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

PS3W

#6

DETONADOS:

ARMY OF TWO

MELHOR GAME DE AÇÃO FEITO PARA PS3

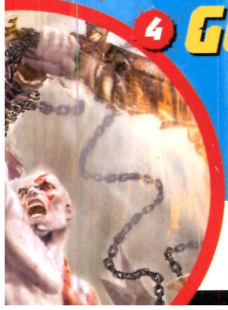
ncontre os mapas secretos
áticas de guerrilha para
ocê destruir tudo

LOST PLANET

páginas de
ra estratégia
segredos das 11 fases
calize os Target Marks
ere os personagens secretos

Silent Hill Origins

alização dos itens indispensáveis (PS2)



God of War
Chains of Olympus

Guia completo com os desafios dos titãs, roupas secretas e muito mais

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

GTA IV

As últimas novidades de Liberty City, da nova física e do modo multiplayer

REVIEWS

Winning Eleven 2008

O que muda e o que continua igual na versão americana

Rainbow Six Vegas 2

O que já era bom está ainda melhor. Detonado no site www.ps3w.com.br

E AINDA

RACE DRIVER GRID
KOF '98 ULTIMATE MATCH
WILD ARMS HF
CHAOS WARS

RAIO-X PSP Veja por que, depois de quatro anos, o portátil continua em alta
HOME-THEATERS (PT. 2) Aprenda a montar seu próprio sistema de som

PS3World | Ano I | #6 | R$9,90 | €2,90
ISSN 1982-2618
9 771982 261000 00006

Voce ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

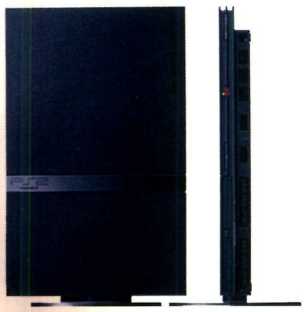
Qualidade
13 ANOS no mercado
Procedência

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$ 103,00
12X R$ 59,00
24X R$ 38,00
36x R$ 30,00
à partir de:
R$ 450,00
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$ 283,00
12X R$ 162,00
24X R$ 98,00
36x R$ 78,00
à partir de:
R$ 1.390,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 controle original e 1 filme spider man 3 em blu-ray)

Hard drive atualizável 40 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 321,00
12X R$ 183,00
24X R$ 111,00
36x R$ 90,00
à partir de:
R$ 1.590,00
à vista. *

New!

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



KIT PSP SLIM DAXTER

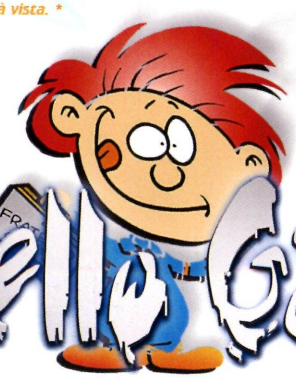
6X R$ 170,00
12X R$ 99,00
24X R$ 60,00
36x R$ 47,00
ou apenas:
R$ 790,00
à vista. *

NOVA LOJA NOVA LOJA NOVA LOJA NOVA LOJA

Pela saída do metrô Tatuapé!

Acesso Fácil

Os preços da Sta. Ifigênia agora pertinho de você!



Fratello Games®

Em frente ao Shopping Metr
Boulevar
TATUAP

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206



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

LOJA TATUA
Rua Tuiuti,1547 loja
Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatua

LOJAS CENT
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/2
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9
Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entra
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria,
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7

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

* A Garantia de 1 ano deve ser considerada somente para os consoles PS2 Slim
* 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.

Kratos é o cara

> *Imagine quando God of War chegar ao PS3*

TEAM



Allan André
Editor

Em meio a tantos games que aparecem aqui na Redação, um colossal título para PSP acabou roubando a cena. God of War provou que, independentemente da versão ou da plataforma, é um game top de linha, muito acima da maioria do blockbusters que vendem como água sem a mesma energia dos jogos estrelados por Kratos. A versão do game para a tela portátil fez frente ao excelente Army of Two e não fez feio. Chains of Olympus foi um dos mais jogados.

É evidente que isso deixa algo no ar. Tenho plena convicção que de que 99% dos jogadores do universo PlayStation já se fizeram o seguinte raciocínio: "imagine quando God of War chegar ao PS3". Pois é, o pensamento seguinte em 99% dos casos também é: "será absurdamente fenomenal". De fato, a família PlayStation não tem um mascote, mas tem a melhor franquia de todas.

