DIGERATI GAMES

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

PS3W

#5

TOTALMENTE DETONADO

DEVIL MAY CRY 4

TODAS AS FASES DO INÍCIO AO FIM

Destrave todos os modos de jogo # Todos os extras
Missões extras na faixa no site. Acesse: WWW.PS3W.COM.BR

Confuso na hora de comprar seu PS3?

20, 40, 60 e 80GB

Detalhamos todos os modelos para você não se perder na hora de comprar seu videogame

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

BURNOUT PARADISE

GUIA DE RUAS

Encontre os segredos que o mapa do menu do jogo não mostra

120 Billboards
400 Smashes
50 Jumps

PREVIEWS
RAINBOW SIX VEGAS 2
MERCENARIES 2
IRON MAN
LEGO INDIANA JONES
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Humilhe seus amigos em FIFA STREET 3

Destrave todos os times e jogadores
Todas as manhas dos dribles, do Gamebreaker e muito mais

ANÁLISES DOS LANÇAMENTOS Lost | The Club | Turok | Patapon | Dynasty Warriors 6 | Wipeout Pulse
DICAS Call of Duty 4 | The Orange Box | NFS: ProStreet | Unreal Tournament III | Rainbow Six Vegas

PS3World | Ano I | #5 | R$9,90 | €2,90
ISSN 1982-2618
9 771982 261000 00005

Voce ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

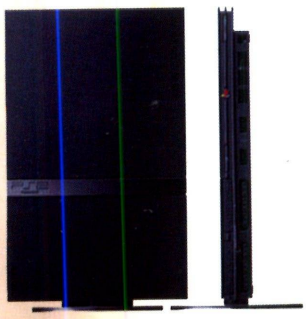
Qualidade
13 anos no mercado
Procedência

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$ 490,00
à vista. *

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-rav



Escolha como pagar:
6X R$ 350,00
12X R$ 195,00
24X R$ 124,00
36X R$ 99,00
à partir de:
R$ 1.690,00
à vista. *

New!

Este Kit acompanha:
1 jogo Daxter +
1 Filme +
1 Memory Stick 1Gb



KIT PSP SLIM DAXTER

6X R$ 182,00
12X R$ 107,00
24X R$ 65,00
36X R$ 53,00
ou apenas:
R$ 850,00
à vista. *

NOVA LOJA
Acesso Fácil
Pela saída do metrô Tatuapé!
Os preços da Sta. Ifigênia agora pertinho de você!



Em frente ao Shopping Metrô
Boulevard
TATUAPÉ

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Fratello Games®



SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti,1547 loja 3
Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatuapé

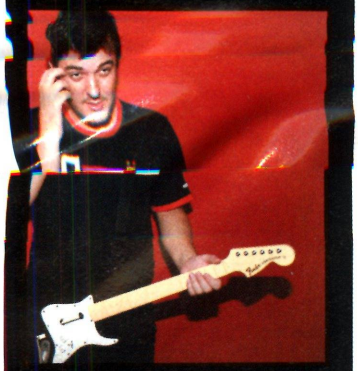
LOJAS CENTRO
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-941
Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entradas
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 25
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-701

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

* O valor anunciado à vista é para pagamento somente em dinheiro. O aparelho anunciado é bloqueado de fábrica.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Foi dado o primeiro grande passo

TEAM



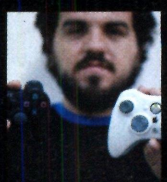
Allan André
Editor

Vários foram os títulos lançados para PS3 que agradaram aos jogadores por idéias novas, velhas, repetidas, ruins e boas. Vários foram os títulos que agradaram e mostraram um pouco do que a 3ª geração dos consoles da Sony pode fazer. Pois bem. Fevereiro passou e trouxe o primeiro grande passo: Devil May Cry 4. O game que fez história no PS2 e criou um legião de fãs abre a temporada dos grandes títulos para o PS3, com voadoras na cara, decotes generosos e muitos, mas muitos combates. Em março e abril, a lista de lançamentos não fica atrás. Army of Two, GTA IV, GoW: Chains of Olympus, para PSP, e outros grandes títulos melhoram ainda mais a biblioteca de jogos da familia PlayStation.

Fevereiro passou e trouxe o primeiro grande passo: Devil May Cry 4

A corrida atrás do prejuízo está dando resultados e até o final do ano, em relação a jogos, o PS3 não perderá em nada para seu concorrente, o Xbox 360.

Allan André
Editor



Ricardo Caetano
Editor-assistente
O novo editor da revista-irmã X360 continuará escrevendo aqui na PS3W, mantendo tudo sob controle e bom humor.



Luciane Haguihara
Chefe de arte
Este olhar não esconde o que Luciane mais quer fazer na hora do almoço: encontrar uma boa sobremesa de chocolate.



Henrique Minatogawa
Colaborador
Vindo diretamente das colinas de Nara, Minato é um novo integrante para esta equipe de sucesso!



Milena Wiek
Assistente editorial
De férias, resolveu encarnar Resident Evil em plena Campus Party 2008. Mentira, estas olheiras são de dias sem dormir mesmo.



Rodrigo Guerra
Redator
O Guerra não está usando óculos futuristas nem um capacete de realidade virtual. Ele ainda não sabe usar um fone de ouvido.



Rafaela Caetano
Colaboradora
A Rafa pisou fundo em Burnout Paradise e, de quebra, fez um detonado de Patapon nas horas vagas para o site da PS3W.



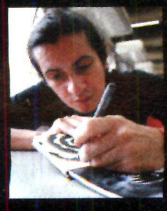
Kudson Rodrigues
Designer
O Mano Hud ficou com a língua para fora tentando tirar boas fotos dos caras do Massacration, mas não tem jeito - eles são feios mesmo.



Ronie Anderson
Redator
Ronie ficou decepcionado por não encontrar seu ídolo Gil Brother quando conversou com o pessoal do Massacration.



Ronaldo Testa
Colaborador
Há! O bom filho à casa retorna. Olha a felicidade do cara em sua lua-de-mel. Ele ainda disse que vai testar todas as dicas da revista.



Sérgio Bergocce
Designer | Capista
Lápis é para quem não sabe desenhar. O Sérgio usa caneta de CD para fazer o rascunho de suas capas e não erra um pingo sequer.



Viviam Luis
Designer
Esta cara de felicidade é o resultado de férias, dólar baixo e um novo PSP. Agora Vivi pode jogar LocoRoco e Patapon em qualquer lugar.



Douglas Vieira
Colaborador
Você visitou o site da PS3W hoje? É este figura que coloca a casa em ordem e todas as notícias em nosso endereço eletrônico.

Choose your destiny!

SELECT

OPTIONS

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

20 Network
As novidades da PlayStation Network

23 Vox
Opinião

Previews

32 Rainbow Six Vegas 2

36 Mercenaries 2: World in Flames

38 Gran Turismo 5 Prologue

39 Hei$t

Reviews

74 Devil May Cry 4

78 Turok

80 FIFA Street 3

83 The Club

SOS

44 Detonado
Devil May Cry 4

54 Manual
Burnout Paradise

62 Manual
FIFA Street 3

Alive

86 Previews
Obscure: Aftermath, Crisis Core: FF VII, Iron Man e muito mais

94 Reviews
Twisted Metal: Head On: ETE, Nobunaga's Ambition: Rise to Power e muito mais



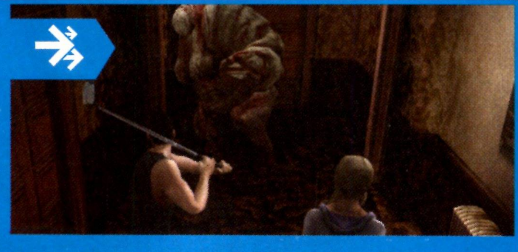
44
Devil May Cry 4: Detonado completo com a melhor estratégia para fazer Nero e Dante arrebentarem no seu PS3



24
Esclareça todas as dúvidas sobre o melhor pacote do PS3 para você

30
Massacration: Matéria especial com a maior banda de metal do mundo

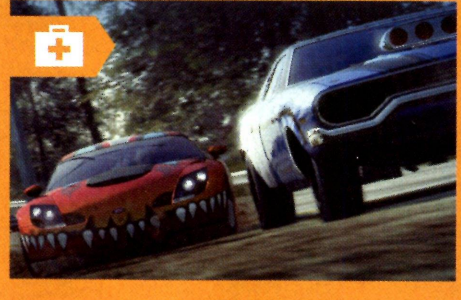




86
Novidades sobre os games que estão por vir: Obscure: Aftermath, Iron Man e muito mais

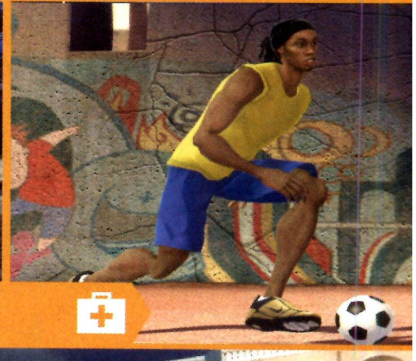
94
Reviews: Análises completas dos últimos lançamentos para PS2 e PSP





54
Burnout Paradise: Manual estratégico com direito a mapa detalhado do jogo

62
FIFA Street 3: Manual com as estratégias de jogo, dicas de jogadas e escalações



32
Rainbow Six Vegas 2: Quatro páginas de novidades sobre o próximo game da série, além de previews especiais de Mercenaries 2, Gran Turismo 5 Prologue, Hei$t e muitos outros



NAVEGANDO PELA PS3W

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

Conhecendo as seções da revista

SOS

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

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

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

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

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

DICAS
Truques e macetes para os mais diversos jogos.

Loading

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

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

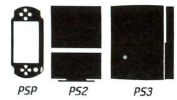
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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.







Participe

SE VOCÊ TEM SUGESTÕES, RECLAMAÇÕES OU DÚVIDAS, ESCREVA PARA RUA HADDOCK LOBO, 347, 12º ANDAR, CEP 01414-001, SÃO PAULO -SP OU MANDE UM E-MAIL COM NOME COMPLETO E CIDADE ONDE MORA PARA PS3W@DIGERATI.COM.BR. OS TEXTOS SERÃO PUBLICADOS NA SEÇÃO DE CARTAS DA REVISTA. A CARTA MAIS CRIATIVA GANHARÁ UMA ASSINATURA DA PS3W.

Mea culpa

ERRO DA ÚLTIMA EDIÇÃO:

NA SEÇÃO DE DICAS, O CÓDIGO CORRETO PARA DESTRAVAR TODAS AS MÚSICAS DO JOGO ROCK BAND É: NA TELA DE PRESS START, APERTE VERMELHO, AMARELO, AZUL, VERMELHO (DUAS VEZES), AZUL (DUAS VEZES), VERMELHO, AMARELO E AZUL.



Leitor Fiel (carta do mês)

E AÍ, REDAÇÃO, BELEZA? Meu nome é Robson e tenho 20 anos de idade. Esta é a primeira vez que estou escrevendo para vocês desde que a antiga PSW foi extinta. Há uns seis meses, comprei um PS2, já que, por enquanto, é impossível adquirir um PS3. Mesmo assim, não deixo de comprar nenhuma edição da PS3W, que, por sinal, é a melhor revista de games que já vi. Vocês conseguem juntar as melhores informações do mundo dos jogos eletrônicos com outras notícias que agradam bastante à galera que curte videogame. Gostaria de parabenizar toda a equipe da PS3W. Desejo a vocês todo o sucesso do mundo e continuem sendo a melhor revista de games do Brasil. Bom, pessoal, agora vamos ao que interessa, pois como todo leitor que se preza, tenho algumas dúvidas:

1 – Acabei de fechar o jogo Silent Hill 3, mas me decepcionei bastante com o final. Gostaria de saber se o game tem mais de um.

2 – Na primeira edição da PS3W, vocês publicaram um Manual do jogo FIFA 08 e denominaram os botões L1 e L2 como modificadores de drible. Isso é uma função que serve para a versão do PS3 e PS2? Como funciona?

3 – Ouvi dizer que encontrando todos os sapinhos de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, é habilitada a Stealth Camouflage. É verdade? Quantos sapinhos tenho que achar? É possível publicar a localização de cada um na seção Alive?

4 – O dono da loja de games que eu freqüento disse que só é possível jogar Rock Band com a banda completa utilizando o pacote original do jogo. Gostaria de saber se isso é verdade.

Robson Pereira Pardinho

PS3W | *Você faz muito bem de comprar a revista mesmo não tendo o PS3 por vários motivos. Ninguém sabe o que acontecerá no futuro. Pode ser que amanhã ou depois você possa comprar o PS3 e é muito importante estar bem informado sobre as notícias que envolvem o console. Além disso, mesmo a PS3W sendo uma revista de PS3, na seção Alive você pode conferir o que de melhor há no PS2 e no PSP. Continue sempre lendo a PS3W e que você consiga comprar o seu PS3. Agora vamos às suas dúvidas:*

1 - Sim, o game possui mais de um final, assim como todos os outros da série Silent Hill.

2 - A função a que nos referimos no manual do FIFA 08 serve tanto para PS3 como para PS2. Cada vez que você apertar os botões L1 e L2, os tipos de dribles que os jogadores dão serão modificados.

3 - Sim, é verdade. Conseguindo localizar os 100 sapinhos verdes do jogo, você habilitará a Stealth Camouflage. Pode ser que algum dia o detonado de Metal Gear Solid 3: Snake Eater entre como detonado clássico na PS3W, mas você não precisa esperar até lá. Para saber a localização de todos os sapinhos, você pode acessar o site www.lojadigerati.com.br e adquirir a edição 14 da PSW. Na revista, você confere um detonado completo, com todos os extras.

4 - Não é verdade. É possível jogar Rock Band com a banda completa mesmo comprando todos os instrumentos separadamente.

Escolhendo o melhor pacote

Olá, galera da PS3W! Gostaria que vocês pudessem esclarecer algumas dúvidas que eu tenho em relação às diferenças entre os consoles de 40, 60 e 80 GB do PS3. Quero tirar todas as dúvidas em relação aos pacotes para saber qual comprar.

Lise Giordana

PS3W | *Lise, você está com muita sorte. Justamente nesta edição da PS3W, nós preparamos uma matéria especial e super detalhada, chamada "Guia definitivo do PS3", pelo qual será possível esclarecer todas as suas dúvidas. A matéria mostra a diferença entre os pacotes de 40, 60 e 80 GB. Esperamos que você possa encontrar todas as informações necessárias e tire suas próprias conclusões. Um grande abraço!*



Túnel do tempo



Primeiramente, quero dar os parabéns a toda equipe da redação pelo excelente trabalho que vocês estão desenvolvendo na PS3W. Vocês fazem a melhor revista de games. Agora, vamos ao meu problema. Ficaria muito contente se vocês publicassem novamente o detonado do jogo Ghost Hunter que, se eu não estiver enganado, foi publicado na edição 10 da PSW. Já rodei várias bancas e não consigo achar essa edição. Gostaria de saber como eu faço para conseguir a revista.

Edinelson Pereira Costa

PS3W | *Muito obrigado pelos elogios, Edinelson. O detonado do jogo Ghost Hunter foi publicado na edição 10 da PSW. Dificilmente o detonado deste jogo será publicado novamente, mas isso não significa que você irá ficar na mão. Acessando o site www.lojadigerati.com.br, você pode encontrar qualquer edição da PSW ou de qualquer outra publicação da Digerati.*

Futuro funcionário

Salve, pessoal da PS3W! Adoro a revista e vejo que a cada dia vocês estão fazendo um trabalho melhor. Continuem assim, sendo a melhor revista de games do Brasil. Gostaria que vocês me esclarecessem uma dúvida: como faço para trabalhar na PS3W? É um sonho que tenho desde pequeno.

Roque Junior

PS3W | *Entender bastante de videogame já é um grande passo. É preciso também estar bastante atualizado e ligado nas notícias que rolam. Na última página da revista, você verá o expediente, onde está o nome das pessoas que trabalham na PS3W e o contato por telefone e e-mail. Mande um currículo para nós. Assim como todos os que chegam aqui, eles serão analisados. Se houver necessidade, entraremos em contato. Boa sorte!*

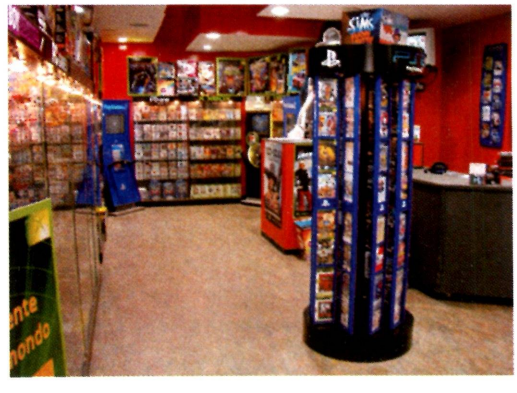
Satisfeito

Olá, equipe da PS3W! Fiquem sabendo que a revista que vocês fazem é a melhor do Brasil. Digo isso analisando todos os quesitos. Vocês conseguem fazer os melhores detonados, reviews e previews. Além disso, o visual da revista é bem moderno, muito bonito mesmo. Minha única reclamação é em relação ao preço de R$ 9,90, que é um pouco salgado. Mesmo assim, eu não deixo de comprar a revista todos os meses. Parabéns para toda a equipe!

Rafael Menezes

PS3W | *Obrigado, Rafael. A opinião dos leitores é muito importante para nós, pois serve para sabermos se o conteúdo da revista está agradando. A partir da primeira edição da PS3W, nós melhoramos os detonados. A revista ficou mais cara, porém, a PSW foi vendida durante quase quatro anos por R$ 6,90. Nesse período, os custos de produção aumentaram. Então não foi mais possível evitar o ajuste de preço.*

Matérias especiais



Fala, galera da PS3W! Tudo bem com vocês? Antes de qualquer coisa, gostaria de dizer que, a cada nova edição, a revista fica melhor. Gostei bastante da número 4, principalmente da matéria sobre as locadoras virtuais. Acho que este tipo de informação é bastante útil para os leitores. Tomara que vocês continuem sempre fazendo matérias como esta. Tenho uma dúvida e espero que vocês possam me ajudar:

1 – Estou jogando God of War e travei em uma parte dentro de uma caverna. No local, existem várias peças e uma manivela rotatória no chão. O que devo fazer?

Lucas Aquino

PS3W | *Muito obrigado pelos elogios, Lucas. Em todas as edições, nós procuramos fazer o máximo para trazer matérias como a que você citou. Pode ficar tranqüilo, pois nas edições futuras, nós continuaremos fazendo matérias que ajudam os leitores na prática, como a das locadoras virtuais. Agora vamos à sua dúvida:*

1 – Você já está perto do final do jogo. Nesta parte, você deve montar todas as peças que estão no cenário como se fossem um quebra-cabeça. As peças devem ficar encostadas nas grades da cela ao fundo do cenário. A manivela rotatória que fica no centro da tela serve para fazer com que você coloque algumas das peças em cima dela e gire-a para fazer com que elas mudem de posição. Basicamente, é isso que você deve fazer para passar desta parte. Se mesmo com esta nossa dica você não conseguir, acesse o site www.lojadigerati.com.br e procure a revista PSW Especial número 15. Nesta edição, você poderá conferir o detonado do jogo, que lhe oferecerá dicas mais completas, além de imagens, nas quais você poderá se basear para não ficar travado em nenhuma parte do jogo.

GDC 2008

CONVERSA PARA DESENVOLVEDOR

Poucas novidades e muitas reflexões mantêm a tradição da Game Developers Conference na edição 2008



DESENVOLVEDORES O público-alvo da GDC são os desenvolvedores de jogos, para trocar idéias sobre os próximos games.

VIA DE REGRA, a Game Developers Conference (GDC) não é palco para anúncios bombásticos. A glória cabe, em geral, à tríade Tokyo Game Show-E3-Games Convention. Ainda assim, novidades e comentários interessantes -e esquisitices - sempre pipocam no evento, e não foi diferente na edição 2008, realizada entre os dias 18 e 22 de fevereiro na cidade norte-americana de São Francisco.

Durante a feira, acontecem diversas palestras com nomes de peso da indústria - sempre tem uma com Will Wright - tecendo reflexões acerca de tendências ou então produções e fatos recentes. A Microsoft falou sobre novos jogos para a Xbox Live Arcade - incluindo um feito por brasileiros. Masahiro Sakurai comentou sobre a produção de Super Smash Bros. Brawl. Phil Harrison, ex-presidente global dos estúdios da Sony, discorreu a respeito do desempenho do Wii. Ele elogiou a postura da Nintendo em divulgar jogos sociais, feitos para serem jogados em família e amigos.

"É interessante e ao mesmo tempo frustrante para mim, pois tenho insistido nos jogos sociais há muito tempo", comentou. "Nossos colegas japoneses diziam que não há algo como jogo social no Japão. E aí veio o Wii".

Contudo, criticou também a base instalada do console concorrente, afirmando que o alto número de aparelhos vendidos não se traduz num potencial mercado para third parties. Os motivos residem no fato de que os próprios games da Big N fazem concorrência ferrenha e boa parte dos donos de Wii são jogadores casuais demais, pouco dispostos a adquirir muitos títulos. (Após esses comentários, Phil Harrison deixou a Sony, no dia 29 de fevereiro).

> ...a GDC serve para termos uma idéia vaga da direção que o mercado vai seguir.

Dentre as novidades para software, as principais referentes ao PlayStation 3 foram a confirmação de uma seqüência para Portal e a inclusão da famigerada música "Still Alive" (do FPS-puzzle da Valve) em Rock Band. No campo dos rumores, jornalistas gringos noticiaram o que há muito já se cogita: um patch para jogar Lair com as alavancas analógicas. Segundo os boatos, a nova configuração funciona tão bem que promete fazer muita gente repensar a opinião sobre o game da Factor 5.

Coisa bacana: durante o evento, a Sony distribuiu camisetas com a inscrição In-Shirt XMB, referência a críticas e clamores pela presença do XrossMediaBar nos jogos de PS3 sem precisar sair deles. Coisa bizarra: numa festa promovida pela Sony, era possível os jornalistas e convidados cortarem o cabelo.

A grama dos outros: pela Microsoft, a novidade mais importante foi a confirmação de Gears of War 2 para Xbox 360 em novembro deste ano. Pela Nintendo, foi o anúncio de Wii Pay & Play, extensão do serviço online que cobrará por conteúdo e funcionalidades adicionais de jogo.

Em resumo, a GDC para nós, gamers, não é lá grande coisa, mas serve para termos uma idéia vaga da direção que o mercado vai seguir. | **CLÁUDIO PRANDONI**

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE *(1997)*



O SUCESSO da Capcom é incontestável no reino dos jogos de luta 2D. Contudo, o mesmo não pode ser dito em relação a embates tridimensionais. Final Fight Revenge é feio, Star Gladiators não convence e Street Fighter EX é tão lento que dá sono.

Mas há uma jóia rara soterrada sob estas tranqueiras. Rival Schools traduz de maneira divertida para o universo 3D o melhor dos games de porrada de 1997, ano em que foi lançado para Arcade e PSone.

Hadoukens, Shoryukens e outros tantos golpes copiados de Street Fighter. Superpulos e especiais exagerados à Darkstalkers. Duplas de lutadores com assistentes e combos aéreos como em Marvel vs. Street Fighter. Tudo salpicado por ambientação e caracterização típicas de desenhos animados japoneses.

O sistema de combate não era profundo e equilibrado como no contemporâneo Street Fighter III, mas compensava pela rapidez, facilidade de domínio e carisma arrebatador dos personagens.

No PSone, os extras deram uma bela turbinada: desafiantes secretos, como Sakura de SF, minigames e até um modo de criação disfarçado de simulador escolar. Pena que este último só rolou no Japão.

Rival Schools rendeu continuação, série de gibis e emprestou o misterioso Kyosuke Kagami para Capcom vs. SNK 2. Falta apenas um retorno na nova geração. | **CLAUDIO PRANDONI**

FINAL FELIZ

Para fazer o "final bom", você tem que derrotar os inimigos do estágio 7 com um Team Up Attack. No último estágio, você deve derrotar Hyo com seu personagem principal.

FICHA TÉCNICA: **Produção** Capcom | **Distribuição** Capcom | **Plataforma** PSone | **Site** www.capcom.com

RANKING

Os 10 melhores jogos com cenários abertos

1º GTA SAN ANDREAS (PS2)





2º BULLY (PS2)

3º BURNOUT PARADISE (PS3)





4º THE ELDER SCROLL IV: OBLIVION (PS3)

5º FINAL FANTASY XII (PS2)

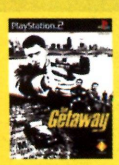




6º MAFIA (PS2)

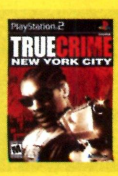
7º THE GODFATHER: THE GAME (PS2)





8º THE GETAWAY (PS2)

9º TRUE CRIME: NEW YORK CITY (PS2)





10º MERCENARIES PLAYGROUND OF DESTRUCTION (PS2)

ROCK N´ROLL

Activision confirma Guitar Hero: Aerosmith

SIM, É VERDADE: Guitar Hero: Aerosmith será lançado para PlayStation 2 e PlayStation 3 ainda neste semestre nos EUA. O anúncio foi feito 15/02/2008 pela própria empresa e surpreendeu muitas pessoas que esperavam o título para o final do ano.

"Ter um jogo feito em torno da trajetória da banda foi uma honra para todos nós", comentou Joe Perry, guitarrista. "Demos várias idéias para que os jogadores pudessem se divertir interagindo com as nossas músicas e acompanhando a história da banda", complementa.

Além de Guitar Hero: Aerosmith, há rumores de que outro Guitar Hero seja lançado no final do ano de acordo com um comunicado da banda independente The Answer, que afirmou que uma de suas músicas estará na nova versão. Este ano promete para os fãs de jogos musicais e rock 'n' roll | **DOUGLAS VIEIRA**



VIRTUAIS Steven Tayler e Joe Perry estarão em GH:A

PARA COLECIONADORES



É AGORA OU NUNCA! Os novos pacotes do PSP e do PS3 são o sonho de consumo para os que ainda não compraram os videogames da Sony.

Sony prepara novos pacotes de PlayStation 3 e PSP

NO DIA 26 DE FEVEREIRO, a Sony revelou em seu blog (us.playstation.com) duas novas surpresas: a edição limitada de God of War: Chains of Olympus do PSP e o pacote Metal Gear Solid 4 para o PlayStation 3. Ambos os pacotes serão lançados em junho. A versão do portátil, além de ser vermelho-sangue, terá em suas costas a imagem do espartano e acompanhará uma cópia de God of War: Chains of Olympus, um UMD de vídeo do filme Superbad e um voucher para download gratuito do jogo Syphon Filter: Combat Ops (tudo isso por US$ 199). O PS3 não terá nada de especial se comparado ao PS3 de 80 GB, além de vir com uma cópia de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots e, no lugar do SIXAXIS, um DualShock 3, custando US$ 499,99 e também chegará às lojas em meados de junho. | **RODRIGO GUERRA**

VERSUS



NERO
(DEVIL MAY CRY 4)

Estreante. Nero é um dos protagonistas do game Devil May Cry 4 ao lado de Dante.	ROUND 1 DEFINIÇÃO	Desequilibrado. Nero foi imperador de Roma no século I e controlava o povo com mãos de ferro. Tentou envenenar a mãe – até conseguir.
Arrogante. Nero se considera o "camarada invencível que nunca morre e sempre acerta o alvo".	ROUND 2 PERSONALIDADE	Instável. Tinha mania de grandeza e o costume de matar as pessoas de sua família para garantir seus interesses.
Influenciado. Copiou o estilo de Dante ao também usar calça jeans e sobretudo (no seu caso, azul).	ROUND 3 TRAJES	Estiloso. Gostava de trajes brancos e coroas típicas de louros. Ouro e outros ornamentos também constavam em seu manequim.
Rotineiro. Nero gosta de sua rotina de enfrentar monstros, demônios e outros seres que cruzam seu caminho.	ROUND 4 COSTUMES	Artístico. Ele não só enchia a paciência da corte com suas cantigas e poemas como também chamava o povo para ouvi-las.
Mágico. Sua relação com o fogo refere-se ao uso de magias e armas que queimam seus inimigos até virarem cinzas.	ROUND 5 FOGO	Especialidade. Nero é o maior símbolo entre os incendiários, pois ateou fogo no centro do Império Romano em sua época de esplendor.



NERO
(IMPÉRIO ROMANO)

IMPERADOR NERO

A vantagem do imperador Nero de usar suas legiões contra o Nero dos videogames não surtiria efeito, já que o segundo está acostumado a enfrentar grandes exércitos. Mas a vitória vai mesmo para o romano, já que ele entrou para a História por destruir o coração de um dos maiores impérios de todos os tempos e não por ser supostamente uma simples cópia de um personagem já famoso.

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em fevereiro

1. Por qual mina dos games você já babou?
(Angus MacLeod)
2. Rogue Galaxy - Dúvidas AQUI!!!
(M47R1X)
3. VOX
(Anti-Paladino)
4. Wii a esse nível???
(Andrèzinho)
5. FIFA x Winning Eleven
(yeah)
6. Por você, qual é o melhor game q vc já jogou???
(Yalmek)
7. O preço do PS3 está abaixando...
(M47R1X)
8. Teste: Qual jogo você é?
(Tamerson Ribeiro)
9. Como você se sente fechando um jogo sem detonado!
(TAILOR)
10. Mortal Kombat x Street Fighter
(Jonnys)

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!

PATADETONADO

NO RITMO DA BATALHA

O site da PS3W traz para você o detonado completo do jogo Patapon para PSP



#ESTE MÊS VOCÊ PODERÁ, conferir com exclusividade um detonado completo do jogo Patapon, que em pouco tempo já virou mania. No game, você controla uma tribo de criaturinhas e enfrenta diversos inimigos em mais de 20 missões nos mais variados cenários, como vulcões, pântanos, desertos e desfiladeiros. Para conferir o detonado de Patapon, acesse o site www.ps3w.com.br.

CONTEÚDO DE PRIMEIRA



MISSÕES EXTRAS DE DEVIL MAY CRY 4

Nesta edição da PS3W, você confere um superdetonado de dez páginas de Devil May Cry 4. De quebra, colocamos todos os extras do jogo no site da revista. Para conferir, acesse www.ps3w.com.br.



VÍDEOS

Os melhores trailers e vídeos relacionados ao mundo games, você só encontra no site da PS3W. Para assistir, acesse www.ps3w.com.br e tenha acesso ao melhor conteúdo do universo PlayStation.

ENQUETE

Na sua opinião, qual será o melhor lançamento de 2008?

1. GTA IV
2. Metal Gear Solid 4
3. Gran Turismo 5
4. Street Fighter IV

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



VOTE NO SITE PS3W.COM.BR PARTICIPE!

TURBO NEWS

Criadores de Heavenly Sword confirmam novo game



Se você gostou de Heavenly Sword, pode comemorar: a equipe que desenvolveu o game afirmou que está trabalhando no projeto de um novo jogo que, segundo os representantes do Ninja Theory, terá "todas as coisas que nós (desenvolvedores) amamos em Heavenly Sword melhores do que antes". Será que vem coisa boa por aí?

Rumor: SF Alpha e GTA I e II na PSN



A Official PlayStation Magazine do Reino Unido revelou que Grand Theft Auto I e II vão aparecer na PSN, assim como Street Fighter Alpha, ainda este ano. Até agora, nada foi confirmado pela Rockstar, Capcom ou pela Sony, mas por se tratar de uma revista oficial, as informações têm muitas chances de serem verídicas.

CENSURA

Dark Sector banido na Austrália



BARRADO Na Austrália, Dark Sector foi considerado "espantosamente violento e sinistro"

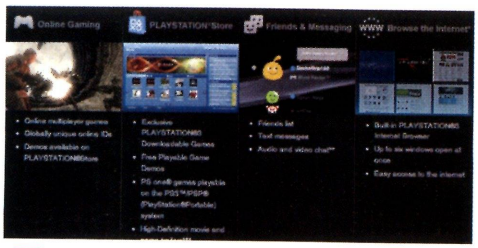
JOGOS VIOLENTOS sempre geram polêmicas ao receberem os selos de classificação etária. Desta vez, o escolhido foi Dark Sector, que teve sua indicação alterada de "MA15+" (para pessoas com 15 anos ou mais) para "R" (banido) na Austrália.

De acordo com o relatório da OFLC (Office and Film Literature Classification) australiana, o jogo foi considerado "violento e às vezes espantoso, com um enredo sinistro. A violência e as agressões feitas pelo protagonista possuem um alto nível de realismo". E complementa: "quando Hayden (o protagonista) corta algum membro de seus oponentes, jorram grandes quantidades de sangue e o alvo da ação grita de dor conforme o impacto aumenta".

Se o game recebeu tal tratamento no país em questão, provavelmente excederá as expectativas no ocidente. | **DOUGLAS VIEIRA**

SUCESSO ONLINE

Quase 8 milhões de downloads na PSN



MOVIMENTADO A rede do PS3 bateu recordes de acesso.

É POSSÍVEL MEDIR a popularidade do PS3 com o sucesso de sua rede, a PSN. Segundo a Sony, no mês de janeiro, a quantidade de downloads feitos na PlayStation Network chegou a 7,9 milhões, o que ultrapassa o número de dezembro do ano passado, que foi de 6,6 milhões - um aumento de 19,6%. A Sony Computer Entertainment America disse ainda que até hoje 52 milhões de arquivos foram baixados pela rede.

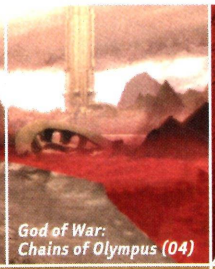
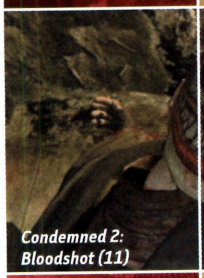
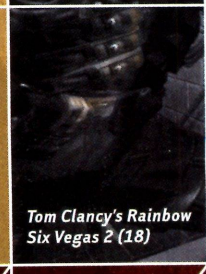
"Vindo de um grande período de festas, vemos um forte momento para o PS3 em 2008, e sentimos confiança para o restante do ano", comentou Jack Tretton, executivo-chefe da Sony Computer Entertainment para os Estados Unidos.

A Sony afirmou também que só nos Estados Unidos há 2,9 milhões de usuários registrados na rede da PSN. | **DOUGLAS VIEIRA**

INCOMING

MARÇO 2008

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
			 *God of War: Chains of Olympus (04)*			
	3 • Major League Baseball 2K8 (PS3, PS2, PSP) • MLB '08: The Show (PS3, PS2, PSP)	**4** • z (PS3) • Destroy All Humans! Big Willy Unleashed (PSP) • Destroy All Humans! Path of the Furon (PS3) • God of War: Chains of Olympus (PSP) • Silent Hill Origins (PS2) • O PS2 foi lançado há exatos oito anos no Japão		**6** • flOw (PSP)		
 *Condemned 2: Bloodshot (11)*		**11** • Buzz! Junior: Robo Jam (PS2) • Buzz!: The Hollywood Quiz (PS2) • Condemned 2: Bloodshot (PS3) • El Tigre (PS2) • FlatOut: Head On (PSP) • George of the Jungle (PS2) • Pro Evolution Soccer 2008 (PS3, PS2, PSP) • Ratchet & Clank: Size Matters (PS2) • Sprint Cars 2: Showdown at Eldora (PS2) • Wild ARMs XF (PSP)			**15** • A Sony anunciou que estava desenvolvendo o PS2 em março de 1999, enquanto a Sega anunciou o fim do Dreamcast no mesmo mês de 2001
	17 • DT Racer Refueled (PSP	**18** • Baroque (PS2) • Chaos Wars (PS2) • Hot Shots Golf: Out of Bounds (PS3) • Metal Gear Solid: Essential Collection (PS2) • SingStar '90s (PS2) • Samurai Warriors 2: Xtreme Legends (PS2) • SEGA Superstars Tennis (PS3, PS2) • Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (PS3)				
23 • O PlayStation 3 foi lançado há um ano na Europa e Oceania • Em 23 de março de 2006, a Sony parou de produzir o PSone	**24** • Em 24 de março de 2005, o PSP era lançado nos EUA	**25** • Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP) • Dark Sector (PS3) • Karaoke Revolution Presents American Idol Encore (PS3) • Naruto: Ultimate Ninja 3 (PS2) • Obscure: The Aftermath (PS2) • Viking: Battle for Asgard (PS3) • Warriors Orochi (PSP)		 *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (18)*		
	31 • Há três anos, o PlayStation batia a marca de mais de 100 milhões de unidades vendidas					

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

XBOX 360

XBOX 360 gera LUCRO HISTÓRICO

A DIVISÃO DE GAMES DA Microsoft fechou o último trimestre de 2007 com lucros. O saldo foi positivo também entre os meses de julho, agosto e setembro, caracterizando assim a primeira vez que o departamento consegue lucrar em dois períodos consecutivos desde o lançamento do primeiro Xbox, em novembro de 2001.

Em outubro, novembro e dezembro passados, a Microsoft arrecadou cerca de US$ 357 milhões. No mesmo período de 2006, o prejuízo foi de US$ 300 milhões. Vale ressaltar que a divisão de jogos eletrônicos engloba também o media player portátil Zune.

Entretanto, as coisas parecem que não vão manter o mesmo ritmo neste ano. Em janeiro, o Xbox 360 por pouco não foi o console que menos vendeu nos EUA, superando apenas o PlayStation 2. | **CLAUDIO PRANDONI**



RECEITA | O 360 colaborou com o lucro obtido pela Microsoft no final do ano passado.

MMOG da Marvel É CANCELADO

OS MUTANTES FORAM massacrados. O vice-presidente da Microsoft Game Studios, Shane Kim, confirmou que o aguardado e promissor Marvel Universe Online foi cancelado.

O MMOG seria exclusivo do Xbox 360 e estava sendo desenvolvido pela Cryptic Studios, aclamada pelos RPGs online City of Heroes e City of Villains - inclusive, a Marvel chegou a processar a Cryptic acusando-a de plágio de heróis como Wolverine, Homem-Aranha e Capitão América.

O principal motivo alegado é que o mercado de MMOGs está tão saturado que dificilmente o game faria sucesso o bastante para os padrões de Microsoft e Marvel. | **CLAUDIO PRANDONI**



DECEPÇÃO | Os heróis da Marvel ficaram sem seu novo game.

PC GAME



NA FAIXA | O jogo de tiro Quake Live será gratuito e não precisará ser instalado.

Novo game da série Quake será DE GRAÇA

A SÉRIE DE TIRO Quake terá uma nova versão. Mas, ao contrário de seus antecessores, o novo será de graça e não requisitará uma máquina tão potente para ser rodado. Batizado de Quake Live, o game será acionado através de um navegador de internet. Não será necessário instalar o jogo no computador, mas a id Software, responsável pelo game, anunciou que o carregamento será bem rápido. O site oficial (quakelive.com) está convocando testadores para o game. Quake Live será um combate multiplayer e os jogadores marcarão pontos ao eliminar seus adversários. O jogo será gratuito, mas o jogador será bombardeado por propagandas dos patrocinadores do game. | **RICARDO CAETANO**

MASS EFFECT versão PC

MASS EFFECT, RPG lançado originalmente para Xbox 360, terá versão para PC. O anúncio oficial foi feito pela BioWare, responsável pelo game. A data de lançamento do jogo que mistura elementos de RPG, tiro e ação é maio de 2008.

O game será adaptado para o PC e terá algumas mudanças em relação à versão do X360. Os controles serão totalmente personalizáveis, haverá teclas de atalho para agilizar ações dos personagens, a inclusão de um minigame em formato de criptografia, além de um novo formato de menu para administração do inventário.

O game que recebeu mais de 70 prêmios da crítica especializada mundial, entre eles "Melhor Jogo do Ano", "Melhor Jogo para Consoles do Ano" e "Melhor Jogo de RPG do Ano", coloca o jogador no controle do Comandante Shepard. A missão do herói é salvar a galáxia da destruição total promovida por uma raça alienígena hostil. | **RICARDO CAETANO**



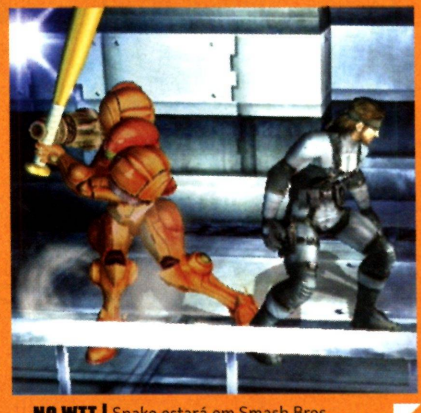
FÓRMULA DE SUCESSO | O game mistura com bastante competência elementos de RPG e tiro.

NINTENDO

SOLID SNAKE em Super Smash Bros. Brawl

PELO MENOS ATÉ O SURGIMENTO de Kratos, não havia personagem que mais se identificasse com a Sony do que Solid Snake, mesmo sendo da Konami. Essa proximidade não intimidou o anseio de Hideo Kojima em vê-lo em Super Smash Bros. Brawl, o frenético jogo de luta com Sonic e mascotes da Nintendo para Wii.

Há um inúmeras referências à série, incluindo Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, ainda que nem tenha saído para PlayStation 3. O estágio confeccionado por Kojima mostra na parte de trás o modelo Metal Gear Gekkou e eventualmente toca a música "Metal Gear Solid: MGS4 Love Theme", com um arranjo exclusivo de Akihiro Honda. | **ALEXEI BARROS**



NO WII | Snake estará em Smash Bros.

Pinceladas em WIDESCREEN

NÃO NEGUE: OKAMI é perfeito para o Wii. As pinceladas saem com maior naturalidade utilizando o Wiimote do que manejando a alavanca analógica do DualShock 2. Além da jogabilidade, a Ready at Dawn - desenvolvedora de Daxter e God of War: Chains of Olympus do PSP - implementou outras novidades na conversão da obra de arte da Clover Studio para o console da Nintendo que saiu no final de março. A aventura lupina agora pode ser visualizada na proporção widescreen 16:9 e na resolução 480p para deixar o cel-shading ainda mais belo. | **ALEXEI BARROS**

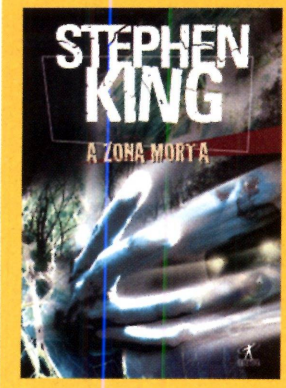


ADAPTADO | Versão para Wii de Okami utiliza todos os recursos do controle Wiimote.

CURTAS

Livro

CONHEÇA A ZONA MORTA



Depois de um filme e uma série de TV exibida há alguns anos pelo canal pago AXN (*The Dead Zone*) e pelo SBT, o livro *A Zona Morta* (496 páginas, Editora Objetiva) chega às livrarias nacionais. Publicada pela primeira vez em 1979, a obra de Stephen King conta a história de Johnny Smith, um professor que passou cinco anos em coma. Ao despertar, passa a ter visões sobre passado e futuro ao simples contato com pessoas ou objetos. Ao conhecer Greg Stillson, um político de caráter duvidoso, tem uma visão de tragédias e caos. No meio do caminho, muita investigação, descrença das pessoas e dilemas sobre o uso de seu poder: bênção ou maldição?

Fórmula 1

CATEGORIA TERÁ PRIMEIRA CORRIDA NOTURNA

Começa dia 16 de março, na Austrália, a temporada 2008 da F-1, a mais importante categoria *do automobilismo* mundial. Neste ano, a maior novidade é uma corrida noturna, a ser disputada em Singapura em 28 de setembro. No ligar da luz natural do Sol, potentes lâmpadas fornecerão a condição necessária para os pilotos disputarem a corrida. A etapa final, em Interlagos, acontece em 2 de novembro.

EXPOSIÇÃO

Universo de Star Wars chega ao Brasil

Divulgação



STORMTROOPER O cosplay dos seus sonhos, ao alcance das mãos – ou quase.

EM COMEMORAÇÃO DOS 30 ANOS da saga, vem à América Latina pela primeira vez a Star Wars Exposição. De 05 de março a 22 de junho, no Porão das Artes do Parque do Ibirapuera, em São Paulo, os visitantes terão a oportunidade de conferir de perto cerca de 200 itens autênticos usados nos filmes. São armas, naves (como a Millennium Falcon), robôs, figurinos, artes conceituais, além de maquetes de diversos cenários.

