora

\- Story Mode curto | O tutorial do jogo poderia dar mais dicas

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA



GRÁF. 20 SOM 21 JOG. 20 DIV. 18

Sonic Riders: Zero Gravity

Sonic estrela mais um jogo e, por incrível que pareça, desta vez ele não é ruim. Zero Gravity traz à série uma temática bem futurista, mas sem perder os elementos básicos do game do ouriço azul. Agora você pode controlar a gravidade e usar esse poder para obter vantagem nas corridas, seja cortar caminho seja fazer uma curva em alta velocidade.

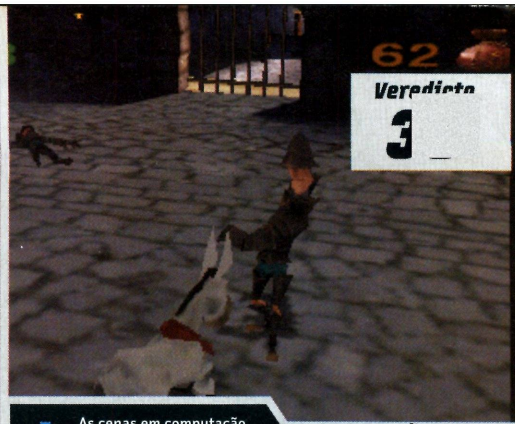
Mil possibilidades

Sonic e seus companheiros disputam as provas em cima de pranchas semelhantes às de snowboard e sua meta é coletar o maior número de argolas e itens pelo caminho. Dependendo da quantidade de argolas coletadas, você pode fazer melhorias na sua prancha dentro da própria corrida.

Desta vez a Sega se redimiu e não afundou ainda mais a popularidade de seu símbolo máximo. | **MURILO TAKEDA**

FICHA TÉCNICA

Produção Sonic Team
Distribuição Sega
Jogadores 4
Plataforma PS2
Site sega.com | **Online** Não



Veredicto 3

\+ As cenas em computação gráfica usadas entre as fases são bem-feitas

\- Faltou capricho no desenvolvimento do enredo, que é mal elaborado

VERSÃO EUROPEIA

Av

AVENTURA



GRÁF. 9 SOM 8 JOG. 11 DIV. 8

Donkey Xote

Uma co-produção entre estúdios de animação da Itália e Espanha, Donkey Xote originalmente é um filme em animação nos moldes de Shrek que conta as desventuras do cavaleiro Dom Quixote na visão de Rucio, o burro de Sancho Pança. Se o filme, que não tem data pra estrear no Brasil, já não é lá essas coisas, o jogo lançado para PSP consegue ser ainda mais horrendo.

Amadorismo puro

No começo você controla o burro e deve coletar moedas, pular buracos e enxotar galinhas para o poleiro. Logo de cara você percebe que é tudo muito amador: os gráficos, a movimentação, os desafios e o trabalho sonoro são péssimos. Donkey Xote lembra aqueles jogos de domínio público feitos por iniciantes em programação que estão a rodo na Internet. O engraçado é que muitos deles são bem melhores que este aqui.

Se você der de cara com uma cópia de Donkey Xote, faça o favor de não jogar - só se for para dar umas boas gargalhadas com o amadorismo geral do título. | **MURILO TAKEDA**

FICHA TÉCNICA

Produção Revistronic
Distribuição Virgin Play
Jogadores 1
Plataformas PSP
Site donkeyxote.com | **Online** Não



Veredicto 58

\+ Muitos jogos clássicos em versões melhoradas. Sistema de conquistas

\- Interessante apenas para quem viveu a época do Atari

VERSÃO AMERICANA

C1

COLETÂNEA



GRÁF. 12 SOM 13 JOG. 18 DIV. 15

Atari Classics Evolved

Atari Classics Evolved traz jogos que marcaram época, como Missile Comand, Pong, Asteroid e muitos outros. Os games cintam com versões "Original" e "Evolved", na qual o visual mais atual.

Em alguns títulos, como Super Breakout, Tempest e Millipede, você deve virar o PSP na vertical, imitando assim o aspecto do monitor usado nas antigas máquinas de fliperama. Uma pena que a jogabilidade fique meio desengonçada dessa forma. Se quiser disputar uma partida multiplayer com outro jogador das antigas, é necessário ter duas cópias do jogo, mas somente Warlords e Battlezone contam com a possibilidade de disputar entre dois aparelhos.

O sistema de conquistas

Para fechar o pacote, Evolved tem um sistema de conquistas semelhante ao do Xbox 360. Completando todos os objetivos extras você libera mais de 50 games do Atari. | **MURILO TAKEDA**

FICHA TÉCNICA

Produção Atari
Distribuição Atari
Jogadores 2
Plataforma PSP
Site atari.com/ataricclassics | **Online** Não

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



BURNOUT PARADISE

Guia completo de pilotagem. Tudo o que você precisa saber para dominar cada centímetro de asfalto no novo game da série mais destruidora entre os jogos de corrida.



DEVIL MAY CRY 4

O demônio irá chorar com a chegada do mais novo game da Capcom para PlayStation 3. A PS3W reserva uma surpresa para você.

HOME THEATERS

Veja as melhores opções para você turbinar seu PS3 com um som de cinema e deixar os momentos de jogo ainda mais prazerosos.



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
Chefe de arte: Luciane S. Haguihara
Designers: Hudson Rodrigues e Viviam Cristina Luis
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: Alexei Barros, André Forte, Cláudio Prandoni, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Felipe Levra, Gustavo Lanzetta, Jocelyn Auricchio, Murilo Takeda, Rafaela Caetano, Renata Honorato 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

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

A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



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

XBOX 360
A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

...e ainda vai ficar na dúvida ?

...ior preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
13 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM
(Nova geração)

Loja autorizada
THUNDER PRO II



Escolha como pagar:
6X R$ 119,00
12X R$ 67,00
24X R$ 47,00
36X R$ 37,00
à partir de:
R$ 480,00

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

Controle revolucionario que detecta: Inclinação, mira e movimento.



Escolha como pagar:
6X R$ 331,00
12X R$ 184,00
24X R$ 118,00
36X R$ 94,00
à partir de:
R$ 1.590,00
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$ 350,00
12X R$ 195,00
24X R$ 124,00
36X R$ 99,0
à partir de:
R$ 1.690,00
à vista. *