Allan André
Editor



Ricardo Caetano
Editor-assistente
Ele fez questão de ver se todos os textos estavam redondos e a diagramação também. Olha a cara de concentração!



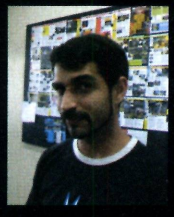
Luciane Haguihara
Chefe de arte
A Lú queria matar o Guerra, que estava enrolando para entregar os textos. Ele levou uma bronca de que nunca vai se esquecer.



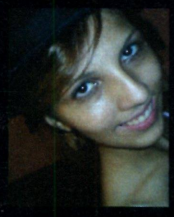
Claudio Prandoni
Colaborador
Ele comprou um PSP e falou que o portátil tem muito futuro. Olhe a matéria dele lá na página 24 (sem duplo sentido).



Milena Wiek
Assistente editorial
A Mi adorou ver que agora a *PS3W* tem uma seção de celular no Outworld. Ela já está viciada e comprou um jogo para se divertir.



Rodrigo Guerra
Assistente editorial
Tempo de sobra: escreveu, editou, converteu vídeos, jogou muito e participou de todos os podcasts. Acesse *www.ps3w.com.br*.



Rafaela Caetano
Colaboradora
A Rafa está cada dia mais atarefada. Este mês foram dois detonados. Isso significa que ela pode ficar solteira de tanto trabalhar.



Hudson Rodrigues
Designer
Essa máscara já passou na cara de quase todos da Redação - só faltava o mano Hud tirar um sarro do Lion Man. Não falta mais.



Ronie Anderson
Redator
Ronie está todo feliz. No dia do fechamento, foi para o lançamento de Winning Eleven no Brasil e ganhou um autógrafo do tal de RC.



Francisco Ferrari
Designer
Veja o Ferrari. Este cara veio de um lugar muito, muito distante para cobrir as férias de Viviam. Ficou maluco com a mulecada da Redação e pediu férias!



Sérgio Bergocce
Designer | Capista
Esse mês a indecisão tomou conta aqui da Redação. Qual capa fazer? Sérgio usou sua perícia para decidir: Army of Two na cabeça.



Viviam Luis
Designer
Esta é a equipe que mais sai de férias. Viviam foi a Paris aproveitar seu biquinho falando francês enquanto toma vinho.



Douglas Vieira
Colaborador
O Douglas teve de rebolar para fazer as notícias mais fresquinhas da Internet. Agora ele fica se gabando no *www.ps3w.com.br*.

Choose your destiny!

SELECT



48
Army of Two: Acabe com células terroristas em diversos locais do mundo seguindo a melhor estratégia em um superdetonado

24
Fique por dentro dos próximos títulos e das funções que o seu PSP poderá executar em breve







76
Detonado completo da mais nova aventura do guerreiro Kratos: Chains of Olympus

84
Silent Hill Origins: Saiba a localização de todos os itens do mais novo survival horror do PS2





36
Lost Planet: Desvende todos os mistérios dos cenários gelados em um superdetonado de 12 páginas

58
Dicas: Os melhores cheats para Assassin's Creed, Unreal Tournament 3 e muito mais

28
Grand Theft Auto IV: Confira todas as novidades do título mais aguardado de 2008 em um preview de quatro páginas



OPTIONS

Loading

09 Restart
Reviva os grandes clássicos

13 Incoming
Os lançamentos de abril

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

28 Grand Theft Auto IV

32 Race Driver Grid

34 The Bourne Conspiracy

35 Dragon Ball Z: Burst Limit

Reviews

60 Army of Two

64 Rainbow Six Vegas 2

66 PES: Winning Eleven 2008

68 Lost Planet: Extreme Condition

SOS

36 Detonado
Lost Planet: Extreme Condition

48 Detonado
Army of Two

Alive

76 Detonado
God of War: Chains of Olympus

84 GPS
Silent Hill Origins

92 Review
God of War: Chains of Olympus, Silent Hill Origins, Ratchet & Clank: Size Matters, Chaos Wars e muito mais

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

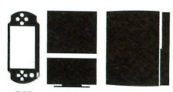
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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:
NO JOGO BURNOUT PARADISE, A FUNÇÃO SIHAKIS PODE SER UTILIZADA NO SHOWTIME E NAS BATIDAS