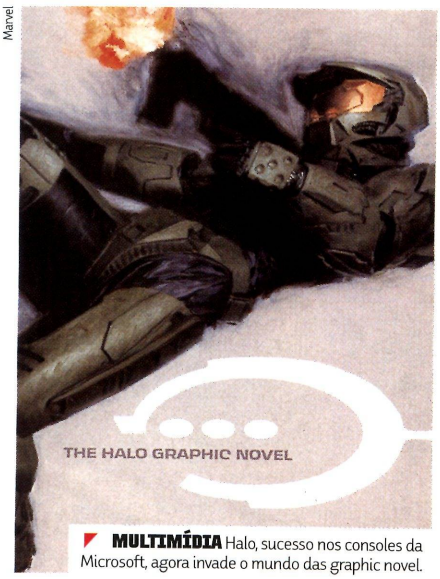
O dia de abertura contará com a participação de Anthony Daniels, ator que viveu o impagável robô C3PO, e do técnico de efeitos especiais da Lucasfilm, Nelson Hall. Quem quiser algo mais intenso, a Escola Jedi organizará apresentações ao vivo, com a participação dos visitantes (ingresso à parte). Há também visitas monitoradas para estudantes do ensino médio e fundamental, com lições sobre ética, moral, filosofia e ciências, tudo envolvendo o rico universo de *Star Wars*. Das 09:00 às 22:00, ingressos a R$ 30. Informações: www.starwarsbrasil.com.br.

| HENRIQUE MINATOGAWA

QUADRINHOS

Panini lança graphic novel de Halo

Marvel



MULTIMÍDIA Halo, sucesso nos consoles da Microsoft, agora invade o mundo das graphic novel.

DEPOIS DE METAL GEAR SOLID, chegou a vez de Halo ter sua graphic novel lançada no Brasil . Halo narra a luta da humanidade contra a aliança alienígena Covenant no século XXVI. Neste cenário futurístico, a colonização humana no espaço alcançou níveis fantásticos, sendo o Halo (uma estrutura gigante em forma de anel) fonte de muitos mistérios. Master Chief, o protagonista, é um soldado cibernético que vai salvar o dia com a ajuda de Cortana, uma inteligência artificial. Além de combater os Covenant, há ainda a ameaça dos Flood, raça parasita que desempenha papel importante na trama.

A graphic novel fornece mais detalhes sobre os acontecimentos de Halo e Halo 2 (lançados para PC, Mac e Xbox). São quatro histórias, com roteiro e arte de diversos profissionais, cada uma com seu próprio estilo. Destaque para *Breaking Quarantine*, de Tsutomo Nihei, e *Second Sunrise over New Mombasa*, cuja arte é de autoria de Moebius. Halo Grafic Novel será lançado pela Panini Comics e tem 132 páginas. **| HENRIQUE MINATOGAWA**

Novo filme de Street Fighter em produção

UM DOS MAIORES MEDOS dos fãs de videogame é ver seu jogo favorito parar nas telas de cinema, já que raros foram os longas que honraram os games de origem. O próximo jogo que que corre esse risco é Street Fighter.

A produção está por conta da Hyde Park Entertainment em parceria com a gigante Fox e a dona da marca, a Capcom. O longa vai contar a história de Chun-Li e já tem definida a atriz que encarnará a personagem, Kristin Kreuk, a Lana Lang do seriado *Smallville*. Além de Kreuk, os produtores convidaram Michael Clark Duncan (de *A Espera de um Milagre*) para interpretar Balrog; Chris Klein para o papel de Nash; e Rick Yune (*American Pie*) para dar vida a Gen.

Street Fighter: Legend of Chun-Li, o nome oficial do filme, tem previsão para começar as filmagens agora no mês de março e o lançamento está marcado para junho do ano que vem.

O diretor, Andrzej Bartkowiak (de *Contra o Tempo* e *Doom*), afirmou em entrevista ao jornal Hollywood Reporter que "*Street Fighter: Legend of Chun-Li* não vai decepcionar os fãs. (...) Será muito melhor que aquele de alguns anos atrás". | **RODRIGO GUERRA**



Divulgação

VÁ! Ming-na Wen foi a Chun-Li do filme de 1994.



Hollywood Reporter

SUPER! A bela Kristin Kreuk será Chun-Li, a principal personagem do novo filme de Street Fighter.

Vem aí o seriado de Tropa de Elite

O CAMPEÃO DO FESTIVAL de Berlin, *Tropa de Elite*, vai virar seriado. Depois de aberta uma concorrência entre as emissoras de TV, a rede Globo fez a melhor proposta para o grupo que detém os direitos de imagem e garantiu os direitos para fazer uma microsérie com os homens do BOPE. Como o contrato acabou de ser assinado, ainda levará algum tempo para a nova história chegar à TV. Segundo o jornal Folha de São Paulo, a primeira temporada terá cinco episódios que serão exibidos em 2009 e a produção será dividida entre as equipes do longa e da emissora. Ainda segundo a publicação, falta determinar se o seriado será uma continuação do filme ou se será o prelúdio, contando a história do Capitão Nascimento. | **RODRIGO GUERRA**



Divulgação

PEDE PRA SAIR! O seriado de *Tropa de Elite* ainda está em fase de pré-produção e só chega à TV em 2009.

CINEMA EM CASA



SECRETOS
As caixas acústicas nesta opção de Home Theater estão escondidas atrás dos quadros

Home Theater Dream

Alta fidelidade de som também nos jogos | RODRIGO GUERRA

Se você comprou sua HDTV usando nosso guia, deve ter notado que a imagem está perfeita, cristalina, mas ainda está faltando alguma coisa. Será que você está ouvindo tudo direito? Talvez o que esteja faltando é um conjunto de áudio de alta fidelidade, chamado de Home Theater. O conceito é transformar um ambiente da sua casa em uma sala de cinema com objetivo de transportar todos os sentidos audiovisuais do filme ou jogo para o espectador.

Som digital de resposna

A variedade de áudio digital é extensa, mas os sistemas são bem simples de se entender. Primeiro, a saída de áudio, por exemplo, o famoso 5.1, que é a forma mais conhecida dos formatos de som surround. "5" é o número de caixas de som satélites, que se espalham pelo ambiente, sendo que duas são frontais, uma central e duas traseiras. O "1" é a quantidade de subwoofers, a caixa de som que é responsável pelos sons de baixa freqüência. Ele é que faz você sentir o som. Dependendo do volume e da qualidade, o Subwoofer pode fazer com que o chão (ou a casa) trema.

Escolhemos três aparelhos que podem ser facilmente encontrados no Brasil, que têm uma relação custo-benefício razoável e que são compatíveis com o PS3, PS2 e até com o DVD player que você tem na sua casa.

No mês que vem vamos fazer um guia para que você saiba como montar sua sala de *cinema*, com a disposição dos aparelhos até a colocação das caixas de som.

O RECIEVER É OBRIGATÓRIO

Antes de ir às compras, você deve adquirir um receiver para receber o sinal de áudio do seu PS3. O receiver é um aparelho que decodifica o sinal de áudio digital e o envia para as caixas de som e para o subwoofer. *Os modelos que* também possuem DVD player dificilmente contam com entradas de áudio. O melhor é procurar um aparelho que receba sinal de áudio ótico.

Glossário

Prologic II? THX? Que diabo é isso?

A forma e a qualidade do som vai depende do sinal codificado, sendo elas DTS, THX e Dolby Digital. Mas para você não ficar perdido, criamos um dicionário com os termos usados no mundo do cinema em casas:

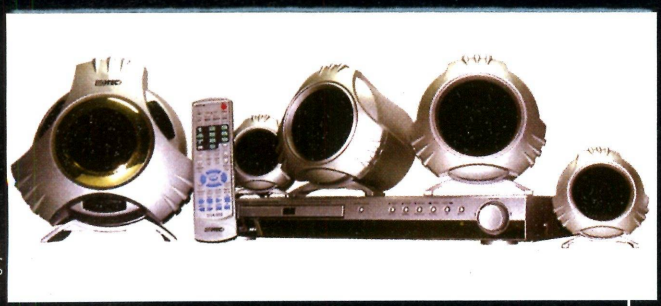
Dolby Pro Logic II: Tecnologia de áudio 5.1 a partir de uma fonte analógica ou estéreo. O PlayStation 2 foi o primeiro videogame a usar essa tecnologia criada em 2000.

Dolby Digital: Formato de áudio que surgiu em 1992 no filme *Batman Returns* é hoje em dia o mais comum nos DVDs. Divide o som em 5.1 canais de áudio. Sendo dois laterais frontais, dois laterais traseiros e um central que tem a função de transmitir o som de todos os cantos de uma sala.

Dolby Digital EX (THX): Sistema de áudio de 6.1 ou 7.1. Ambos os canais são pré-dispostos na parte de trás do espectador, dando uma impressão melhor de profundidade. Este é o sistema que a LucasArts desenvolveu em conjunto com a Dolby. O sistema é considerado o melhor existente por alguns críticos.

DTS: Considerado o melhor sistema de áudio por ser muito puro. Tecnicamente, o arquivo de áudio DTS possui mais níveis de freqüência e consegue transmitir virtualmente todos os sons, incluindo a queda de um alfinete. Todos os produtos que possuem este sistema e o Dolby Digital são excelentes escolhas de qualidade de áudio.

OPÇÕES AVALIADAS



Divulgação

6170 Gotec

Distribuição: Leadership
Preço médio: R$ 600
Surround: Dolby Digital, Dolby Pro Logic II
Principais características: Progressive Scan, saída de vídeo componente, DVD embutido.
Site: leadership.com.br
NOTA ■■■

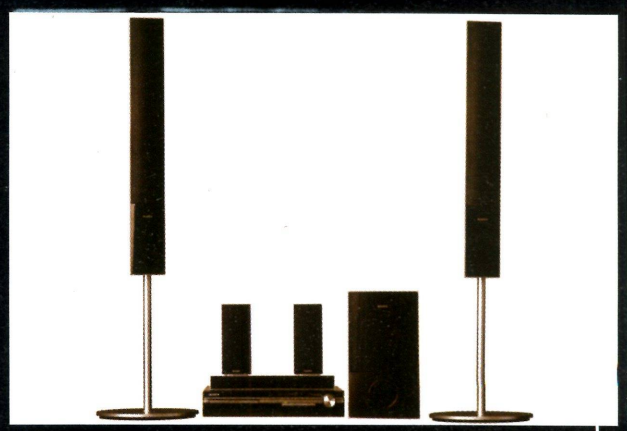
Você pode ser um cara que não tem muita grana, afinal, investir uma fortuna em uma HDTV e no PS3 não é pouca coisa. Para seu cinema ficar completo, falta apenas uma peça, e é aí que entra o 6170 Gotec, que é distribuído no Brasil pela Leadership. O produto promete 2000W de potência, e uma boa fidelidade de som - e cumpre.

Alguns detalhes ficaram faltando, como entrada de áudio digital, pois o DVD está embutido no receiver, o que é ótimo para quem só assiste a filmes, mas para nós, jogadores, temos que nos acostumar com o som Dolby Pro Logic II emulado. Outro ponto fraco fica por conta dos cabos das caixas traseiras, que são um tanto curtos para espaços muito amplos. Como aparelho tocador de DVD, o preço é seu principal atrativo, custando por volta dos R$ 600, que cabe no bolso de qualquer aspirante ao cinema digital.

XQ120T/XAZ

Distribuição: Samsung
Preço médio: R$ 3.500
Surround: Dolby Digital, DTS ES e Dolby Pro Logic II
Principais Características: Reproduz DivX, WMV, imagens em full HD 1080p, entradas e saída HDMI, duas entradas de áudio digital ótico, caixas sem fio.
Site: samsung.com
NOTA ■■■■■

Este Home Theater da Samsung é um dos mais completos do mercado. O principal atrativo é que as caixas acústicas são totalmente sem fios e acompanham as hastes de apoio para os auto-falantes. Além disso, o XQ120T/XAZ é um dos raros aparelhos que vêm com duas entradas de áudio digital ótico. Somando o fato de que ele já tem um DVD player integrado, você terá espaço para colocar o seu PS3 com som digital e ainda um outro aparelho que você fizer questão que tenha som de alta fidelidade. Este pacote de possibilidades, aliado com um visual incrível, faz com que ele seja um aparelho moderno e muito bonito. O seu contra é o preço, um tanto salgado, mas dificilmente você encontrará outro aparelho tão completo mais barato do que ele.



Divulgação

DAV-HDX500 Bravia

Distribuição: Sony
Preço médio: R$ 2.300
Surround: Dolby Pro Logic II, DTS, Dolby Digital
Principais características: Duas entradas e uma saída HDMI, resolução máxima de vídeo de 720p e 1080i, ajuste automático do som.
Site: sonystyle.com
NOTA ■■■■

O DAV-HDX500 é um produto que parece que nasceu para ser ligado ao seu PlayStation 3. Ele tem duas entradas HDMI para que você ligue seu console multimídia e ainda deixa outra entrada para o seu outro aparelho de alta definição.

O som é puro, cristalino, compatível com quase todos os formatos de áudio existentes, só faltou o DTS ES, mas como poucos filmes usam este recurso, não faz tanta falta assim. O último ponto negativo é que este receiver ainda utiliza muitos cabos, o que pode comprometer a arrumação da sua sala de cinema.



Divulgação

JOGOS EM DESTAQUE



PREÇO | US$ 9.99 **TAMANHO:** 59.3 MB

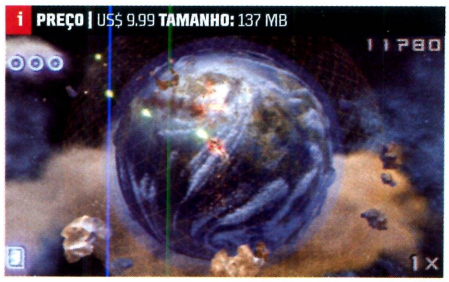
PixelJunk Monsters

Defendendo sua tribo

INOVADOR E DIVERTIDO. Duas palavras que resumem bem as qualidades de PixelJunk Monsters. Você é um chefe de tribo que precisa defende-la de ataques impiedosos de aranhas, abelhas, pequenos duendes e enormes monstros. O jogador precisa construir diversas torres de diferentes tipos para atacar os inimigos apropriadamente.

As animações 2D têm caráter de desenho, o que imprime uma característica única ao game. O modo de dois jogadores confere a PixelJunk Monsters sua plena capacidade de entreter.

O nível de dificuldade aumenta adequadamente e todas as partidas são únicas entre si: o que garante inevitavelmente muitos dias de diversão.



PREÇO | US$ 9.99 **TAMANHO:** 137 MB

Super Stardust HD

Explosões astronômicas

SUA MISSÃO É SIMPLES: *controle* uma nave espacial e destrua tudo o que vier pela frente. Acabe com diversos asteróides e inimigos que circundam um enorme globo giratório. SSHD é um dos poucos games que possuem o recurso de "brincar" com sua biblioteca de mídia: você pode jogar enquanto escuta suas músicas favoritas.

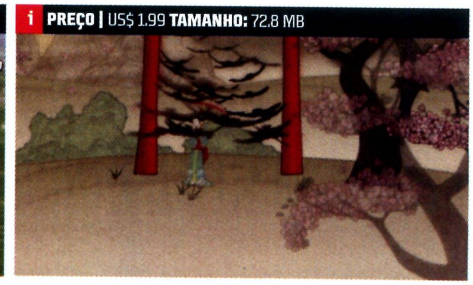


PREÇO | US$ 4.99 **TAMANHO:** 457 MB

Go! Sports Skydiving

Caindo com estilo

É UM INTERESSANTE simulador de pára-quedismo. Você é responsável por desenvolver diversas formações no céu e recebe pontos por isso. Aprenda também a pousar em um ponto específico. Você também abusa das funcionalidades do seu controle SIXAXIS ao chacoalhá-lo para abrir o pára-quedas. É uma tremenda evolução do chatíssimo jogo Go! Sports Ski.

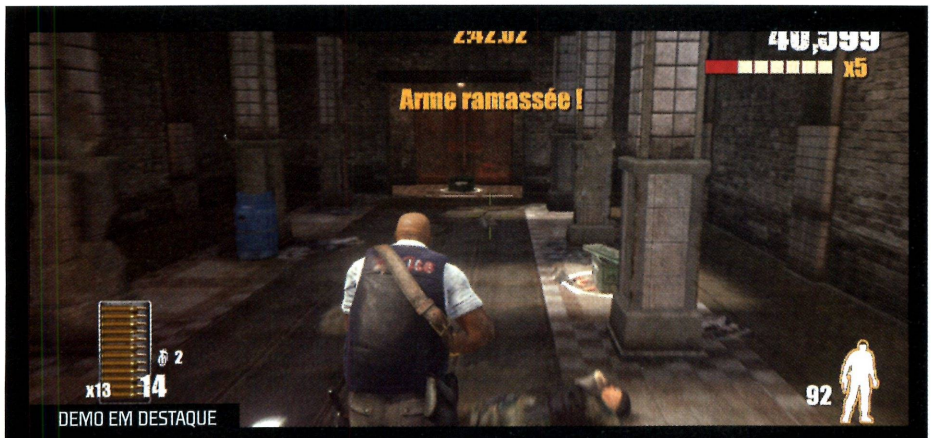


PREÇO | US$ 1.99 **TAMANHO:** 72.8 MB

Tori-Emaki

Visitando o Japão antigo

VOCÊ USA SUAS MÃOS e o recurso de movimento da PSEye para guiar uma revoada de pássaros pelo antigo Japão. É uma viagem por uma tela repleta de pinturas que retratam uma cultura milenar, com direito a passagens aéreas por batalhas de samurais, caminhos tortuosos na neve, montanhas etc. Vale a pena para quem gosta de história e cultura japonesa.



DEMO EM DESTAQUE

The Club

O aguardado jogo The Club ganha uma excelente demo na PStore. Trata-se de um preview bastante interessante, com direito a modos completos (porém curtos) de jogo e apenas um personagem para escolha. Tudo isso compensa os 1700 MB que o jogador é obrigado a baixar para degustar a demo de The Club.

A amostra já apresenta gráficos refinados, gameplay bastante desenvolvido , ou seja, é um jogo já predisposto a se tornar uma referência de jogabilidade multiplayer. Vale a pena baixá-lo.

Tamanho: 1.70 GB

Devil May Cry 4

DEMO



Algumas semanas antes do lançamento, a Sony disponibilizou uma prévia de DMC4 na PStore. O jogador deveria percorrer os primeiros momentos do jogo completo em um tempo pré-determinado. Apesar dos avisos de que se tratava de uma versão inacabada de um jogo, pode acreditar: todos os elementos do jogo completo estão lá, desde os gráficos até a jogabilidade impecável.

Tamanho: 639 MB

Conflict: Denied Ops

DEMO



Um clássico shooter que abusa das explosões em cenários. A demo, que imediatamente traz à memória Resistance: Fall of Man. Conta com uma única fase em uma igreja, em que você pode trabalhar em modo single player ou multiplayer em versão cooperativa. Conflict: Denied Ops exibe gráficos reluzentes no PS3, além de prometer muita diversão online em parcerias multiplayer futuras.

Tamanho: 988 MB

VÍDEO

LittleBigPlanet Create a Level

Para quem imaginava que LittleBigPlanet era um jogo para criança, este vídeo chega para estraçalhar essa percepção. Entenda o porquê de LittleBigPlanet ser mais do que uma promessa de um game inovador, mas uma verdadeira revolução feita para chacoalhar o PlayStation 3.

Tamanho: 79 MB (HD)



ATUALIZAÇÕES DE FEVEREIRO

Jogos completos

PixelJunk Monsters (US$ 9.99)
Go! Sports Skydiving (US$ 4.99)

Conteúdo Add-on

PACOTES FOLKLORE

Folklore Create-a-Creature Winner Add-On (grátis)
Folklore Add-on 5 "Nightmares"(US$ 3.99)
Folklore Add-on 6 "Visions of the Tower" (US$ 3.99)
Folklore Add-on Bundle 3 (US$ 5.99)

MÚSICAS ROCK BAND

"Wonderwall" - Oasis (US$ 1.99)
"Live Forever" - Oasis (US$ 1.99)
"Don't Look Back in Anger" - Oasis (US$ 1.99)
Oasis Pack 1 (US$ 5.49)
"Siva" - Smashing Pumpkins (US$ 1.99)
"Working Man" - Rush (US$ 1.99)
"Ten Speed (of God's Blood..)" - Coheed and Cambria (US$ 1.99)
"Calling Dr. Love" - Kiss (US$ 1.99)
"We Care a Lot"–Faith No More (US$ 1.99)
"Roam"–B-52s (US$ 1.99)
"Truth Hits Everybody" - The Police (US$ 1.99)
"Teenage Lobotomy" - The Ramones (US$ 1.99)
"Complete Control" - The Clash (US$ 1.99)
(Arguably) Punk Pack 2 (US$ 5.49)
"Why Do You Love Me" - Garbage. (US$ 1.99)
"Sex Type Thing" - Stone Temple Pilots (US$ 1.99)
"El Scorcho" - Weezer(US$ 1.99)

PACOTES STRANGLEHOLD

Stranglehold Map Pack (US$ 14.99)
Stranglehold CE Map Pack (US$ 14.99)

SKIN MOTORSTORM

MotorStorm Chinese New Year Skin (grátis)

Demos

The Club | Devil May Cry 4 | Conflict: Denied Ops | MLB 08 The Show | PixelJunk Monsters Demo

Vídeos de jogos

Bionic Commando: Rearmed Trailer | Conflict: Denied Ops Overview Dev Diary 4 | MLB 08 The Show Pitcher/Batter Analysis Tutorial | MLB 08 The Show Replay Vault Tutorial MLB 08 The Show Stolen Base Video | Turok "Creatures" Trailer | Turok "Weapons" Trailer | Burnout Accolades Trailer Conflict: Denied Ops Diary 3 | Conflict: Denied Ops Diary 2 Tony Hawk's Proving Ground - Launch Trailer LittleBigPlanet Create-A-Level | MLB 08 Road To The Show Tutorial | Conflict "Destruction" Dev Diary | Burnout Launch Trailer 2 | Burnout Launch Trailer 1 | Burnout Paradise Dev Diary | MLB 08 The Show First Look | Uncharted: Final Trailer | Go! Sports Skydiving Trailer | Battlefield: BC Haggard's Blog

Temas e papéis de parede

Lair: Asylian *Theme* | *Super Stardust HD* Theme Uncharted Wallpapers | PixelJunk Monsters Wallpaper PixelJunk Monsters Theme | PixelJunk Monsters Theme 2 Lemmings Theme

PROMOÇÃO

TUROK



Para participar da promoção, basta responder em até 20 palavras:

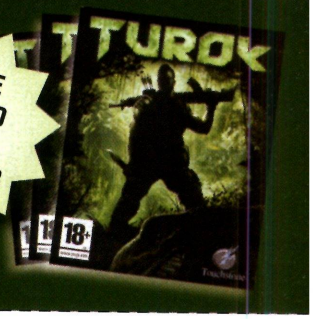
O que você faria se desse de cara com um Tiranossauro Rex?

As três respostas mais originais e criativas irão ganhar um jogo Turok para PS3.

As respostas podem ser enviadas via carta, para o endereço: Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
CEP: 01414 – 001 / São Paulo – SP
ou via e-mail: ps3w@digerati.com.br

O resultado da promoção será divulgado na edição 7 da PS3W e no site www.ps3world.com.br

GANHE UM JOGO TUROK PARA PS3



1 – A promoção Turok é aberta à participação de leitores ou não da revista PS3W; **2 –** Não poderão participar os funcionários da Digerati Games nem colaboradores de suas publicações, bem como seus parentes; **3 –** Para participar, o leitor deve preencher corretamente ou enviar os dados e as respostas por e-mail, respondendo a pergunta: O que você faria se desse de cara com um Tiranossauro Rex?; **4 –** Cópias dos cupons são permitidas e podem ser enviadas no mesmo envelope; **5 –** As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia 10/05/2008, sendo comprovante o carimbo dos Correios ou a data de recebimento do e-mail; **6–** O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará desclassificação; **7 –** A equipe da *PS3W* avaliará a criatividade e qualidade do texto sem possibilidade de contestação; **8 –** Ao participar da promoção, você estará concordando com os termos e regras e concedendo autorização para publicar nome e texto; **9 –** Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; **10 –** A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação do resultado; **11 –** Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação do resultado, o direito aos prêmios prescreverá em 90 dias.

Nome completo: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **CEP:** _____

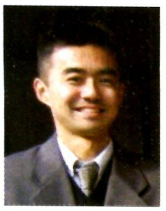
Data de nascimento: _____ **Telefone:** _____ **E-mail:** _____

Frase: _____



Foto: Henrique Minatogawa

Henrique Minatogawa
viveu no Japão nos últimos meses. Agora que está de volta ao Brasil, colabora com a PS3W e se diverte com games japoneses de todos os gêneros.



REGISTRO
Foto da passagem de Minatogawa pela TGS 2007, importante evento anual japonês

VIDA GAMER NO JAPÃO

Apesar de não terem sido inventados no Japão, é inegável que o país ainda é o principal centro do setor, com as principais empresas e os jogos mais renomados. Videogames lá são tão importantes quanto o mangá e o anime.

Parece mentira, mas não há muitas lojas exclusivamente de games no Japão. Na maioria dos casos, são vendidos junto com DVDs (e Blu-ray) de filmes, CDs, livros, mangá ou eletrodomésticos. Nas lojas de departamentos, são colocados na seção de brinquedos, mas ninguém parece achar ruim. Muitos vêem como brinquedo, outros como diversão, e outros, como um bom negócio - lá, tudo é possível. Há grandes centros que concentram lojas de games, como Akihabara, em Tokyo, e Nippombashi, em Osaka. Nesses locais, encontram-se lojas de todos os tipos, das mais sofisticadas até algumas que parecem sebos, vendendo games literalmente de baciada. Uma das coisas mais legais é como os games usados são bem conservados. Discos sem riscos, caixas inteiras, manuais sem rasgos. Se há algum problema, há um aviso explícito e preço drasticamente reduzido. Como o mercado se renova constantemente, os lançamentos logo recebem descontos. Já há jogos de PS3 sendo vendidos ao equivalente a R$ 30.

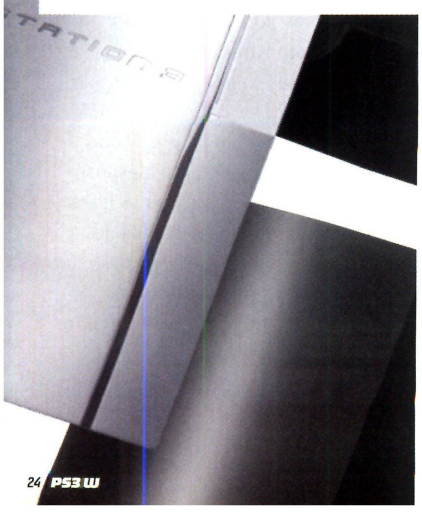
> ....logo recebem descontos. Já há jogos de PS3 sendo vendidos ao equivalente a R$ 30.

No Japão, o primeiro videogame que comprei foi o PSP. Algum tempo depois, ele quebrou. Levei na loja e, pela primeira vez na vida, usei a garantia oficial do fabricante. O conserto foi rápido e ficou tudo resolvido. Recebi junto uma carta de desculpas da Sony e uma atualização de firmware. Entendi por que portáteis fazem tanto sucesso por lá. A maioria das pessoas passa pouco tempo em casa e, como o país ainda é seguro, é possível jogar sem problemas em qualquer lugar. Virei fã do PSP - até filme em UMD comprei.

Sobre o PS3, a partir da Tokyo Game Show 2007, ele começou a reagir. Os ajustes no preço e no conceito deram resultado. Realmente, a imagem de "supercomputador" não estava agradando em um país que cada vez menos se interessa por computadores. Assim, antes do feriado do Ano Novo, as propagandas do PS3 começaram a ser exibidas em todos os horários, não apenas à noite e de madrugada. Além disso, o conceito foi mudado, passando a mostrar uma imagem mais simpática do console. Tanto que, uma vez, vi um pai de família dizer todo empolgado para a esposa: "Ei, veja, esse que é o PlayStation 3!". Em praticamente todas as lojas, havia uma PlayStation TV, que é uma estação para jogar demos de PS3 e ver vídeos e fotos dos próximos lançamentos.

Espero que um dia tenhamos tudo isso no Brasil: assistência técnica oficial e eficiente, jogos a preços justos. Ou seja, um mercado que funciona e é tratado com a devida seriedade - mas com todo mundo se divertindo.

O GUIA DEFINITIVO DO PLAYSTATION 3



Acabe com suas dúvidas e descubra qual PS3 combina com seu estilo | DOUGLAS VIEIRA

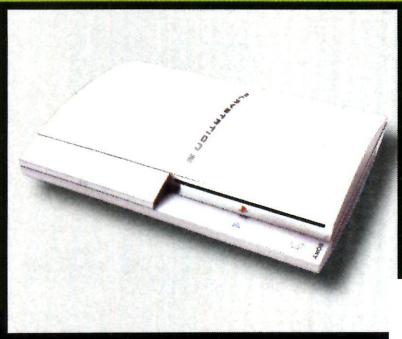
Já faz mais de um ano desde que o primeiro PlayStation 3 chegou até nós. Com o passar do tempo, vem conquistando cada vez mais a preferência do público – não é à toa que em alguns lugares do mundo ele aparece em primeiro lugar de vendas entre os videogames da nova geração. Tal fato deve-se à variedade de modelos disponíveis, o que ajuda a definir melhor qual é o tipo de configuração que combina com cada perfil de jogador.

Sempre dispostos a ajudar, preparamos este guia para que você conheça melhor cada uma das versões existentes, além de fazer uma comparação entre elas.

PlayStation 3 80 GB

REGIÃO

- Estados Unidos
- Hong Kong
- Singapura
- Japão



COR

- preto
- branco*
- prata

Para quem: Pensou demais para comprar um PS3

Especificações

Comunicação:
Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) IEEE 802.11 b/g Wi-Fi
Bluetooth 2.0 (EDR)
Controle Wireless Bluetooth (até 7)
Áudio/Vídeo Output:
Tamanho de tela: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI: HDMI out - (x1 / HDMI)
Analog: AV MULTI OUT x 1
Áudio Digital: DIGITAL OUT (OPTICAL) x 1
Blu-ray/DVD/CD DRIVE "somente leitura"
Input/Output:
USB 2.0 X 4
Slots para Memory Stick/SD/CompactFlash
Dimensões: Aproximadamente 325 mm (Altura) x 98 mm (Largura) x 274 mm (Comprimento)
Peso: Aproximadamente 5 kg
CPU: Cell Broadband Engine™
GPU: RSX
Memória:
256 MB XDR (RAM principal)
256 MB GDDR3 VRAM
HD: 2.5' Serial ATA 80GB (modelo PS456XT)



Apesar de possuir um HD maior, a versão de 80 GB é equivalente à de 60 GB, porém, sem o chip Emotion Engine, mas ainda capaz de rodar jogos de PlayStation 2 e PSone via emulação. Em seu lançamento, custava US$ 599 e há uma versão que traz na embalagem o jogo MotorStorm.

Recentemente, alguns boatos circularam na internet dizendo que esta versão estaria com os dias contados por conta de dois novos modelos que estariam por vir, os de 120 e 160 GB, mas a própria Sony desmentiu tal boato.

PREÇO MÉDIO: R$ 2.200

PlayStation 3 60 GB

REGIÃO

- Estados Unidos
- Japão
- Hong Kong
- Singapura



COR

- preto
- branco
- prata

Para quem: Foi apressado

Especificações

Comunicação:
Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) IEEE 802.11 b/g Wi-Fi
Bluetooth 2.0 (EDR)
Controle Wireless Bluetooth (até 7)
Áudio/Vídeo Output:
Resoluções: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI: HDMI out - (x1 / HDMI)
Analog: AV MULTI OUT x 1
Áudio Digital: DIGITAL OUT (OPTICAL) x 1
Blu-ray/DVD/CD DRIVE "somente leitura"
Input/Output:
USB 2.0 X 4
Slots para Memory Stick/SD/CompactFlash
Dimensões: Aproximadamente 325 mm (Altura) x 98 mm (Largura) x 274 mm (Comprimento)
Peso: Aproximadamente 5 kg
CPU: Cell Broadband Engine™
GPU: RSX
Memória:
256 MB XDR (RAM principal)
256 MB GDDR3 VRAM
HD: 2.5' Serial ATA 60GB (modelo PS456DS)

O modelo favorito de muitos jogadores, cuja versão com mais funcionalidades chegou ao mercado simultaneamente com a de 20 GB. O PlayStation 3 de 60 GB possui duas configurações diferentes, sendo uma delas com o padrão de imagem NTSC e possibilidade de jogar os títulos de PlayStation 2 e PSone via hardware (Emotion Engine) e a outra com codificação PAL (européia) e acesso aos jogos das versões anteriores por meio de software. Esta versão parou de ser comercializada no Japão no dia 10 de janeiro deste ano, deixando o mercado deste país abastecido apenas com o PlayStation 3 de 40 e 80 GB. Na época do lançamento, custava US$ 699. Por não ser mais fabricado, este modelo é muito difícil de ser encontrado nas lojas brasileiras.

PREÇO MÉDIO: R$ 2.000

(*) Modelos disponíveis somente no Japão

PlayStation 3 40 GB

REGIÃO

- Austrália
- Estados Unidos
- Japão
- Hong Kong
- Nova Zelândia
- Singapura



COR

- preto
- branco*
- prata*

Para quem: Quer tem o PS3 e manter o seu PS2 na estante

Especificações

Comunicação:
Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) IEEE 802.11 b/g Wi-Fi
Bluetooth 2.0 (EDR)
Controle Wireless Bluetooth
Áudio/Vídeo Output:
Resoluções: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI: HDMI out - (x1 / HDMI)
AV MULTI OUT x 1
Áudio Digital: DIGITAL OUT (Ótico) x 1
Blu-ray/DVD/CD DRIVE "somente leitura"
Input/Output: USB 2.0 X 2
Dimensões: Aproximadamente 325 mm (Altura) x 98 mm (Largura) x 274 mm (Comprimento)
Peso: Aproximadamente 5 kg
CPU: Cell Broadband Engine™
GPU: RSX
Memória:
256 MB XDR (RAM principal)
256 MB GDDR3 VRAM
HD: 2.5' Serial ATA (40GB)





Esta versão de 40 GB - também conhecida como "modelo econômico" - chegou às lojas americanas (e em algumas regiões da Ásia) no dia 02 de novembro do ano passado custando US$ 399. Possui um drive Blu-ray, saída HDMI, conexão integrada Wi-Fi, Cell Broadband Engine e disco rígido embutido, mas não tem retrocompatibilidade para rodar os jogos de PlayStation 2, apenas os de PSone utilizando software específico para isso. É possível encontrá-lo aqui no Brasil por aproximadamente R$ 1.600.

PREÇO MÉDIO: R$ 1.600

PlayStation 3 20 GB

REGIÃO

- Estados Unidos
- Japão
- Hong Kong



COR

- preto
- branco
- prata

Para quem: Gosta de videogames raros

Especificações

Comunicação:
Ethernet (x1/10BASE-T, 100BASE-TX and 1000BASE-T)
Bluetooth 2.0 (EDR)
Controle Wireless Bluetooth
Áudio/Vídeo Output:
Resoluções: 480i, 480p, 720p, 1080i e 1080p
HDMI: HDMI out (x1/HDMI)
AV MULTI OUT x 1
Terminal Ótico Digital (output) X 1
Terminal A/V Múltiplo Digital X 1
Input/Output: USB 2.0 X 4
Dimensões: Aproximadamente 325 mm (Altura) x 98 mm (Largura) x 274 mm (Comprimento)
Peso: Aproximadamente 5 kg
CPU: Cell Broadband Engine
GPU: RSX
Memória:
256 MB XDR (RAM principal)
256 MB GDDR3 VRAM
HD: 2.5' Serial ATA (20 GB)

O modelo com a configuração mais simples deixou de ser vendido no dia 11 de abril do ano passado nos Estados Unidos. Na época, a explicação dada por Dave Karraker, diretor de comunicações da Sony Computer Entertainment America foi que "a preferência pelo modelo de 60 GB era maior entre os consumidores, por isso, decidimos não oferecer mais o PlayStation 3 de 20 GB na América do Norte". No Japão, o modelo saiu de circulação no dia 10 de janeiro deste ano. Porém, ainda é possível encontrá-lo em algumas regiões da Ásia e em Hong Kong.

Na ocasião do lançamento (17 de novembro de 2006), era vendido por US$ 499 nos Estados Unidos. Possui retrocompatibilidade para rodar jogos do PlayStation 2 e PSone (cortesia do chip Emotion Engine, também presente na versão de 60 GB com sistema de imagem NTSC), mas não tem leitor de cartão Flash.

PREÇO MÉDIO: Esgotado

Qual é melhor?

Agora que você já sabe um pouco mais sobre cada modelo, é hora de ver qual é o que conseguirá corresponder melhor às suas expectativas. A tabela abaixo mostra algumas das diferenças entre as cinco versões lançadas de PlayStation 3:

	Modelos	20 GB	40 GB	60 GB	60 GB**	80 GB
Funções	Portas USB	4	2	4	4	4
	Wi-Fi	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
	Cartões de memória	Não	Não	Sim	Sim	Sim
	PS2*	Emotion Engine	Não	Emotion Engine	Software	Software
	PSone*	Emotion Engine	Software	Emotion Engine	Software	Software
	Super Áudio CD	Sim	Não	Sim	Sim	Sim

* Função para rodar jogos das plataformas indicadas, via software ou chip Emotion Engine
** Modelo europeu

A partir destes dados, é possível determinar para que tipo de jogador serve cada modelo (não será levado em conta o de 20 GB - porém, este oferecia algumas possibilidades interessantes, como o chip Emotion Engine ausente no PlayStation 3 de 40 GB).

A versão de 40 GB é ideal para os que querem ter a oportunidade de experimentar os títulos de PS3, ter algumas funcionalidades do console e não fazem questão de jogar os títulos de PS2. Já a de 60 GB pode ser considerada a mais completa (modelos japoneses e americanos), pois oferece todas as possibilidades por um preço acessível. Já a de 80 GB, pelo seu espaço de disco, torna-se a melhor indicação para os que utilizam, por exemplo, máquinas fotográficas e precisam de um espaço maior de armazenamento - porém, um de 60 GB também cumpriria muito bem esta última função. PS3W

Mudanças pequenas





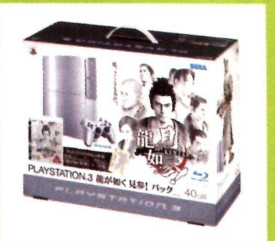


1 No PS3 de 40 GB os identificadores de leiura de HDD e Wi-Fi (sim, o modelo mais barato também tem adaptador de rede sem fio) ficam ao lado dos leitores USB.

2 Já os leitores de cartão só existem nos modelos de luxo, como o de 80 GB.

3 Antes era mais fácil identificar a diferença dos modelos do PS3 - o de 20 GB era todo preto, sem detalhes prateados.

Japão é prata!



Satin Silver PlayStation 3. Este é o nome da nova versão do console que será lançada no Japão no dia 6 de março. Além da cor prateada, o modelo Satin Silver terá um HD de 40 GB, além de um controle SIXAXIS (também na cor prata). Ele será vendido por ¥ 39,980 (algo em torno de US$ 374) e não há previsão de lançamento em outras regiões do mundo.

Haverá também uma versão promocional, que trará o jogo Yakuza 3 (porém, apenas 1.000 unidades estarão disponíveis) e será lançada no mesmo dia. Sorte dos japoneses.

Se você está triste, saiba que o mesmo aconteceu com o PlayStation 2. Lá no Japão, tinha até modelos com cores chamativas ou de jogos importantes, como Final Fantasy XII.

João Gabriel Albani, da Synergex Brasil



SEGUNDONA
Para Albani, "o Brasil perdeu o posto de maior mercado de videogames da América Latina"

O BRASIL NA ROTA DOS GAMES

Synergex promete trazer jogos para o país com um preço acessível | RODRIGO GUERRA

Há algum tempo, o mercado brasileiro de games estava na berlinda. Após a saída de Nintendo e Sega do mercado nacional, tudo o que chegava por aqui era por meio de importação ou pirataria. Agora as coisas estão mudando. Recentemente, chegou ao Brasil a Synergex, uma empresa de tradição mundial no quesito de importação e exportação de jogos, que mantém contato direto com as grandes distribuidoras internacionais, como Capcom, Midway e Eidos.

A empresa não é conhecida mundialmente para os gamers, mas é uma representante comercial que veio do Canadá e que já está trabalhando há alguns meses aqui no Brasil. Para fazer um balanço geral, conversamos com João Gabriel Albani, Gerente de Produtos da Synergex Brasil para saber: agora vai?

Histórico

João Gabriel Albani é publicitário, trabalhou na Atari Brasil por cinco anos no departamento de Marketing. Entre suas campanhas, estão jogos de peso como Unreal Tournament, Magic, Neverwinter Nights, Civilization e RollerCoaster Tycoon no Brasil. Ele entrou na Synergex há um ano, atuando na gerência de produtos, sendo o responsável pelo relacionamento com as distribuidoras internacionais de games.



PRIMEIROS JOGOS
Unreal Tournament III e Blacksite: Area 51 marcaram a estréia da Synergex no Brasil.

PS3 W | O que mudou, falando sobre o mercado, contando da época em que você estava trabalhando na Atari do Brasil em relação ao atual cenário?
João Gabriel | Muita coisa mudou. O Brasil perdeu o posto de maior mercado de videogames da América Latina para o México, o mercado de jogos para computador sofreu uma certa queda e os consoles da atual geração, apesar de seu preço amargo para a maioria dos consumidores, começam a se estabelecer como a mais nova alternativa de entretenimento para jovens e adultos.

PS3 W | Tendo em vista os altos impostos no nosso mercado, algo que é comentado no mundo inteiro, nos perguntamos: por que a Synergex resolveu apostar em um mercado tão difícil quanto o brasileiro?
JG | Para David Aiello, presidente da Synergex, o mercado brasileiro é muito parecido com o mercado canadense de dez anos atrás – época em que ele abriu a empresa. Dessa, forma, o objetivo é ampliar o mercado brasileiro, usando parcerias com publishers de renome do mercado mundial de games. Gostaria de ressaltar que não seremos uma distribuidora, mas os representantes comerciais destas empresas.

PS3 W | Algumas publishers no Brasil não atendem a todas as plataformas, como é o caso da Electronic Arts (que traz apenas jogos para PC e Xbox 360) e a Atari (só PC). Seria possível a Synergex trazer os games destas empresas para o PlayStation 2, por exemplo?
JG | Sim, isso é possível porque negociamos com essas empresas não só para o Brasil, como para outros países da América Latina. Distribuímos os jogos da Electronic Arts no Chile, por exemplo. E já trouxemos vários títulos para PlayStation 2 de várias publishers.

PS3 W | Faz algum tempo que a Synergex está atuando no Brasil, já tendo lançado alguns games de importância, como Stranglehold e Unreal Tournament III. O que já foi possível sentir no mercado? Os games estão sendo bem aceitos?
JG | Nossas vendas estão sendo muito boas e estamos construindo fortes parcerias com o varejo brasileiro. Nossa relação se calca em transparência, responsabilidade e seguimento das leis de nosso país, o que tranqüiliza o varejista com um trabalho sério e livre de embaraços.

PS3 W | Quais são os planos para os próximos meses?
JG | Cada vez mais queremos alcançar mais clientes brasileiros e nos estabelecer como representantes comerciais das publishers para licenciar seus jogos de computador. Estamos lançando mais dois grandes títulos da Midway em menos de um mês: Blacksite Area 51 e Unreal Tournament III, e lançaremos também games da Touchstone e da Capcom para PC, frutos de parcerias diretas com essas publishers, de modo que elas têm acesso a detalhes de nosso mercado e sentem-se confiantes para maiores investimentos no Brasil.

> Também trouxemos grandes sucessos para PlayStation 2 por preços muito baixos, como GT3 e GT4

PS3 W | Quais são as plataformas que estão se dando melhor com a presença da Synergex no Brasil?
JG | Os novos consoles são abastecidos com uma variedade enorme de títulos. O Nintendo DS, por exemplo, recebe jogos também para adolescentes e adultos, ao passo que antigamente chegavam apenas os jogos para crianças. Também trouxemos grandes sucessos para PlayStation 2 por preços muito baixos, como GT3 e GT4.

PS3 W | Qual é o preço atual dos games para PlayStation 3?
JG | Em média, R$ 229.

PS3 W | O que você acredita ser necessário fazer para impulsionar o mercado brasileiro de games? Quais são as medidas a serem tomadas?
JG | É preciso que se tome uma decisão por parte do governo a respeito das possibilidades de baixar a alta tributação para a importação de videogames. Pode-se ter lucratividade de impostos com o alto volume de importações dos produtos e ainda colaborar com o aumento de empregos e a inclusão de informais neste setor. PS3W



Hudson Rodrigues

SOLTANDO A VOZ
Detonator não se intimidou e gritou como se estivesse no palco.