Leitor fiel (carta do mês)

E AÍ, PESSOAL DA PS3W, BELEZA? Meu nome é Fábio e sou um jogador das antigas. Costumava jogar bastantes títulos para PC, mas recentemente deixei o meu computador de lado. Após comprar a edição 4 da *PS3W*, andei fazendo algumas pesquisas e adquiri um PS3. Gostaria de dizer que estou muito satisfeito com o conteúdo e a qualidade da revista. O projeto tem um visual bastante moderno e bem definido. Além disso, as informações são de primeira. Realmente vocês estão desenvolvendo um belo trabalho. Gostei muito também da coluna "Vox". Para as próximas edições, vocês poderiam conseguir entrevistas exclusivas. Os reviews que vocês fazem são ótimos e descrevem muito bem como são realmente os jogos. Achei interessante também o critério que vocês utilizam para avaliar os títulos. Recentemente eu comprei o jogo Burnout Paradise e gostei muito. Muito obrigado pela atenção e dedicação com os leitores. Agora vamos a algumas dúvidas que eu tenho:
1 – O que significa "64 GB/74 GB" de espaço livre em informações de sistema?
2 – Sou um jogador viciado em "Trading Card Games" (Magic e Yu-Gi-Oh!) e gostaria de saber mais sobre os cards de Eye of Judgment. Onde posso encontrar boosters do jogo?
3 – Gostei do jogo Dynasty Warriors 5, para PS2, e sou fã de Rainbow Six. Gostaria de saber se vale a pena comprar Dynasty Warriors 6 e Rainbow Six Vegas 2, para PS3.
Fábio Satomi

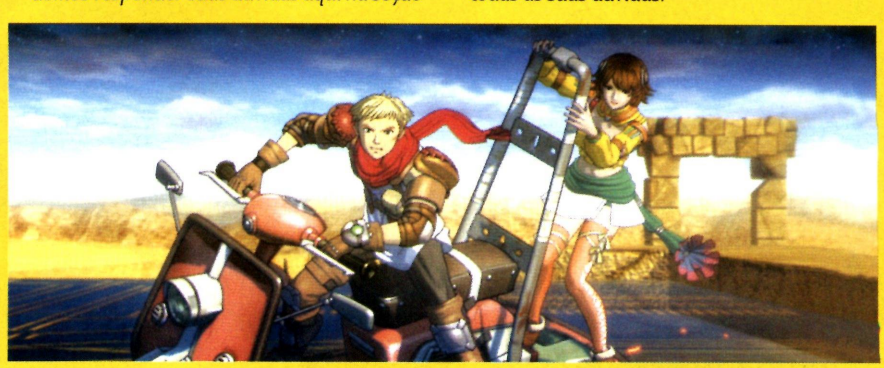
PS3W | *Parabéns, Fábio, você adquiriu um belo console. Muito obrigado pelos elogios e pela sua preferência. Pode ter certeza de que, a cada edição, nós faremos de tudo para elevar o nível da* PS3W, *para que vocês, leitores, possam, cada vez mais, ter acesso a uma revista de qualidade. Burnout Paradise é um ótimo jogo, tanto que recebeu uma boa nota. Agora vamos às suas perguntas:*

1 - Significa que você tem 74 GB de espaço ocupado e 64 GB de espaço livre no HD do seu PS3.
2 - Para encontrar boosters do jogo Eye of Judgement, você deve ir à livraria Devir. Se você quiser saber mais detalhes, acesse www.devir.com.br/devir_mapa.php.
3 - Se você gosta de jogos desse gênero, vale a pena comprar, sim.