METAL IS THE LAW

Emprestamos nosso Rock Band para o Massacration | Allan André

Os games musicais estão travando uma grande batalha, não só entre seu conteúdo, com músicas licenciadas de grandes bandas, mas na forma como são jogados. Guitar Hero iniciou com um controle em forma de guitarra e se saiu muito bem. A EA resolveu apostar no gênero e partiu para a ignorância, lançando controles em forma de guitarra, bateria e microfone. Nós, mortais jornalistas de games, testamos e levamos nossas impressões do game para você (confira o review na edição 3). Mas, para uma avaliação feita por músicos, que realmente entendem do assunto, emprestamos nosso Rock Band com todos os instrumentos para a maior banda de Heavy Metal de todos os tempos, o Massacration.

Fomos até o escritório da banda, *jogamos por algumas horas e presenciamos* momentos hilariantes. A galera começou meio devagar, mas era apenas o aquecimento. Depois de alguns minutos de jogo, fizemos a dica para destravar todas as músicas e o suor começou a escorrer por baixo das cabeleiras. Deep Purple, Faith no More, Nirvana e Rolling Stones foram as bandas que mais empolgaram o Massacration. Quando o código entrou e "Highway Star", do Purple, começou a tocar, Detonator não se segurou e gritou como se estivesse no palco. Pena que o game rejeitou o grito agudo do vocalista.

Botando a banda para tocar

Detonator não se deu muito bem com o microfone. Por cantar em um tom acima do convencional, como os grandes vocalistas de metal fazem, a altura de sua voz excedeu os limites do game, o que resultava em eliminações constantes.

Depois de algumas bufadas e resmungos, o vocalista resolve baixar uma oitava, cantando com a voz mais grave, e se saiu

DÁ-LHE, BRAZUKAS

Winning Eleven é o favorito da banda

Com exceção de Detonator, todos se revelaram grandes admiradores de Winning Eleven, mais especificamente da modificação Brazukas, na qual uma equipe de programadores brasileiros criou uma versão do Campeonato Brasileiro para o game da Konami. O mais viciado no game de futebol é Metal Avenger, apontado por todos os integrantes da banda como o bicho-papão de Winning Eleven.

O vocalista se julga um saudosista, sendo grande entusiasta de clássicos do Atari, e Contra, para Nintendinho. "Não gosto de videogames modernos, só dos antigos",



Hudson Rodrigues

COM OS AMIGOS
Para o batera, vale fazer uma pipoca, pedir uns refrigerantes e se divertir.

VERSÃO ALTERNATIVA

Massacration em Guitar Hero

Quando questionados sobre se cederiam uma música para Rock Band, a banda é unânime em dizer que sim. "Mas é claro que gostaríamos". A banda nos alertou sobre uma versão modificada do game Guitar Hero, em que "Evil Papagali", música do álbum *Gates of Metal Fried Chicken of Death*, está entre as canções. Para assistir, acesse www.ps3w.com.br.



Divulgação

A BANDA NO PS2
"Evil Papagali" está no set list de versões alternativas de Guitar Hero.

melhor no jogo. Detonator justifica: "meu talento é muito superior à capacidade de avaliação do game".

Apesar de seu instrumento ser a guitarra, Blondie Hammet passou a maior parte do tempo na bateria e se deu bem. Não deixou as músicas morrerem nenhuma vez. Enquanto isso, Headmaster e Metal Avenger, guitarrista e baixista da banda, dividiam a guitarra, e também mandaram muito bem. Quando Hammet deixava, um dos dois se arriscava a tocar a batera.

O baterista Jimmi "The Hammer" também se arriscou em Rock Band, mas apenas na bateria. Mesmo sendo respeitado mundialmente, Jimmi sofreu um pouco com a versão videogame do instrumento, provavelmente devido à resposta do pedal, que não é igual ao do instrumento de verdade.

> "Para crianças, é um negócio legal, pois mexe com ritmo e coordenação motora", define Hammet

O veredicto

Mesmo passando várias horas jogando, Blondie Hammet define Rock Band como jogo para a garotada. "Para crianças, é um negócio legal, pois mexe com ritmo e coordenação motora", define Hammet. Jimmi "The Hammer" diz que é bom para juntar a galera e recomenda: "vale fazer uma pipoca, pedir umas redondas (pizzas), uns refrigerantes e se divertir". Até a empresária, Monika Cavaleira, viciada em Guitar Hero, não resiste e opina: "Guitar Hero é muito melhor. O modo carreira de Rock Band obriga a jogar a mesma música várias vezes", e finaliza dizendo que "poderiam ter incluído um pedestal para o microfone, pois não dá para tocar guitarra e cantar ao mesmo tempo". PS3W

O NOVO ÁLBUM

Headbanger sangue bom

***Good Blood Headbengers*, o novo CD do Massacration, já está pronto, mas deve ser lançado apenas no final do ano. Hermes e Renato, o grupo de humoristas por trás da banda, estão lançando um DVD com 14 episódios de Tela Class. Os humoristas devem seguir com esse formato de programa por mais algum tempo.**



Hudson Rodrigues

FORA DOS PALCOS
Quando não estão em ação, Detonator e cia. usam roupas e chinelos confortáveis.

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

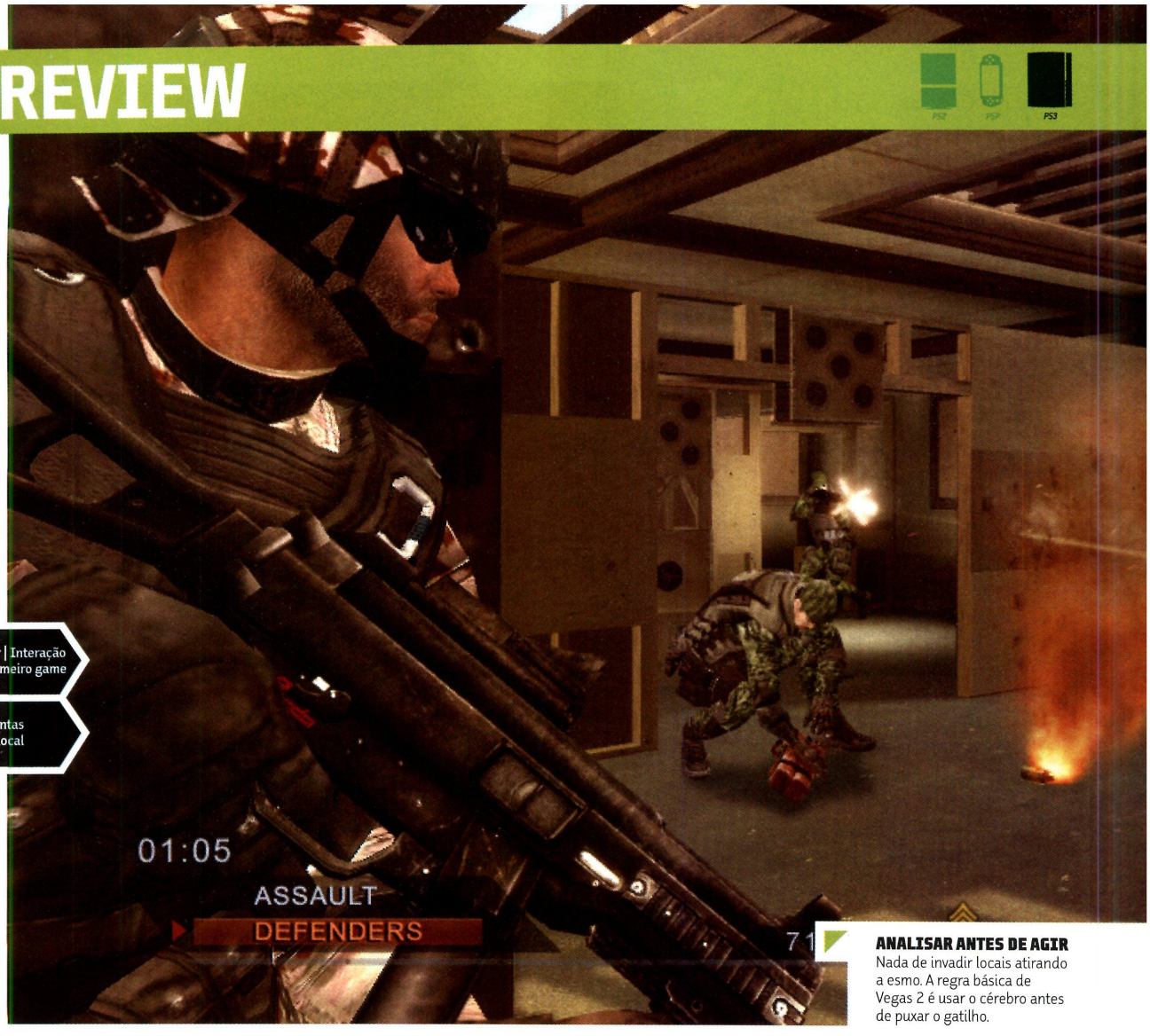
Lançamento
18/03/2008
Produção
Ubisoft Montreal
Distribuição
Ubisoft
Jogadores
1 - 8
Site
rainbowsixgame.com
Online
Sim
Expectativa
Alta

+ Sistema multiplayer | Interação de enredo com o primeiro game

– Haja enredo para tantas missões no mesmo local

VERSÃO AMERICANA

FPS
1º PESSOA



ANALISAR ANTES DE AGIR
Nada de invadir locais atirando a esmo. A regra básica de Vegas 2 é usar o cérebro antes de puxar o gatilho.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Apostando alto no jogo do terrorismo

Após os atentados de 11 de setembro de 2001 em solo americano, quando extremistas causaram a destruição de símbolos estadunidenses importantes, o mercado de entretenimento mudou seu foco. Antes havia heróis e tropas invencíveis nascidos na terra do Tio Sam, "promovendo" a justiça e a paz em todo o mundo. Após o 11/09, a coisa mudou. Nunca antes ataques haviam sido tão próximos ao povo americano. As explosões e mortes já não eram apenas notícias do bloco internacional dos jornais noturnos da CNN. As explosões podiam ser ouvidas na Times Square, em Nova Iorque ou as ameaças referiam-se a pontos importantes dos EUA a todo momento. O "Rambo" já não era mais invencível. Os EUA passaram de justiceiros a vítimas do terrorismo internacional. E Tom Clancy's Rainbow Six Vegas é um filhote deste novo movimento. O primeiro Rainbow Six Vegas, lançado em 2006 para Xbox 360, e que teve sua versão lançada para PS3 muito tempo depois, mostra a ação de grupos terroristas em solo americano, precisamente na terra do jogo, Las Vegas. Crítica e público aprovaram a fórmula, e uma seqüência seria inevitável. Portanto, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 será lançado e tentará oferecer uma nova oportunidade ao jogador de visitar Las Vegas em uma época hostil para enfrentar o "exército" do século XXI, o terrorismo.

TIMELINE



Rainbow Six | 1999
Lançado para PSone, o game foi o primeiro da história a carregar o título de Rainbow Six.



Rainbow Six 3: Raven Shield | 2003
Raven Shield será usado como modelo para um cenário multiplayer em Vegas 2.



Rainbow Six Vegas | 2007
Em Vegas, o jogador não tem tempo para apostar dinheiro nos cassinos da cidade.

EXTRA +++ Conhecida como "Parque de Diversões da América", Las Vegas é a maior cidade do estado norte-americano de Nevada. Curiosidade: Las Vegas é considerada a cidade mais iluminada do mundo, sendo possível localizá-la mesmo do espaço.





TRABALHO EM EQUIPE
Você não estará sozinho em Vegas 2. Equipes bem treinadas, e que não contestam ordens, estarão sob seu comando.

AMBIENTE HOSTIL

CIDADE VIRTUAL

A recriação de Vegas é o maior objetivo em Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 por parte dos criadores. A cidade não é só o ambiente do game, mas um personagem. O uso da Unreal Engine 3.0 será uma ferramenta para a intenção de criar o cenário de "Vegas e além", ou seja, teremos muito mais que os limites da cidade. Novas localidades, como vales, áreas industriais e refinarias de óleo, além das ruas movimentadas de Las Vegas, serão mostradas virtualmente no futuro game.

O inimigo sem rosto

Apesar de Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 ser uma continuação direta do primeiro jogo da série, seus atributos o tornam uma mistura de seqüência e pré-seqüência. Isso quer dizer que os fatos ocorrerão antes, durante e depois de Rainbow Six Vegas, além de expandir toda a trama que gira em torno da série. Basta lembrar, caso você tenha terminado o primeiro Vegas, da frase que fecha o game: To Be Continued. A escalada terrorista, dos soldados que não possuem pátria, credo ou raça, mas apenas um ideal, volta a mergulhar a cidade do jogo num banho de sangue e ameaças. Cabe a você retomar o comando da situação ao liderar forças especiais norte-americanas de combate ao terrorismo e ações especiais, o Rainbow Six. A mistura de FPS com elementos táticos, fórmula de Vegas, será mantida, com tentativas de melhoria e aperfeiçoamento de fatores, buscando a superação do primeiro game.

Como será a próxima aposta

Single player, cooperação e multiplayer online serão os modos de Vegas 2. As missões terão objetivos primários e secundários a serem concluídos com extrema cautela, estratégia e uso dos equipamentos disponíveis por parte dos jogadores. Você controla sua equipe através de comandos que formam os passos de sua estratégia para invasão de locais, exploração, resgate de reféns, ações antiexplosivas e outros objetivos impostos. As mudanças em relação ao primeiro Vegas serão a tentativa para a evolução da série.

A primeira mudança será a liberdade de configuração dos personagens. Exceto pelo líder Bishop, os membros da equipe serão editáveis nos modos online e offline. O personagem pode ser criado com sexo masculino ou feminino, com direito a muitos elementos de personalização, modificando sua aparência de diversas formas. No modo offline, alguns elementos também marcarão presença. Sprints (correr) para fugir de explosões e



ARSENAL À DISPOSIÇÃO
Além de contar com treinamento especial, o Rainbow Six possui um arsenal variado, contando com 11 novas armas em Vegas 2.

tiroteios foi um recurso adicionado. Um novo sistema de radar será incluído, capaz de fazer varreduras térmicas e mostrar (sem diferenciação de inimigos e aliados) o posicionamento de alvos. O uso de esquinas e áreas para cobertura, elementos desencadeados por Gears of War, aumentará as possibilidades nas fases. No campo das armas, serão incluídas treze novas opções, incluindo o rifle M468 e o rifle sniper SR-25, além de equipamentos como bombas de gás, de luz e outras ferramentas contra o inimigo.

Uma mão lava a outra (ou a ataca)

A parte multiplayer, segundo os criadores, oferecerá a maior atração de Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2. Para começar, serão onze novos mapas, incluindo um baseado em Rainbow Six 3: Raven Shield. O sistema de procura de partidas é peça de outra parte importante entre as promessas. A Ubisoft Montreal promete um sistema online mais ágil e será possível acessar sessões já em andamento no sistema online.

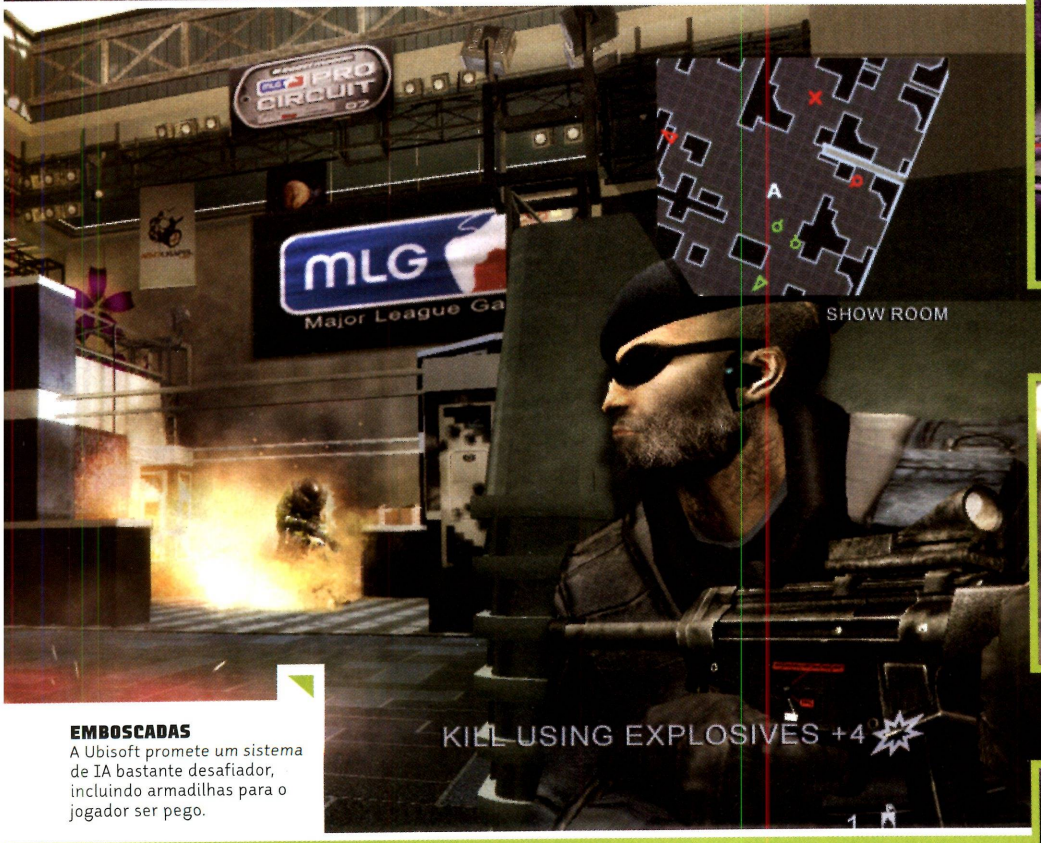
O sistema online contará com um ranking nas partidas multiplayer. Conhecido como A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement and Specialization), o jogador criará seu personagem e evoluirá com suas ações. Três categorias: Close Quarter Battles (CQB), Assault e Marksman serão as classificações, definidas para se adaptar aos estilos dos jogadores. Com a evolução dos personagens, recompensas serão liberadas. Exemplo: um Marksman, ao alcançar o quarto nível de progresso, recebe uma nova arma sniper. Armas, proteção e pontos de experiência serão os bônus para os jogadores que evoluírem em partida. Haverá ainda a inclusão de dois novos modos: Demolition (um time deve plantar uma bomba em um dos dois pontos-chave dos cenários e o outro deve evitar que isso aconteça) e o Team Leader (um time deve matar o líder da outra equipe, que por sua vez deve proteger esse personagem, que será conhecido como VIP).

Faça suas apostas

Tem quem goste do estilo "corra e destrua". Tem quem goste do estilo de Vegas, o "planeje, estude, mire, não se exponha e elimine". Esse dois estilos, que lembram muito a disputa entre os jogos de corrida Burnout e Gran Turismo, dividem também a preferência dos jogos de tiro. Muitos reclamam da "baixa velocidade" que segue o ritmo de Vegas. Mas a verdade é que o primeiro game apresentou muitas qualidades. E a aposta no segundo é alta para dar continuidade ao sucesso. Quem sabe Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 não devolva um pouco da auto-estima pela perda do "Rambo americano invencível". Ou pode ser apenas mais um bom game FPS. | **RICARDO CAETANO**



SEM SAÍDA Nem mesmo as ruas estão livres dos tiroteios e explosões causadas tanto por terroristas quanto por agentes do Rainbow Six.



EMBOSCADAS
A Ubisoft promete um sistema de IA bastante desafiador, incluindo armadilhas para o jogador ser pego.

Táticas avançadas

Métodos para usar no campo de ação



Surpresa

Velocidade e planejamento dão ao jogador a vantagem para surpreender o inimigo.



Cobertura

A tática da cobertura funciona bem na série Vegas. Atire enquanto seu aliado avança.



Piso superior

Ficar atento a cenários com mezaninos pode evitar a morte certa de seu time.



Último caso

Tudo o que foi planejado não deu certo? O jeito é partir para a ignorância e avançar às cegas.

PERSONALIZAÇÃO

Coerência no vídeo

Devido ao sistema de customização do game, a Ubisoft será compelida a tornar os vídeos que unem o enredo do game em cenas não-interativas em tempo real para respeitar as mudanças feitas em cada caso de criação dos personagens. Por um lado é interessante, pois respeita as configurações. Por outro, a qualidade é sacrificada, pois uma CG rende vídeos com maior qualidade.

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
08/2008

Produção
Pandemic Studios

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1-2

Site
mercs2.com

Online
Sim

Expectativa
Alta



\+ Ambientes destrutíveis com inúmeras opções para fazê-lo

\- Ser uma cópia de guerra de GTA | Pode cansar rápido

INFLAMÁVEL Os mercenários não têm medo de fogo e são mal-encarados como esse cara aí em cima.

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Mercenaries 2: World in Flames

Arrasa-quarteirões

Era uma vez a Venezuela. Eis que surge um poderoso tirano que decide tomar conta das fontes nacionais de petróleo, o que leva a uma invasão que resulta na transformação do país em um campo de batalha. Entre toda esta bagunça dos poderosos, está você. Mas você se importa? Claro que não. Como um mercenário, provavelmente será o único a sempre sair lucrando com a confusão.

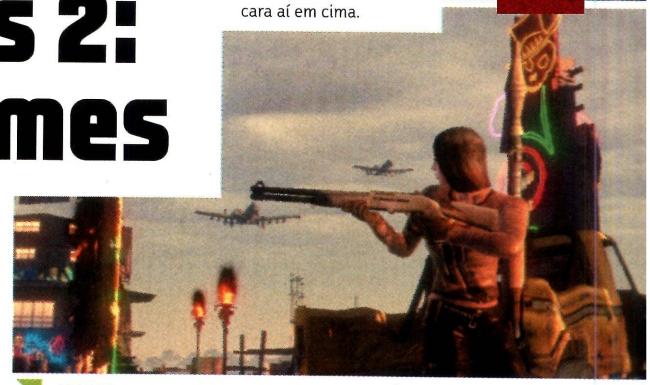
Destruição é tudo

Mercenaries 2 será basicamente um game de destruir coisas. A destruição, além da diversão, gerará dinheiro, com o qual será possível comprar armas e destruir mais coisas, num viciante círculo vicioso (depende do ponto de vista). A seleção de armas será extensa, com mais de 30 opções, de metralhadoras e rifles até o conhecido (e, por que não, querido) lança-mísseis.

Para os mais táticos, será possível usar ataques pelo ar. Inimigos demais para o seu gosto? Acabou a munição? Não faltarão opções para ataques aéreos para livrar seu caminho de inimigos (e *prédios*, dependendo do caso). Claro que isso terá um preço, e mercenários mais pobretões terão que se contentar com opções mais baratas.

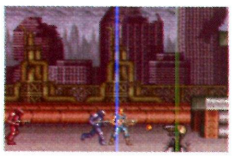
Já o lado dos veículos promete ser ainda mais interessante. O total será de cerca de 200 diferentes entre si, e não estamos falando só dos civis. Claro, teremos carros comuns e até carrões de luxo, mas entra na brincadeira praticamente tudo que se pode chamar de veículo, incluindo jipes, tanques, big foots, aquáticos e até helicópteros.

Tudo isso estará à disposição no gigantesco mundo aberto do game, basta encontrar o que deseja, mas, para a nossa conveniência, as armas, ataques aéreos e veículos podem ser comprados a qualquer hora, sendo entregues "em mãos" por um helicóptero. Se não quiser cruzar a cidade para encontrar aquele carro especial ou não quiser perder a chance de massacrar um grupo de inimigos, não tem problema: basta encomendar.



PERIGOSA E MORTAL Meninas também andam armadas até os dentes.

TIMELINE



SuperContra | 1991
Dois mercenários enfrentam os maiores desafios para chegar ao fim da missão.



Red Faction | 2001
Este jogo foi um dos primeiros a destruir os cenários - e era divertido pra caramba.



Black | 2006
Um dos jogos que levou a sério a expressão *"destruição dos cenários"*.

EXTRA +++

Teremos três opções de personagens, mas não só de barba, testosterona e caras mal-encarados será composto o elenco de Mercenaries 2. Já é certo que teremos pelo menos uma gata que arrasa mais do que corações. Jennifer Mui é a representação do lado feminino do jogo.



MOTORIZADO Com um grande cenário para exploração, nada melhor que veículos para usar

PEDRA SOBRE PEDRA

QUEBRANDO TUDO

Quando dissemos que será possível destruir "qualquer coisa", é qualquer coisa mesmo. Além das opções óbvias – civis, soldados, veículos – Todo o cenário do game poderá ser destruído. Com mísseis, explosivos, veículos, seja lá qual for a sua opção, é garantido que poderá destruir todos os prédios que quiser. Isso inclui o fogo, que se alastrará naturalmente. A dúvida é: e se um prédio era necessário para o cumprimento de uma missão? Não tem problema, pois num caso desses, a construção voltará das cinzas para facilitar a sua vida na hora certa.



FORÇA AÉREA Uma das maneiras de se atacar o inimigo será através de bombardeios aéreos

A diversão e as responsabilidades

Na hora de, digamos, pegar emprestado um veículo, as coisas serão mais reais do que games como GTA. Geralmente, cada tentativa envolve um minigame, sendo que quanto mais poderoso for o veículo, mais difícil será o desafio. Por um lado, isso pode soar como um porre, mas é garantido que os minigames serão divertidos. Além do mais, a possibilidade de roubo se estende até a helicópteros - atire um gancho, suba, domine o piloto e ele (o helicóptero) é seu. Vale lembrar que, caso falhe, as conseqüências podem ser graves, como cair de muitos metros de altura.

Apesar da destruição desmedida, Mercenaries logicamente conta com outros elementos, como missões, e o que você fizer influirá na disposição das duas facções da guerra e, assim, a disponibilidade de trabalho. Uma facção não irá lhe confiar missões se vir que você destrói suas tropas, enquanto a rival ficará mais do que feliz de fazê-lo. Já outras ações - como matar civis sem razão - não farão muito bem para sua reputação, além de atrapalhar a execução das missões e a sua conta bancária. Lembre-se do círculo.

A variedade de elementos, por outro lado, garante que realizar missões será divertido, já que não seremos obrigados a ficar presos em apenas uma maneira de cumpri-las. Seja discreto ou explodindo tudo, desde que se atinja o resultado, nada importa. Os fins justificarão os meios sempre. | **RODRIGO ORTIZ**

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
17/04/2008

Produção
Polyphony Digital

Distribuição
Sony CEA

Jogadores
1 - 16

Site
gran-turismo.com/en/gt5p/

Online
Sim

Expectativa
Alta



ESPERADO Como é de praxe na série, os veículos digitais serão réplicas dos carros reais

ONLINE São 16 pessoas jogando simultaneamente no modo online de GT5 Prologue.

\+ 16 jogadores em uma mesma corrida | Física melhorada

\- Pouco conteúdo para justificar a compra do jogo

Gran Turismo 5 Prologue

Pisando fundo

VERSÃO AMERICANA

CO CORRIDA

Para aqueles que acham GTHD muito sem graça e não querem esperar mais um ano para jogar Gran Turismo 5, existe um meio-termo: GT5 Prologue. Pense nele como uma demo de luxo do próximo simulador. São 60 carros de grandes marcas - desta vez, tem até Ferrari - e algumas pistas novas, como uma que se passa bem no meio da cidade de Londres.

Realidade e beleza

Os gráficos e a física já são os da versão final do game - ou estão quase lá - e, caso não saiba muito bem o que isso significa, vamos dizer: os carros são 50 vezes mais detalhados que os de Gran Turismo 4. Até mesmo o interior de cada um está retratado fielmente. Tudo rodando a 60 frames por segundo e na resolução de 1080p.

Há dois modos de jogo para experimentar: Arcade e Event. O Arcade são as básicas corridas sem compromisso ou, se preferir, também há a opção Time Attack para tentar baixar seus melhores tempos sem ninguém para atrapalhar. Já o Event lhe dá uma tarefa em cada corrida, tal como fazer uma volta abaixo de um determinado tempo ou ultrapassar todos os adversários em apenas uma volta.

Para aumentar o tempo de diversão, foi incluso um modo online. São corridas divididas por pistas e categorias, em que até 16 jogadores podem participar - o que é muito melhor que os seis em LAN em GT4 - ou fantasmas para Time Attack. Ainda está meio incompleto: não dá para ter listas de amigos. Falando no modo online, temos também a GTTV, em que você pode assistir ao conteúdo real das montadoras dos carros, como corridas e test drives (conteúdo adicional será pago). Na sua garagem, é possível receber notícias reais sobre lançamentos automobilísticos.

GT5 Prologue será lançado tanto em Blu-ray como via download na PlayStation Network. Chega no dia 17 de abril, custando US$ 40. Se você tem internet rápida e cartão de crédito internacional, recomendamos baixar pela PSN, pois sem intermediários, você comprará o jogo por uns R$ 70. No entanto, a cópia em Blu-ray trará um vídeo com o making of do game. Mas achamos que pagar mais da metade do preço vale mais a pena. | **DOUGLAS PEREIRA**



POR DENTRO Um dos maiores destaques é jogar com a visão de dentro dos carros.

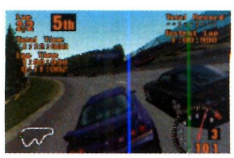
TIMELINE



Hard Drivin' | 1988
Carregava em seu gabinete o título de "primeiro simulador de corridas em 3D".



Test Drive II: The Duel | 1989
Este foi um dos primeiros jogos (se não o primeiro) a ter visão de dentro do carro.



Gran Turismo | 1998
GT no PSone e atraiu milhões de gamers para testar carros verdadeiros.



INSPIRAÇÃO
Há elementos de GTA, mas também do filme *Cães de Aluguel*.

Hei$t

Grupo ladrão tático

Heist, em inglês, significa roubo, assalto. O nome politicamente incorreto já anuncia que teremos mais um jogo controverso. Cópia de GTA? Talvez, porém a premissa de Hei$t é muito mais focada nesta modalidade criminosa que o famoso jogo da Rockstar. O objetivo do jogador é liderar um grupo de criminosos de São Francisco. Esta gangue ganha a vida assaltando bancos, mas vira e mexe são escalados para atacar outras propriedades privadas, como restaurantes, clubes de strip-tease e carros-fortes até chegar ao ápice da roubalheira: a casa da moeda nacional.

Crime em São Francisco

A trama acontece em 1960 e é protagonizada por Johnny Sutton, um cara metido a esperto cuja meta de vida é ser o maior ladrão de todos os tempos. A produtora anuncia uma recriação fiel da São Francisco dos anos 60, e o figurino dos personagens será obviamente adaptado ao desta década. A jogabilidade promete misturar a ação frenética de Grand Theft Auto e as táticas de grupo vistas em Ghost Recon.

O esquema de roubo deverá ser mais complexo que os vistos em GTA, tanto que Johnny contará com a ajuda de um trio especializado nesses atos ilícitos - Crumb, Cracker e Kid. Crumb é um verdadeiro carrasco, que não hesitará em apagar vítimas inocentes que não gostam de colaborar. Kid é o habilidoso piloto de fuga, e Cracker é o cara da sabotagem: arrombar é com ele mesmo.

Antes de sair arrombando bancos, o jogador deverá traçar seu plano e dividir seus comparsas para determinadas ações, caso contrário, tudo dará errado e o grupo acabará no xilindró. Obviamente, o grau de dificuldade e segurança dos roubos aumentará gradativamente, ao mesmo passo da experiência e malícia do jogador para se livrar dos problemas. Mesmo que a Codemasters não tenha tanta experiência no gênero, Hei$t é um título para ficarmos de olho. | **ANDRÉ FORTE**

EXTRA +
Uma das principais novidades de Hei$t é a utilização do microfone para ordenar sua equipe. Com isso, Crumb reconhecerá quando o jogador mandá-lo apagar aquele operador de caixa que teima em não entregar a grana.



NA COBERTURA
Se a coisa encrencar, chame o seu amigo com a shotgun.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2º Semestre /2008
Produção
inXile Entertainment
Distribuição
Codemasters
Jogadores
1
Site
codemasters.com
Online
Não
Expectativa
Média

Completo sistema de táticas de roubo | Reconhecimento de voz +

Os gráficos não empolgam | Parece um GTA genérico −

VERSÃO AMERICANA
AÇ
AÇÃO

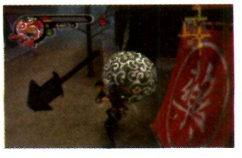
TIMELINE



Bonanza Bros. | 1990
Roubar é divertido nesta sátira ao personagem da Nintendo, Mario Bros.



Grand Theft Auto | 1997
A maior escola de roubo de carros deu origem ao formato de Hei$t.



Kamiwaza | 2006
Ladrão japonês na era dos samurais também tentava ganhar a vida.

PS2 PSP PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
06/2008

Produção
Gearbox Software

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1 - 32

Site
brothersinarmsgame.com

Online
Sim

Expectativa
Média

Brothers in Arms: Hell's Highway

Fantasmas da guerra

\+ A história promete ser surpreendente e emocionante

\- A Segunda Guerra Mundial não é mais tão emocionante

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO

Quantos games de guerra já vimos antes? Ao que parece, games abordando o assunto estão com os dias contados, afinal, é difícil criar algo que ainda não tenha sido visto. Por outro lado, o lançamento de Brothers in Arms: Hell's Highway promete quebrar esse estigma, trazendo um lado da guerra nunca abordado antes.

Velhos conhecidos

Como Matt Baker, os jogadores irão liderar o time da 101st Airborne Division numa das mais famosas batalhas da Segunda Guerra Mundial, a Operation Market-Garden.

Dividida em vários capítulos, a ação se passará em diversos mapas, sendo que os jogadores poderão curtir a velocidade e o ritmo das batalhas sem pausas – a equipe responsável pelo game diz estar tomando cuidado com as transições, combinando-as com elementos da história para que passem de maneira imperceptível, sem atrapalhar o fluxo do jogo.

Pelo lado técnico, o game só lucrará com a tecnologia da Unreal Engine 3. Além de melhorias no sistema de vida e elementos como cobertura, as opções para comando da sua equipe serão aprimoradas, mas continuarão com a sensibilidade das versões anteriores: de acordo com a situação, diferentes comandos estarão disponíveis.

Guerra Psicológica

A grande cartada de Hell's Highway é a maneira quase cinematográfica como irá abordar os elementos da história. Além da ação e dos tiroteios, os jogadores irão realmente se sentir envolvidos na atmosfera do game pelos sentimentos dos personagens. Além de trabalhar as relações entre os personagens, o game utilizará efeitos especiais, como câmera lenta, mostrando momentos mais críticos ou, ainda, detalhes de explosões e outros. | **RODRIGO ORTIZ**

PROTEJA-SE
BiA promete ajudá-lo a salvar sua pele, mostrando locais para se esconder.

EXTRA +
Hell's Highway terá um trabalho imenso no que refere à ambientação. Para praticamente todos os ambientes, foi utilizada a maior quantidade possível de material de referência para realmente colocar os personagens fictícios em ambientes da guerra real.



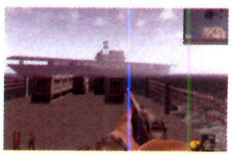
COMPANHEIROS
Os jogos desta série têm ênfase no relacionamento dos soldados aliados.



TIMELINE



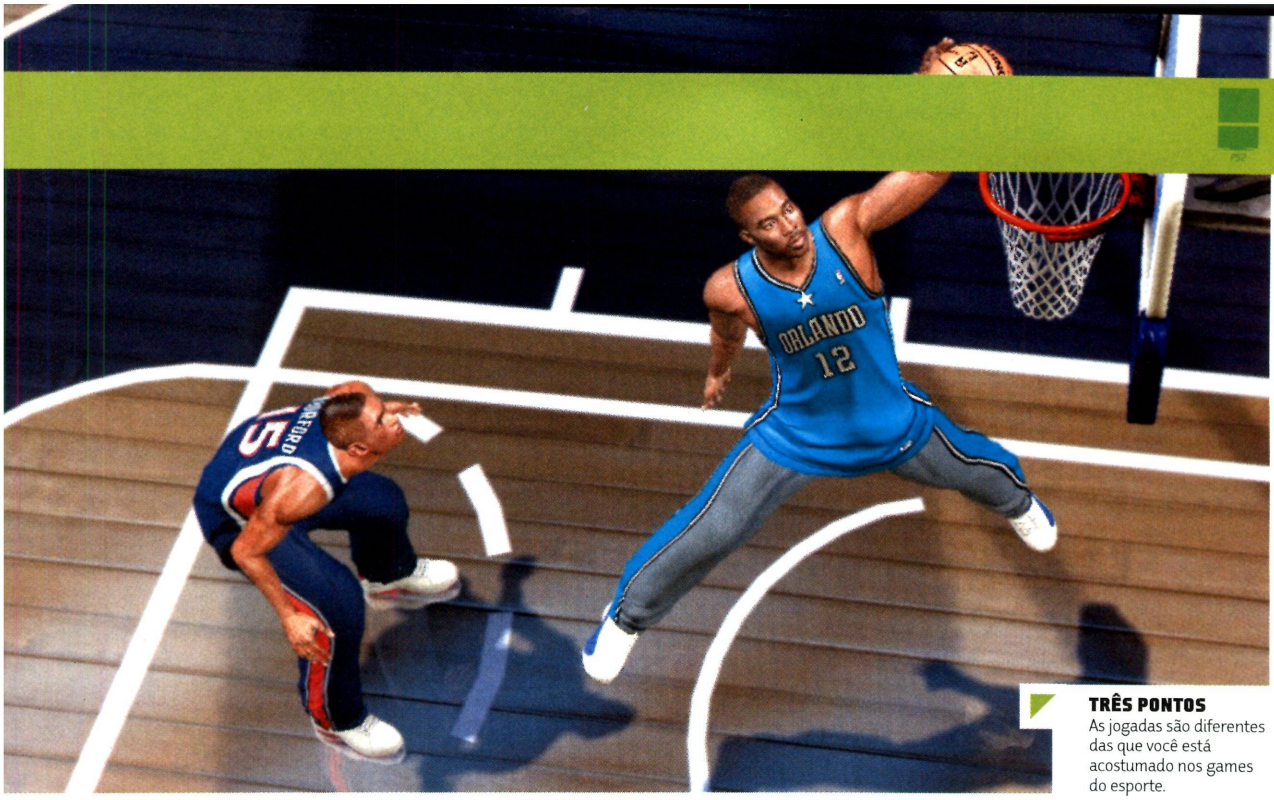
Medal of Honor | 1999
MoH é um dos jogos mais fiéis aos eventos históricos da Segunda Guerra Mundial.



Battlefield: 1942 | 2002
Battlefield liberou jogos para 64 jogadores, um épico em batalhas online.



Day of Defeat | 2003
É o *Half-Life* com as armas da Segunda Guerra Mundial.



TRÊS PONTOS
As jogadas são diferentes das que você está acostumado nos games do esporte.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
04/2008
Produção
Midway Amusement Games
Distribuição
Midway Games
Jogadores
1 - 4
Site
nbaballers.com
Online
Sim
Expectativa
Baixa

NBA Ballers: Chosen One

O escolhido não é o Neo

Modo de história e jogabilidade fora do convencional +

Não é muito diferente dos dois jogos anteriores -

Jogos de basquete já não são a mesma coisa de antigamente. Bons eram aqueles que não tinham tanto a ver com a realidade, como NBA Jam. Hoje em dia, os únicos games que seguem esse estilo mais arcade são NBA Street, da EA, e NBA Ballers, da Midway. Esta última está chegando à terceira versão, a primeira nos consoles da nova geração.

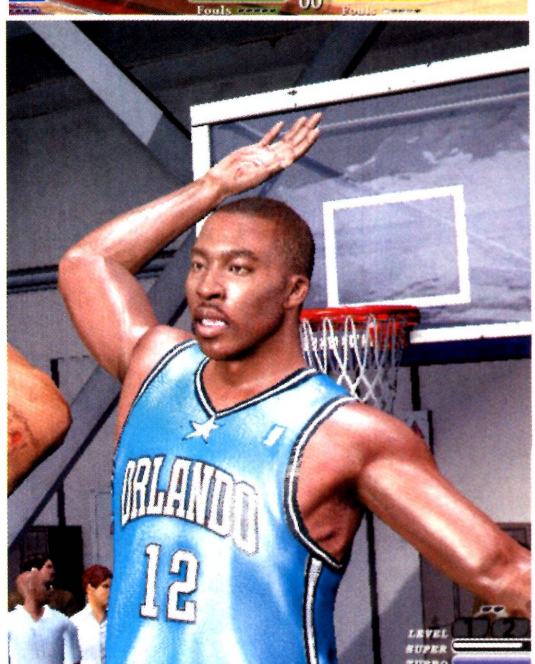
Basquete de rua

As partidas são bem simples, disputadas no esquema um contra um, em duplas ou então no divertido modo 1 vs. 1 vs. 1. No geral, Chosen One é mais parecido com o primeiro game - que era bem mais divertido que o segundo. O conceito das partidas soa bem estranho, porém, faz sentido quando você joga: a Midway diz que NBA Ballers é um jogo de basquete com controles de games de luta. Você deve fazer combos, enganar seu adversário e vencer a partida, assim como ele defende e tenta contra-ataques. Nas disputas 1 contra 1, só metade da quadra é usada. Portanto, se errar a cesta, seu adversário estará a um passo (literalmente) de marcar o ponto.

NBA Ballers é bem exagerado em tudo o que faz, especialmente nesse modo. Dá para escolher sua entrada na quadra, ser garoto-propaganda e todo tipo de extravagância que acontece com os astros da NBA. Tudo é apresentado como se fosse um episódio de um grande programa de TV dividido em capítulos.

Os quesitos técnicos não são tão impressionantes. Os gráficos não têm nada de especial e as animações ainda não estão em um ponto muito satisfatório. As músicas, obviamente, são os raps e hip-hops de sempre. Chosen One parece divertido, especialmente para aqueles que têm algo contra a série NBA Street - ou para aqueles que procuram outro game no mesmo estilo. | **DOUGLAS PEREIRA**





VERSÃO AMERICANA
ES
ESPORTE

TIMELINE



Jordan Vs. Bird: One on One | 1991
Os dois astros do basquete se reuniram para fazer um jogo muito divertido.



NBA Jam | 1994
O jogo que abriu as portas para o esporte no mundo dos games.



NBA Street | 2001
Levou as estrelas da NBA para as ruas fazendo coisas impossíveis à NBA Jam.

REMOTE PLAY *por Rodrigo Guerra*

Quem tem um PS3 recheado de músicas, vídeos e fotos fica triste por ter que se separar de seu console para coisas triviais, como ir à faculdade ou ao trabalho – onde é virtualmente impossível ter todos os seus arquivos particulares à mão. Mas quem tem um PSP pode curtir todas as suas músicas e ainda jogar alguns games que estão gravados no disco rígido do seu console usando a magia do Remote Play, um recurso que está presente em ambos os consoles, mas que pouca gente usa. O tutorial a seguir vai tirar todas as suas dúvidas, assim, você não vai desgrudar das canções de *High School Musical* nem por um segundo.

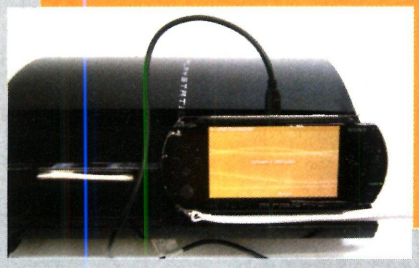
Material Necessário

01 PSP
01 PlayStation 3
01 Cabo USB Mini B
Internet sem fio de alta velocidade
Conta na PlayStation Network

Amarrando as pontas

A primeira coisa que você deve fazer para usar o Remote Play é "amarrar" seu PSP com o seu videogame. Este processo cria uma autenticação entre os dois consoles e deve ser realizada obrigatoriamente. Para tal, seu portátil deve estar com o firmware acima da versão 3.80, e o PlayStation 3 também deve estar na atualização 2.10 em diante. Cumprindo estas exigências, vamos aos passos:

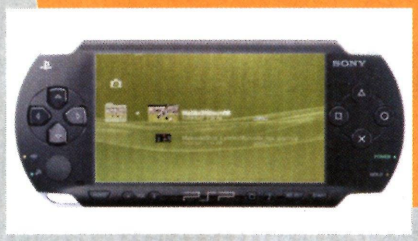
1 Ligue o PSP e coloque o cabo USB.



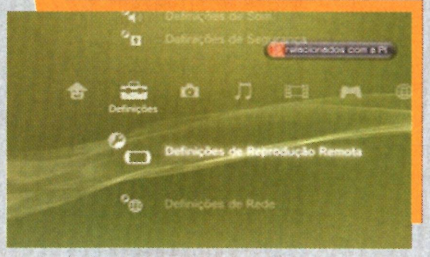
2 No menu, vá para "Definições" e selecione a opção "Ligação USB".



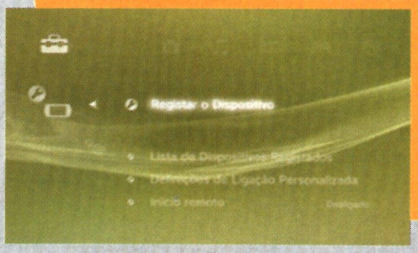
3 Ligue o PlayStation 3 e plugue o cabo USB.