Fã de Rogue Galaxy

Olá, *PS3W*. Antes de começar a incomodar vocês com as minhas perguntas, gostaria de dar os parabéns a todas as pessoas da Redação pelo trabalho maravilhoso que desenvolvem na revista. Tenho algumas dúvidas no jogo Rogue Galaxy e queria que vocês pudessem me dar *uma mãozinha*. Como consigo os itens para invocar os seguintes monstros: o gorila em Wina; o Cavaleiro Fantasma em Mariglemn e o pássaro em Rosa? Por favor, não deixem de responder. Estou desesperado para saber esses segredos.
Alexandre Januário

PS3W | *Alexandre, saiba que as dúvidas, sugestões e reclamações dos nossos leitores não são nenhum incômodo. Pelo contrário. Elas nos ajudam a crescer e melhorar ainda mais a revista. Por motivo de espaço, nós não pudemos responder suas dúvidas aqui na seção de cartas, mas não pense que você irá ficar na mão. Acesse o site da* PS3W, *no endereço* www.psworld.com.br. *Lá, na seção de detonados, você irá encontrar um guia completo do game Rogue Galaxy, em que você poderá esclarecer todas as suas dúvidas.*



Baixando demos

Esta é a primeira vez que eu escrevo para a *PS3W*. Antes de qualquer coisa, quero parabenizá-los pelo excelente trabalho que toda a equipe está desenvolvendo na revista. Recentemente, comprei um PS3 e quero que vocês me esclareçam algumas dúvidas. Gostaria de saber se eu tenho de ter um endereço de fora do Brasil ou algum tipo de conta no exterior para fazer download de versões demo.

Eduardo

PS3W | *Muito obrigado pelos elogios, Eduardo. Quanto à sua pergunta, para baixar as versões demo dos jogos na PlayStation Network, você terá de se cadastrar na PSN com um endereço dos Estados Unidos, da Europa ou do Japão, exatamente da mesma maneira que acontece na Xbox Live.*

Esclarecimento

Meu nome é Plínio Fonseca, tenho 36 anos. Sempre fui adepto dos videogames e das revistas também. Vou diariamente às bancas de jornal em busca de novas edições das minhas revistas favoritas e confesso a vocês que a *PS3W* é uma delas. O trabalho de vocês é maravilhoso, já que conseguem unir informações precisas com um visual bastante moderno e arrojado. A revista de vocês só tem um problema: a distribuição. As edições não têm data fixa para chegar às bancas; sempre chegam em datas diferentes. Informo à Redação que me refiro à cidade de Niterói/RJ, onde moro. Se eu estiver falando alguma besteira, por favor, me corrijam. Qual é a data correta para a *PS3W* chegar às bancas? Não deixem que um mero detalhe possa prejudicar a excelente revista que têm em mãos. Afinal, tenho certeza de que todo o trabalho que vocês desenvolvem aí na Redação tem um único objetivo: satisfazer o cliente. Um grande abraço a toda a Redação.

Plínio Fonseca

PS3W | *Fala, Plínio! Não é abobrinha, não. Ela chega às bancas do Rio de Janeiro entre os dias 08 e 11 de cada mês. Em março, chegou dia 13, devido ao fato de fevereiro ter dois dias a menos do que os outros meses. Às vezes seguramos um pouco mais a revista, dependendo da data de lançamento de alguns jogos. Espero que isso não seja motivo para você gostar menos dela. Um grande abraço!*

Guia da PSN

Olá, galera da Redação. Primeiramente, gostaria de dar os parabéns a todos os integrantes da revista pelo ótimo trabalho que você estão fazendo a cada edição. Quero saber se já foi publicada na *PS3W* alguma matéria que aborde detalhadamente a configuração da rede do PS3 para conexão à Internet, pois possuo banda larga e não sei como proceder. Um grande abraço a todos vocês!

André

PS3W | *Caro André, muito obrigado pelo apoio ao nosso trabalho. O pensamento é esse mesmo. A cada edição nós tentaremos sempre dar o nosso melhor. Em relação à sua dúvida, na primeira edição da* PS3W, *nós fizemos um guia passo a passo para conectar o PS3 à Network utilizando roteador com fio. Na segunda edição, demos continuidade ao guia explicando o processo para conectar o PS3 à Network por conexão wireless (sem fio). Comprando essas duas edições, você não terá mais nenhuma dúvida. Para encontrar todas as edições da* PS3W, *acesse o site* www.lojadigerati.com.br.

Tradução

Olá. Meu nome é Éder José Franzoi, sou assinante da revista. Gostaria de saber onde posso encontrar vídeos com legendas em português do game Lara Croft Tomb Raider: Anniversary. Gosto bastante desse jogo e queria entender melhor a história. Se vocês pudessem me ajudar, ficaria bastante agradecido. Para finalizar a minha carta, gostaria de dizer que vocês estão de parabéns.