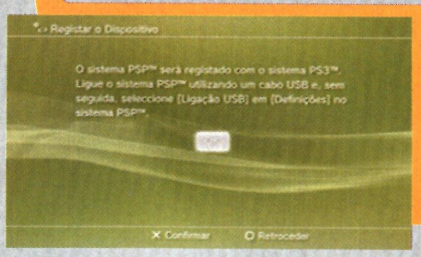
4 No menu, vá para "Definições" e depois "Definições de Reprodução Remota".



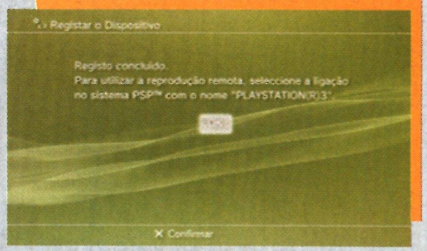
5 Escolha a opção "Registrar Dispositivo".



6 O sistema vai exibir uma tela pedindo para você ligar o PSP ao PS3. Como você já fez isso, apenas clique em "OK".



7 O PS3 vai coletar alguns dados do seu PSP e terminará a amarração.

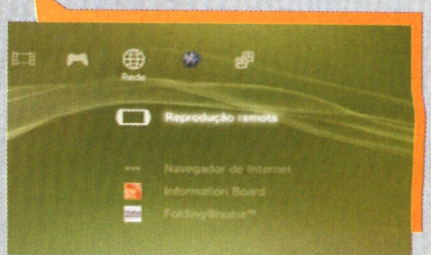


Estes passos já permitem que você conecte o PlayStation 3 com o PSP via rede interna, sem o uso de internet. Isso serve para você usar em sua casa, em um cômodo distante do seu PS3 – para aqueles momentos em que você não quer ficar na sala de estar, por exemplo. Para usar este recurso em empresas, escolas ou cybercafés, você precisa configurar o PlayStation 3 e o PSP para utilizarem a internet. Além disso, o console de mesa precisa ter uma conta na PlayStation Network – saiba como criar a sua nas *PS3W* edições 01 e 02.

Usando o Remote Play

Depois de configurar a internet com os dois consoles, você deve fazer os seguintes passos para usar o Remote Play online:

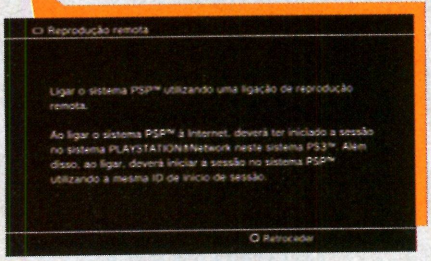
1 No PlayStation 3, vá para o menu "Rede" e selecione a opção "Reprodução Remota".



2 Uma tela preta vai aparecer avisando que o sistema já está pronto para ser usado via internet.

Bateria fraca

A bateria do PSP é um problema para quem quer ouvir músicas via Remote Play. Acontece que quando o portátil ativa o recurso Wi-Fi, a bateria rapidamente se esgota. A causa disso é que a chave Wi-Fi consome muita energia. Portanto, lembre-se de ter um carregador por perto.



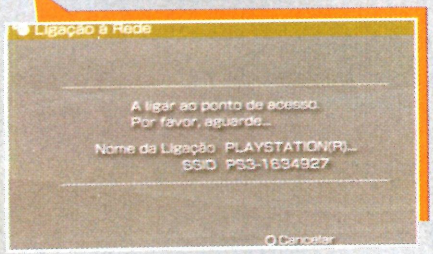
3 No PSP, vá para o menu "Rede" e selecione a opção "Reprodução Remota".



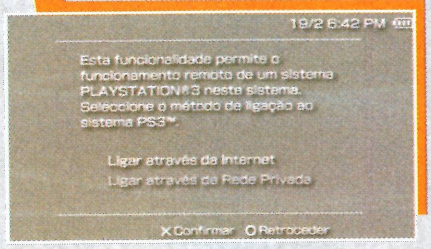
4 O sistema vai pedir para que você defina qual forma de acesso vai usar. Se decidir usar via Rede Privada, o sistema vai pedir para que você defina qual rede utilizar, a sua Wi-Fi ou a do PlayStation 3.



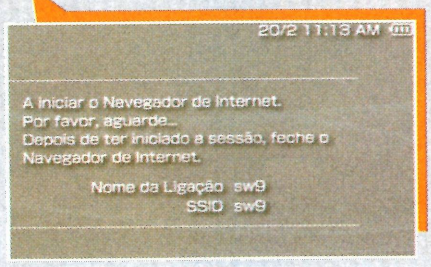
5 Selecione a rede do PlayStation 3, pois será uma ligação direta e você terá mais agilidade ao comandar o sistema.



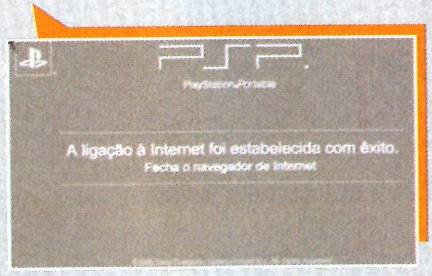
6 Se você decidir usar o Remote Play via internet, selecione a opção "Ligar através da Internet".



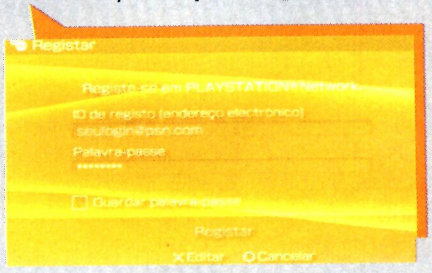
7 O sistema vai perguntar qual rede utilizar, selecione a rede que provê acesso à internet.



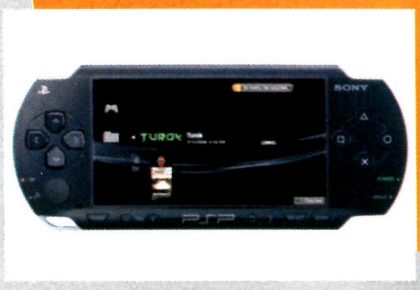
8 O sistema vai iniciar o navegador da internet - feche-o.



9 Digite sua senha da PlayStation Network; depois, clique em registrar.



10 O sistema vai registrar seu PSP na PSN. Em seguida, você poderá usar o Remote Play para ter acesso a (quase) todas as funcionalidades do PlayStation 3, como ouvir músicas, assistir a vídeos, ver fotos e até visitar a PlayStation Store.



Percebeu o quão fácil é usar o Remote Play? No futuro, alguns jogos vão permitir que você jogue-os utilizando este recurso (Lair já permite que você jogue via Remote Play). Confira o box "Melhor velocidade com o Remote Play" para ter uma performance melhor e se divirta com seus vídeos, fotos e músicas em todo lugar! **PS3W**

Melhor velocidade com o Remote Play

Antes de sair de casa com o Remote Play ligado no seu PlayStation 3, é necessário que você observe alguns pontos para melhorar a performance do dispositivo.

Diminua a qualidade

Quanto menor a qualidade de vídeo, melhor a resposta. Veja como reduzir a qualidade em simples passos e assim você terá a melhor resposta de comandos do PSP para conexões de até 256 kbps.

1 Quando estiver com o Remote Play ativado no seu PSP, pressione o botão "Home" e selecione a opção "Definições";

2 Escolha a opção "Definições de Comunicação";

3 Em "Definições de Comunicação", selecione "Personalizado", configure a "Velocidade de Resposta" para "+2" e a "Qualidade de Imagem para "-2".



Devil May Cry 4

O demônio vai chorar novamente | FELIPE LEVRA

Um clássico que chega à sua quarta edição. Para quem ficou ansioso para conferir a versão next-gen de DMC, aqui está: Devil May Cry 4 tem gráficos poderosos e belíssimos. Você vai acompanhar a história de Nero, o protagonista, em sua aventura ao longo de cidades e castelos. Não é só isso, Nero também vai enfrentar do frio de nevascas ao calor úmido de florestas tropicais.

Além de Nero, você vai controlar seu irmão mais velho, Dante (o astro dos jogos anteriores), com suas diversas armas e o poder de se transformar em um demônio assustador.

Vamos, não perca tempo, há muitos desafios e muitos quebra-cabeças a serem resolvidos nas próximas páginas. Com este detonado, você não vai perder um segredo sequer de Devil May Cry 4.

FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom
Distribuição
Synergex
Plataforma
PS3
Jogadores
1
Site
devilmaycry.com
Online
Não
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO



CONTROLES

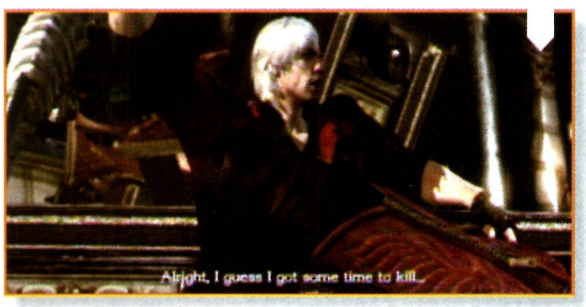
L1: Devil Trigger
L2: Aumenta carga de energia da espada de Nero / Troca de arma de Dante
R1: Trava a mira em um alvo específico
R2: Troca estilo de luta de Dante:
↑ - Trickster
↓ - Royal Guard
← - Gunslinger
→ - Swordmaster
△ Ataque com arma
○ Devil Bringer / Estilo Especial
□ Ataque
✕ Pular

Missão 01 – Prólogo (Treinamento)

A primeira missão do jogo começa com um assassino misterioso matando o chefe da Igreja. Sua missão será a de vingar sua morte. Agora será a hora de checar suas habilidades. Use sua arma e espada.



Teste seus pulos e agarre o adversário. Estoure os bancos de madeira e oratórios para ganhar orbs, pequenos invólucros de magia importantes para a aquisição de itens novos.



Ao final de uma seqüência de vídeos, você deverá enfrentar o assassino e usar todas as técnicas recém-aprendidas. Depois de derrotá-lo, assista ao impressionante vídeo.

Missão 02 – La Porte de L´Enfer



Depois do vídeo, use suas habilidades para derrotar os diversos monstros na praça central. Vá até o fundo do cenário e entre pela porta de acesso ao castelo. Suba as escadas (não esqueça do item posicionado em uma pequena caverna encravada na parede). Uma vez no setor superior, você ficará trancado em uma sala. Sua missão será apenas derrubar outros monstros. Agarre-os. Isso fará com que morram imediatamente. Mais à frente, você se encontra no hall principal do castelo. Vá adiante para encontrar uma coluna brilhante. Examine-a. Vídeo. Você possui agora uma espécie de gancho.



Posicione-se em cima do setor brilhante de coloração azulada do cenário. Siga as instruções do jogo para lançar o gancho e conseguir chegar ao nível superior. Faça o mesmo à frente e siga pela próxima porta. Vá pulando de terraço em terraço. Enfrente alguns inimigos em diversas plataformas até chegar à vila. Em um determinado momento, você localizará o porto. Use seu gancho para conseguir chegar à doca principal. A porta à frente leva à sala de Alfândega. Acabe com os monstrinhos aqui dentro. Use golpes de espada para acionar o mecanismo giratório azul. Ele levantará a barreira. Suba as escadas para conseguir localizar a porta da saída. Use o controle na plataforma e assista ao vídeo.



Volte às docas, derrote os inimigos, passe pela ponte e entre no túnel de mineração. Use os ganchos para chegar à parte superior. Use suas habilidades na estátua de metal para conseguir ganhar um item. Examine a estátua lateral para reforçar seus itens. Continue pelo túnel. Vídeo. Você enfrenta agora a fúria de um monstro que se assemelha a um cavalo de fogo. Trata-se de Berial.



Depois da animação, ataque o bicho pulando em seu dorso. Sua espada produzirá feridas no animal. Colete os orbs verdes que se espalham ao redor da arena para recuperar sua energia. O animal não é difícil de eliminar, mas é preciso cuidado. Quando acabar com ele, siga pela próxima porta.

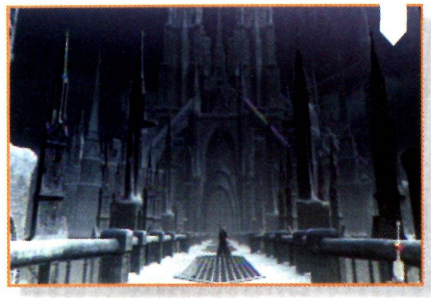
Missão 3 – The White Wing



Siga pelo túnel da mina até achar plataformas de madeira. Use seu gancho para subir. Passe pela caverna, ataque as ripas de madeira e siga em frente. Você localizará um caminho nevado. Monstros diferentes aparecem. Tente agarrá-los, pois é o melhor jeito para eliminá-los.



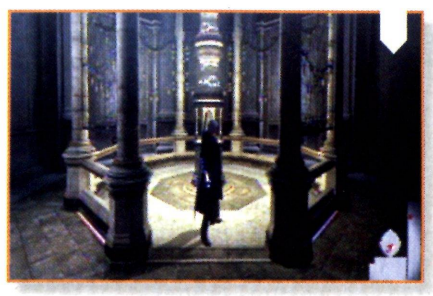
Detone as colunas de pedra para conseguir alguns orbs vermelhos. Mais à frente, você localiza a entrada do castelo. Siga pelo caminho principal. Vídeo. Quando chegar ao átrio principal, vire à esquerda e entre pela porta. Você chega a um enorme corredor circular. Entre na primeira porta à esquerda. Há um caminho que leva por uma galeria inundada. Derrote mais alguns inimigos para poder chegar ao setor superior. Aqui, você deverá usar o gancho para poder chegar às plataformas. Obs. Só use o gancho uma vez que estacionar na plataforma. Somente use-o novamente até que algum ponto auxiliar azul desapareça. Se cair, você terá que lutar contra mais alguns monstros antes de conseguir voltar a essa posição.
Alcance o corredor estreito e continue. Você chega ao andar superior do átrio principal.



Repare que há uma barreira impedindo a sua passagem ao outro lado. Entre pela próxima porta. Passe pelo terraço matando alguns mutantes da neve. Você eventualmente verá algumas cachoeiras. Continue seguindo até voltar ao andar superior do átrio. Desta vez, você estará no lado contrário do escudo de energia. Bata com força no painel azul para derrubar o escudo e liberar as passagens.



Entre pela porta lateral direita do painel. Você chega à galeria, que se torna uma arena de luta. Depois de derrotar os inimigos, siga pela próxima porta. Um corredor aparece. Ao final dele, compre alguns itens na estátua e entre na biblioteca. Vídeo. Você se depara com o Cavaleiro. Não há muito com o que se preocupar com ele. Basta apenas ficar longe de sua espada longa e afiada. Em determinados momentos, o oponente irá usar um escudo para se proteger de seus golpes. Nesse momento, ataque sua retaguarda, que estará desprotegida. Mate os Cavaleiros várias vezes e assista à animação. Vá à sala adjacente e examine a coluna amarela. Vídeo.

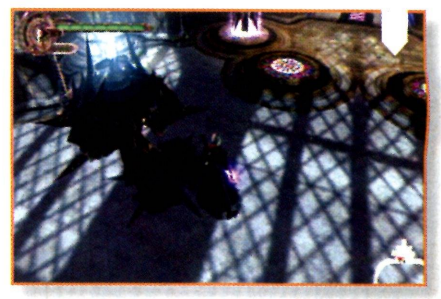


Missão 04 – Cold Blooded

Com o novo poder, você poderá arrastar as Gyro Blades (armações de metal em forma semelhante a vasos) de um lado a outro de alguma sala. Teste o poder na Gyro Blade na sala adjacente. Quebre a proteção da porta para poder sair. Volte à galeria e acabe com os inimigos. Você poderá usar a Gyro Blade para acabar com alguns deles. Volte ao átrio principal. Vá ao térreo, atinja o altar e acione a Gyro Blade.



Jogue-a no caixão situado no centro da sala. Vídeo. Feito isto, vá à porta lateral. Vídeo. Neste corredor, siga até o final até encontrar uma sala de jantar. Aqui, você encontra dois Cavaleiros. Uma vez derrotados, ative a Gyro Blade no lado de fora. Jogue-a no próximo corredor. Use-a de escudo até conseguir desativar o mecanismo que libera as bolas de fogo. Ao entrar no próximo cômodo, você volta a uma porção do corredor antes trancada. Ative o painel usando sua espada. O portão se abre. Ative a Gyro Blade perto dali. Use-a para percorrer o corredor de volta e matar os inimigos. Percorra toda a extensão do corredor até chegar a um bloqueio na parede. Estoure-o com a Gyro Blade. Você consegue mais um destes vasos especiais. Porém, não pode ativar os dois ao mesmo tempo. Carregue uma Gyro Blade de volta no corredor até chegar a um painel de coloração arroxeada. Coloque a Gyro Blade em um dos espaços.



Volte ao bloqueio e repita a operação. A porta estará aberta. Em seguida, você entra em

uma arena de combate. Vídeo. Duas entidades malignas de formas femininas o esperam. Derrote-as para assistir a mais uma animação. Um enorme sapo aparece.



Cuidado com seu bafo: ele é capaz de congelá-lo no mesmo instante. Prefira usar seu revólver para atingi-lo à distância. Vá se aproximando até poder usar sua espada. Picote-o múltiplas vezes até que ele comece a ficar ameaçado. O bicho começa a pular. Escorregue para fugir de suas investidas. As entidades aparecem novamente. Elimine-as e dê a investida final no sapo congelado. Vídeo. Entre pela porta lateral para terminar a missão.

Missão 05 – Trisagion

Você encontra uma nova espécie de fantasma alado. Pule e agarre-o para se dar bem. Note que agora seu Devil Bringer poderá ficar azulado em determinados momentos. Você saberá que estará perto de algum item especial ou fase secreta. Ao abrir a próxima porta, você encontra um quarto com dois Cavaleiros. À frente, você chega eventualmente a um corredor com uma Gyro Blade. Ao lado, há um painel azul. Dê sucessivos golpes para que a ponte de metal apareça e a Gyro Blade possa passar. Ative-a e empurre-a adiante. Quebre a estátua e caia no poço.



No fundo dele, acabe com os fantasmas alados e pegue o item na coluna amarela. Use o espaço circular vermelho como trampolim para voltar ao castelo. No poço há diversos itens. Passe pela galeria inundada e volte ao corredor principal. Vá



ao átrio principal. Vídeo. Use o item no centro do salão como trampolim até o candelabro superior. Corte a armação para assistir ao próximo vídeo. Entre pela passagem e siga pela porta seguinte. Mais um vídeo.

Missão 06 – Resurrection

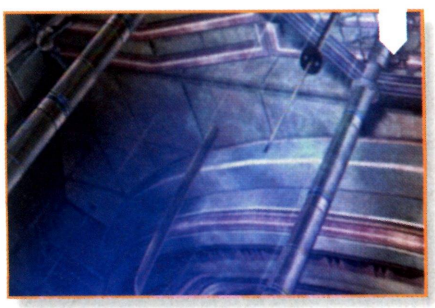
Passe pelo corredor e enfrente uma nova categoria de monstro: uma espécie de peixe com barbatanas afiadas. Quando abrir a próxima comporta, assista ao vídeo. Você enfrentará um jogo de bases. Movimente seu holograma ao atacar o dado.

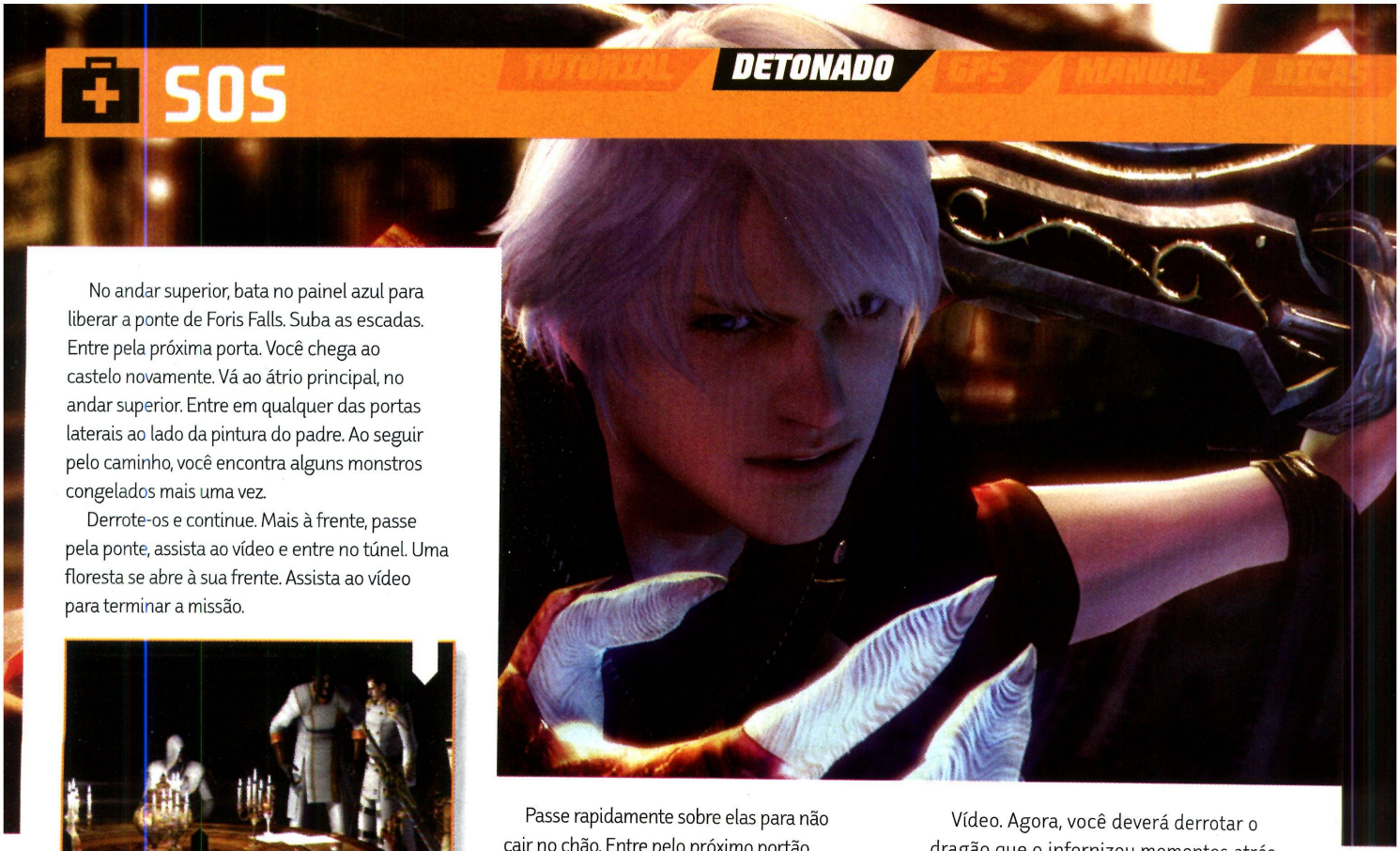


Ao atingir uma base vermelha, você enfrentará monstros. As bases amarelas fazem com que seu holograma volte posições. As bases brancas são inócuas e às vezes liberam baús com itens importantes. Siga pela próxima porta. Assista ao vídeo. Uma série de espadas aparece pela sala, libertadas pelo cientista maluco. Se quiser, poderá explodi-las para conseguir alguns orbs vermelhos. Mas você deverá agarrá-las para jogar contra o vidro blindado que protege o cientista. Faça isso várias vezes até que tudo voe pelos ares. Animação.



Pegue a espada Yamato. Siga adiante pela próxima porta. Ela leva diretamente a mais uma porção do laboratório. Você deverá matar mais alguns Cavaleiros em uma arena perto daqui. Abra as passagens e passe pelas plataformas até chegar ao poço. Acione o mecanismo para liberar a impulsão dos trampolins. Suba.





No andar superior, bata no painel azul para liberar a ponte de Foris Falls. Suba as escadas. Entre pela próxima porta. Você chega ao castelo novamente. Vá ao átrio principal, no andar superior. Entre em qualquer das portas laterais ao lado da pintura do padre. Ao seguir pelo caminho, você encontra alguns monstros congelados mais uma vez.

Derrote-os e continue. Mais à frente, passe pela ponte, assista ao vídeo e entre no túnel. Uma floresta se abre à sua frente. Assista ao vídeo para terminar a missão.

Missão 07 – The She-Viper

Passe pela entrada da floresta. Ande pelos corredores até chegar a um desfiladeiro. Mate alguns inimigos. Suba as escadas e atinja a torre.



Uma vez lá dentro, você encontrará alguns monstros orgânicos. Suba mais um lance de escadas. Bata com força no painel azul para que as plataformas aéreas apareçam.



Passe rapidamente sobre elas para não cair no chão. Entre pelo próximo portão. Bata no painel azul para que algumas lajotas flutuantes apareçam. Acabe com os fantasmas alados. Fique longe das lajotas que ganham uma coloração avermelhada. Elas somem e você poderá cair. Se isso acontecer, não se preocupe: depois de matar alguns fantasmas, você poderá retornar à superfície. Ande de lajota em lajota até chegar ao outro lado da montanha. Entre na porta à frente para chegar a uma arena de combate. Passando pelo próximo corredor, um dragão aparece. Não adianta tentar matá-lo. Corra pelas plataformas. Não ligue para os ovos repletos de orbs vermelhos. Quando chegar ao outro lado, o bicho desaparece. Ao entrar pela próxima porta, você localiza uma Gyro Blade. Carregue-a para destruir os portões à frente. Você chega ao ponto inferior do desfiladeiro mais uma vez. À direita do cenário, há mais portões para destruir. Faça isso e entre pelo portão alaranjado à frente. Você chega a uma clareira com um enorme monolito verde.



Vídeo. Agora, você deverá derrotar o dragão que o infernizou momentos atrás. Espere que sua boca desabroche e revele a inimiga presente em seu corpo. Quando isso acontecer, é hora de despejar inúmeros golpes. Tente agarrá-la. Isso deverá desestabilizá-la muito. Depois de derrotar o bicho, um item novo é aberto. Siga adiante e examine a árvore para liberar a passagem e terminar a fase.

Missão 08 – Profession of Faith

Você estará de volta aos caminhos da floresta. Em um determinado momento, encontrará inimigos novos. São bem chatos de eliminar. Siga novamente o caminho que você havia percorrido na fase anterior. Volte à torre. Mate os diversos monstros e siga pela passagem localizada embaixo da escadaria. Tire a árvore da frente e prossiga. Você chega a uma encruzilhada. Há, portanto, três caminhos que você poderá seguir. Observe a sombra da estátua. Siga pelo caminho oposto a ela. Faça isso nas próximas encruzilhadas para chegar às Forgotten Ruins. Passe pelas diversas plataformas até chegar a uma arena de combate. Vídeo. É hora de enfrentar Credo, que se transforma em um cavaleiro angelical. Ele possui um escudo bastante forte. Basta acertar alguns golpes em sua retaguarda para retirar energia. Em um determinado momento, o escudo do inimigo se quebra. É a hora de desferir inúmeros golpes para eliminá-lo. Vídeo. Entre pela porta à frente.

Missão 09 – For You

Depois de seguir pelo corredor à frente, assista ao vídeo. Você encontra uma nova categoria de Cavaleiro. Trata-se de um inimigo um pouco mais poderoso. Utilize as mesmas técnicas de combate de um Cavaleiro normal e você não terá muitos problemas. Siga em frente, passando pelo próximo átrio. Entre pela porta principal. Em seguida, vários lasers ficam ativos no átrio anterior. Volte, pule os raios e entre pela passagem aberta. Na próxima arena, derrote os Cavaleiros e pegue o item na coluna. Você possui agora uma chave do tempo. Quando acionada próximo ao objeto situado no centro do cenário, é capaz de retardar o tempo. Faça isso para conseguir passar ileso por entre os raios laser que protegem a próxima passagem.



Vá seguindo na próxima sala e bata no painel azul para que uma gigantesca gaiola apareça. Entre nela para combater alguns inimigos. Uma vez na parte superior, você entra em uma passagem de metal cercada de lasers. Use o efeito de retardamento de tempo para poder passar. Vá à próxima gaiola e mate mais monstros. Repita o procedimento mais algumas vezes até encontrar a arena de combate. Vídeo.

Agnus estará esperando você. Ele guarda o corpo inerte de Kyrie. Você começa uma batalha mortal contra o inimigo. Atinja sua cabeça repetidas vezes para drenar sua energia ao máximo.



Procure pular repetidamente: Agnus sempre estará flutuando e atirando a partir de uma posição mais elevada. Depois de derrotá-lo, acompanhe o filme.



Missão 10 – Wrapped in Glory

Seguindo pela porta adiante, você assistirá a um vídeo. Derrote os três fantasmas alados para liberar a próxima porta. Siga adiante e retarde o tempo para poder passar por entre os lasers. Carregue o painel azul com pancadas para liberar a passagem. Volte aos lasers e retarde o tempo novamente. Há uma passagem na lateral dos lasers que permite que você volte ao térreo. Então, volte à sala onde você havia coletado a chave de retardo de tempo. Elimine os quatro Cavaleiros.



Volte ao saguão principal do castelo e siga pela próxima porta. Passe pela ponte até chegar à próxima sala. Há diversos lasers rápidos impedindo seu caminho. Use o retardamento de tempo para pular entre os raios e poder passar. Entre no poço e observe a enorme estrutura de metal. Mate os fantasmas alados para poder liberar o mecanismo do tempo. Use-o. Ele terá uma duração um pouco mais longa para que você possa cumprir a próxima tarefa. Suba nas lâminas do mecanismo até atingir a penúltima faca. Fique em sua ponta. Use a câmera para conseguir pular no momento certo. Entre pela passagem. Você encontra Dante, o assassino misterioso. É hora de acertar as contas. O inimigo abusará de inteligência artificial para derrotá-lo. Repare que ele imitará seus movimentos para se defender e atacar. Portanto, você deverá mudar seu estilo de combate o tempo inteiro, alternando sucessivos tiros com potentes combos. Deslize bastante pelo cenário para não ser pego desprevenido. Cuidado com a metralhadora de Dante. Finalmente, quando derrotá-lo, assista ao vídeo.

Missão 11 – The Ninth Circle



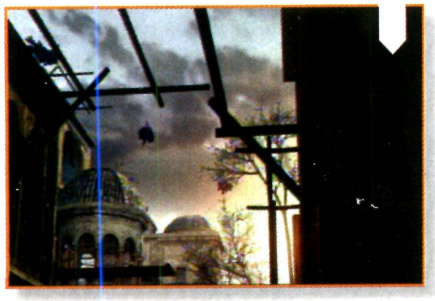
Siga pela escadaria à esquerda. Bata no painel para que alguns pontos auxiliares de pulo apareçam. Grude neles até chegar ao andar superior. Uma vez aqui, derrote os fantasmas alados. Acione o mecanismo para chamar o elevador. Agora, à direita, você encontra uma porta fechada que só será aberta quando dois indivíduos estiverem posicionados em cima da pedra lateral. Use seu Devil Bringer para puxar um monstro e abrir a porta. A seguir, você visualiza mais alguns pontos auxiliares de pulo. É recomendado aqui que você tenha feito upgrade em suas técnicas de pulo (Power up› abilities). Use os pontos auxiliares para chegar ao topo do muro e pular para o próximo cenário.



Faça o mesmo à frente. Use o painel adiante para abrir mais pontos auxiliares. Suba um andar e encontre mais uma arena. Derrote os Cavaleiros e acione o botão em forma de pilar vermelho. Mantenha-se à esquerda e volte alguns cenários até chegar a um elevador antes desativado. Entre nele para chegar à arena superior. Assista à animação.



Você terá que derrotar o Papa. Não será uma tarefa muito fácil. O inimigo estará envolto por uma bolha protetora difícil de quebrar. Depois de muita porrada, ela se estilhaça e o velhinho cai no chão. Aproveite este momento para descer porrada no coitado. Agarre-o e lance um combo especial para detoná-lo mais ainda. Repita a operação até que um filme apareça. Agora, você terá que tomar cuidado com as mãos da estátua gigante que o ameaça. Fique longe dela e repita a operação de ataque contra o Papa. Quando conseguir derrotá-lo, assista ao vídeo.



Missão 12 – A New Beginning

Depois da longa seqüência de filmes, você controla, quem diria... Dante. Pois é, o assassino está em suas mãos agora. Dante carregará todos os itens de Nero. Um detalhe é que você poderá adquirir habilidades específicas para Dante, o que é interessante. Tudo neste local está ruindo rapidamente. Você deverá evacuar este castelo. No total, são dez minutos para realizar a tarefa. Acabe com os inimigos do primeiro cenário.



Siga pelo corredor. Caia no poço. Bata no painel para que uma gaiola desça. Continue em frente. Você chega à sala das lâminas mais uma vez. Derrote os fantasmas alados para acessar o mecanismo de retardamento de tempo. Vídeo. Você agora conta com a chave do tempo. Suba nas lâminas e siga pela porta aberta. Retarde o tempo para poder passar pelos feixes de laser. Você alcança as passarelas de pedra. Vídeo. Siga em frente pelo longo caminho até assistir a mais uma animação.

Missão 13 – The Devil Returns

Você deverá percorrer novamente a floresta de maneira a encontrar a arena do dragão anterior. Os demônios impuseram uma espécie de névoa roxa que tanto pode lhe levar para frente quanto para trás em qualquer parte do cenário. Cada parte do cenário costuma ter duas nuvens: uma que continua o caminho e outra que lhe dá um revés. Quando você voltar um trecho do cenário, saiba que entrou na nuvem errada. Quando seguir em frente, entrou pela nuvem certa. Passe pela Forgotten Ruins, desça ao pântano e siga adiante. Continue pelas diversas arenas. Você chega ao desfiladeiro. Seguindo em frente, você irá alcançar as encruzilhadas. Repita a operação de fases anteriores: siga o caminho oposto à sombra da estátua. Continue até atingir a arena do dragão mais uma vez. Aqui, você deverá seguir o mesmo estilo de luta de fases atrás para vencer o bicho. Ao final, pegue sua recompensa: uma armadura poderosa.

Missão 14 – Forest of Ruin

Sua missão será percorrer toda a floresta novamente. Siga o caminho. Você encontrará um tipo novo de inimigo por aqui. É uma boca enorme muito perigosa, capaz de tragá-lo para as profundezas da terra.



Se isso acontecer, elimine alguns monstros para que um elevador o leve à superfície novamente. Vá furando todos os bloqueios de monstros até chegar ao desfiladeiro próximo à torre. Suba para poder voltar ao Castelo Fortuna. Siga pelo túnel adiante e passe pela ponte. Vídeo.

Missão 15 – Fortuna Castle



Suba as escadarias laterais. No terraço do castelo, você se deparará com um monstro elétrico muito ágil. Abuse de sua espingarda e de sua pistola para contê-lo. Em um dado momento, ele ganha uma coloração avermelhada e fica ainda mais perigoso. Exploda-o em mil pedacinhos. Ao voltar para o átrio principal, você se depara com uma grande crosta de gelo recobrindo todos os lugares.

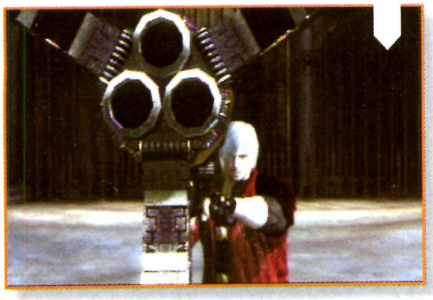


Siga pela porta lateral direita do átrio. Ela dá acesso à galeria. Vá à biblioteca. Vença o bloqueio. Desça as escadas e entre pela porta. Você acaba saindo no corredor principal do castelo. Siga pela porta lateral que dá acesso ao túnel das bolas de fogo. Você consegue chegar ao outro lado do corredor (antes bloqueado por uma coluna de gelo). Mais à frente, há uma única porta que dá acesso à galeria inundada. Derrote os inúmeros inimigos do local. Pule no túnel e acione o painel azul para liberar um trampolim especial. Pule nele.





Você alcança o nível superior. Siga pela passarela de metal até chegar ao cemitério nevado. A seguir, você encontra uma arena de combate. Vídeo. Agora é a hora de acabar com o sapo congelado de uma vez por todas. Abuse do poder das armas de Dante. Quando chegar próximo ao bicho, gire sua espada múltiplas vezes para derrotá-lo rapidamente. Assista à impressionante animação. Parabéns: você possui agora a caixa de pandora, uma espécie de bateria antiaérea portátil. Passe à próxima fase.



Missão 16 – Inferno

Você está agora nos esgotos do Castelo Fortuna. Há um gás venenoso neste local. Você terá que fugir rapidamente se não quiser morrer envenenado. Siga adiante até encontrar uma série de bloqueios impostos pelos inimigos. Fure todos eles. Passe pela sala de jogos.

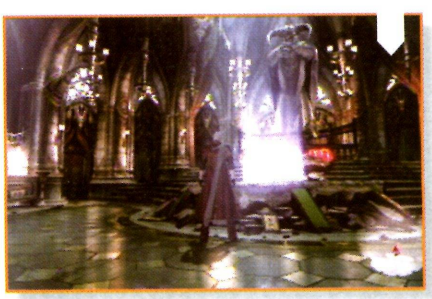
Utilize a caixa de pandora contra as espadas voadoras. Faça o mesmo à frente, no laboratório. Percorra todo o caminho de volta até chegar a um poço. Aqui, o gás venenoso não estará presente. Pule nos trampolins e alcance o átrio principal. Saia do castelo. Você encontra lobos demoníacos no meio do caminho. Use sua caixa de pandora para se livrar deles. Mais à frente, outra alcatéia. Elimine todos eles e siga adiante.



Trace todo o caminho de volta, passando pelos túneis da mina até chegar à arena do cavalo de fogo. Vídeo. Abuse do poder de sua caixa de pandora. Use também golpes próximos ao bicho. Procure pular bastante, evitando que ele exploda sua cabeça com sua espada poderosa. Depois de derrotá-lo, assista ao vídeo e ganhe mais uma arma novinha em folha. Continue até chegar ao portão duplo para terminar a missão.

Missão 17 – Adagio For Strings

Percorra novamente a área das docas e abuse do poder de sua nova arma. Ela é capaz de deixar lanças explosivas com efeito retardado. Combinada à sua espada, é capaz de deixar Dante um guerreiro imbatível.



A seguir, cruze as ruas do vilarejo até chegar à avenida principal. Neste local, é recomendado o uso da caixa de pandora nos monstros circulares que portam afiadas lâminas. Vá furando os bloqueios até chegar à praça inicial do jogo.



Aqui, você enfrenta alguns Cavaleiros e um fantasma alado. Mais à frente, no estádio, o cientista lhe espera. Vídeo. Como você já havia lutado com este inimigo, as coisas ficarão bem mais fáceis.

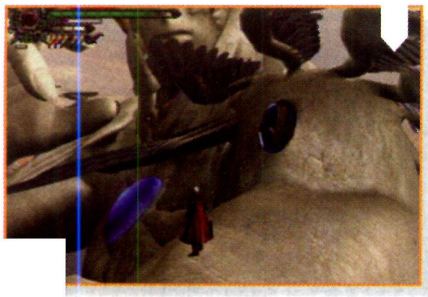


Você bem sabe que ele é vulnerável a ataques corpo-a-corpo. Abuse deles e também do poder de sua caixa de pandora. Vá pregando fogo no cidadão até que ele convalesça. Vídeo. Desça pelo elevador para que a missão termine.

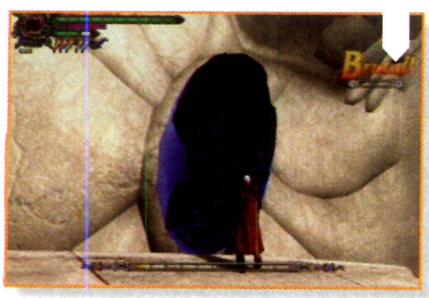


Missão 18 – The Destroyer

Você terá que enfrentar o enorme invólucro usado pelo Papa para submeter o povo a seu credo: o Salvador. Trata-se de uma imensa estátua de pedra, forte o suficiente para fazer uma cidade virar ruínas. Repare em diversos pontos brilhantes azuis em seu corpo.



São fontes de energia. Você terá que estourá-las para poder aleijar o inimigo. Não será uma tarefa muito fácil. Desvie de suas bolas energéticas e pule de plataforma em plataforma. Observe uma engrenagem em forma de seta. Rapidamente, use-a para poder lançar uma carga de energia contra o inimigo. Pule em seu braço e acabe com os cristais. Faça isso para acabar com o cristal posicionado em suas costas, o mais difícil de atingir. Dê a volta de plataforma em plataforma e use a metralhadora da caixa de pandora para acertar a estátua. Acerte tiros também em seus tornozelos. Quando todos os pontos vitais forem atingidos, você chega a mais uma etapa do combate. Desta vez, o Salvador irá concentrar todos os raios solares, criando uma seta de energia imensa que circulará a arena inteira. Pule de plataforma em plataforma para fugir de tal ameaça.



Em um dado momento, a estátua irá sumir e se aproximar lentamente da sua plataforma. A cabeça é a primeira parte de seu corpo a aparecer. É a hora de desferir vários golpes de espada. O Salvador irá cambalear e finalmente deitar entre algumas plataformas. Use o trampolim à frente para voar até seu cristal central (o do peito). Atinja-o sucessivas vezes. Repita a operação até derrotá-lo. Vídeo.

Missão 19 – The Sucessor

Esta missão conta com uma longa escadaria composta pelo jogo que você encontrou fases atrás. São apenas replays de chefes anteriores.

Claro que basta você posicionar seu holograma em um posto vermelho para que surjam inúmeros inimigos sedentos de sangue. Os postos amarelos geralmente levam o holograma até o posto final. Os postos brancos costumam deixar inúmeros orbs verdes e vermelhos para você coletar.

Quando se deparar com os chefes, use as técnicas aprendidas anteriormente para poder se dar bem. Recupere sua energia com os orbs verdes laterais dos tabuleiros de jogo. Quando chegar ao final da escadaria, acerte a pedra vermelha para entrar no centro nervoso do inimigo e terminar a missão.

Missão 20 – La Vita Nuova

Assista ao interessantíssimo vídeo. Para resgatar Kyrie, você terá que enfrentar o Papa. Infelizmente, o último chefão é cheio



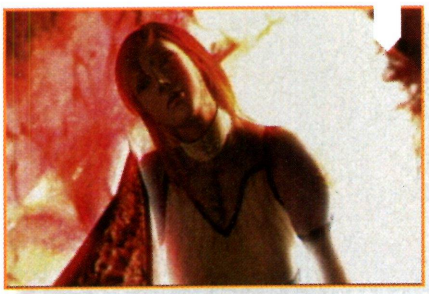
de truques e não deixará as coisas fáceis para você. O inimigo é rápido e possui uma esfera em forma de escudo.



Você deverá quebrá-la algumas vezes para poder aplicar golpes de espada. Aproveite para usar seu Devil Bringer e jogá-lo contra a parede à frente. Matar o Salvador é uma tarefa mais difícil do que enfrentar o Papa. Continue aplicando golpes até que ele se renda à sua fúria e seu desejo de resgatar Kyrie. Vídeo.

Você se deparará com o Salvador mais uma vez. O inimigo está cambaleante e só conseguirá acertar o chão algumas vezes. Pule e desvie de sua mão repetidamente.

Quando for o momento certo, enganche-se para jogar a mão esquerda no chão com violência. Faça o mesmo com a mão direita e o Salvador estará arruinado. Assista à belíssima animação.







Extras

1- Termine o jogo no modo Human para destravar:
- Gallery (Galeria)
- Game Clear Bonus Art (Arte bônus para finalização de jogo)
- History of DMC (história de Devil May Cry 4)
- Modo Bloody Palace survival
- The Two Heroes
- 29 figuras de personagens



2- Termine o jogo no modo Devil Hunter para destravar:
- Modo Son of Sparda
- Roupas Super Nero e Dante
- The Cast
- The Two Heroes
- 29 figuras de personagens

3- Termine o jogo no modo Son of Sparda para destravar:



- Modo Dante Must Die e modo Heaven or Hell
- The Demons
- 12 fotos de publicidade

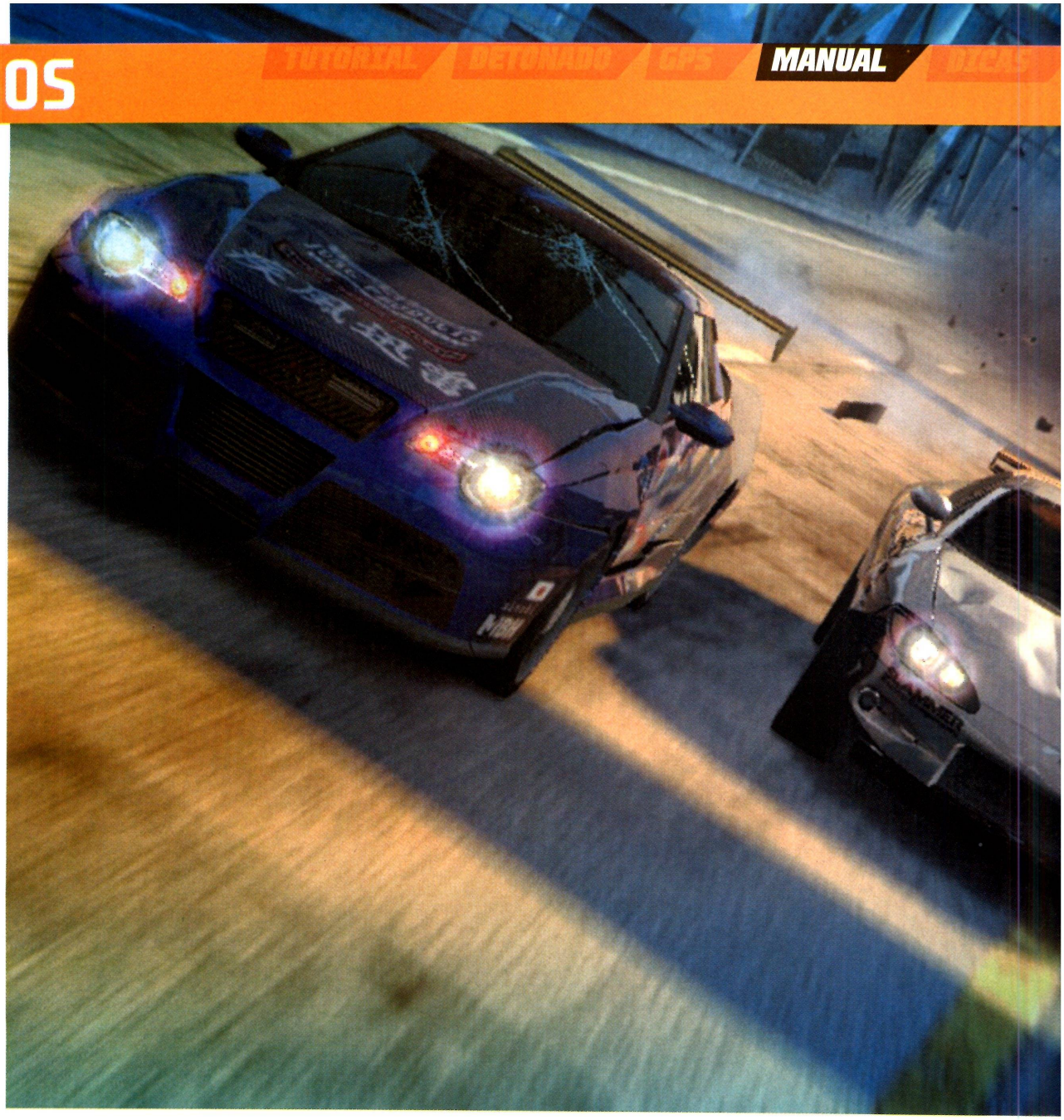
4- Termine o jogo no modo Heaven or Hell para destravar:
- The Ladies of Devil May Cry

5- Termine o jogo nos modos Dante M e Son of Sparda para destravar:
- Modo Hell or Hell
- Demon Invasion

6- Termine o jogo no modo Hell or Hell para destravar:
- Light from the Demon Blade

7- Para assistir aos créditos completos, durante o roll final de nomes, proteja Kyrie adequadamente durante 1 minuto e meio.





FICHA TÉCNICA

Produção
Criterion Games

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1-8

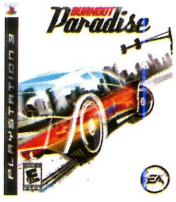
Site
burnout.ea.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

CO
CORRIDA



CONTROLES

L1
Visão traseira

L2
Marcha ré

R1
Mudar música

R2
Acelerar

Analógico esquerdo
Guiar

Analógico direito
Mudar câmera

L1+R1
Mostrar o Showtime

LT+RT
Iniciar evento

Start
Menu de pausa

△
Mudar visão

✕
Boost

□
Freio

Burnout Paradise

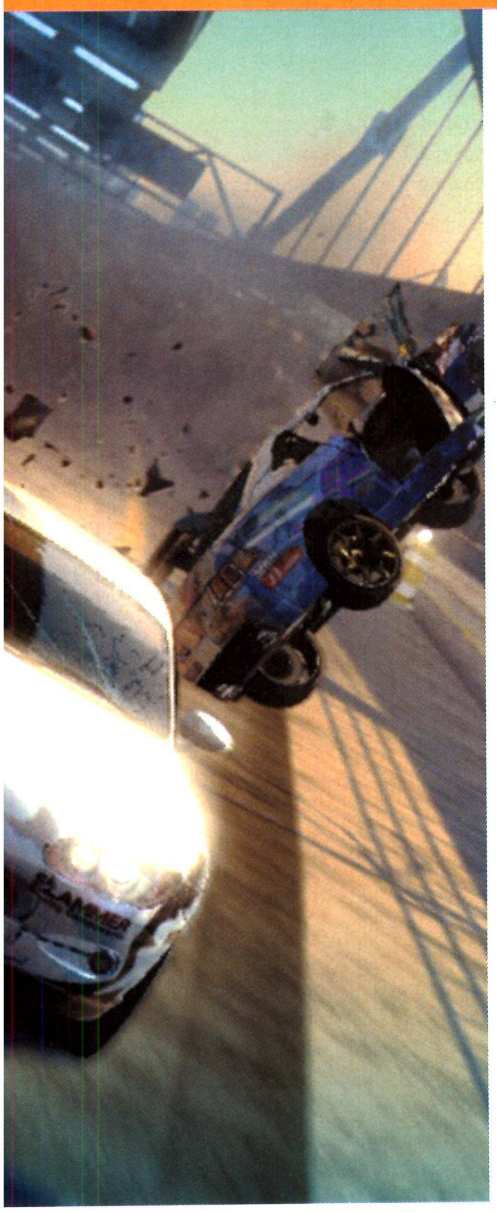
Tudo é destruição em Paradise City | RAFAELA CAETANO

Uma visita a Paradise City, cidade que abriga Burnout Paradise, não pode ser considerada normal. Por quê? Em qual outro lugar no mundo dos games (ou mesmo no mundo real) a destruição e a insanidade no trânsito são incentivadas e rendem louros aos seus participantes? A fórmula é simples: pisar fundo e usar seu carro como arma de destruição. Por ser uma cidade realmente grande e contar com diversos estilos de competição, o jogador pode se perder em tamanha grandiosidade. Como resolver esta questão? Com o mapa de destruição e manual de sobrevivência que a PS3W criou para você. Veja a seguir o que disputar e, principalmente, onde encontrar as competições em Paradise City para se tornar o mestre do desastre.

MODOS DE JOGO

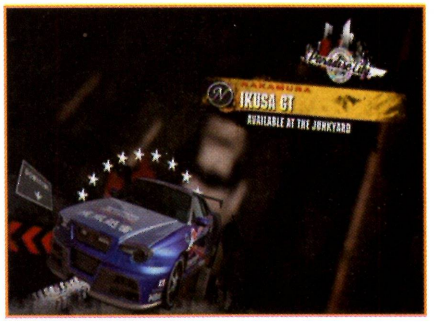
Licenças





Você inicia o jogo com uma Learner License (licença de aprendiz) e a liberdade de escolher para onde do mapa quer ir. Ao completar eventos, você libera novas licenças que possibilitam a direção de melhores carros. A última licença a ser conquistada é a Burnout Elite. Veja abaixo o quadro que mostra as licenças existentes e o que você deve fazer para consegui-las:

Tipo de Licença	Requerimentos
Learner License	Basta iniciar a carreira
Class D License	Vitória em 2 eventos
Class C License	Vitória em 9 eventos*
Class B License	Vitória em 24 eventos
Class A License	Vitória em 50 eventos
Burnout License	Vitória em 90 eventos
Burnout Elite License	Vitória em 183 eventos



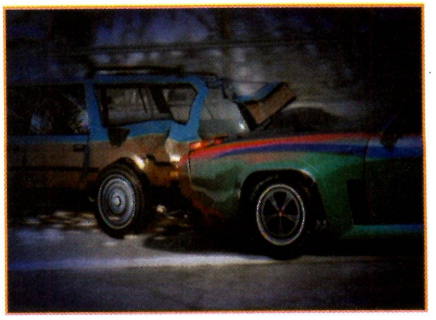
* Em todos os casos, o número seguinte é a soma das vitórias anteriores com as que você conquistar, ou seja, se você totalizou duas vitórias e o número seguinte é nove, você deve ganhar em outras sete corridas.

Race

Há 40 corridas no total que são realizadas na cidade aberta. A novidade é que em nenhuma delas é determinado o curso que você deve seguir. Quando você está correndo, existem vários rumos a tomar, e alguns podem atrapalhar bastante. O jogo tenta sugerir alguns caminhos fazendo brilhar o nome das estradas, mas isso só ajudará por algum tempo. Estas corridas exigem bom reflexo na hora de tomar a estrada certa - e prejudicar os oponentes.

O melhor estilo de carro para corridas é o Stunt, pois apresenta um bom boost e boa dirigibilidade. Os carros estilo Speed são mais recomendados quando houver poucos oponentes e trânsito quase nulo.

Road Rage



O Road Rage é um modo presente na série desde Burnout 3 e que conquistou muitos fãs. Nele, você deve acertar os oponentes e tirá-los do caminho dentro de um limite de tempo. Em Paradise City, você terá 16 diferentes Road Rages. Na primeira, será exigido apenas que você acerte três carros, enquanto na última, serão 25. O tempo-limite também mudará conforme se avança neste modo, e você ganhará um tempo extra de cinco segundos cada vez que acertar um carro.

O maior desafio aqui é manter o carro o mais inteiro possível, pois se ele ficar muito danificado, você será desclassificado. O melhor tipo de carro nestes eventos é o Aggression.

Marked Mans



Os eventos Marked Man são uma mistura entre o Race e o Road Rage. Você deve ir do ponto A ao ponto B, ao mesmo tempo em que deve se proteger dos ataques das versões pretas e agressivas do carro Hunter Citizen. Há um total de 15 eventos deste gênero, e, assim como os anteriores, não há rota definida. A dica é aprender a usar os atalhos da cidade, pois geralmente os carros perseguidores não seguirão por eles.

Nestes eventos, há lugares onde você pode recuperar seu carro. Além disso, é importante ressaltar a escolha do carro.

Os carros estilo Aggression, como o Inferno Van, são os mais indicados por serem mais resistentes ao impacto das batidas.

Burning Routes

Neste tipo de evento, você está limitado a usar um carro específico para cada rota. Isso acontece porque cada vez que você completa uma rota, uma versão especial do respectivo carro é liberada, com uma nova pintura e pequenas modificações.

Como as Races, cada Burning Route tem pistas que não são definidas. Ao iniciar o evento, um tempo lhe é dado. Você deve completar a corrida antes que o tempo acabe. Por isso, tente não bater muitas vezes e use muito o boost.

Stunt Runs



Vence no modo Stunt Run o piloto que conseguir fazer as melhores manobras radicais. Dentro da contagem regressiva, você deve executar determinados movimentos para acumular os pontos exigidos pelo evento para concretizá-lo. Dentre os movimentos que rendem pontos, estão as derrapagens, cavalos de pau, pulos, "vôos" e outros tipos de manobras que rendem suspiros dos expectadores.

Road Rules: Time

O Time Road Rules consiste numa corrida que você deve completar antes que o tempo acabe. Existem 64 estradas nas quais você pode jogar esse modo e bater recordes. Na hora de escolher o carro, opte pelo estilo Speed.

As batidas, logicamente, atrapalham muito em modos com limite de tempo. Mas aqui, o importante é abusar do boost e, conseqüentemente, pagar o preço e sofrer algumas batidas. Resumindo, o boost é mais importante que qualquer outra coisa. Os atalhos são essenciais, mas só use-os quando estiver bem familiarizado.



Prêmio por vitória

Enquanto você percorre a malha viária de Burnout Paradise, pode disputar rachas contra corredores. Você inicia o racha ao reconhecer os adversários no trânsito. Esses adversários especiais são mais rápidos que os carros comuns. Dê uma batida no alvo para iniciar a corrida. Ao vencer, você ganha o carro do adversário derrotado, que estará disponível no Junkyard.

Controles
Ground Break - ⊗
Mover o carro - Analógico esquerdo
Movimentação após a batida - L1/R1 + analógico esquerdo

Road Rules: Showtime

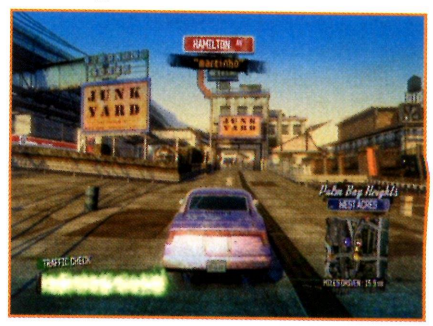


No estilo Showtime, você pode bater em qualquer lugar e em qualquer hora sem estar em um evento. Basta apertar L1 e R1 ao mesmo tempo. No Showtime, você pode fazer seu carro saltar apertando o botão ⊗. Sua barra de boost representa sua habilidade com a manobra. Para manter o boost cheio, bata em quantos carros puder.

Cada tipo de veículo possui valores diferentes. Os ônibus, por exemplo, dão mais pontos por serem maiores. Você pode acumular bastante dinheiro nesse modo. Basta causar estragos realmente grandes no trânsito de Paradise City. O estilo de carro Aggression é o mais recomendado para esse modo de jogo.

PARADISE CITY

Junkyard



O Junkyard (ou ferro-velho) é o local onde você consegue acessar seus carros. Após receber carros novos ou quando

desejar trocar de veículo, o Junkyard é o local certo. Fique atento às marcas roxas no mapa com o ícone de ferramenta para saber a localização deles. Os carros saem todos estragados nas primeiras vezes em que estiverem disponíveis.

Auto Repair

O Auto Repair é o local onde você consegue restaurar seus carros. Com o formato de oficina mecânica, basta que o jogador passe em frente do local para que seus veículos fiquem novos em folha.



Drive Thrus

Os Drive Thrus são postos de gasolina que fornecem quantidades completas de nitro para os veículos. Basta passar dentro do posto de gasolina para ver a barra de nitro encher instantaneamente.

Smashes



Os movimentos denominados Smash ocorrem quando o piloto passa por atalhos nas ruas e estradas de Paradise City e destrói as cercas que marcam os limites das passagens. Por serem elementos escondidos, os Smashes devem ser encontrados e executados para que o jogador receba bônus durante o game.

Billboards



Outro elemento escondido no mapa de Paradise City é o Billboard. Os Billboards são placas de publicidade que devem ser destruídas pelo jogador. Estão quase sempre suspensos a uma boa altura do chão. Para destruí-los, o jogador deve passar com seu carro por dentro do Billboard, destruindo-o.

Jumps

O terceiro elemento escondido é o Jump. Os Jumps são saltos espetaculares executados a partir de rampas e penhascos. Conseguindo executar com sucesso o salto, o jogador consegue o Jump e marca mais para a contagem deste segredo.

CARROS

Em Paradise City, você inicia sua carreira com apenas um carro. Há 80 no total, e, para pegá-los, você deve vencer corridas, participar de eventos etc. Conforme avançar no jogo, os carros que você ganha tornam-se mais fortes e poderosos.

Tipos de Carros



Os carros liberados durante o jogo são divididos em três diferentes grupos: Velozes (Speed), Agressivos (Aggression) e Acrobáticos (Stunt). Cada carro possui melhores atributos em determinados eventos, mas não há carros feitos para determinada prova.



Mina de ouro para o Showtime

As avenidas e estradas que ficam sob viadutos apresentam tráfego intenso. Essas vias são muito boas para iniciar o evento Showtime.

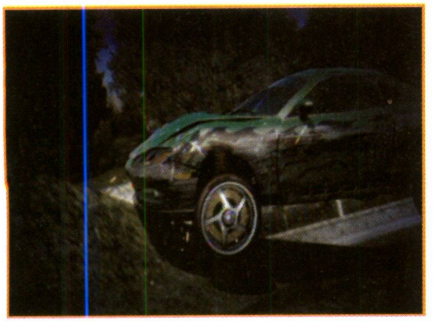


Os segredos

Não se esqueça de fazer os extras do game. Billboards (destruição de placas de publicidade), Smashes (destruição de cercas) e Jumps (pulos insanos) fornecem extras para os jogadores.

Tipo de Boost: Speed

Neste estilo de carro, você pode usar o boost apenas quando a barra estiver cheia. A barra geralmente é pequena, o que torna difícil realizar momentos "Showtime". Apesar de serem carros muito rápidos, são bastante frágeis na hora das batidas. Os eventos indicados para este estilo de carro são Corridas e Time Road Rules.



Tipo de Boost: Aggression

Os carros que pertencem a esse estilo são largos e pesados. Possuem uma grande força e são feitos para eventos Takedown, em *que o objetivo é* acertar os oponentes nas batidas. Os carros são um pouco lentos, mas contam com a ajuda de uma pequena taxa de boost.

Tipo de Boost: Stunt

Os carros deste estilo são para pessoas que gostam de fazer manobras malucas com o carro. Eles possuem velocidade semelhante à dos do estilo Speed, mas sua vantagem é que você pode acionar o boost na hora que quiser. O tamanho da barra de boost é médio e este tipo de carro se recupera rapidamente de batidas. São altamente indicados em eventos Road Rules.

Shutdowns



Há 29 carros que você pode ganhar se completar um certo número de eventos, mas ao invés de aparecerem no Junkyard, eles aparecerão pelas ruas da cidade. Quando você vir um deles por perto, deve acertá-lo para conseguir pegá-lo. Eles geralmente são rápidos e difíceis de bater. Se você os perder de vista, não há problema, pois eles aparecerão novamente depois.



Carros Gold & Platinum

Ao chegar a certo ponto do jogo, você recebe como gratificação uma pintura adicional para seus carros. A pintura Gold (ouro) é ganha quando você receber sua licença Burnout Elite. A pintura Platinum (platina) é ganha quando você completar 100% do jogo e libera o Criterion Elite. Nota: Os carros de patrocinadores e do estilo Carbon não podem ser pintados com essas cores especiais.

EXTRAS

Modo de trapaças

No menu principal ou no menu de pause, selecione a opção "Under The Hood". Escolha "Sponsor Code" e entre com um dos nomes a seguir nos campos de registro para ativar as trapaças correspondentes. Se você fizer tudo corretamente, uma mensagem aparecerá. Os carros surgirão quando você entrar no Junkyard após conseguir as licenças correspondentes. Nota: Alguns códigos requerem conexão ao PlayStation Network.



Circuit City Hotrod
Use o código "circuitcity" na versão americana do jogo para liberar o Circuit City Hotrod. Nota: Você precisa ter uma licença do Burnout Paradise para usar este carro.

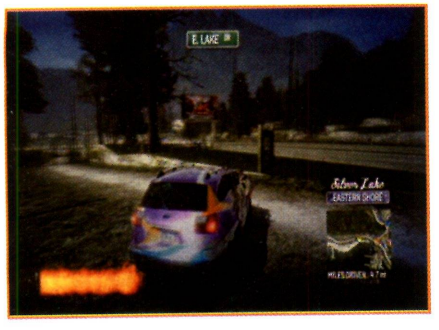
Carro Hunter BestBuy Oval Champ
Use o código "bestbuy" na versão americana do jogo para liberar o carro Hunter BestBuy Oval Champ. Nota: Você precisa ter uma licença A para usar este carro.

Carro Kitano GameStop Sport
Use o código "gamestop" na versão americana do jogo para liberar o carro Kitano GameStop Sport. Nota: Você precisa ter uma licença A para usar este carro.

Carro Kitano Micromania Hydros Custom
(Versão Européia)
Use o código "H211 1Z99 LZ00 00BB" ou o "B179 8M20 XA09 80FF" na versão européia do jogo para liberar o carro Kitano Micromania Hydros Custom. Nota: Você precisa ter uma licença A para usar este carro. O código contém o número zero, não a letra "O".

Carro Steel Wheels
Escolha um dos códigos "U84D 3Y8K FY8Y 58N6", "E60J 8Z7T MS8L 51U6", "G23X 5K8Q GX2V 04B1" ou "E165 6L1Q ZQ2H 10V3" na versão americana do jogo para liberar o carro Steel Wheels. Use o código "Z891 4K88 IN25 79AA" na versão européia do jogo. Nota: Você precisa ter uma licença do Burnout Paradise para usar este carro. O código contém o número zero, não a letra "O".

Wal-Mart F1
Use o código "walmart" na versão americana do jogo para liberar o Wal-Mart F1. Nota: Você precisa ter uma licença do Burnout Paradise para usar este carro.



Carros Bônus

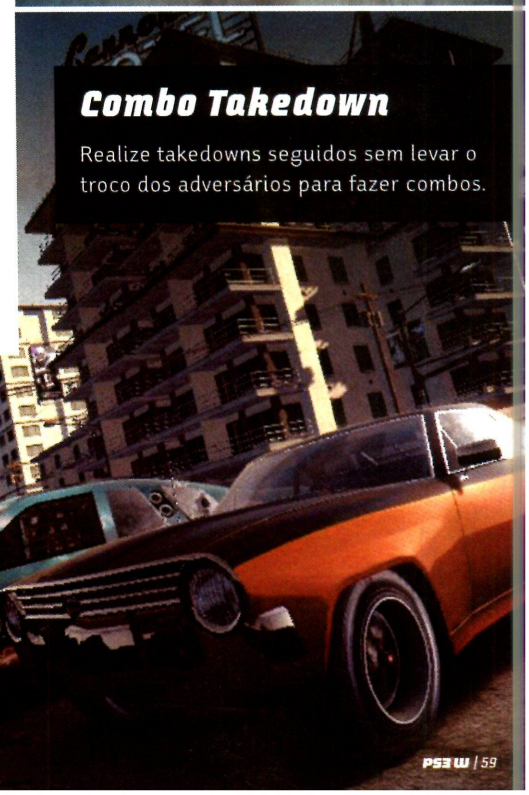
Complete com sucesso as tarefas indicadas abaixo para liberar seus respectivos carros:
Carbon Hydros Custom: Vença todas as Showtime Road Rules.
Carbon Ikusa GT: Vença todas as Time Road Rules.
Carson Carbon GT Concept: Encontre todos os 400 Smashes.
Carson Fastback: Consiga a licença B.
Hunter Mesquite: Consiga a licença D.
Jansen Carbon X12: Pouse em todos os 50 Superjumps.
Krieger Carbon Krieger Uberschall 8: Complete com sucesso os dois grupos de Online Challenges.
Montgomery Carbon Hawker: Acerte todos os 120 Billboards.
Nakamura SI-7: Consiga a licença C.
Rossolini Tempesta: Consiga a licença A.
Watson 25 V16 Revenge Racer: Complete com sucesso todos os eventos Road Rage.

Pintura alternativas

Complete com sucesso as tarefas indicadas abaixo para liberar as seguintes pinturas alternativas:
Gold (dourado): Vença todos os eventos Elite License.
Platinum (platina): Complete 100% do jogo.



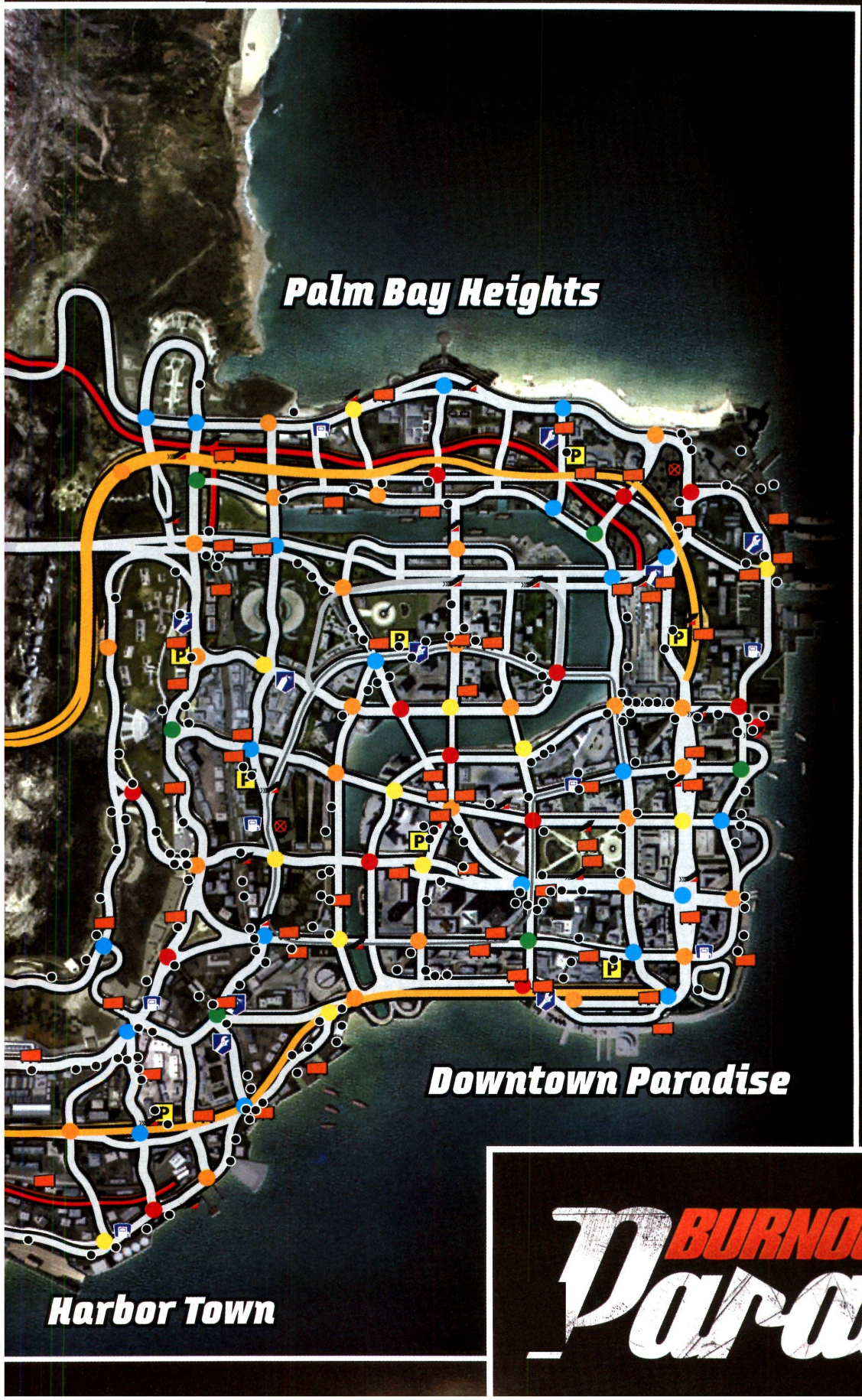




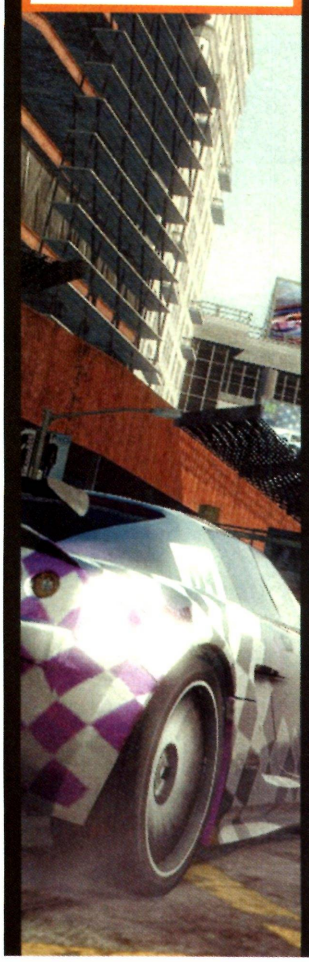
Combo Takedown

Realize takedowns seguidos sem levar o troco dos adversários para fazer combos.


Silver Lake
jumpable island
airport
quary
White Mountain
stock car circuit



- Road Rage
- Burning Route
- Marked Man
- Stunt Run
- Race
- Parking Garage
- Junkyard
- Repair Shop
- Gas Station
- Paint Shop
- Superjump
- Billboard
- Smash



BURNOUT™ Paradise



FIFA Street 3

Propagandas da Nike em forma de game

| ALLAN ANDRÉ E RONIE ANDERSON

Nem é preciso procurar explicações para o porquê de os jogos de futebol serem tão populares no Brasil. Winning Eleven e FIFA são deuses em território nacional. Os games exigem tática, posicionamento em campo, formações diferentes para cada tipo de confronto e todo o conceito que há por trás deste esporte. Um time taticamente organizado tende a prevalecer contra um time habilidoso, porém desorganizado. Há quem prefira jogar apenas para brincar, driblar, fazer jogadas bonitas e gols de placa. FIFA Street foi feito para este tipo de jogador. Mesmo de forma exagerada, o futebol passa a ser arte nas quadras que a EA preparou. A graça aqui é humilhar, fazer bonito, entortar a coluna do adversário e, é claro, vencer.

Esqueça jogadores cansados, substituições, formações, contusões, faltas, juizes e cobranças de lateral. FIFA Street 3 é para brincar de futebol.

Nas próximas páginas, você aprenderá tudo o que precisa para jogar contra seus amigos ou contra o computador com domínio total da pelota.

FICHA TÉCNICA

Produção
Electronic Arts

Distribuição
EA Canada

Jogadores
4

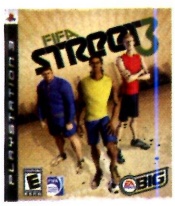
Site
fifastreet3.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Es
ESPORTE



CONTROLES

L2
Corre

R1
Gamebreaker

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Drible

Select
Replay

Start
Pause/menu



TIPOS DE PARTIDA

Score

Vence quem fizer o número determinado de gols primeiro. A quantidade de gols pode variar de 3 a 20.

Score Difference

Quem abrir a diferença de gols determinada vence. Esta diferença pode variar de 2 a 10 gols.

Headers and Volleys

Neste modo, só valem gols de cabeça ou chutes de primeira, antes de a bola cair no chão, seja de cruzamento, bola levantadas pelo próprio batedor ou rebotes pelo ar. Vence quem fizer o número determinado antes. O placar pode variar de 3 a 20 gols.

Gamebreakers

Só valem gols feitos utilizando o poder do Gamebreaker. A quantidade de gols pode variar de 3 a 10.

Five-a-Side

Vence quem estiver na frente quando o jogo acabar. O Gamebreaker é inativo neste modo. O relógio varia de 4 a 20 minutos. Se o tempo acabar e o game estiver empatado, vence quem marcar o próximo gol.

Timed

É a modalidade por tempo. As partidas podem durar de 4 a 20 minutos e, caso acabem empatadas, o jogo é resolvido no Golden Goal.

JOGADORES

Mesmo com os jogadores se diferenciando em categorias, a habilidade prevalece para todos. Alguns têm movimentos diferentes de outros, mas para as jogadas individuais, qualquer jogador tem capacidade de conduzir a bola driblando e costurando entre os adversários.

Tricksters

Ideais para encher a barra de Gamebreak. Os tricksters são os mais habilidosos e têm mais facilidade para humilhar os adversários.

Finishers

Artilheiros natos. Sempre encontram boas posições para finalizar quando recebem cruzamentos ou quando levantam a bola. Seus chutes são mais poderosos que os dos outros atletas.

Playmakers

Passes, levantamentos e visão de jogo é com eles mesmo. Equipes com Playmakers são as que melhor jogam coletivamente.

CONTROLES

Com a posse da bola

Passe

Passe aéreo

Chute

Levanta a bola (chapéu ou embaixada)

Analógico esquerdo
Movimenta o jogador

Analógico direito
Drible/efeito na bola

L2
Aciona habilidade

R1
Aciona o Gamebreaker

R2
Corre

Sem a posse da bola

Dá o bote

Carrinho

Analógico esquerdo
Movimenta o jogador

L1
Muda o cursor de jogador

L2
Rouba a bola

R1
Aciona o Gamebreaker

R2
Corre

Enforcers

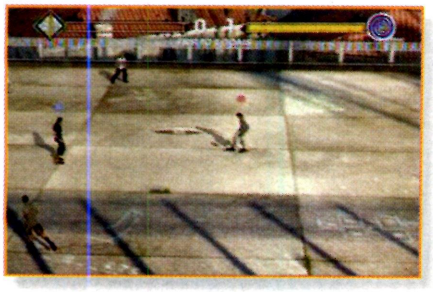
Jogadores de força física. Atuam bem na defesa e, no ataque, dependem mais das trombadas que os outros jogadores e não são muito bons finalizadores. Seus carrinho também são os melhores.

Melhores jogadores:

GOLEIROS	Buffon Casillas Cech Ravelli
ENFORCERS	Baresi C. Alberto Conti Koeman Terry
TRICKSTERS	C. Ronaldo Gascoigne Ronaldinho Zico
PLAYMAKERS	Cantona Gerrard Hagi Kaká
FINISHERS	Eto'o Henry Papin Rooney Sanchez Völler

MOVIMENTOS MANEIROS

O botão-chave



Com o L2 acionado, o jogador fica mais habilidoso, tanto para *driblar* quanto para dominar a bola. É muito mais fácil fazer firulas com ele acionado. Botões que combinam com o L1 acionado, como o △ e o analógico esquerdo.

Pelo chão



Além de dar efeito na bola, quando lançada ou cruzada, a alavanca analógica direita pode ser usada em várias direções e cada uma delas representa um drible. São perfeitos para encher a barra de Gamebreaker. Quando você executa dribles com esta alavanca, é possível ver o marcador sendo entortado. Rolinhos, elásticos e os lances mais desconcertantes pelo chão são feitos desta forma.

Pelo ar



Essenciais para vencer qualquer partida em que o cabeceio e o voleio sejam necessários. Apertando o △, você executa chapéus ou simplesmente levanta a bola para um arremate ao gol. Apertado repetidamente e com menos intensidade, ele faz embaixadas e dribla adversários com bolas à meia altura.

Paredes

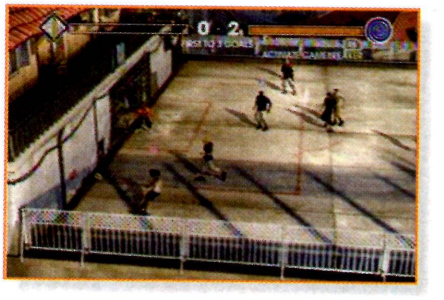
Em FIFA Street 3, também é possível correr pelas paredes. Há várias formas de usar a parte vertical das arenas. Elas podem auxiliar em dribles, corridas, passes e levantamentos.



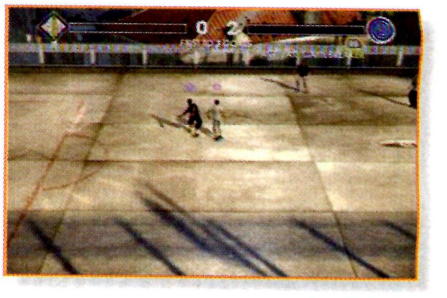
Usando o botão R2 e correndo quase paralelamente à parede, é possível dar alguns passos sobre ela e desviar de adversários. Correndo (com o R2) em direção à parede num ângulo perpenticular, você sobe por ela e o jogador faz uma firula que acrescenta energia à barra de Gamebreak.



Passes, levantamentos e cruzamentos podem usar a parede como tabela e enganar os adversários.

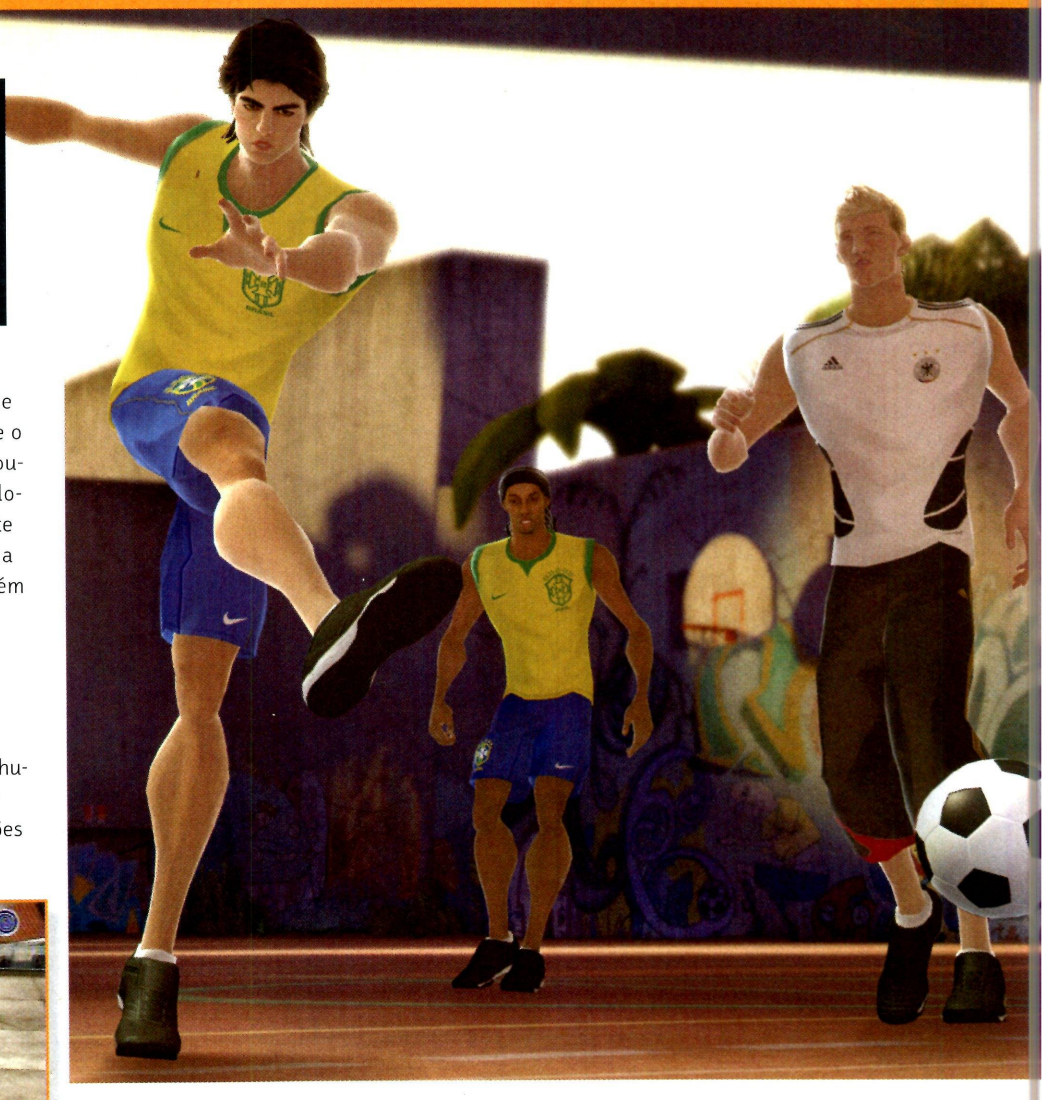


Jogo de corpo



Cada um na sua

Procure explorar de maneira correta as características de cada tipo de jogador. Evite marcar com os jogadores habilidosos ou finalizar as jogadas com os marcadores, por exemplo.



Na hora de marcar, esqueça a bola. Se você quer desarmar seu adversário, use o ✕ contra o corpo dele. É muito difícil roubar a bola dos pés de jogadores habilidosos, como é o caso de quase todos neste game. Desequilibre o oponente e tome a bola na seqüência no jogo de corpo. Além disso, não há faltas no game.

Batendo para o gol

Sempre que for chutar para o gol, tente levantar a bola e bater com ela no alto. Chutes com esse diferencial tendem a entrar no gol com mais facilidade que finalizações que partem com a bola no chão.



Chute com efeito especial

Se você quiser dar um efeito de câmera lenta na hora da finalização, segure o ●, ao invés de só apertar. Isso faz com que o efeito aconteça.

GAMEBREAKER

Sempre que o Gamebreaker é acionado, através do botão R1, a tela muda de aspecto e o time que o executou melhora seu desempenho até que a barra que o mede se esvazie. É como se fosse o "especial" dos jogos de ação, luta e outros gêneros. Com o Gamebreaker acionado, seus chutes ficam quase indefensáveis e seu goleiro defende melhor sua meta.

Enchendo a barra de Gamebreaker



Você só consegue preencher a barra do Gamebreaker fazendo jogadas de habilidade, como chapéus, rolinhos, dribles, embaixadinhas ou subir pelas paredes. Executando esses movimentos, a barra começa a encher na cor amarela. Isso significa que ela pode esvaziar. Para torná-la azul, você deve finalizar com um chute para o gol. Mesmo que a bola não entre, a barra muda de cor.



Enquanto ela estiver amarela, você pode perder o conteúdo da barra se chutar a bola para fora da arena ou se perder a bola para o adversário. Neste segundo caso, a barra se esvazia lentamente até que você recupere a posse de bola.

Outro fator relevante é a qualidade do time. Quanto melhor a equipe, mais tempo o Gamebreaker demora para acabar.

Executando o Gamebreaker

O melhor momento para iniciar o Gamebreaker é segundos antes de chutar ao gol. Isso porque os chutes a gol são o grande diferencial deste poder. Caso você acione em um momento diferente e perca a bola, é puro desperdício.
Se você fizer o gol logo no inicio do Gamebreaker, sobra barra para você tentar marcar mais um ou dois gols, se estiver com sorte.



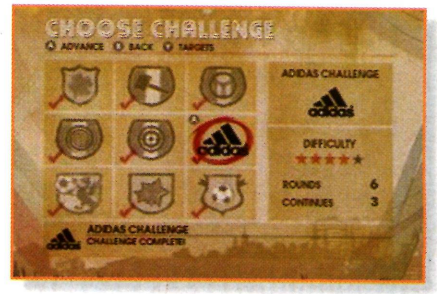
Durante o Gamebreaker, você também pode fazer lances de habilidade e estender seu tempo de duração.

Jogando contra o Gamebreaker

Quando seu adversário aciona o poder, você pode mudar sua tática e evitar que o pior aconteça. Não se preocupe em ir para o ataque e fazer gols. O objetivo nesta situação é não deixar que ele roube a bola. Passes são bem-vindos nessa hora. A estratégia para quando seu adversário acionar o Gamebreaker é tentar manter ao máximo a posse de bola.
Se você fizer um gol durante o Gamebreaker de seu adversário, a barra dele se esvazia e o poder acaba.
Portanto, tome cuidado para não tomar nenhum gol quando estiver com seu Gamebreaker ativo.

FIFA STREET CHALLENGE

Para quem joga sozinho, este modo é o mais interessante. Nele, o jogador tem que cumprir os desafios impostos pelo game podendo perder apenas três partidas. Jogando no FIFA Street Challenge, você enfrenta os Street Teams, que são equipes formadas pelo game, reunindo atletas de diferentes países. São espécies de clubes, mas fictícios.



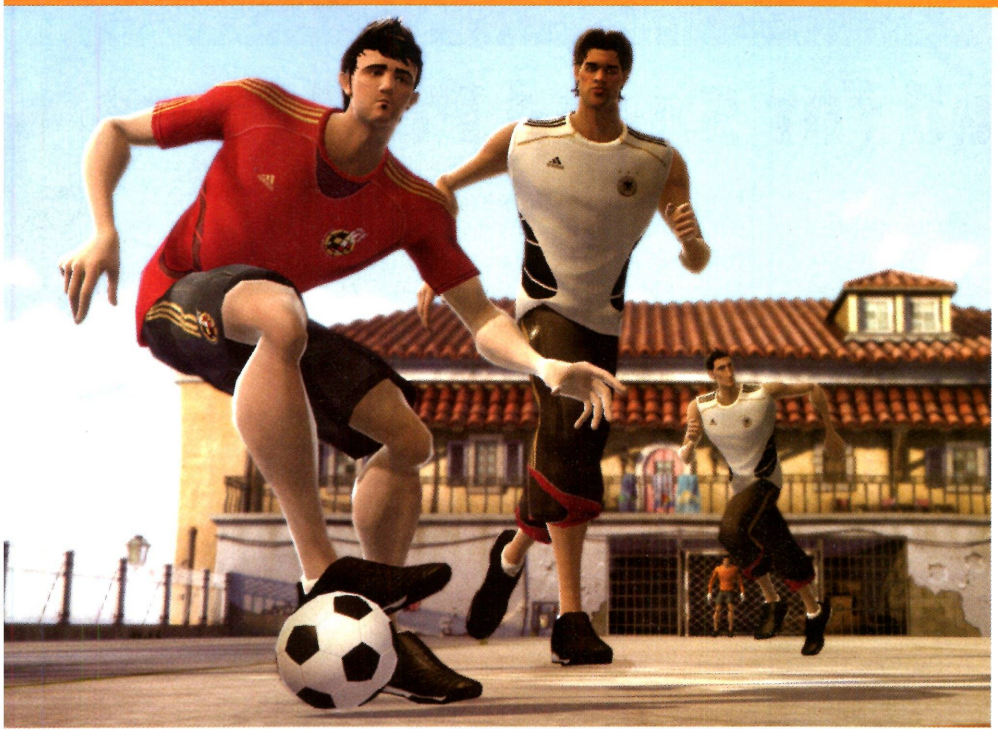
Quando você vence uma determinada equipe em seus respectivos desafios, ela fica destravada e você pode jogar com ela em todos os modos do game. Junto com seu progresso no desafio, a dificuldade dos jogos também aumenta.