Éder José Franzoi

PS3W | *Éder, infelizmente você não deve encontrar vídeos com legendas em português em nenhum site. Já existem algumas versões para PC modificadas de Lara Croft Tomb Raider: Anniversary, com legendas em português, mas para console ainda não há nada parecido. Muito obrigado pelos elogios.*



Lançamento

Salve, Redação! Gostaria de saber quando será lançado o jogo Eight Days. Não consigo encontrar esta informação em nenhum site. Se vocês conseguirem encontrar, por favor me enviem. Muito obrigado e um grande abraço a todos vocês.

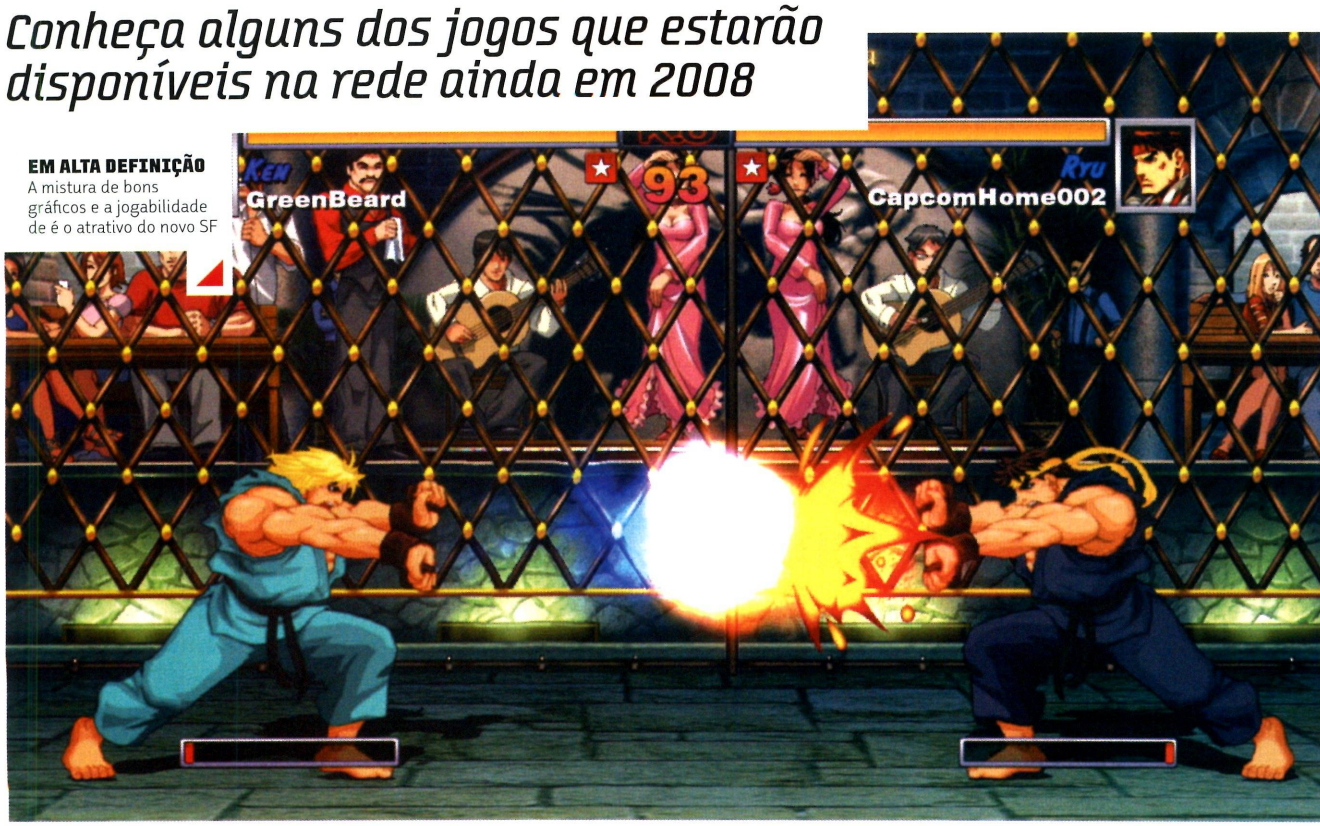
Alexandre Martins Ferreira

PS3W | *Pois é, Alexandre. O jogo Eight Days ainda não tem uma data prevista para ser lançado. A única coisa que se sabe a respeito desse assunto é que o título está prometido para este ano, porém essa informação não é oficial e pode ser mudada a qualquer momento.*