HEAD TO HEAD

Seis modalidades para se jogar contra um adversário humano. Neste desafio, você escolhe disputas nas seis modalidades que o game oferece, em melhores de três, cinco ou sete jogos.



Show Man
Ronaldinho Gaúcho é um dos mais habilidosos de FIFA Street 3. Ao lado de Zico e outros jogadores, ele faz a alegria do povo com seus dribles desconcertantes.



MINI GLOSSÁRIO

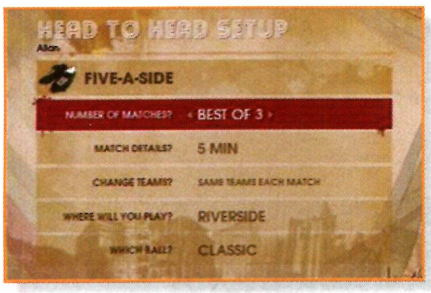
 # Score the most goals in 5 minutes Marque o maior número de gols em 5 minutos.

 # Be the first to score 5 goals Seja o primeiro a marcar 5 gols.

 # Be the first to score 5 headers and volley goals Seja o primeiro a marcar 5 gols de cabeça ou voleio.

 # No Gamebreakers, score the most goals in 5 minutes Marque o maior número de gols em 5 minutos sem usar Gamebreaker.

 # Be the first to score 5 Gamebreakers goals Seja o primeiro a marcar 5 gols durante um Gamebreaker.



PLAYGROUND PICKS



Esta é a modalidade mais semelhante ao futebol jogado nas ruas, quadras e campinhos da periferia e pode ser jogada apenas por dois jogadores. Depois de escolher as equipes e o tipo de partida, todos os atletas ficam alinhados no centro da quadra e os dois jogadores escolhem, um de cada vez, quem compõe seu time. É uma espécie de mistão.

TIMES E JOGADORES SECRETOS

A única forma de conseguir habilitar novas equipes e jogadores escondidos é através do FIFA Street Challenge. Toda equipe que você derrotar neste desafio passa a ficar à sua disposição. O destaque fica por conta dos jogadores veteranos, como Zico. Você pode jogar este modo com um amigo, portanto, se você não joga sozinho, vale a pena juntar-se a um parceiro e tentar destravar equipes para confrontos posteriores. Se você é um jogador solitário, vale pelo desafio de enfrentar grandes feras do esporte bretão. Para destravar o time Blasters, você deve jogar mais quatro partidas no mesmo modo, depois que já tiver completado 100%.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como em todo jogo que envolve futebol, há quem goste mais de atacar e quem prefira defender. Encontre o estilo de jogo que mais combina com sua maneira de jogar e adeque seu time a ele. Aproveite a grande variedade de equipes e encontre a que mais combina com você.

A defesa sólida
Há times disponíves para jogadores que preferem a retranca. Se você conseguir somar uma defesa sólida a um bom aproveitamento nos contra-ataques, prepare-se para garantir muitas vitórias contra seus amigos ou mesmo contra o computador. O campo de defesa também é um bom local para fazer firulas e encher a bara de Gamebreaker. Apesar de ser um local menos congestionado, principalmente na saída de bola, tome cuidado para ninguém bater sua carteira e deixar seu goleiro em uma gelada.

Alegria do povo: o ataque
É evidente que FIFA Street privilegia o ataque. O propósito do game está nas jogadas desconcertantes, *dribles* e voleios, em sua grande maioria, impossíveis de serem realizadas na vida real. Se este é seu estilo de jogo, use e abuse do analógico direito, do L2 e do △. É nestes botões que está o segredo da humilhação. Parta para o ataque sem medo de errar. Marcar é muito mais dificil que driblar, além de encher menos o Gamebreaker.

Need for Speed ProStreet

Modo Cheat

No menu "Code Entry" do modo Career, entre com um dos códigos a seguir para habilitar as dicas. Alguns dos códigos só funcionam uma vez. Desligue a opção auto-save para conseguir reverter os códigos.

Cinco reparos gratuitos: SAFETYNET
Dinheiro extra no modo Career $10,000: 1Mi9K7E1
Dinheiro extra no modo Career $10,000: CASHMONEY
Dinheiro extra no modo Career $2,000: 1MA9X99
Dinheiro extra no modo Career $4,000: W2iOLL01
Dinheiro extra no modo Career $8,000: L1iS97A1



Habilitar Audi TT 3.8 Quattro: ITSABOUTYOU
Habilitar Castrol Syntec Vinyl: CASTROLSYNTEC
Habilitar Chevrolet Camaro Concept, Ford Mustang GT 500 e Nissan R34 Skyline: REGGAME
Habilitar Chevrolet Chevelle SS: HORSEPOWER
Habilitar Coke Zero Volkswagen Golf GTI com Vinyl: ZEROZEROZERO
Habilitar Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 com Vinyl: ENERGIZERLITHIUM
Habilitar K&N Vinyl: WORLDSLONGESTLASTING
Habilitar Mitsubishi Lancer Evolution: MITSUBISHIGOFAR
Habilitar tudo: UNLOCKALLTHINGS

Bônus:

Tenha um save do jogo Need for Speed: Carbon no seu Memory Card para conseguir $10,000 em dinheiro, cinco reparos pequenos e um reparo grande.

Veículos extras

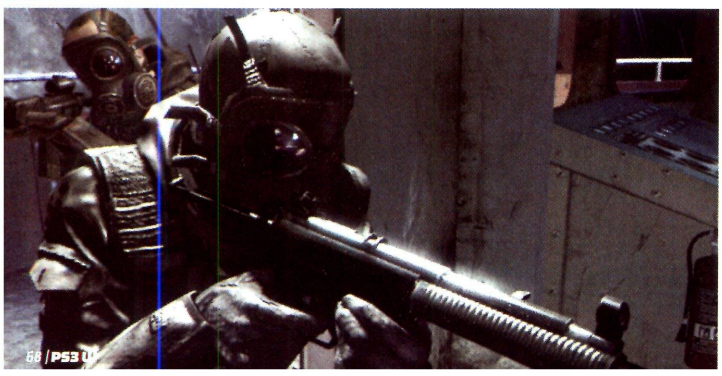
Derrote os oponentes indicados para habilitar os veículos:
1965 GTO: Speed King (Nate Denver)
1995 RX-7: Drift King (Aki Kimura)
2006 Mustang GT: Drag King (Karol Monroe)
2008 Evo X: Showdown King (Ryo Watanabe)
2008 M3 E92: Grip King (Ray Krieger)

Call of Duty 4

Modo Arcade:

Complete o jogo em qualquer dificuldade para habilitar o modo Arcade e a opção de cheat no menu de opções.

Consiga o número indicado de Intel Pieces (Laptops) para habilitar as seguintes dicas:
Gráficos em preto e branco: 2 Intel Pieces.
Inverter cores: 4 Intel Pieces.
Aumentar contraste: 6 Intel Pieces.
Som, velocidade e gráficos modificados: 8 Intel Pieces.



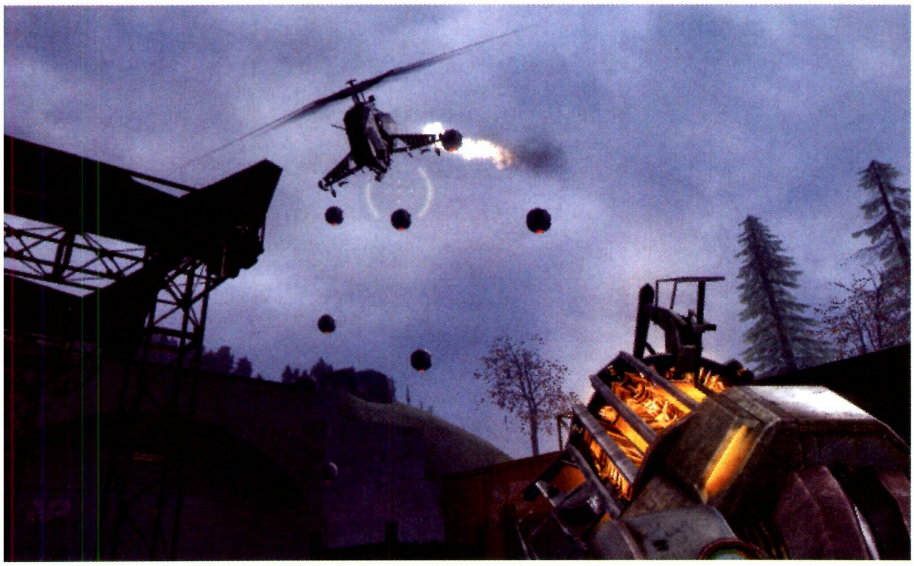
Granadas mais poderosas: 10 Intel Pieces.
Inimigos explosivos: 15 Intel Pieces.
Jogo em câmera lenta: 20 Intel Pieces.
Munição infinita: 30 Intel Pieces.

Número de Intel Pieces:
Level 2: 2 Intel Pieces
Level 4: 2 Intel Pieces
Level 5: 3 Intel Pieces
Level 6: 2 Intel Pieces
Level 7: 2 Intel Pieces
Level 9: 3 Intel Pieces
Level 10: 2 Intel Pieces
Level 12: 2 Intel Pieces
Level 13: 3 Intel Pieces
Level 14: 2 Intel Pieces
Level 16: 2 Intel Pieces
Level 17: 1 Intel Piece
Level 18: 2 Intel Pieces
Level 19: 2 Intel Pieces

Armas douradas

Complete os objetivos para habilitar as seguintes armas:
Golden Ak-47: complete todos os Assault Rifle challenges.
Golden Desert Eagle: alcance o level 55.
Golden Dragonuv: complete todos os Sniper challenges.
Golden M1014: complete todos os Shotgun challenges.
Golden M60: complete todos os LMG challenges.
Golden Mini-Uzi: complete todos os SMG challenges.

The Orange Box



Trailer oculto de Left 4 Dead: Espere na tela de seleção de jogos até o vídeo demo começar. Quando o primeiro vídeo acabar, você verá o trailer de Left 4 Dead.

HALF-LIFE 2

Congelar o jogo: Durante o jogo, aperte ▲, ↑, ▲, →, ▲, ↓, ▲, ←, ▲, ↑.

Atravessar paredes: Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↑, L1, ↑, ↑, ↑, R1, ↑, ↑.

Invisível para os inimigos: Durante o jogo, aperte ↓, ↓, ↓, L1, ↓, ↓, ↓, R1, ↓, ↓.

Recarregar energia: Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↓, ↓ ←, →, ←, →, ●, ✕.

Recarregar munição: Durante o jogo, aperte ▲, ●, ✕, ■, R1, ▲, ■, ✕, ●, R1.

Seleção de fases: Durante o jogo, aperte ←, ←, ←, ←, L1, →, →, →, →, R1.

Tela de título alternativa: Complete o jogo.

Half-Life 2: Episode One

Atravessar paredes: Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↑, L1, ↑, ↑, ↑, R1, ↑, ↑.

Invisível para os inimigos: Durante o jogo, aperte ↓, ↓, ↓, L1, ↓, ↓, ↓, R1, ↓, ↓.

Recarregar energia: Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ✕.

Recarregar munição: Durante o jogo, aperte ▲, ●, ✕, ■, R1, ▲, ■, ✕, ●, R1.

Seleção de fases: Durante o jogo, aperte ←, ←, ←, ←, L1, →, →, →, →, R1.

Half-Life 2: Episode Two

Abóboras ocultas: Modifique a data do sistema para 31 de outubro.

Atravessar paredes: Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↑, L1, ↑, ↑, ↑, R1, ↑, ↑.

Invisível para os inimigos: Durante o jogo, aperte ↓, ↓, ↓, L1, ↓, ↓, ↓, R1, ↓, ↓.

Recarregar energia: Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✕.

Recarregar munição: Durante o jogo, aperte ▲, ●, ✕, ■, R1, ▲, ■, ✕, ●, R1.

Seleção de fases: Durante o jogo, aperte ←, ←, ←, ←, L1, →, →, →, →, R1.

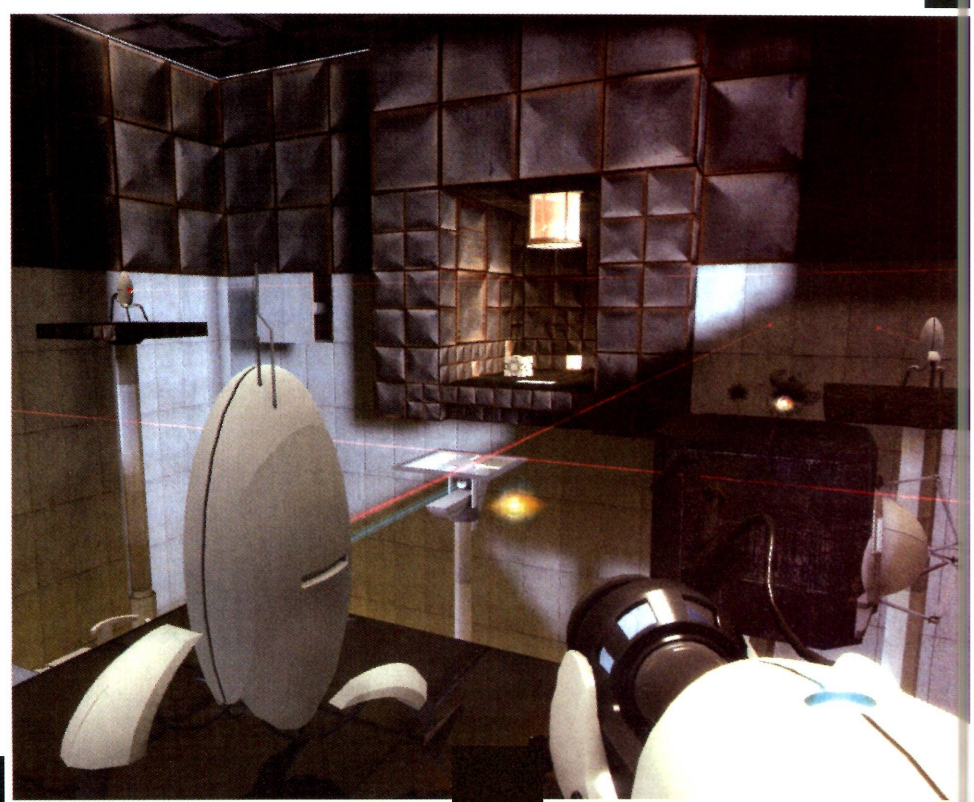
Portal

Bola de fogo: Durante o jogo, aperte ↑, ▲, ▲, ■, ■, ✕, ✕, ●, ●, ↑.

Criar box: Durante o jogo, aperte ↓, ●, ✕, ●, ▲, ↓, ●, ✕, ●, ▲.

Seleção de fases: Durante o jogo, aperte ←, ←, ←, ←, L1, →, →, →, →, R1.

Tela de título alternativa: Complete o jogo.



Unreal Tournament III

Habilitar Alanna (Necris):
Na tela de criação de personagem, aperte △, e então escreva: phayder.



Habilitar Ariel (Iron Clad):
Na tela de criação de personagem, aperte △, e então escreva: jihan.

Personagens extras

Akasha: derrote Akasha na missão final.
Damian: disponível depois da Chapter 4 no modo Campaign.
Kragoth: disponível depois da Chapter 4 no modo Campaign.
Lauren: escolha sempre a segunda opção nas missões. Derrote Lauren no Deathmatch da Chapter 2 no modo Campaign.
Loque: disponível depois da partida Capture The Flag, na Chapter 5.
Malakai: disponível depois da Chapter 4 no modo Campaign.
Matrix: escolha sempre a segunda opção nas missões. Derrote Matrix no Deathmatch da Chapter 3 no modo Campaign.
Scythe: escolha sempre a segunda opção nas missões. Derrote Scythe no Deathmatch da Chapter 4 no modo Campaign.

WWE SmackDown! vs. RAW 2008

Cheat Mode: No menu principal, selecione Options, Cheat Codes. Para ativar esta função, é necessário entrar com um dos códigos seguintes e ativar as fraudes correspondentes:



Roupa alternativa da personagem Kelly Kelly's: Entre com o código KellyKG12R para destravar a roupa alternativa da personagem Kelly.

Gratificações

Complete as tarefas indicadas para destrancar os Super Stars ou os itens correspondentes para compra na loja WWE:
Bret Hart: Derrote Bret Hart no modo Hall of Fame Direct Challenge
Hardcore Championship: Entre para o Hall of Fame
Mick Folley: Derrote Mick Folley no modo Hall of Fame Direct Challenge
The Rock: Derrote The Rock com Stone Cold no nível Legend de dificuldade
WCW Classic Championship: Entre para o Hall of Fame

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

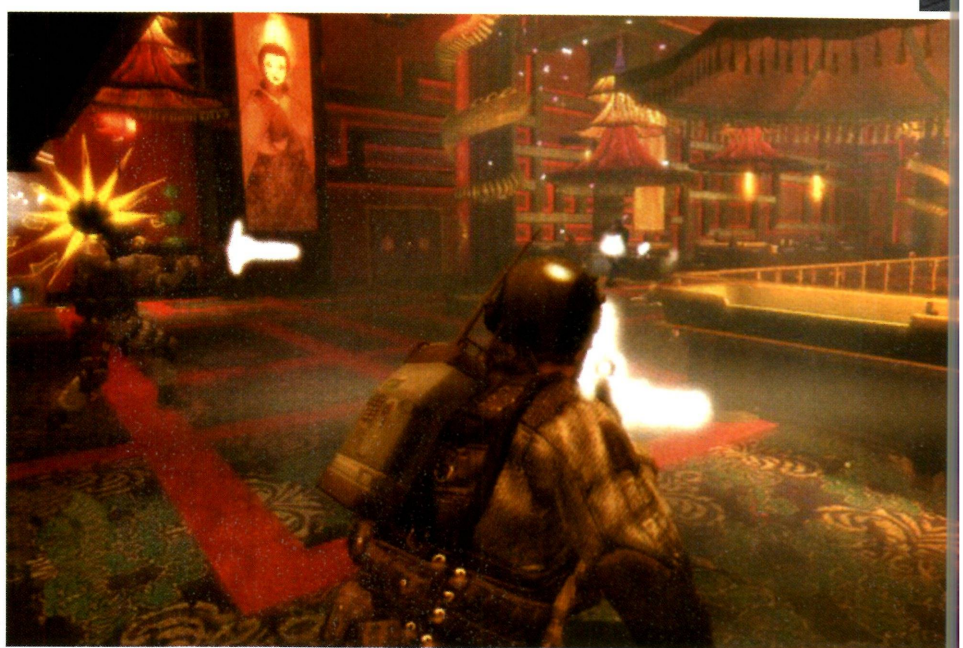
Efeitos especiais:
Pause o jogo, segure L2 e aperte ✕, ✕, ●, ●, ■, ■, ▲, ▲, ✕, ●, ■, ▲.

Modo cabeção:
Pause o jogo, segure L2 e aperte ●, ■, ✕, ▲, L3, ▲, ✕, ■, ●, R3.

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

Tiro certeiro:
Pause o jogo, segure L2 e aperte L3, R3, L3, R3, ✕, ●, L3, R3, L3, R3, ■, ▲.

Visão terceira pessoa:
Pause o jogo, segure L2 e aperte ■, ●, ■, ●, L3, L3, ▲, ✕, ▲, ✕, R3, R3.



Bônus por Rank

Alcance um determinado Rank para habilitar os seguintes bônus:

1st Lieutenant (214,000 pontos de experiência): Headgears 4 (Half-Face Mask, Reinforced Helm, Tactical Goggles)

2nd Lieutenant (172,000 pontos de experiência): Camo 3 (Pink, Blue, Woodland, Wasp, Sand, Crimson)

Captain (264,000 pontos de experiência): Merc Weapons (MG36, SPAS12, Deagle)

Colonel (535,000 pontos de experiência): Headgears 5 (Ballistic Face Mask, Riot Helm, NVGs)

Corporal (14,500 pontos de experiência): Camo 1 (Desert, Urban, Russian, Guerrilla, Fall, Desert 2)

Elite (675,000 pontos de experiência): Camo 5 (Custom 1, Custom 2, Custom 3)

First Sergeant (109,500 pontos de experiência): Headgears 3 (Bonnie Hat, Beret, Tinted Goggles)

Lt. Colonel (425,000 pontos de experiência): Camo 4 (Yellow Urban, Red Urban, Tiger, Rust, Urban 2, Grey)

Major (330,000 pontos de experiência): Military Armor (Vier Recon Armor, Diamondback Combat Armor, Anaconda Assault Armor)

Master Sergeant (82,500 pontos de experiência): Freedom Fighter weapons (AK47, Raging Bull, SV98)

Private 1st Class (3,000 pontos de experiência): Headgears 1 (Tactical Helm, Balaclava)

Sergeant (23,500 pontos de experiência): Tactical Armor (Raven Recon Armor, Vulture Combat Armor, Falcon Assault Armor)

Sergeant First Class (56,500 pontos de experiência): Camo 2 (Flecktarn, Orange, Swedish, War2k5, Alpen, White)

Sergeant Major (139,000 pontos de experiência): Black Market Armor (Typhoon Recon Armor, Cyclone Combat Armor, Hurricane Assault Armor)

Specialist (8,400 pontos de experiência): Rainbow Weapons (MP7A1, SIG552, USP40)

Staff Sergeant (38,500 pontos de experiência): Headgears 2 (3 Hole Balaclava, Baseball Cap, Breathing Mask)

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



PS3

Veredicto 65

GRÁFICOS 12 SOM 15 JOGABILIDADE 18 DIVERSÃO 20

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1

Site
lostgame.us.ubi.com

Online
Não

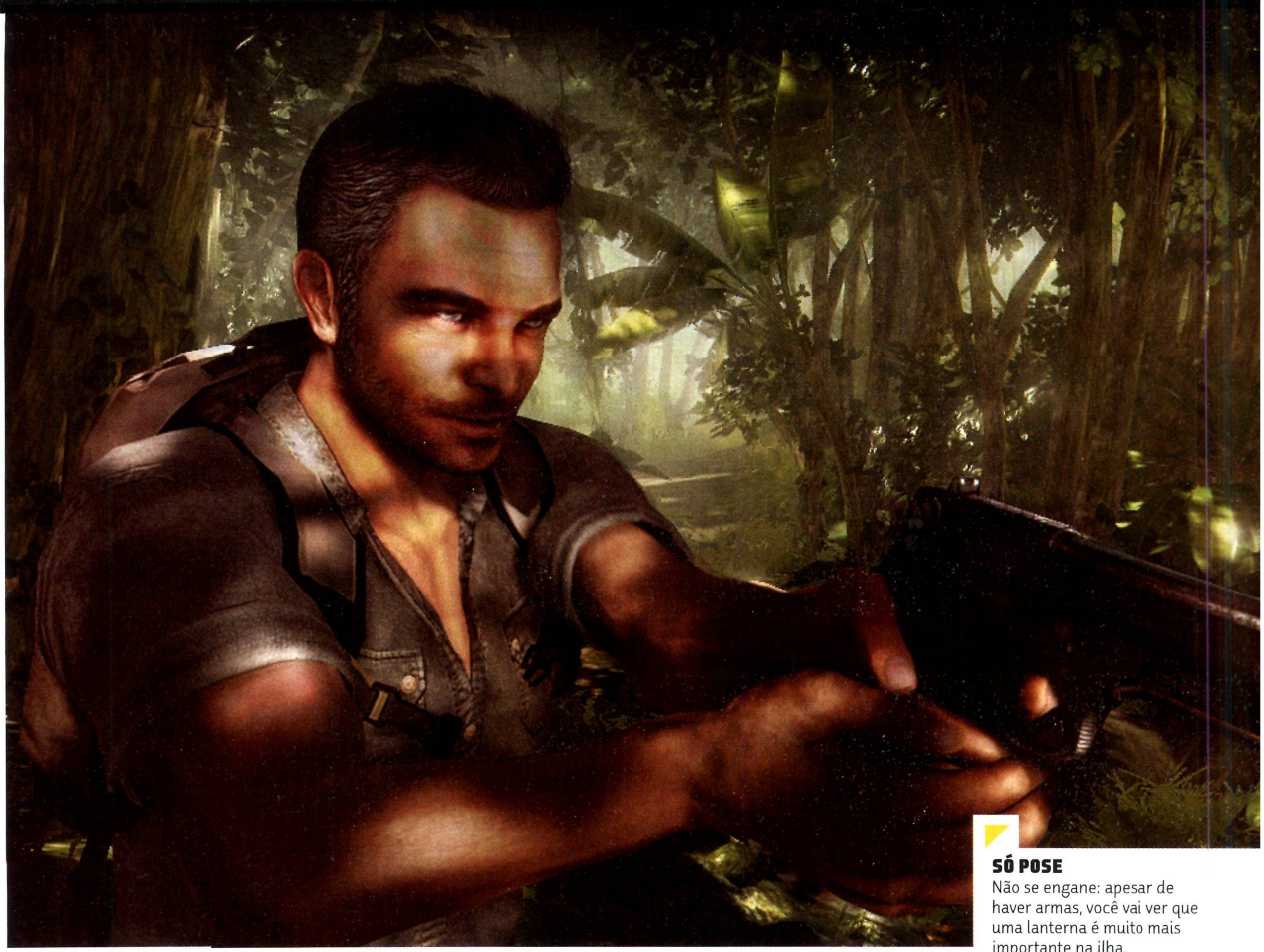
SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

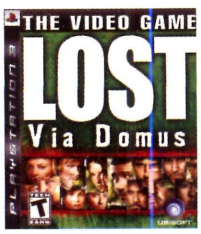
AVENTURA

\+ Parece o seriado | Feito para os fãs

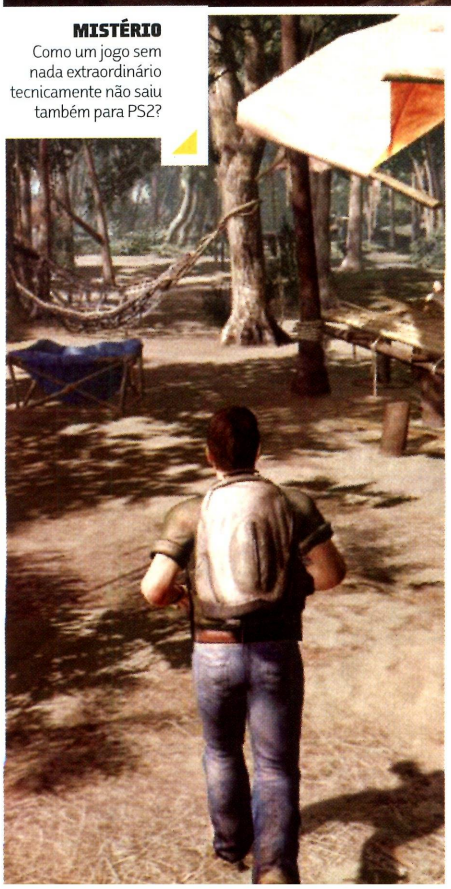
– Como jogo, é muito simples | Apenas para fãs



SÓ POSE
Não se engane: apesar de haver armas, você vai ver que uma lanterna é muito mais importante na ilha.



MISTÉRIO
Como um jogo sem nada extraordinário tecnicamente não saiu também para PS2?



Lost: Via Domus

Mais simples que falar "Namaste"

Lost é um dos seriados mais famosos dos últimos tempos, com fãs sempre dispostos a debater em fóruns de internet, Orkut e no intervalo do cafezinho. Na trama, sobreviventes da queda do vôo 815 da Oceanic Airlines vão parar em uma ilha. Ao mesmo tempo em que precisam se preocupar com um meio de serem resgatados, vão descobrindo os mistérios do lugar e do passado de cada um.

O público-alvo do game é claramente os fãs do seriado, que não são necessariamente jogadores de videogame. Assim, em termos de jogabilidade, Lost: Via Domus é muito simples em todos os aspectos. Por outro lado, quem não tem interesse no seriado dificilmente mudará de idéia caso jogue, pois há diversas situações que apenas quem viu o seriado vai entender satisfatoriamente. "Namaste", por exemplo, é uma saudação indiana que você certamente vai ouvir.

Assim, a Ubisoft Montreal optou por um jogo de aventura em 3D com resolução de puzzles à Resident Evil. Como boa parte da força do seriado vem das conversas entre os personagens, há árvores de diálogos semelhantes às vistas em Indigo Prophecy (PS2). É preciso conversar com os outros sobreviventes para descobrir pistas e até para fazer um

Lembra da minha voz?

Alguns atores do seriado deram voz aos seus personagens: Emilie de Ravin (Claire), Yunjin Kim (Sun), Henry Ian Cusick (Desmond) e *Michael Emerson* (Ben). Os outros foram dublados por vozes parecidas – ou nem tanto.

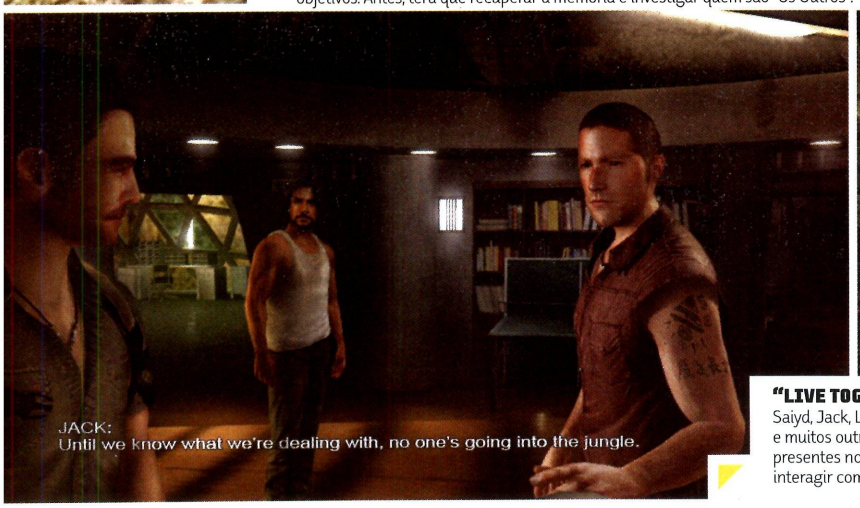
EXTRA +++ *Heroes*, o outro blockbuster, também vai ganhar um jogo da mesma Ubisoft. "Com enredo e personagens tão ricos, é natural que *Heroes* tenha um game", afirma Christian Salomon, vice-presidente de licenciamento da empresa.

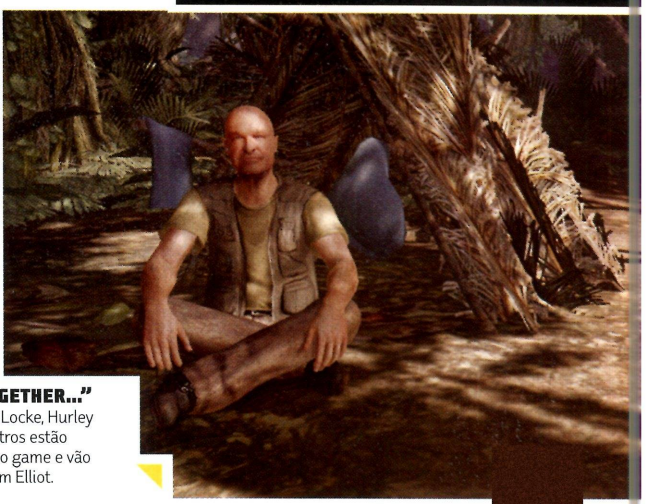


VIA DOMUS: Em latim, significa "o caminho para casa". Este é apenas um dos seus objetivos. Antes, terá que recuperar a memória e investigar quem são "Os Outros".

Não tão perdido

Algumas partes de Lost: Via Domus são bem chatas. Ter que se preocupar com tochas limitadas e com baterias da lanterna para iluminar ambientes escuros não é agradável nem aqui nem em Marte. Não contar com um mapa enquanto corre na floresta também não. Entretanto, o jogo dá uma ajuda. Nas partes da selva, geralmente haverá algum modo de saber o caminho (ou você terá a ajuda de Vincent, o cachorro). Em casos extremos, o jogo avisa que está errado e leva o personagem de volta ao começo da trilha. No caso das cavernas e dos demais locais, é necessário atravessá-los uma vez só. Depois, é possível selecionar seu destino e ir direto aonde interessa.





"LIVE TOGETHER..." Saiyd, Jack, Locke, Hurley e muitos outros estão presentes no game e vão interagir com Elliot.

escambo e conseguir itens para cumprir os objetivos. Basicamente, o jogo vai se desenvolvendo assim: fale com alguém, vá para o local indicado, encontre um item, fuja da fumaça preta, vá para outro lugar... O mais importante é fazer o enredo progredir.

Lost, game e seriado

É interessante como algumas características do seriado foram transpostas para o game. Ao iniciar um novo capítulo ou carregar um save, há toda a seqüência "Previously on Lost" e um resumo do que aconteceu antes. É uma coisa que dificilmente se vê em jogos eletrônicos.

Os chefões do seriado, J.J. Abrams, Damon Lindelof e Carlton Cuse, ajudaram na elaboração do roteiro do game. Se por um lado isso confere mais fidelidade ao original, praticamente garante que não haverá revelações bombásticas, já que estas devem estar guardadas para a TV.

Entretanto, spoilers são praticamente inevitáveis, uma vez que o game é ambientado nas duas primeiras temporadas, mas com a presença de personagens e lugares que só entraram na terceira. Por outro lado, isso vai atiçar a curiosidade dos fãs.

O protagonista do game, Elliot, é um sobrevivente cuja história ainda não havia sido contada - é um recurso não muito genial, mas conveniente e eficiente. Porém, é preciso reconhecer que é um personagem mais desenvolvido que Niobe e Ghost, de Enter the Matrix (PS2), outro game licenciado que teve a participação dos criadores. Elliot tem uma característica bem distinta dos outros sobreviventes: está com amnésia total. Mas ele também tem um passado obscuro. Para descobrir sua identidade, é preciso completar uma espécie de puzzle. Durante seus flashbacks, tire uma foto no momento exato (com ajuste de foco e zoom) para ativar sua memória. Daí, conclui-se: "Ele era fotógrafo". Provavelmente. É bom descobrir logo, pois Elliot está sendo ameaçado de morte.

Muitos usuários de comunidades sobre *Lost* não estão indiferentes ao game - há até um fansite só do jogo. Afinal, ninguém parece querer perder a oportunidade de saber mais coisas para fundamentar a própria teoria sobre a ilha e dizer, no fim do jogo: "Já sei! Tudo não passou de um videogame" - não se preocupem, isso não foi um spoiler. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

PS3

Veredicto 88

GRÁFICOS 23 SOM 20 JOGABILIDADE 23 DIVERSÃO 22



FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Synergex

Jogadores
1

Site
devilmaycry.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

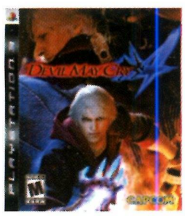
AÇÃO

\+

Novo sistema de jogo
Jogar com Dante em certos momentos

—

Mapa confuso | Repetitivo | Inimigos genéricos



Devil May Cry 4

O velho com cara de novo

Demorou meses, anos até. Devil May Cry 4 apareceu pela primeira vez na distante E3 de 2005. De lá pra cá, o jogo, que era exclusivo, virou multiplataforma, desapareceu, retornou do esquecimento e agora está pronto para chegar em suas mãos. Quer saber o que lhe aguarda? Basta continuar a ler esta análise para saber.

Conheça Nero

Quem conhece a série sabe muito bem o que esperar de Devil May Cry 4. A diferença é que ele não tem o mesmo charme do primeiro jogo (quando conquistou os corações dos proprietários do PlayStation 2) e sem a dificuldade insana de Devil May Cry 3.

Assim que você liga o game, logo vê a enorme cena de abertura que tem a função de mostrar o quão Nero é "o" cara - são mais de 15 minutos mostrando o novato derrotando uma série de monstros usando apenas um braço - o outro estava preso com uma tipóia - e outras peripécias que são dignas de um super-herói japonês. Todo esse tempo para mostrar aos fãs que Nero é um protagonista à altura de Dante.

Com esta idéia na cabeça, descobrimos que ele não é o Dante mais jovem. Nero tem seu próprio estilo, principalmente se você reparar como é a jogabilidade do Devil Bringer, o braço demoníaco que o jovem escondia no início do jogo. Esta parte demoníaca do anti-herói é até mais atraente do que o poder de Dante que se transformava em demônio nos jogos anteriores.

O Devil Bringer tem o poder de alcançar inimigos e atraí-los para perto de Nero. Isso permite que, após destruir um monstro, ele pode pegar um outro adversário e continuar com seu combo. Alguns inimigos são muito pesados ou muito grandes; o importante é que se Nero não traze-los para perto, ou ele será levado até o alvo ou outra coisa interessante será feita. Esses esquemas de controles são os mesmos aos quais você está acostumado desde o primeiro jogo da série, o que vai fazer com que os veteranos saiam criando combos enormes em um piscar de olhos. Quem é novo por aqui não vai sentir dificuldade em questão de adaptação aos controles, já que todos os comandos são bem simples.

Além do combate, o braço direito do protagonista tem algumas

Tem online?

O único recurso online de Devil May Cry 4 é o Leader Boards, o qual o jogador compara seus resultados com os dos outros. É impossível não ficar chateado, principalmente quando você percebe que tem pessoas que são extremamente superiores a você.





EXTRA +++

Os chefes do jogo são simplesmente muito legais. Porém, não é necessário um alto grau de QI para derrotá-los. Na verdade é só ter bons reflexos para que se dê bem. Nem mesmo este dragão consegue dar medo depois que você pega o esquema do jogo.





HAJA PACIÊNCIA

X-salada ou X-paciência?

Antes de você jogar, lembre-se de ter um segundo plano. Acontece que, para jogar Devil May Cry 4, é obrigatório que você faça a instalação do jogo, um processo que vai ocupar 5 GB do seu HD e leva em torno de 20 minutos para ser concluído. Segundo a Capcom, isso é necessário para que o tempo de carregamento seja reduzido para quase zero. Chris Kramer, assessor de imprensa da empresa, recomenda que o jogador vá fazer um lanchinho enqianto o jogo é instalado...



BONUS TIME
Existem locais com cristais. Destrua-os para conseguir orbs vermelhos, que servem para comprar itens.

funcionalidades, de levá-lo por cima de alguns obstáculos em áreas pré-determinadas - você verá um círculo de energia azul nos locais onde o Devil Bringer pode ser usado.

Por fim, temos a espada de Nero que possui uma habilidade de poder ser carregada com um tipo de energia. Para aciona-la, é necessário que o jogador pressione o botão L2 repetidamente, como se fosse um acelerador de carro, mantendo a "aceleração" adequadamente, a espada ganha uma barra de poder. Esta barra será usada no próximo ataque, acertando ou não. O interessante é que você pode chegar ao fim do jogo sem utilizar este elemento, já que na hora do furor de um combate, dificilmente uma pessoa vai pensar em carregar energia para a espada enquanto o medidor de combo vai baixando.

Claro que nem tudo são flores. A personalidade de Nero é igual à do Dante, só que o seu carisma é igual ao de uma pedra. O fato é que todas as falas do anti-herói poderiam sair da boca de qualquer personagem, inclusive dos monstros que só servem de bucha de canhão. Digamos que, em se tratando de personalidade, ele não seria o garoto mais popular da escola, mas seria o cara que estaria sempre perto dele.





BATALHAS ÉPICAS
As batalhas são muito complexas e divertidas. Alguns chefes, como este, nos lembram dos primórdios do videogame.





OLHA O SAPO!
Ao encontrar chefes, preste atenção em seus ataques para não entras numa fria.

Excelência técnica?

Ao mesmo tempo em que a série Devil May Cry é conhecida por sua excelência no quesito jogabilidade, o mesmo pode ser dito quando o assunto é audiovisual. Voltando aos primeiros 15 minutos do jogo: na cena de abertura, vemos que o vídeo, além de ter sido produzido utilizando o motor gráfico in-game, temos também uma bela música cantada. Na parte dos gráficos, temos o contraste do hiper-detalhado que chegamos a quase ter a impressão de que presenciamos ambientes reais, que poderiam existir de verdade.
A arquitetura do jogo brinca um pouco com o neogótico.

A primeira cidade, por exemplo, abusa de formas arredondadas nas colunas e nos chafarizes. Os cenários internos continuam no mesmo estilo, sendo que todos os ambientes apresentam detalhes tão precisos que parecem ter passado por uma auditoria de design de interiores.

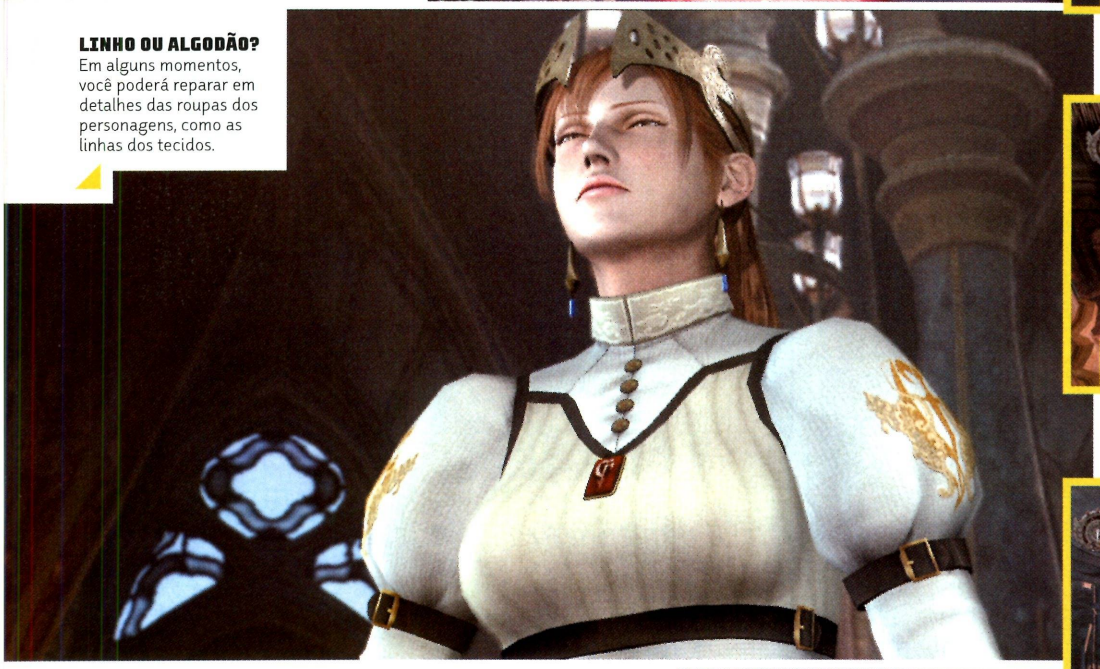
Porém, é impossível não pensar que, se os ambientes são bem detalhados, qual seria o motivo para não prestar atenção em um elemento de tela tão necessário quanto o mapa? Este é um dos pontos que mais incomodam. Invariavelmente nos vemos perdidos e quando olhamos para o mapa, ficamos sem a indicação de onde viemos e para onde vamos. Logo nos primeiros estágios, encontramos uma área circular que possuía duas saídas. Como o cenário era superdetalhado, foi difícil encontrar uma falha em um pequeno pedaço da parede. Quando fomos procurar a saída pelo mapa, não havia nenhuma indicação. São detalhes assim que mostram que nem sempre muitas coisas que teoricamente deixam o visual mais agradável são funcionais no ponto de vista da jogabilidade.

E o Dante?

Dante está nesta aventura também e continua com seus velhos poderes e a habilidade de trocar de armas. A mais divertida é, com toda certeza, a caixa de pandora, a arma que muda sua forma. Além disso, ele continua com os poderes demoníacos que o tornaram famoso nos primeiros games da série.