CAPCOM DIGITAL DAY 2008

CAPCOM MOSTRA NOVIDADES PARA A PLAYSTATION NETWORK

Conheça alguns dos jogos que estarão disponíveis na rede ainda em 2008



EM ALTA DEFINIÇÃO
A mistura de bons gráficos e a jogabilidade de é o atrativo do novo SF

PARA OS FÃS DA CAPCOM (e de bons jogos), o dia 13 de março trouxe boas notícias por meio do Capcom Digital Day 2008, evento organizado pela empresa para demonstrar a membros da mídia especializada e alguns fãs os jogos que estão por vir para diversos consoles. É claro que o PlayStation 3 esteve entre eles, e muito bem representado, com Street Fighter II Turbo HD, Wolf of the Battlefield: Commando 3, Plunder e 1942: Joint Strike, todos presentes em versões jogáveis.

O primeiro deles, Street Fighter II Turbo HD, foi um dos mais visados pelo público. Em relação ao primeiro Street Fighter II Turbo, como já é sabido, algumas coisas mudaram, a começar pelo design dos personagens, que foi totalmente remodelado para High Definition. Porém, os mais saudosistas poderão conferir o jogo também no formato original alterando a configuração para o formato 4:3. Além disso, haverá um modo online no qual será possível usar chat de voz durante as lutas e um sistema para disponibilizar recordes num ranking online.

> *... o design de personagens foi totalmente remodelado para High Definition.*

Wolf of the Battlefield: Commando 3 é um jogo de ação no melhor estilo arcade, em que será possível escolher entre três personagens (Wolf, Coyote, Fox), cada um com habilidades exclusivas, para eliminar os oponentes que se colocarem no caminho. Possui suporte para partidas com até três jogadores tanto no modo online quanto utilizando um mesmo console.

Já Plunder é um jogo de estratégia no qual você controlará navios piratas e, com eles, deverá dominar o maior número possível de cidades para o seu time. As partidas serão disputadas tanto no modo offline (para, no máximo, quatro jogadores) quanto no modo online (até oito jogadores).

1942: Joint Strike rememora os clássicos jogos "de navinha", nos quais a ação ocorre de forma vertical, com direito a muitos tiros e power-ups no caminho.

Todos esses jogos estarão disponíveis na PlayStation Network ainda este ano, mas nenhum deles tem data de lançamento definida. | **DOUGLAS VIEIRA**

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

GRAND THEFT AUTO *[1998]*





QUEM JOGOU O PRIMEIRO GTA sabe que ele serve de fonte essencial para muitas das coisas que encontramos nas versões mais recentes: roubos de carros, assassinatos, envolvimento com máfias e gangues, extorsão, coação e diversos outros assuntos polêmicos, que foram abordados de uma maneira inteligente e mascarada graças à câmera que mostra tudo de cima - e que ajudou também a amenizar um pouco a violência do jogo. Os novos GTA herdaram mais do que isso. No DNA do legado de pouco mais de uma década estão também as características únicas de cada um dos veículos: alguns são pesados e lentos, mas possuem uma ótima dirigibilidade, à medida que outros são ágeis, mas derrapam e tornam-se incontroláveis nas curvas. Uma seta indica o caminho da sua nova missão - é o radar de hoje em dia, em sua versão rudimentar -, e os orelhões são ótimos para conseguir novas empreitadas e eventos especiais. O primeiro GTA iniciou um império que culminou na formação de um novo gênero, com o lançamento de GTA III - ou por acaso você nunca escutou alguém falando: "aquele jogo, no estilo GTA"? Está aí um clássico que será lembrado por gerações, e só depende da Rockstar continuar a usar a fórmula ideal de mistério e ação com uma boa pitada de contravenções para manter o legado imaculado de Grand Theft Auto. | **RONALDO CARLINI TESTA**

FICHA TÉCNICA: **Produção** Rockstar | **Distribuição** Take Two | **Plataforma** PSone | **Site** www.rockstar.com

RANKING

Os 10 jogos mais longos

1º THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (PS3)





2º GRAN TURISMO 4 (PS2)

3º FINAL FANTASY XII (PS2)





4º LEGEND OF DRAGOON (PSOne)

5º DRAGON QUEST VIII (PS2)