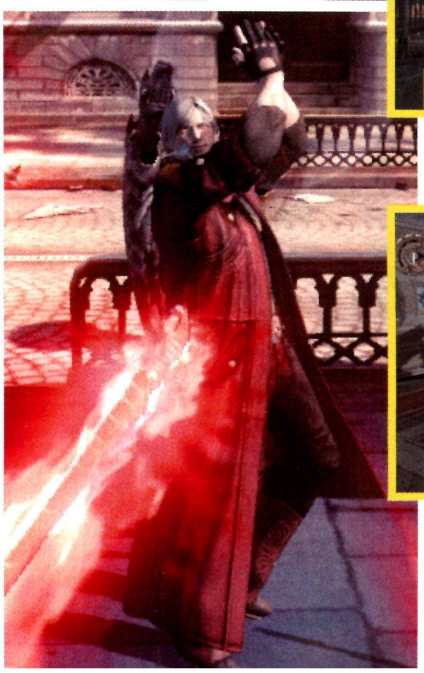
LINHO OU ALGODÃO?
Em alguns momentos, você poderá reparar em detalhes das roupas dos personagens, como as linhas dos tecidos.



Jogue agora ou nunca

No final, não importa: seja você fã ou não, Devil May Cry 4 sofre por um ponto crítico do entretenimento atual, o que chamamos de crise do "inimigos-puzzle-chefe". DMC4 segue esta fórmula do início ao fim, o que faz com que o jogador não tenha que pensar demais. Principalmente pelos chefes não necessitarem de estratégias diferentes para serem derrotados. Se os chefes são assim, o que dizer dos monstros genéricos que se espalham por todos os cenários? Claro, não estamos dizendo que este jogo é um game ruim, nem que ele está só um pouco acima da média. No geral, ele se sai muito bem, tem elementos interessantes, mas apenas poderia ser mais bem polido em alguns quesitos. Afinal, tempo para isso teve - e até sobrou.

Inegavelmente, Devil May Cry é um paraíso neste início de ano. Um jogo muito divertido e que você tem que jogar antes que comece a chegar aquele carregamento de games bons que começam a surgir daqui em diante. | **RODRIGO GUERRA**



Faça você mesmo

Veja (e faça) as coisas mais divertidas do jogo



Combo

Conforme Nero faz combos, vai ganhando rankings. Seja versátil para fazer bonito.



Quebra-cabeça

Nesta parte, você tem que usar o Devil Bringer para chegar ao outro lado.



É fogo

Os chefes têm pose de durões, mas Nero olha para eles como se fossem inimigos genéricos...



Luz perfeita

As luzes são incríveis, mas em certos momentos as sombras ficam estouradas.

PS3

Veredicto 77

GRÁFICOS 16 SOM 24 JOGABILIDADE 20 DIVERSÃO 17

FICHA TÉCNICA

Produção
Touchstone

Distribuição
Buena Vista Games

Jogadores
1 - 16

Site
turok.com

Online
Sim

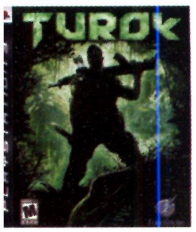
SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

A possibilidade de poder eliminar os inimigos de diversas formas

O enredo perde o foco durante o jogo| Os gráficos poderiam ser melhores

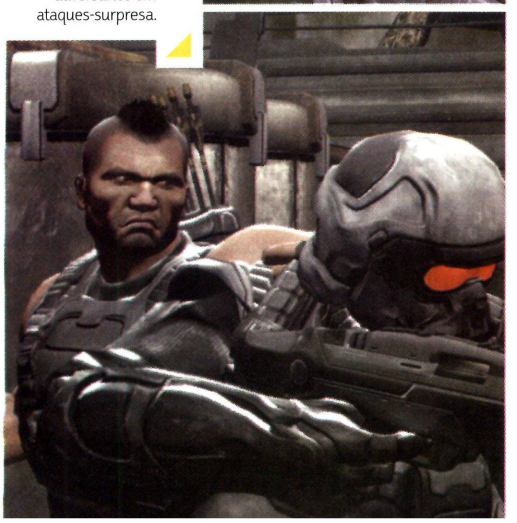




ENRASCADA
Um mundo desconhecido com criaturas mortais não fica tão hostil com as armas certas.



NA SURDINA
Seja silencioso para aniquilar seus adversários em ataques-surpresa.



Time de peso

A dublagem de Turok foi muito bem produzida, sendo um dos pontos fortes do jogo. O time de dubladores conta com diversos nomes de Hollywood, como os atores Timothy Oliphant (*Hitman*), Donnie Wahlberg (*Jogos Mortais*) e Ron Pearlman (*Hellboy*).

Turok

De volta à Pré-História

Turok é um personagem que teve origem nas histórias em quadrinhos publicadas em meados da década de 50. Sua primeira aparição no mundo dos games se deu graças à distribuidora Acclaim, que, em 1994, comprou a editora Valliant Comics, até então, dona dos direitos autorais sobre o personagem, e começou a utilizá-lo em seus jogos.

Com a decadência da Acclaim, os games da série Turok começaram a perder qualidade gradativamente até chegarem ao "fundo do poço" com Turok: Evolution, lançado em 2002 para PS2, Xbox, GameCube e Game Boy.

Após a distribuidora decretar falência em 2004, muitos pensaram que o personagem cairia no esquecimento novamente, até que a Touchstone, subsidiária da Disney, anunciou o lançamento de um novo game da série Turok para os consoles da nova geração.

A notícia de que o título seria totalmente produzido do zero não foi o bastante para acalmar os corneteiros de plantão, que insistiram em dizer que Turok seria o pior lançamento de 2008. É claro que o ano acabou de começar e é muito cedo para fazer qualquer tipo de análise, mas quem jogar Turok irá se surpreender positivamente.

O jogo apresenta falhas como qualquer outro. O fraco enredo perde o foco ao longo da aventura, e os gráficos poderiam ser melhores. Mesmo assim, é muito melhor do que os jogadores esperavam.

EXTRA +++ O áudio é outro ponto forte do game. Ótimos efeitos sonoros dão vida à fauna do planeta onde o enredo se desenrola. Além disso, a trilha sonora empolga o jogador durante os combates.



COMIDA DE DINO T-Rex é um réptil faminto e ele está louco para fazer um lanche com seu personagem.

Aliados poderosos

Os dinossauros são inimigos poderosíssimos e todo cuidado com estas criaturas é pouco. Entretanto, eles podem ajudar o jogador por serem carnívoros – os humanos são presas fáceis. Vale lembrar que os animais são neutros e podem atacar tanto Turok quanto os homens de Kane – o que acaba se tornando uma divertida opção.

É possível utilizar os dinossauros como aliados. Para que isso aconteça, o jogador deve marcar os soldados inimigos com sinalizadores. O equipamento chama a atenção dos animais e aumenta bastante a chance de os homens de Kane acabarem devorados.

Os clássicos modos, como Capture the Flag e Deathmatch, também estão presentes no jogo.



O OUTRO LADO DA MOEDA Os dinossauros também atacam os seus inimigos.

O protagonista do enredo é Joseph Turok, um soldado veterano de origem indígena, ex-membro de um grupo de operações especiais chamado Wolfpack. Na companhia Whiskey, sua missão é caçar Roland Kane, seu antigo mentor e atual líder do Wolfpack. Kane se tornou um mercenário financiado por uma misteriosa corporação.

Antes que Joseph Turok começasse a agir, sua nave é atacada por Kane e cai em um planeta biologicamente alterado, que é dominado por dinossauros. Resta a Turok apenas tentar reunir seu grupo, acertar as contas com seu antigo líder e, é claro, sobreviver a possíveis ataques dos répteis pré-históricos.

Assim como a maioria dos games da década passada, o jogo apresenta mapas lineares, geralmente sem muitos objetivos além de ter que matar todos os oponentes. Mas, a princípio, o que parece ser chato e sem graça é um dos pontos fortes do título. É possível aniquilar os inimigos instantaneamente utilizando uma faca em ataques-surpresa. Outra poderosa arma é um arco e flecha, capaz de pregar os inimigos em árvores ou nas paredes. Granadas, submetralhadoras e escopetas também fazem parte do arsenal do game.

Multiplayer eficiente

O modo história de Turok não é dos mais emocionantes. A trama vai ficando em segundo plano ao longo do jogo, que não demora a tornar-se monótono. Diante desse problema, o multiplayer é muito bem-vindo, pois garante características interessantes, principalmente por apresentar fatores imprevisíveis nos mapas, como dinossauros e outros elementos da natureza. Também há um modo cooperativo para até quatro jogadores em três missões exclusivas. Mesmo deixando a desejar em muitos aspectos, Turok conseguiu superar a expectativa, principalmente no modo multiplayer.

| RONIE ANDERSON

PS3

Veredicto 78

GRÁFICOS 19 | SOM 20 | JOGABILIDADE 20 | DIVERSÃO 18

FICHA TÉCNICA

Produção
EA BIG

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1-4

Site
fifastreet3.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

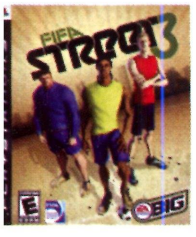
VERSÃO AMERICANA

Es

ESPORTE

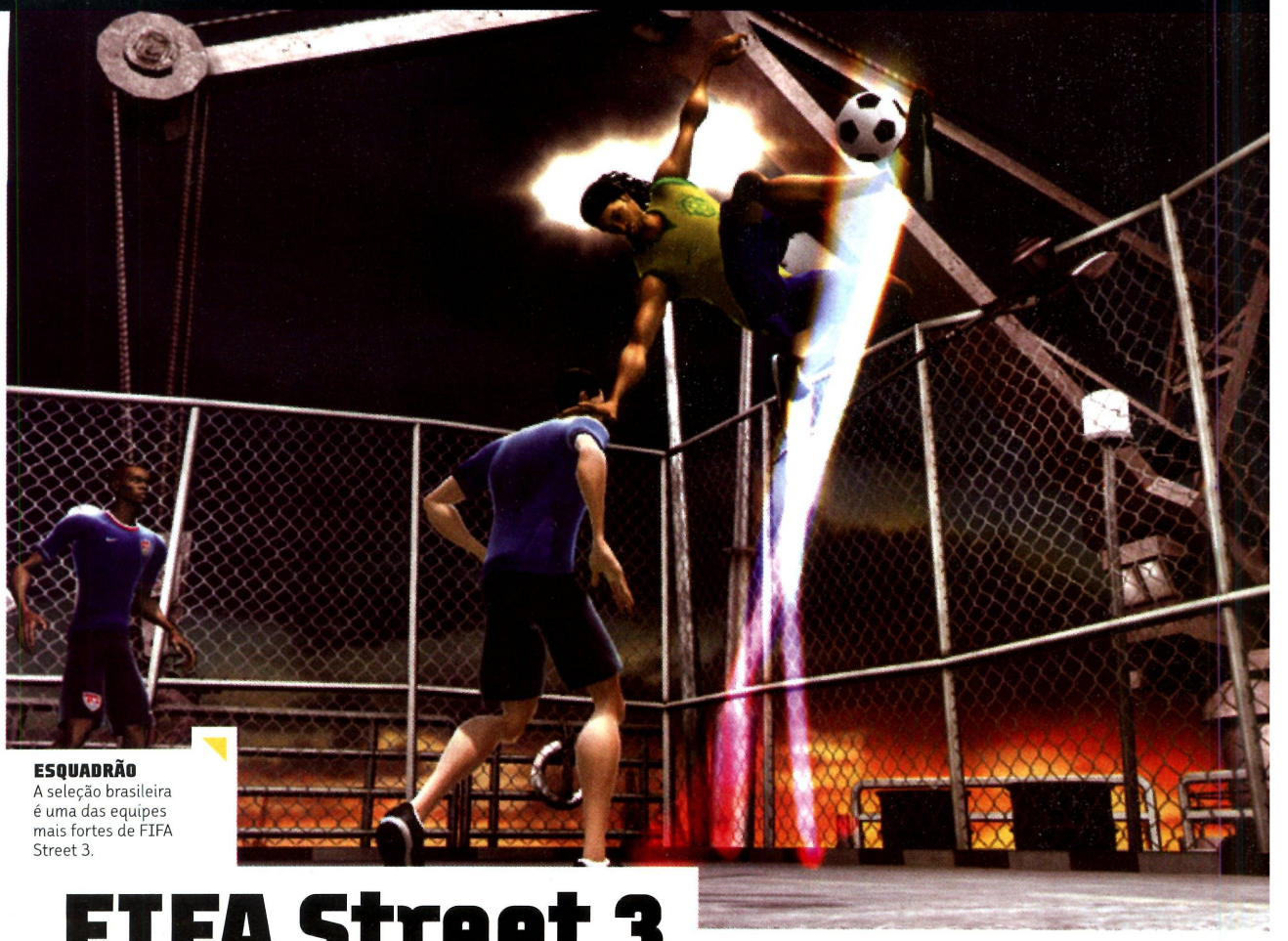
O jogo disponibiliza mais de 250 jogadores | Modo para criar equipes

Todos os desafios do FIFA Street Challenge são praticamente iguais



Super craques

Todos os jogadores, independentemente da categoria a que pertencem, possuem superpoderes, que podem ser utilizados no momento de tocar a bola. É possível também desafiar a gravidade, saltando nas paredes para pegar impulsão e chegar o mais alto possível em algumas jogadas.



ESQUADRÃO
A seleção brasileira é uma das equipes mais fortes de FIFA Street 3.

FIFA Street 3

A verdadeira alegria do povo

O futebol é um esporte cheio de clichês. Um dos mais conhecidos é "em time que está vencendo não se mexe". Foi justamente nisso que a Electronic Arts apostou para dar continuidade à série de futebol de rua FIFA Street.

Com uma proposta de jogo totalmente diferente de qualquer simulador de futebol, FIFA Street conseguiu chamar a atenção dos jogadores por diversos aspectos. Logo de cara, percebe-se que o jogo passa longe da realidade, porém, consegue divertir muito mais do que qualquer simulador pelo simples fato de que FIFA Street favorece os tipos de jogadas que fazem a alegria do povo, como dribles desconcertantes, além do momento máximo do futebol: o gol.

Após passar o ano de 2007 em branco, FIFA Street retorna em grande estilo no terceiro game da série com algumas novidades. A inovação mais perceptível é na parte visual do jogo. A aparência dos 250 jogadores, espalhados por 18 equipes, está bem diferente em relação aos games anteriores da série. Os produtores do título adotaram um estilo mais cartoon, o que gerou certa polêmica logo que as primeiras imagens foram divulgadas.

Todos os atletas estão divididos em quatro categorias, que servem para definir a principal característica de cada boleiro. As categorias são: dribladores, defensores, armadores e finalizadores. Os dribladores são verdadeiros fanfarrões, que possuem extrema habilidade e costumam quase sempre entortar os marcadores com fintas humilhantes.

No segundo grupo de atletas, estão os defensores, que são os que mais sofrem com a habilidade dos dribladores; por isso, a principal característica desses atletas é a força física. Eles abusam das jogadas violentas para intimidar os adversários.

Os armadores são os responsáveis pela criação das jogadas. São extremamente técnicos e têm ótima precisão nos passes. Em quase todas as oportunidades, deixam os atacantes "de frente para o crime".

Os finalizadores completam as categorias. Estes atletas são especialistas em finalizações, seja com os pés ou com a cabeça. Qualquer vacilo da marcação diante destes jogadores pode fazer com que o seu goleiro vá buscar a bola no fundo das redes.

Em FIFA Street 3, as partidas são disputadas em locais totalmente inusitados, como quadras urbanas na América do Sul, ruas da Europa, altíssimos arranha-céus na Ásia e locais variados da África.

EXTRA +++

A série FIFA Street nasceu após o sucesso de NBA e NFL Street. Depois do basquete e do futebol americano, a mesma fórmula não poderia falhar com o esporte mais popular do mundo.



GAMEBREAKER O jogador deve ativar a barra para marcar mais gols.

PESSOAL

Crie seu próprio time

Além dos times que estão presentes em FIFA Street 3, o jogador ainda tem a possibilidade de criar a sua própria equipe no Street Challenge Mode. É possível levar o time para a categoria Pretender (Desafiante) e Legendary (Lendário). O entrosamento e a reputação do time melhora a cada desafio superado.





MACETE
Procure finalizar as jogadas de ataque com a bola no alto.

RARIDADE
Uma das coisas mais difíceis de FIFA Street 3 é driblar os goleiros



Goleiro psicológico

Os produtores de FIFA Street 3 capricharam bastante nas características de todos os jogadores de linha, reforçando bem os pontos fortes de cada atleta, mas parece que eles se esqueceram de melhorar os atributos técnicos dos goleiros, que não oferecem resistência alguma e parecem estar no time apenas para completar o elenco. Diferente dos principais simuladores de futebol, em que os goleiros dificultam bastante a vida dos atacantes, é muito fácil fazer gols em FIFA Street 3, sendo quase impossível uma partida terminar empatada em 0 x 0. Tudo bem que o gol é o momento máximo do futebol, mas em FIFA Street 3 esta glória foi banalizada e depois de algumas partidas disputadas já não existe mais emoção | **RONIE ANDERSON**

PS3

Veredicto 87

GRÁFICOS 22 | SOM 20 | JOGABILIDADE 21 | DIVERSÃO 24

FICHA TÉCNICA

Produção
SEGA

Distribuição
Bizarre Creations

Jogadores
1 - 8

Site
theclubgame.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

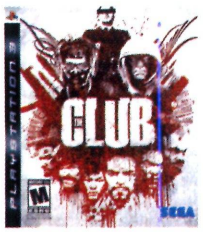
AÇÃO

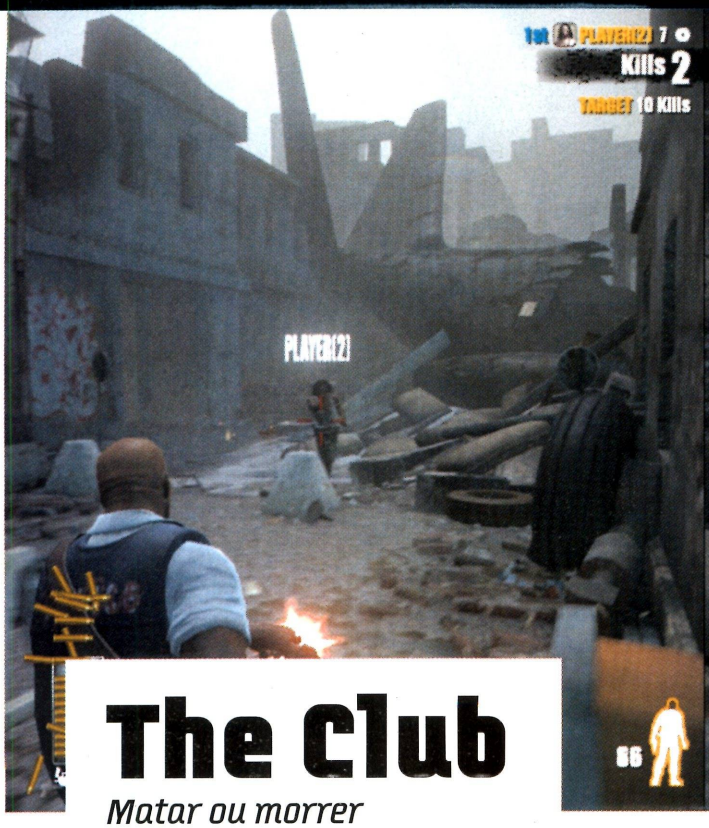
\+

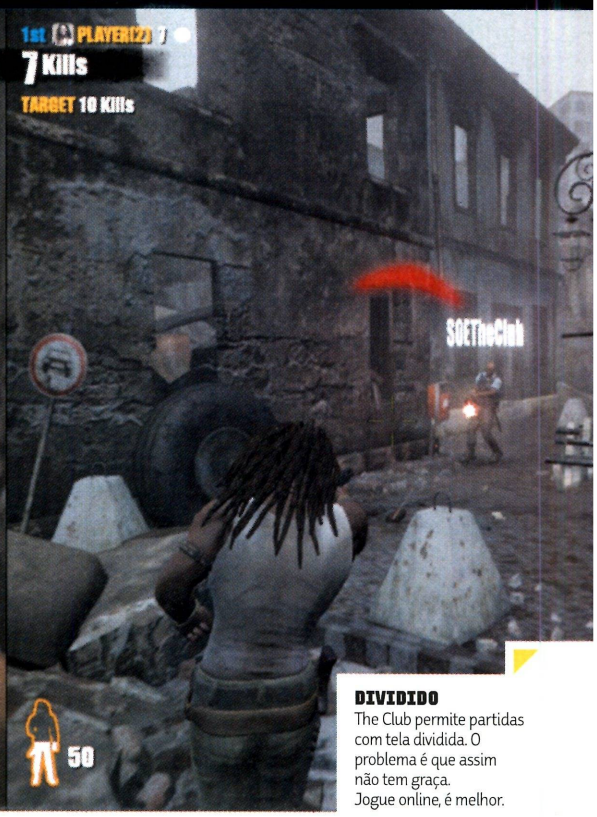
A jogabilidade simples, porém brilhante e acelerada

\-

Alguns modos podem ser repetitivos | Pouca variedade de armas







DIVIDIDO
The Club permite partidas com tela dividida. O problema é que assim não tem graça. Jogue online, é melhor.

The Club

Matar ou morrer

O que você acharia de um clube onde são recrutados os maiores atiradores de todo o mundo - de guerrilheiros a simples bandidos - para passarem por provas cujo único objetivo é matar todos em seu caminho da maneira mais estilosa e rápida que puderem enquanto espectadores se divertem e apostam nos resultados? A idéia é, no mínimo, tentadora para qualquer fã de ação com armas. Fiquem felizes, The Club é um sonho realizado.

Ação cronometrada

O sistema de The Club é o seguinte: escolha um personagem, passe por um cenário atirando em inimigos e alvos especiais até atingir uma certa pontuação.

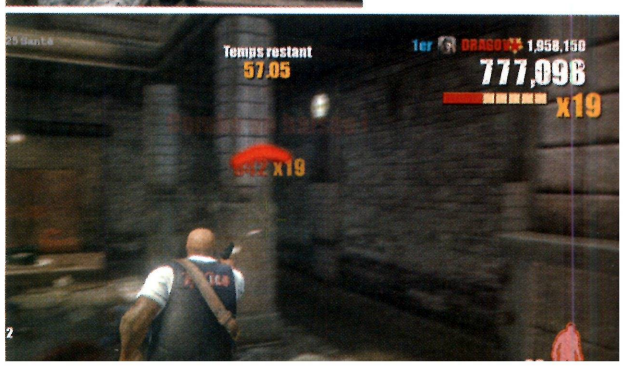
A graça, porém, é que tudo isso deve ser feito rapidamente, já que uma barra de combo vai crescendo de acordo com suas vítimas, aumentando seus pontos. Se você erra o alvo, sua barra diminui até sumir. A idéia parece ir um pouco na contra-mão dos jogos atuais, pois coloca inimigos em lugares pré-determinados e ação baseada mais em reflexo do que tática, mas é incrivelmente viciante.

O que devemos entender é que aqui a graça não é o inesperado, e sim conseguir o melhor possível da situação. Este não é o tipo de jogo que você jogará uma fase apenas uma vez. Isso não é exatamente a melhor coisa para os que desistem rápido, já que o desafio cresce exponencialmente.

No single player, The Club conta com desafios de todo tipo, de pontuação, sobrevivência e até, como normalmente se vê, o Time Attack. Mas é no multiplayer que brilham as possibilidades de jogo, que crescem para sete modos com oito participantes, tanto em times como individualmente. O que sozinho já é empolgante se torna ainda mais no multiplayer. | **RODRIGO ORTIZ**



ATIRE E NÃO PERGUNTE
The Club é o um jogo de tiro que parece que é de corrida. Não precisa história, só atire em tudo que se mexer.



Bizzarro

The Club é o primeiro jogo da Bizzare Creations desde que a empresa se desligou da Microsoft. A Bizzare é a mesma empresa que criou Project Gotham Racing e especialistas do mundo inteiro *dizem que The Club* é o PGR de tiro, o que tem certa lógica.

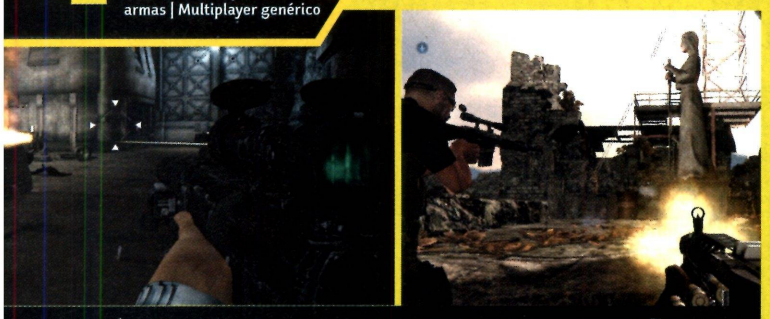


Veredicto
54

+ Ação para dois jogadores com tela dividida

− Gráficos fracos | Poucas armas | Multiplayer genérico

Dois jogadores poderão assumir simultaneamente o comando de Lang, especialista em sniper, e Graves, o da "metranca".



GRÁFICOS **14** SOM **14** JOGABILIDADE **14** DIVERSÃO **12**

Conflict: Denied Ops

Evite conflitos

FICHA TÉCNICA

Produção
Pivotal Games

Distribuição
Eidos

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
conflict.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS

1ª PESSOA

A quinta aparição da série Conflict chega ao PS3 com pompas de nova geração, mas a Eidos falhou novamente na produção e o resultado final frustrou os empolgados com o potencial do jogo.

Burrice artificial

Denied Ops oferece duas mudanças em relação aos anteriores. Pena que, na prática, estas alterações mais atrapalham que ajudam. A visão foi de terceira para primeira pessoa, proporcionando uma ação genérica devido à falta de novidades na jogabilidade. Um fator que tinha tudo para dar certo é a ação em tela dividida para dois jogadores. Se você tiver um amigo disposto a ajudá-lo nas missões, considere-se um soldado de sorte. Caso contrário, uma "burrice artificial" assumirá o comando de seu parceiro, o que dificultará a sua tarefa. Ao menos o replay do jogo é garantido - muitas vezes você terá de controlar o personagem do computador, que fica perdido no meio das fases. Se isso servir de consolo... | **ANDRÉ FORTE**



Veredicto
51

+ Pancadaria massiva permanece a mesma

− Visual ultrapassado | Dublagem horrorosa

Nem tudo é ruim em Dynasty Warriors 6. O único ponto que se salva é a fabulosa trilha heavy metal que estimula combos.



GRÁFICOS **08** SOM **20** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **08**

Dynasty Warriors 6

O fim de uma dinastia

FICHA TÉCNICA

Produção
Omega Force

Distribuição
Koei

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 2

Site
koei.com/dw6

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç

AÇÃO

Depois da péssima imagem deixada com Dynasty Warriors: Gundam, o mínimo que se esperava deste jogo era um retorno triunfal nos moldes da segunda versão para PS2. Infelizmente, a Koei errou a mão novamente e piorou ainda mais a reputação dos guerreiros chineses.

A queda da dinastia

A tela de seleção de personagens me fez pedir urgentemente por uma versão Xtreme Legends. Nove guerreiros! Para Dynasty Warriors, este número é ofensivo, uma afronta para os fãs. O modo Musou voltou, e conta com belas cenas intermediárias, mesmo com a horrenda dublagem americana. A pancadaria é a mesma, mas o jogador pode subir escadas para chegar ao topo das fortalezas. O gráfico é o pior possível. Texturas ridículas, efeito de fog mal feito e elementos do cenário que somem conforme se aproximam. O fim da dinastia está próximo. | **ANDRÉ FORTE**

submarino

LIVRARIA UNIVERSITÁRIA

A MELHOR CONDIÇÃO DA INTERNET

COM
FRETE GRÁTIS 12X
PARA TODO BRASIL SEM JUROS

NAS COMPRAS ACIMA DE R$99 PARCELA MÍNIMA DE R$10

Com a Livraria Universitária você vai estar sempre preparado. Aqui você encontra mais de 50.000 livros em pronta entrega com a melhor condição da internet. Os descontos chegam a 40%, com parcelas em até 12X sem juros(1) e frete grátis para todo Brasil(2). Aproveite e aprenda muito mais. Pode imaginar. Aqui tem.



CONCORRA A
5 NOTEBOOKS
SONY VAIO FZ

Concurso Cultural Livraria Universitária 2008.
Acesse www.submarino.com.br/lu2008 e saiba como concorrer(3) a 5 notebooks Sony Vaio FZ.
Participe, é só até 14 de março.

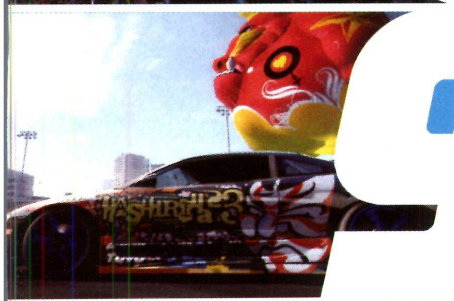
Condições válidas até 31/03/2008. (1) Parcela mínima de R$10. (2) Compras acima de R$99. (3) Consulte o regulamento completo no site www.submarino.com.br/lu2008

ALIVE

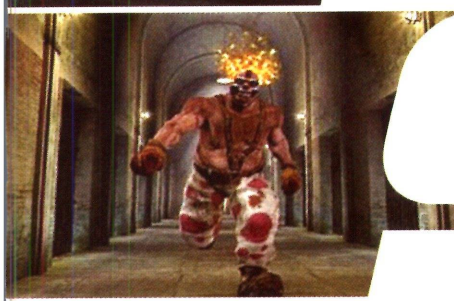
ALIVE É A SEÇÃO DA PS3W *QUE ABRE ESPAÇO PARA A RETROCOMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION 3 E TRAZ AS NOVIDADES DO PS2 E DO PSP*



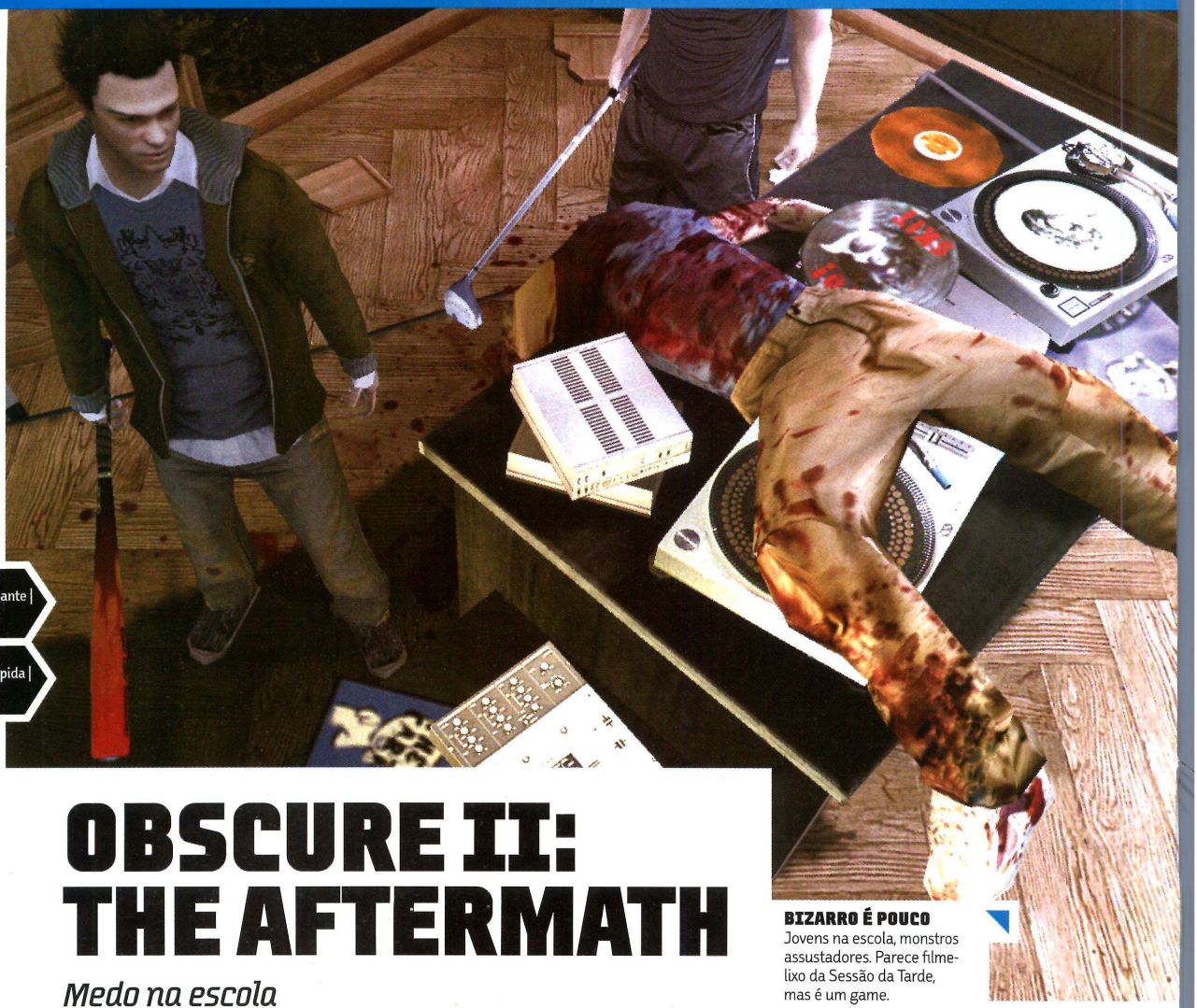
86 Preview
Prévias dos principais games que estão por vir: Obscure: The Aftermath, Iron Man, Crisis Core: FF VII, LEGO: Indiana Jones e muito mais



90 Dicas
As melhores dicas dos principais títulos do PS2 e PSP: Naruto: Ultimate Ninja 2, Need for Speed ProStreet, Wipeout Pulse e muito mais



94 Review
Análises completas dos últimos lançamentos: Twisted Metal: Head On: ETE, Nobunaga's Ambition: Rise to Power e muito mais



BIZARRO É POUCO
Jovens na escola, monstros assustadores. Parece filme-lixo da Sessão da Tarde, mas é um game.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
25/03/2008
Produção
Hydravision Entertainment
Distribuição
Ignition Entertainment
Jogadores
1 - 2
Site
obscureaftermath.com/
Online
Não
Expectativa
Baixa

\+ Modo multiplayer interessante | Puzzles inteligentes

\- Inteligência artificial estúpida | História estranha e boba

VERSÃO AMERICANA

SURVIVAL HORROR

OBSCURE II: THE AFTERMATH

Medo na escola

TIMELINE



Silent Hill | 1999
Um bom jogo de terror, e... tinha até uma escola!



Siren | 2004
Não era com adolescentes, mas com criancinhas mal encaradas.



Haunting Ground | 2005
Seu único amigo é um cachorro, e também é cheio de puzzles legais.

Dizem por aí que todos os games de survival horror são iguais, de um jeito ou de outro. Não dá para discordar muito disso. Quase todos possuem monstros bizarros e os que não têm, se passam em uma casa mal assombrada ou coisa parecida. Obscure é um jogo não muito conhecido, pelo fato de ser produzido por uma empresa francesa. Por isso mesmo, é meio... obscuro - assim como Siren, The Suffering e alguns outros que não são das grandes empresas.

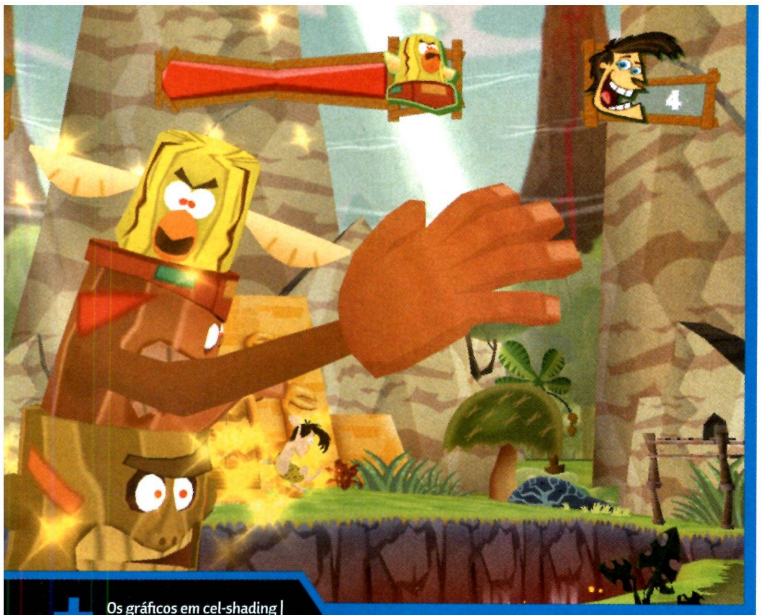
Obscuro é pouco

Obscure é um survival horror com adolescentes, no melhor estilo daqueles filmes toscos de terror. Tem os típicos personagens escolares americanos: o cara do time de futebol, a loira gostosa, a nerd sem noção, enfim, tudo o que você já se acostumou a ver. O jogo até mesmo se passa em uma escola (nesta seqüência, é na universidade).

Sendo assim, Obscure II: The Aftermath é bem parecido com o primeiro: é difícil tomar algum susto ou ficar com medo. A história é meio estranha, envolvendo plantas alucinógenas e monstros que saem da imaginação. Os próprios produtores sabem o tom diferente do game, e abusam de diálogos estúpidos e clichês, às vezes até parafraseando outros games.

Mas a grande diferença, e que faz o jogo merecer uma jogada, é que é o único do estilo a apresentar multiplayer cooperativo. Mas não é uma coisa mal pensada como em Resident Evil Outbreak. Várias situações são projetadas para uma sessão de jogatina com um amigo, e são mais fáceis de completar dessa forma. Além disso, cada personagem tem habilidades especiais, ou seja, o game obriga-o a ficar mudando de personagem, e ter um amigo para controlar o herói certo em vez de você mesmo ficar mudando toda hora facilita. Por falar nessas trocas, elas são necessárias para completar puzzles muito inteligentes, usando as habilidades de cada um. Alguns dos desafios são muito bem pensados.

Em outros tempos, Obscure II: The Aftermath passaria despercebido. No entanto, com a escassez de jogos de PS2, até que não parece tão ruim. Não é excelente (e sabemos disso, pois a versão européia saiu ano passado), mas proporciona umas boas horas de jogo. | **DOUGLAS PEREIRA**



+ Os gráficos em cel-shading | As crianças vão adorar

− Só quem assiste ao desenho vai gostar | Adultos vão odiar

O desenho do personagem George foi criado na década de 60 pela dupla Jay Ward e Bill Scott e se transformou em filme em 1997.



George of the Jungle

O rei da floresta

FICHA TÉCNICA

Lançamento
11/03/2008

Produção
Crave Entertainment

Distribuição
Crave Entertainment

Plataforma
PS2

Jogadores
1

Site
cravegames.com

Online
Não

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Av

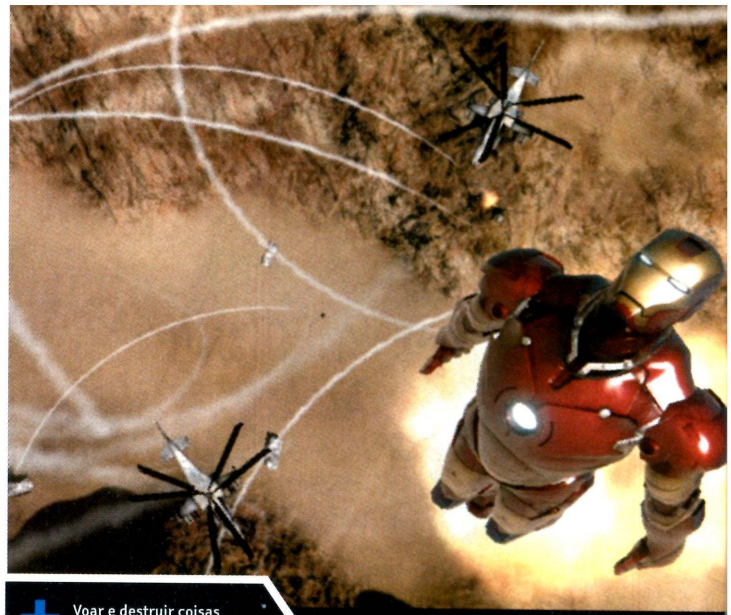
AVENTURA

No embalo da série que está sendo exibida pelo Cartoon Network, a distribuidora Crave Entertainment levará o personagem George para os videogames. Para as pessoas que não conhecem, a história da série é muito parecida com a do Tarzan.

O filho da selva

Após um acidente de avião, o protagonista é encontrado e criado por um bando de macacos. Depois de crescer, George recebe a missão de ser o protetor da floresta. Muito atrapalhado, é orientado por seu melhor amigo, Garila, um gorila intelectual que o ajuda sempre que as coisas desandam. Além de Garila, todos os outros personagens do desenho têm presença confirmada no título, segundo a produtora. Durante o jogo, George enfrentará inúmeros inimigos, como ferozes crocodilos, tribos hostis e outros.

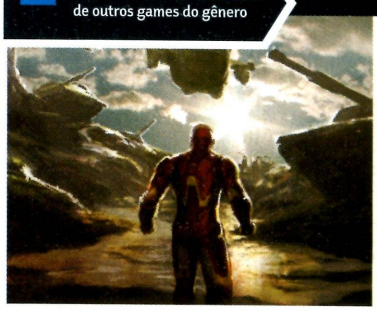
As versões para PS2 e Wii usarão cel-shading, que confere um visual de desenho animado aos gráficos tridimensionais. No portátil da Nintendo, o DS, a tela sensível será usada em algumas fases. | **RONIE ANDERSON**

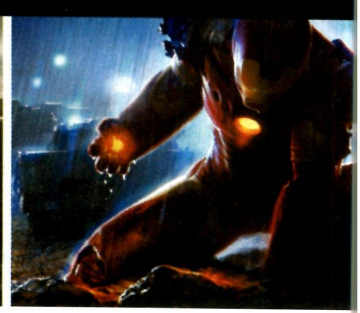


+ Voar e destruir coisas parece ser divertido

− Pode ficar com a mesma cara de outros games do gênero

Não foi confirmado ainda, mas algumas imagens mostram versões diferentes da armadura do herói. Ao que tudo indica, os fãs poderão se deliciar usando a armadura antiga.





Iron Man

A ferrugem é sua arqui-inimiga

FICHA TÉCNICA

Lançamento
05/2008

Produção
SEGA

Distribuição
SEGA

Plataforma
PS3, PS2

Jogadores
1

Site
sega.com

Online
Não

Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

Aç

AÇÃO

Depois de curtir, nos últimos anos, dezenas de filmes e games de super-heróis, nem todos com resultados tão agradáveis quanto o esperado, o próximo homenageado (ou vítima?) é Iron Man, o nosso conhecido Homem de Ferro.

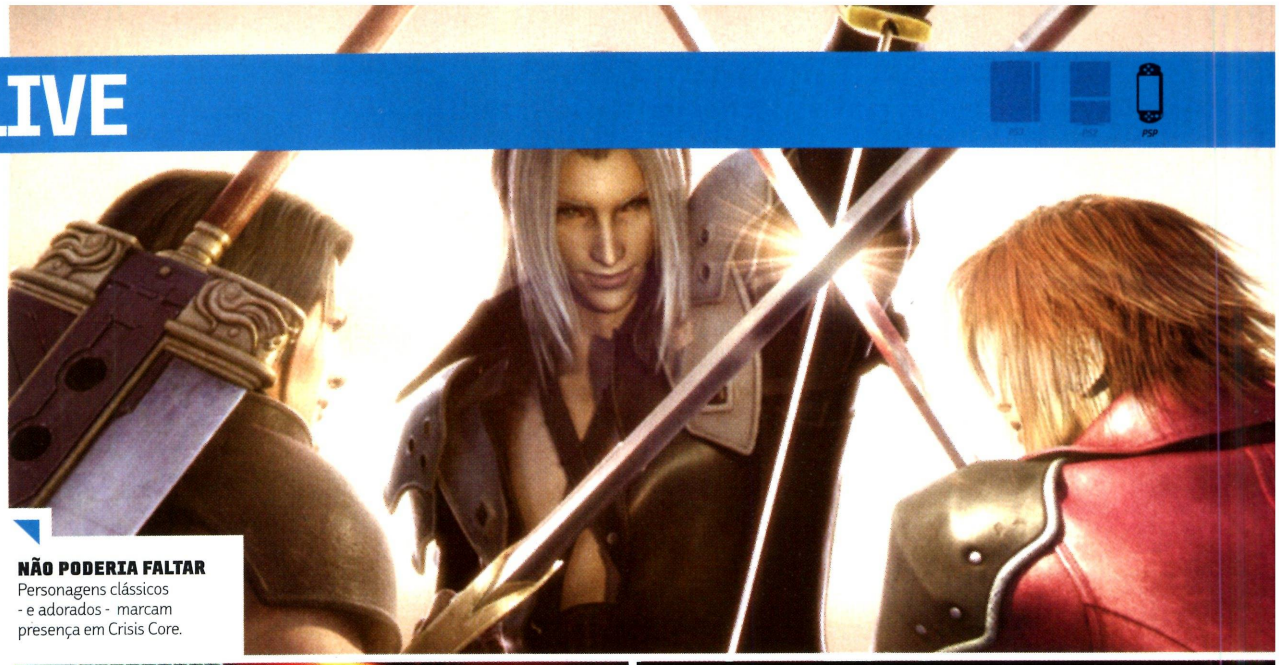
Como de praxe, o lançamento será conjunto com o filme. Porém, aparentemente, não dará o vexame que dá a maior parte dos games do gênero. Iron Man parece poderoso e pronto para quebrar tudo.