6º GTA SAN ANDREAS (PS2)

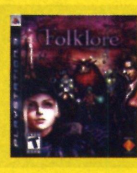
7º TALES OF THE ABYSS (PS2)





8º XENOGEARS (PSone)

9º FOLKLORE (PSX)





10º ROGUE GALAXY (PS2)

CORRIDA MALUCA

MotorStorm 2 chega no final do ano

Cenários mais realistas e monster trucks são as novidades

A ESPERA POR INFORMAÇÕES sobre a data de lançamento de MotorStorm 2 chegou ao fim. Recentemente, a Sony Computer Entertainment anunciou que o jogo será lançado no terceiro trimestre de 2008.

Entre as grandes mudanças prometidas para esta versão está a questão dos cenários. Agora, as corridas são ambientadas numa ilha tropical repleta de ambientes enlamaçados, desfiladeiros e muitos vulcões.

MotorStorm 2 trará 16 pistas inéditas, que têm seu percurso definido de acordo com o veículo escolhido. Isso permanece similar à versão anterior, ou seja: as motos sofrem ao correr pelo mesmo trajeto feito por caminhões e vice-versa, fazendo com que uma mesma pista tenha vários caminhos diferentes em função do utilitário usado. Por falar em caminhões, aqui haverá a adição dos famosos monster trucks, que possuem rodas gigantes, muito úteis para causar bons estragos nos veículos alheios.

O título conta também com um modo online para até 16 pessoas, além do multiplayer local para 4 jogadores em tela dividida. | **DOUGLAS VIEIRA**



3º TRIMESTRE O game chega entre outubro e dezembro

CIDADE LIBERTINA

Saints Row 2 vai competir com GTA IV

THQ quer briga nos games de mundo aberto

"NÃO LANÇARÍAMOS O JOGO este ano se não achássemos que poderíamos ser competitivos (referindo-se a Grand Theft Auto IV)". Foi com essas palavras que Greg Donovan, integrante do time de produção de Saints Row 2, classificou a expectativa da empresa com relação à disputa com GTA IV.

A frase foi dita durante um evento realizado pela THQ, no qual a desenvolvedora aproveitou para complementar que "parece que eles (Rockstar) estão tomando uma direção mais realista. Para nós, é mais sobre uma qualidade quase hiper-realista, imoderada e todos esses momentos memoráveis".

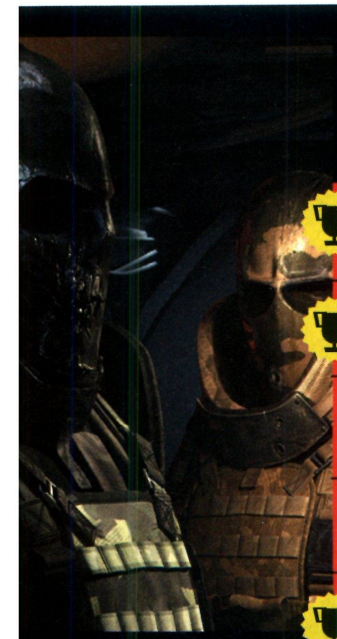
Greg encerrou expressando a seguinte opinião: "acho que o modo cooperativo é um grande fator de distinção - a menos que eles estejam realmente escondendo algo, o que eu não acho que estejam". | **DOUGLAS VIEIRA**





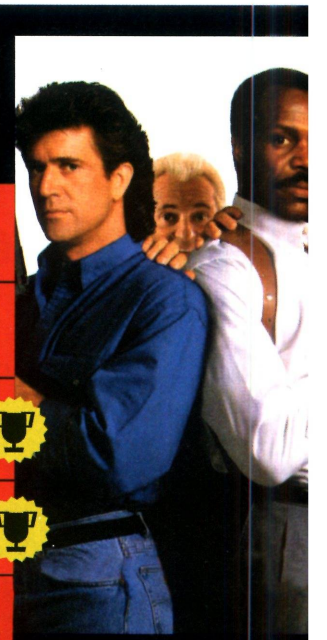
Impossível? O pessoal da THQ terá que comer muito feijão para fazer frente a GTA IV.