Explosões aos montes

Do que já foi revelado, é certo que o herói será muito versátil. Além de utilizar seus poderes de vôo, ataques de energia e superforça, um ponto importante será utilizar ataques de inimigos, como em um vídeo em que Iron Man arremessa de volta um míssil que foi disparado contra ele. Os combates focarão em esquemas de "um contra *muitos*", *quando o herói enfrentará* exércitos inteiros nos mais diversos ambientes, de maneira similar ao já visto em Hulk: Ultimate Destruction. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA

Lançamento
25/03/2008
Produção
Square Enix
Distribuição
Square Enix
Jogadores
1
Site
crisiscore.com/
Online
Não
Expectativa
Muito Alta



NÃO PODERIA FALTAR
Personagens clássicos - e adorados - marcam presença em Crisis Core.

\+ O retorno do clássico, e o melhor, SEPHIROTH!

\- Cloud vai ficar em segundo plano no game...



EXTRA
\+ Na história, já foi confirmado que outros personagens darão as caras, como Cloud, ainda um novato tentando entrar na SOLDIER, Aerith e, claro, os Turks da Shinra.



COMO O ORIGINAL
Crisis Core será um RPG de turnos e Aerith será uma personagem controlável.

VERSÃO AMERICANA
Lu
LUTA

Crisis Core: Final Fantasy VII

O retorno do rei dos RPGs

De todos os games da série Final Fantasy, FFVII é, sem dúvida, o mais popular de todos. Com uma história profunda e o famoso sistema de Materias, além de grandes personagens como Cloud e Sephiroth, o game se tornou um clássico instantâneo. Há anos os fãs vêm pedindo por uma seqüência, qualquer coisa que possa levá-los ao lado da turma de Cloud novamente. Bem, temos uma novidade, mas não é exatamente uma seqüência.

Muito prazer, sou Zack

Zack, como muitos devem se lembrar, era um parceiro de Cloud na sua época de integrante da SOLDIER. Em FFVII, ele aparece por diversas vezes em flashbacks do protagonista, e está envolvido nas partes mais confusas da trama. Agora, em Crisis Core, voltaremos a vê-lo: ele *que é o protagonista.*

O jogo rola sete anos antes de FFVII, e vamos ver Zack, um soldado de 2ª classe em ascensão. Ele é enviado para uma missão em Wutai, onde diversos soldados desapareceram. Junto com ele, vão seu superior Angeal e o famosíssimo SOLDIER de 1ª classe, Sephiroth.

Apesar de ser um predecessor-seqüência, Crisis Core não utilizará os mesmos sistemas de luta de FFVII. No geral, Zack poderá se movimentar livremente pelos cenários - durante as lutas, isso também acontecerá. O novo sistema se chama D.M.W. (Digital Mind Wave), e troca as lutas baseadas em turnos por combates em tempo real (ou seja, não temos que esperar nossa vez para atacar), correndo, esquivando, defendendo e desferindo ataques quando quisermos. Ataques especiais como os Limit Breaks ainda estarão disponíveis, mas dependerão mais da sorte, com um tipo de caça-níqueis durante a batalha. | **RODRIGO ORTIZ**

TIMELINE



FFVII | 1997
O jogo em que conhecemos o maravilhoso mundo de Midgar.



Before Crisis: FFVII | 2004
Jogo que surgiu para celulares contando como tudo começou no universo FF VII.



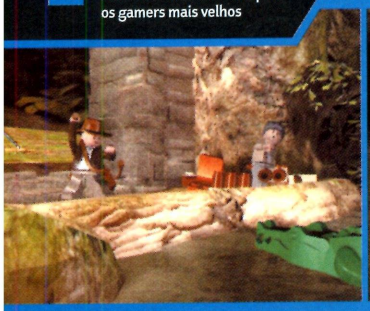
FFVII: Advent Children | 2006
Filme que mostra o que aconteceu dois anos depois dos eventos de FFVII.



+ Indy tem tudo para ser um ótimo personagem de LEGO

− Pode ficar muito infantil para os gamers mais velhos

A tradição continua como nos outros games: três Star Wars em um, três em outro. Agora, a trilogia de Indy ataca de uma só vez.





LEGO Indiana Jones: The Videogame

Em busca do bloco perdido

FICHA TÉCNICA

Lançamento
06/2008
Produção
Traveller's Tales
Distribuição
LucasArts
Plataforma
PS2, PS3 e PSP
Jogadores
1-2
Site
lucasarts.com
Online
Não definido
Expectativa
Alta

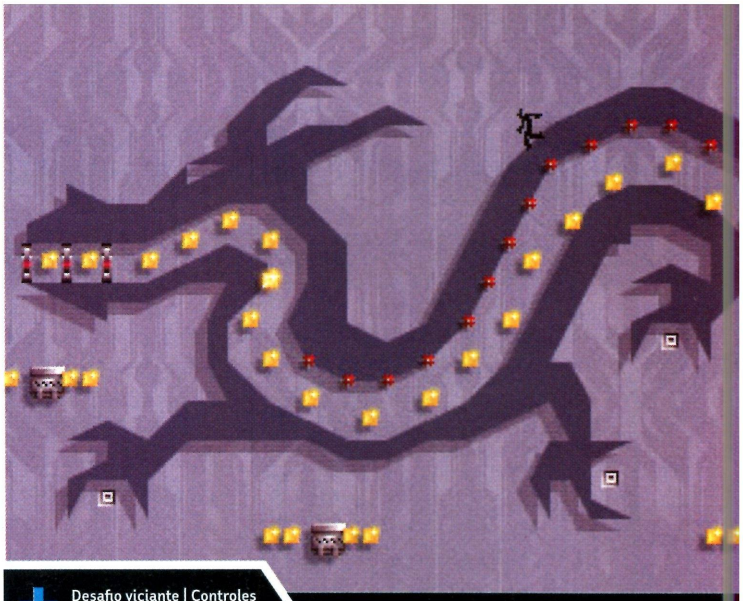
VERSÃO AMERICANA
Av
AVENTURA

Transformar filmes em brinquedos foi uma fórmula que já deu certo antes, ainda mais com a franquia de sucesso de George Lucas, Star Wars. O próximo a virar boneco de LEGO é ninguém menos que o maior arqueólogo aventureiro de todos os tempos. Que Lara Croft, que nada! Queremos Indiana Jones!

Chapéu, chicote...

Seguindo os moldes das experiências anteriores, as aventuras de Indy irão ganhar um humor mais leve - complementado, claro, pelas piadas já existentes nos filmes. Indiana contará com seu fiel chicote, sua arma; e o game terá todas as cenas favoritas dos fãs, incluindo - sim, ela mesma - a da enorme pedra rolante em Os Caçadores da Arca Perdida.

Todas as aventuras estarão disponíveis para jogo, e, apesar de muito ainda não ter sido revelado, já é de se prever que o game contará com extras à beça, como as dezenas de personagens dos filmes de Star Wars. Tire a poeira do seu equipamento de exploração e prepare-se para a aventura. | **RODRIGO ORTIZ**



+ Desafio viciante | Controles simples demais

− Depois de resolvido o puzzle, perde a graça

Em N+, nota-se a influência de muitos jogos, como Prince of Persia (os 2D), Pac-Man e jogos antigos de plataforma da era 8-bits .





N+

Corra, homem-palito, corra

FICHA TÉCNICA

Lançamento
22/04/2008
Produção
SilverBirch
Distribuição
Atari
Plataforma
PSP
Jogadores
1-2
Site
nplusgame.com
Online
Sim
Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA
Pz
PUZZLE

N+ é a versão para PSP de N, um jogo em Flash que pode ser encontrado na internet. Usa um boneco feito de palitos em cenários limpos e criativos. Com controles simples e bom humor, tem tudo para se adequar bem ao PSP.

O caminho do Ninja

O protagonista é um ninja que deve encontrar a saída de labirintos repletos de perigos para completar seu treinamento. No caminho, coletará barras de ouro e terá que pular e correr muito para escapar de bombas e mísseis teleguiados. Com física apurada, é possível saltar grandes distâncias e escalar paredes em 90°. É uma boa mistura de puzzle com ação, pois é preciso ter raciocínio e criatividade para identificar um jeito de sair, aliada à noção dos movimentos acrobáticos do personagem.

A Atari promete novas fases para download e extras a serem liberados. Também foi anunciado um editor de fases e multiplayer via Ad-Hoc, tanto em modo competitivo quanto no modo cooperativo. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

Naruto: Ultimate Ninja 2



Habilitar Haku:
Derrote Haku usando Uchiha Sasuke na Story 4.
Habilitar Hatake Kakashi (Anbu):
Complete a Story 4.
Habilitar Hoshigake Kisame:
Complete a Story 4.
Habilitar Hyuuga Hinata (Successor):
Complete o modo Story, depois fale com Hyuuga Hiashi fora da arena e vá para o telhado. Agora fale com Hinata no centro de treinamento. Vá para a arena e derrote Neji para habilitar Hyuuga Hinata (Successor).
Habilitar Jiraiya:
Derrote Jiraiya usando Uzumaki Naruto na Story 1.
Habilitar Momochi Zabuza:
Derrote Momochi Zabuza usando Jiraiya na Story 4.
Habilitar Orochimaru (Sealed):
Complete a Story 2.
Habilitar Orochimaru:
Complete a Story 4.
Habilitar Sandaime Hokage:
Derrote Orochimaru usando Sandaime Hokage na Story 1.
Habilitar Shizune:
Derrote Shizune usando Tsunade na Story 2.
Habilitar Tsunade:
Complete a Story 2.
Habilitar Uchiha Itachi:
Complete a Story 4.
Habilitar Uzumaki Naruto (Kyuubi):
Complete a Story 4.
Habilitar Uzumaki Naruto (Maito):
Complete a Story 4, depois fale com Maito Gai no mercado. Vá para a próxima cidade e compre a Maito Suit (100.000 Mon). Vá para a próxima tela e derrote Gai.
Habilitar Yakushi Kabuto:
Complete a Story 3.

Tony Hawk's Proving Ground



No menu principal, selecione "Options", depois "Cheats", e entre com um dos códigos a seguir:

Aumentar 50 pontos de skill: NEEDSHELP
Fase Air And Space Museum: THEINDOORPARK
Fase Boneman: CRAZYBONEMAN
Fase FDR: THEPREZPARK
Fase Lansdowne: THELOCALPARK
Focus infinito: MYOPIC
Habilitar Bosco: MOREMILK
Habilitar Cam: NOTACAMERA
Habilitar Cooper: THECOOP
Habilitar Eddie X: SKETCHY
Habilitar El Patinador: PILEDRIVER
Habilitar Eric: FLYAWAY
Habilitar Judy Nails: LOVEROCKNROLL
Habilitar Mad Dog: RABBIES
Habilitar MCA: INTERGALACTIC
Habilitar Mel: NOTADUDE
Habilitar Rube: LOOKSSMELLY
Habilitar Shayne: MOVERS
Habilitar Spence: DAPPER
Habilitar TV Producer: SHAKER
Invisibilidade: THEMISSING
Manual perfeito: STILLAINTFALLIN
Rail perfeito: AINTFALLIN
Sem prancha: MAGICMAN
Skate mini: TINYTATER
Super check: BOOYAH
Todas as Rigger Pieces: IMGONNABUILD
Todos os adesivos: LETSGOSKATE
Todos os efeitos de vídeo overlays: PUTEMONTOP
Todos os efeitos de vídeo: TRIPPY
Todos os especiais: LOTSOFTRICKS
Todos os filmes: WATCHTHIS
Todos os itens "FUN": OVERTHETOP
Todos os itens no "create-a-skater": GIVEMESTUFF
Todos os status cheios: BEEFEDUP

Personagens bônus
Consiga um rank "AM" ou maior em todas as missões indicadas para habilitar os seguintes personagens:
El Patinador: missões Rigger Challenge
Judy Nails de Guitar Hero: missões Career Challenge
MCA dos Beastie Boys: missões Hardcore Challenge

Twisted Metal: Head-on Extra Twisted Editon



Armas infinitas:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte ▲, ▲, ↓, ↓. Uma mensagem confirma a dica.
Armas mais potentes:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte ✕, ✕, ↑, ↑. Uma mensagem confirma a dica.
Armas Mega:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte ✕, ▲, ✕, ▲. Uma mensagem confirma a dica.
Habilitar Radial Blast:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte ←, ←, ↑, ↓, ←, →. Uma mensagem confirma a dica.

Invencibilidade:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑. Uma mensagem confirma a dica.
Invulnerabilidade:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte →, ←, ↓, ↑.

Trocar armas por energia:
Durante o jogo, segure L1 + R1 + L2 + R2 e rapidamente aperte ▲, ✕, ■, ●.

BÔNUS
Complete o modo Story no Twisted Metal: Lost na dificuldade indicada para habilitar os seguintes extras:

12-Pac: complete o modo Story na dificuldade Medium.
Gold Tooth: complete o modo Story na dificuldade Hard.
Port Of Death: complete o modo Story na dificuldade Medium.
Habilitar Axel:
Complete o minigame Russia no modo Story.
Habilitar Cousin Eddy e ATV:
Complete o minigame L.A./Cousin Eddy no modo Story.
Habilitar Crimson Fury:
Complete o minigame Monaco no modo Story.
Habilitar Dark Tooth:
Complete o modo Story.
Habilitar fase Transylvania Deathmatch:
Complete o minigame Transylvania no modo Story.
Habilitar Hammerhead:
Complete o minigame Tokyo Rooftop no modo Story.
Habilitar Mr. Slam:
Complete o minigame L.A. no modo Story.
Habilitar Tower Tooth:
Complete o modo Story com cinco personagens diferentes para habilitar a fase Tower Tooth no modo Deathmatch e também a fase Tower Tooth Challenge.

Mensagem secreta no documentário "Dark Past"
Durante o documentário "Dark Past", vários números piscam em determinados momentos do vídeo. Os números decodificados resultaram na frase: "TWISTED METAL IS COMING ON PSTHREE".



Wipeout Pulse

Consiga o número indicado de Loyalty Points para habilitar as seguintes pinturas:
Pintura alternativa em todas as naves: 60,000 Loyalty Points com qualquer equipe.
Pintura alternativa: 4,000 Loyalty Points com qualquer equipe.
Pintura conceitual em todas as naves: 100,000 Loyalty Points com qualquer equipe.
Pintura EG-X Concept: 25,000 Loyalty Points com a equipe EG-X.
Pintura Eliminator em todas as naves: 75,000 Loyalty Points com qualquer equipe.
Pintura Eliminator: 8,000 Loyalty Points com qualquer equipe.
Pintura Zone em todas as naves: 90,000 Loyalty Points com qualquer equipe.
Pintura Zone: 16,000 Loyalty Points com qualquer equipe.



Need for Speed ProStreet

Habilitar veículo Coke Zero Volkswagen Golf GTI:
Na tela de códigos, escreva COKEZERO.

Star Wars: Battlefront Renegade Squadron



Complete os objetivos para ser condecorado com as seguintes medalhas:
Conqueror (Bronze): vença cinco batalhas.
Conqueror (Gold): vença 30 batalhas.
Conqueror (Silver): vença 15 batalhas.
Conqueror Supreme: vença em todos os mapas.

Endor Day Hero: jogue online no dia 4 de julho e consiga um recorde.
Flag Carrier (Bronze): consiga cinco bandeiras.
Flag Carrier (Gold): consiga 30 bandeiras.
Flag Carrier (Silver): consiga 15 bandeiras.
Galactic Overlord: complete o modo Galactic Conquest.
Hero Vanquisher: destrua 10 heróis.
Jedi Master (Bronze): destrua 25 oponentes jogando como herói.
Jedi Master (Gold): destrua 150 oponentes jogando como herói.
Jedi Master (Silver): destrua 75 oponentes jogando como herói.
Multiplayer Maverick (Bronze): destrua 50 oponentes online.
Multiplayer Maverick (Gold): destrua 300 oponentes online.
Multiplayer Maverick (Silver): destrua 150 oponentes online.
Renegade Leader: complete o modo Campaign.
Rogue Leader (Bronze): destrua 10 Starfighters.
Super Slicer: corte 15 veículos.
Tank Buster (Bronze): destrua 10 veículos.
Tank Buster (Gold): destrua 50 veículos.
Tank Buster (Silver): destrua 25 veículos.
Wookiee Life Day Hero: jogue online no dia 25 de dezembro e consiga um recorde.

Naruto: Ultimate Ninja Heroes

Habilitar Gaara:
Complete o Leaf Destruction!! no modo Heroes jogando na dificuldade Normal.

Habilitar Guy e Kakashi:
Complete o Survival Exercise no modo Heroes na dificuldade Easy.

Habilitar Itachi e Kisame:
Complete o Atatsuki Returns no modo Heroes na dificuldade Insane.

Habilitar Jiraiya, Orochimaru e Tsunade:
Complete o The Legendary Sannin no modo Heroes na dificuldade Hard.

Lutadores extras
Crie um grupo com os seguintes lutadores para formar equipes com golpes especiais:

Akatsuki: Itachi, Kisame
Association Of Ninja Thugs: Itachi, Kisame, Orochimaru
Aurora Of Legends: Orochimaru, Tsunade, Jiraiya
Author & Fan: Jiraiya, Kakashi
Eternal Rivals: Kakashi, Guy
Hard Workers United: Naruto, Lee, Hinata
Hidden Spikes: Quaisquer personagens que não formem outra equipe
Hot Blood Master & Student: Guy, Lee
Indomitable Guts: Naruto and Jiraiya
Maidens In Love: Sakura, Ino, Hinata
Master & Student: Jiraiya, Naruto
Proof Of The Existence: Sasuke, Naruto, Gaara
Sharingan To The Max: Sasuke, Itachi, Kakashi
Team Asuma: Ino, Shikamaru, Choji
Team Byakugan: Hinata, Neji
Team Genius: Neji, Sasuke, Shikamaru
Team Guy: Lee, Neji, Tenten
Team Kakashi: Naruto, Sasuke, Sakura
Team Kurenai: Hinata, Kiba, Shino
Team Shanringan: Sasuke, Kakashi, Itachi
The Cursed: Orochimaru, Sasuke

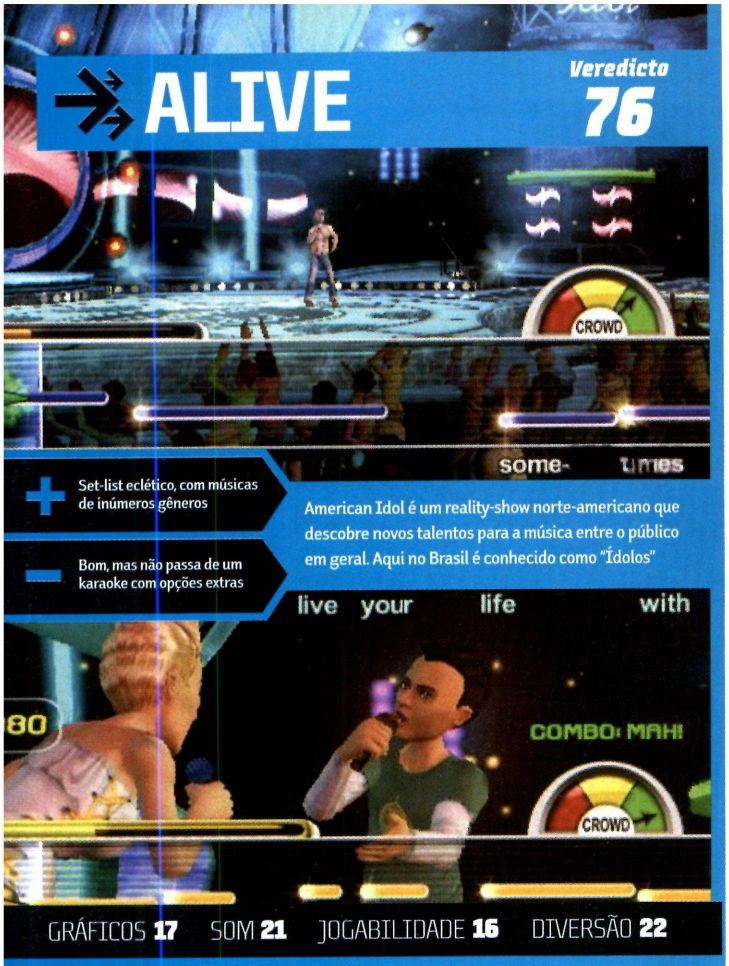


The Legendary Sannin: Jiraiya, Tsunade, Orochimaru
Those Who Know Loneliness: Naruto, Sasuke, Gaara
Triple Trouble: Naruto, Kiba, Choji
Uchiha Clan: Sasuke, Itachi
Will Of Fire: Naruto, Sasuke, Sakura

Filmes
Complete o modo Heroes com as equipes indicadas para habilitar os seguintes filmes:
1: Team Kakashi (Naruto, Sasuke, Sakura)
2: Team Guy (Neji, Lee, Tenten)
3: Team Kurenai (Hinata, Kiba, Shino)
4: Team Asuma (Ino, Shikamaru, Choji)
5: The Legendary Sannin (Jiraiya, Tsunade, Orochimaru)
6: Team Sharingan (Sasuke, Kakashi, Itachi)
7: Team Genius (Sasuke, Neji, Shikamaru)
8: Triple Trouble (Naruto, Kiba, Choji)
9: Hard Workers United (Naruto, Lee, Hinata)
10: Maidens in Love (Sakura, Ino, Hinata)
11: Akatsuki (Itachi, Kisame)
12: Master & Student (Jiraiya, Naruto)
13: The Cursed (Orochimaru, Sasuke)
14: Hot Blood Master & Student (Guy, Lee)
15: Eternal Rivals (Kakashi, Guy)
16: Team Byakugan (Hinata, Neji)
17: Author & Fan (Jiraiya, Kakashi)
18: Uchiha Clan (Sasuke, Itachi)
19: Association of Ninja Thugs (Itachi, Kisame, Orochimaru)
20: Those Who Know Loneliness (Naruto, Sasuke, Gaara)
21: Custom Team (quaisquer personagens)

Pursuit Force: Extreme Justice

Modo Iron Man:
Consiga nove estrelas em todas as fases de caça jogando na dificuldade Iron Man.



+ Set-list eclético, com músicas de inúmeros gêneros

− Bom, mas não passa de um karaoke com opções extras

American Idol é um reality-show norte-americano que descobre novos talentos para a música entre o público em geral. Aqui no Brasil é conhecido como "Ídolos"

GRÁFICOS **17** SOM **21** JOGABILIDADE **16** DIVERSÃO **22**

Karaoke Rev. American Idol

Karaoke evoluído

Em Karaoke Revolution Presents: American Idol, o jogador pode mostrar todo o seu talento musical. Pela primeira vez na história do jogo, é possível realizar uma grande apresentação vocal e, ao mesmo tempo, dançar no ritmo das músicas, sempre seguindo as setas que aparecem na tela, da mesma forma como acontecia no jogo Dance Dance Revolution.

Músicas para todos os gostos

O set-list de músicas é bastante eclético, com mais de 40 novas canções, que foram cuidadosamente escolhidas com o intuito de agradar ao maior número possível de fãs. Os juízes avaliam o desempenho do jogador e dão as notas individualmente, além de fazerem comentários, analisando verbalmente as performances, também como acontece no programa American Idol.

Todas as opções para customização dos personagens foram atualizadas. Karaoke Revolution Presents: American Idol traz modos de jogo populares, como duetos e desafios de karaoke, além dos modos Medley e Quickplay. O game ainda oferece suporte para até oito jogadores, podendo haver disputas individuais ou entre *equipes.* | **RONIE ANDERSON**

FICHA TÉCNICA

Produção
Konami

Distribuição
Blitz Games

Plataforma
PS2 e PS3

Jogadores
1 - 8

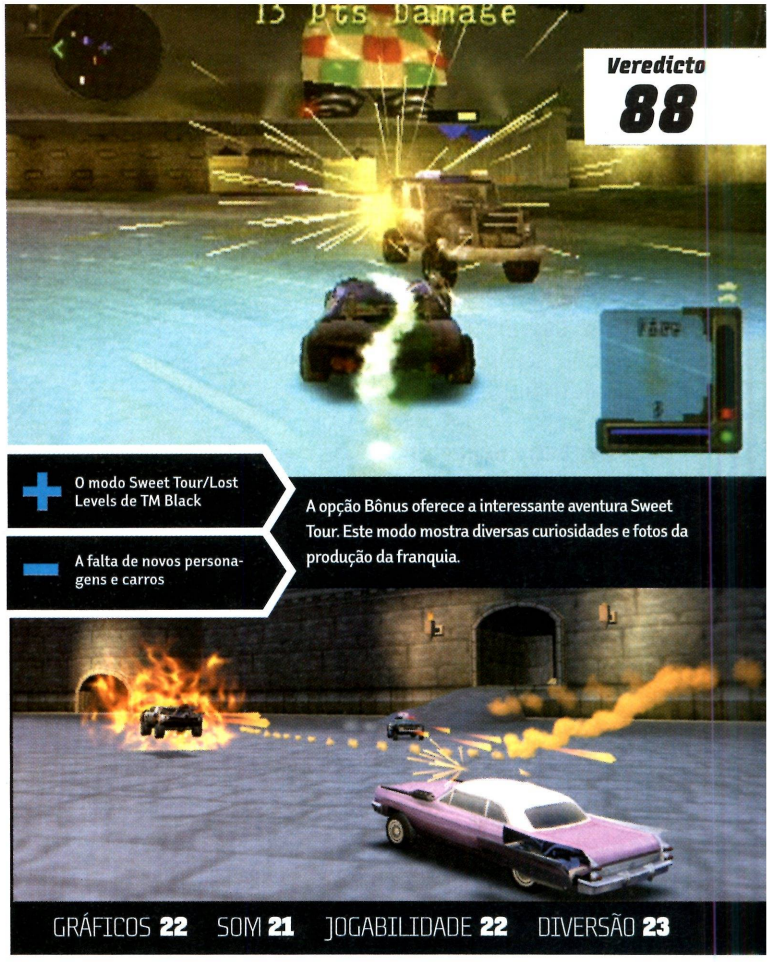
Site
konami.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Mu

MUSICAL



+ O modo Sweet Tour/Lost Levels de TM Black

− A falta de novos personagens e carros

A opção Bônus oferece a interessante aventura Sweet Tour. Este modo mostra diversas curiosidades e fotos da produção da franquia.

GRÁFICOS **22** SOM **21** JOGABILIDADE **22** DIVERSÃO **23**

Twisted Metal: HO - Extra Twisted Edition

Explosivo

Twisted Metal pode ser considerado o Mario Kart do PlayStation. Opa, mas aqui não há personagens cabeçudos e temática infantil. A comparação é somente quanto ao multiplayer viciante. Desde 1995, com humor negro, personagens bizarros e bólidos equipados, Twisted Metal ainda mantém uma grande legião de fãs.

Crônicas da batalha

Head On é a conversão do jogo de PSP para PS2, o que significa que os cenários mais memoráveis de Twisted Metal 1 e 2 estarão presentes, como L.A. Wood e Paris, além de conter todos os personagens da série. A conversão é decente, com o padrão do portátil e alguns efeitos de luz interessantes. A grande novidade é o "Lost Levels" de TM: Black (o único então lançado para PS2). Neste modo, há cenas posteriores ao final do jogo e oferece uma animação mais suave e rápida que o jogo original. O modo de um jogador continua empolgante e divertido. Mas o multiplayer é o grande barato, com muitos cenários da franquia para digladiar em tela dividida. | **ANDRÉ FORTE**

FICHA TÉCNICA

Produção
Sony CEA

Distribuição
Eat Sleep Play

Plataforma
PS2

Jogadores
1 - 2

Site
us.playstation.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA



Veredicto
67

\+ Ampla variedade de estratégias | Ótimo desafio

\- Controles difíceis | Sem opção para dublagem original

No papel do próprio Nobunaga ou de algum outro senhor feudal, administre seu território, faça alianças, conquiste outras áreas e mude a história do Japão.



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

Nobunaga's Ambition: Rise to Power

Aula de História em 3D

FICHA TÉCNICA

Produção
Koei

Distribuição
Koei

Plataforma
PS2

Jogadores
1

Site
koei.com/risetopower

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Et

ESTRATÉGIA

Nobunaga's Ambition: Rise to Power é um jogo de estratégia envolvendo o universo de Samurai Warriors, ou seja, as guerras do Japão feudal. Não é bem um RTS como Age of Empires (para PC), pois há uma quantidade limitada de ações a se fazer em turnos. Além da parte militar, é preciso cuidar de aspectos econômicos, culturais, religiosos e políticos (cobrança de impostos, confisco bens e até o casamento pode ser usado para formar alianças).

Muito além das espadas

Os controles estão relativamente bem mapeados, considerando que jogos deste estilo requerem milhares de comandos. Entretanto, leva um tempo para acostumar com as inúmeras opções táticas - é recomendado fazer o tutorial. Até pegar o jeito, é possível deixar os aliados em modo automático. Mas, sem dúvida, a graça do jogo é conseguir administrar suas terras, conquistar territórios e perceber o crescimento de seu império. É um jogo difícil de dominar, mas muito recompensador.

| HENRIQUE MINATOGAWA



Veredicto
67

\+ Jogabilidade precisa, muitos minigames

\- Dublagem infantil é irritante. Desafio é quase nulo

Diego Marquez é um garoto latino engajado na luta pela preservação dos animais. No desenho, o garoto ensina curiosidades do comportamento dos bichos.



GRÁFICOS **17** SOM **15** JOGABILIDADE **19** DIVERSÃO **16**

Go Diego, Go! Safari Rescue

Aventura na África

FICHA TÉCNICA

Produção
2K Interactive

Distribuição
2K Games

Plataforma
PS2

Jogadores
1 - 2

Site
2kgames.com/2kplay/diego

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Pt

PLATAFORMA

Go Diego, Go! é um jogo baseado no desenho animado que ensina a vida dos animais. A 2K Games aproveitou o sucesso do garoto latino com cara de bobo em terras americanas e não pensou duas vezes em lançar um jogo licenciado. Tirando a vontade inicial de estrangular o menino que fica te olhando com cara de tonto, Go! Diego pode divertir as crianças com sua jogabilidade totalmente em 2D.

Passeio na savana

A jogabilidade linear em 2D é um grande atrativo em tempos de jogos genéricos em 3D. Vira e mexe, Diego encontra novos animais, que conversam e pedem sua ajuda. Nestes momentos, Diego mostra suas habilidades de "piloto de elefante". Há também diversos minigames radicais, como canoagem, pára-quedas e asa delta, mas a jogabilidade é praticamente a mesma e utiliza apenas um botão. Gráficos medianos, cenários repetitivos e uma dublagem mirim muito forçada completam o pacote. **| ANDRÉ FORTE**



+ Sete modos de jogo | Usar suas mp3 como trilha

− Depois de um certo tempo, o jogo torna-se monótono

O estilo de Wipeout Pulse, que proporciona corridas futuristas, foi inaugurado no mundo dos games pelo jogo F-Zero, para Super Nintendo.



GRÁFICOS **17** SOM **18** JOGABILIDADE **18** DIVERSÃO **16**

Wipeout Pulse

F-Zero futurista

FICHA TÉCNICA

Produção
Sony CEE

Distribuição
Sony CEA

Plataforma
PSP

Jogadores
4

Site
wipeout-game.com

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

Co

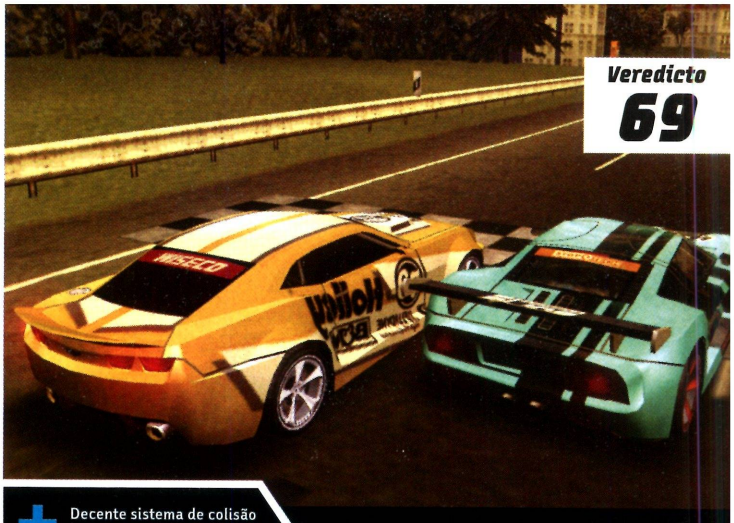
CORRIDA

Wipeout Pulse é a continuação do título Wipeout Pure. Mesmo com o primeiro game da série sendo muito bem aceito pelos jogadores, demorou mais de dois anos para o novo game chegar ao PSP. O game foi desenvolvido pelo estúdio Liverpool, da Sony.

Em um futuro distante

Basicamente, o game traz disputas em altíssima velocidade. Os veículos têm um visual bastante futurista e chegam facilmente a 500 km/h. Além da alta velocidade, todos os veículos contam com poderosas armas, que podem ser usadas durante as provas. As pistas acompanham o visual futurista do jogo e permitem manobras mais ousadas, como loopings. Setas no chão fazem com que os carros fiquem mais rápidos momentaneamente.

Wipeout Pulse traz sete modos de jogo e um suporte sem fio online. O game oferece 24 pistas inéditas e oito equipes. A trilha sonora inclui músicas de Stanton Warriors, Loco Dice e Mason, mas o jogador ainda tem a opção de colocar seus próprios arquivos de mp3 armazenados em um cartão de memória. | **RONIE ANDERSON**



+ Decente sistema de colisão | Visual acima da média

− Poucos carros | Modo carreira simples demais

O jogo oferece 32 carros que são habilitados conforme seu progresso no modo de carreira. Infelizmente, há poucas melhorias para se fazer em cada um deles.



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

Need for Speed ProStreet

Antes tarde do que nunca

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Blackbox

Distribuição
EA

Plataforma
PSP

Jogadores
8

Site
ea.com/nfs/prostreet

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA

ProStreet demorou, mas chegou ao PSP. O tempo de atraso não significou melhoras efetivas, mas ao menos deu tempo suficiente para a EA reparar alguns erros graves da péssima versão de PS2.

Chame o funileiro

Melhor que o pífio sistema de colisões do PS2, mas longe da magnitude destrutiva do PS3, ProStreet do PSP ao menos conta com danos visíveis no carro.

O problema é que para que isso fosse possível, a beleza visual dos carros foi afetada. Em contrapartida, o jogo ganhou um belo efeito de blur que acompanha o movimento dos carros. As músicas permanecem boas, mas agora o jogador pode incluir sua própria trilha. O modo carreira ficou simplificado, e as corridas ganharam um túnel de velocidade verde. Vale como passatempo, mas ainda prefiro Ridge Racers. | **ANDRÉ FORTE**



+ Visual bizarro| Criativo e estimulante
− Sem multiplayer | Falta conteúdo extra

VERSÃO AMERICANA
PZ
PUZZLE



GRÁF. 21 SOM 23 JOG. 20 DIV. 22

Downstream Panic

O PSP é uma das melhores plataformas para jogos casuais e acaba de ganhar mais um belo título do gênero. Com o estilo bizarro de LocoRoco e jogabilidade de Lemmings, o objetivo de Downstream Panic é interagir com o cenário para salvar os peixes das famintas piranhas.

Chuva de peixes

Ao apertar Start, os peixes começam a cair e o jogador deve mexer no cenário em questão de segundos para salvar o maior número de peixes. Em cada fase, o jogador possui uma "arma" para ajudar os bichinhos, seja furando o solo ou colocando barragens para desviar os peixes da boca das piranhas. São, ao todo, oitenta fases, o que garante um tempo considerável de jogatina, mas não há multiplayer ou editor de desafios, o que aumentaria e muito a vida útil do título. | **ANDRÉ FORTE**

FICHA TÉCNICA
Produção Atari
Distribuição Eko Software
Jogadores 1
Plataforma PSP
Site downstreampanic.com | **Online** Não



+ Personagens interessantes | Gráficos agradáveis
− Jogabilidade fraca e confusa | IA péssima

VERSÃO AMERICANA
RPG
RPG



GRÁF. 20 SOM 15 JOG. 12 DIV. 11

Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts

Esperava-se que a Hudson, depois de tantos anos no mercado, não fosse tropeçar muito - ou, pelo menos, que seus tropeços não resultassem em quedas muito fortes. Mas Dungeon Explorer é a prova de que até as grandes empresas do ramo são capazes de errar - e feio.

Ladeira abaixo

Inicialmente, a criação de personagens parece promissora - três raças, várias classes - mas algo parece errado logo em seguida, quando nos deparamos com uma fraca e mal traduzida história. Um mago está recrutando guerreiros para selar uma dungeon (termo genérico para calabouços/cavernas de games), e adivinhe só: você é um deles.

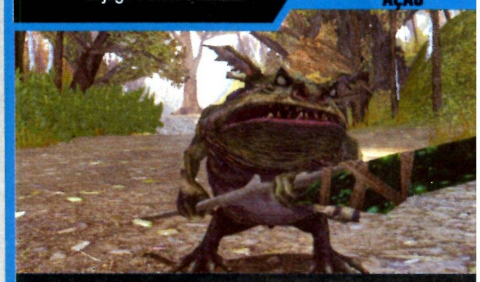
A emoção inicial da exploração e possibilidade de melhorar seu personagem (que conta com diversos aspectos de habilidades) logo é quebrada quando vemos que tudo se reduz ao mais básico mata-mata, e independentemente dos variados personagens, acaba tudo dando no mesmo, ainda mais com a inteligência artificial fraca. | **RODRIGO ORTIZ**

FICHA TÉCNICA
Produção Hudson Soft
Distribuição Hudson Soft
Jogadores 4
Plataformas PSP
Site hudsonentertainment.com | **Online** Não



+ Produção caprichada | Jogabilidade diferenciada
− Começo é muito fácil | Visual do jogo é escuro demais

VERSÃO AMERICANA
AV
AÇÃO



GRÁF. 18 SOM 19 JOG. 18 DIV. 18

The Spiderwick Chronicles

Era uma vez um clichê. Esta cansativa repetição rezava que todos os jogos baseados em filmes eram ruins. Felizmente, as empresas estão se mexendo para acabar com a tradição, e é possível ver uma luz no fim deste túnel. Começou com Bee Movie (avaliado na edição passada) e agora, Spiderwick Chronicles também mostra sinais de boa qualidade, mesmo se tratando de um jogo licenciado.

Aventura das boas

O jogo foi baseado no filme de mesmo nome, e mostra uma produção caprichada. Os gráficos são aceitáveis, com alguns elementos visuais bonitos. O som segue o mesmo padrão, com uma dublagem bem feita e as mesmas músicas do filme. A câmera não atrapalha (sim, é verdade!) e a dificuldade do jogo é moderada. A jogabilidade mistura com eficácia partes de aventura, cenas de luta em estilo "bata e nem pense" e resolução de puzzles. | **ANDRÉ FORTE**

FICHA TÉCNICA
Produção Sierra
Distribuição Stormfront Studios
Jogadores 2
Plataforma PS2 e PSP
Site sierra.com | **Online** Não

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



GTA IV

#Todos os detalhes do jogo que é, de longe, o mais aguardado de 2008 e considerado pela maioria dos jogadores como o título da década



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

#Detonado completo com todos os detalhes do jogo que marcará o retorno triunfal do poderoso guerreiro espartano Kratos



LOST PLANET

#O game de ação da Capcom finalmente chega ao PS3. E a PS3W desvenda todos os segredos para você detonar nos cenários gelados de Lost Planet

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, Henrique Minatogawa, Rafaela Caetano, Rodrigo Ortiz e Ronaldo Testa
Agradecimentos: Fernanda Domingues, Mariana Brasil, Monika Cavalera e Ricardo Villalta

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

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

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

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

DIGERATI GAMES

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

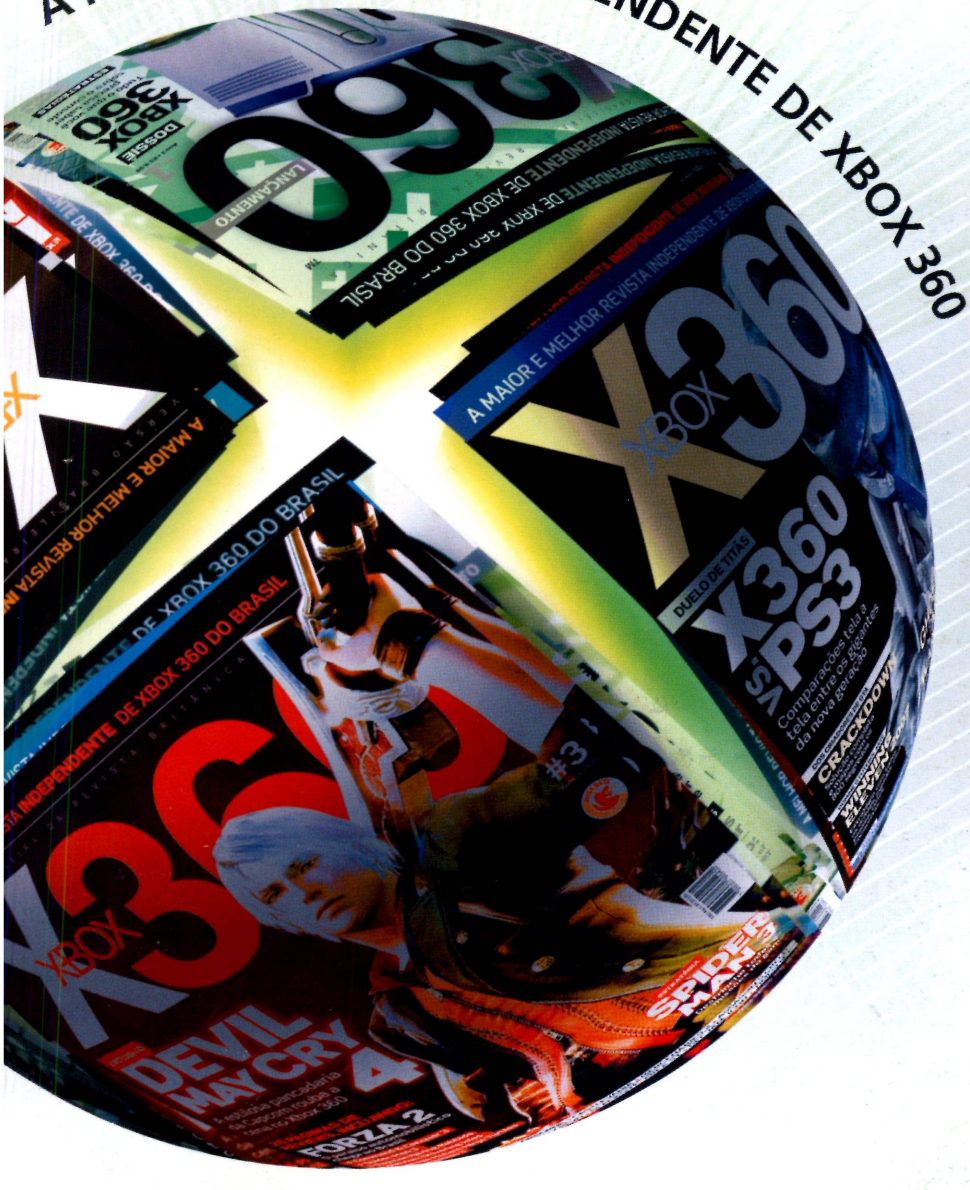
DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO

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.

X360 XBOX 360
A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

DIGERATI

shoptime

CONFIRA NO SHOPTIME OS MELHORES GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS!



PLAYSTATION 2 SLIM COM FUNÇÃO KARAOKE + 2 MICROFONES + GAME MUSICAL

Cód.: 204048

DE: 799,00 | POR: 759,00

12X R$ 63,25



JOYSTICK SCARE PAD FLESHY / MONSTER - PS2

Cód.: 184117 / 184120

DE: 79,00 | POR: 45,90

3X R$ 15,30







GAME DEVIL MAY CRY 4 - PS3

Cód.: 203902

DE: 239,90 POR: 229,90

12X R$ 19,16

*Aproveite esses preços exclusivos através do link:

www.shoptime.com/psw

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

*As promoções desse anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003- 1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 15/04/08 ou enquanto durarem nossos estoques.