VERSUS



RIOS E SALEM
(ARMY OF TWO)

Rios e Salem são best buddies. Quando um pede para o outro: "mate-se por mim", o pedido não é negado.	**ROUND 1** AMIZADE	Apesar da confiança, os laços entre os sargentos são complicados, ainda mais quando Riggs sai com a filha de Murtaugh.
Terroristas, traficantes de armas e bandidos de diversas partes do globo armados até os dentes.	**ROUND 2** INIMIGOS	Assassinos, traficantes e batedores de carteira. A dupla de tiras também já teve de sair no braço com Jet-Li e levou porrada.
Roupas de lata de 100 quilos e máscaras de ferro parecidas com as do Jason. Tudo com diversas opções de cor.	**ROUND 3** TRAJES	Murtaugh usa camisa e gravata, e Riggs prefere camisa com um pouco de pêlos do peito aparecendo. 100% viril.
Rios e Salem são traiçoeiros. Enquanto um distrai seus inimigos, o outro ataca pelas costas.	**ROUND 4** MÉTODOS	Depois de dar ordem de prisão, o Sargento Riggs gosta de tirar a camisa e sair na porrada, só para diminuir o fora da lei.
Os mercenários trabalham para quem pagar mais e não se preocupam se tiverem de matar dezenas de pessoas.	**ROUND 5** PROFISSÃO	Sargentos do Departamento de Homicídios e Narcóticos de Los Angeles. São típicos tiras de produções americanas.



RIGGS E MURTAUGH
(MÁQUINA MORTÍFERA)

RIOS E SALEM

A dupla dinâmica do game Army of Two é nerd, viciada em computador e assassina para ninguém botar defeito. Seus objetivos e missões vão muito além de perseguições em Los Angeles e clima de fim de noite com saxofones e garrafas de uísque

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em fevereiro

1. Splinter Cell - Dúvidas AQUI!!! (M47R1X)
2. [[[ANIVERSÁRIO DE 1 ANO]]] (M47R1X)
3. Quem você seria? (M47R1X)
4. Detonado do jogo Black (adminpsw)
5. No Cinema (TROJAM)
6. Quantas vezes seu ps2 já deu defeito?? (jeanluks)
7. Tenho Muitos Jogos Para PS2 (jclopes)
8. Qual banda/música voces gostaríam que estivesse em Guitar Hero? (Daniel Boca)
9. Mini detonado GOW II (M47R1X)
10. Detonados PSW (Anti-Paladino)

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!

DETONADO COMPLETO

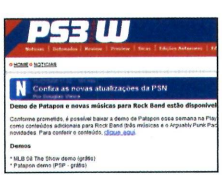
LOST: VIA DOMOS

Os segredos da ilha totalmente desvendados em uma estratégia detalhada



#O SERIADO de grande sucesso nos Estados Unidos e no Brasil acaba de ganhar sua versão em videogame para PS3. Entramos no universo de *Lost* e desvendamos todos os mistérios da ilha, para você jogar do início ao fim, sem ficar vagando à toa pelas fases. Entre em nosso site para acessar este e outros detonados gratuitamente.

CONTEÚDO DE PRIMEIRA



PSN: BAIXE E JOGUE DE GRAÇA

Todos os passos necessários para você baixar o que há de melhor na rede do PS3 e jogar sem gastar dinheiro. Acesse o site e veja o tutorial completo.



PODCAST

Ouça o que a equipe da *PS3W* e a galera do Audiogame têm a dizer no Digecast, gravado semanalmente. Polêmicas, audioreviews e humor na medida certa.

ENQUETE

O que você mudaria na PS3W?

a) Mais detonados
b) Previews maiores
c) Matérias especiais
d) Reviews maiores
e) A revista está perfeita

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

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

PS3 OXO W

?

VOTE NO SITE PS3W.COM.BR PARTICIPE!

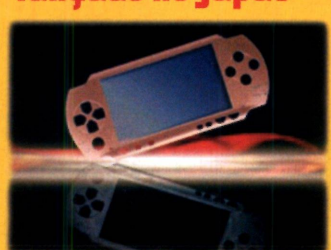
TURBO NEWS

Mortal Kombat a caminho do PlayStation 3



O PlayStation 3 receberá uma nova versão de Mortal Kombat este ano, de acordo com a afirmação feita por David Zucker, chefe da Midway. A única coisa que se sabe até o momento é que o título promete diversas inovações e será totalmente diferente de Mortal Kombat Armageddon.

Mais um modelo de PSP será lançado no Japão



"Matte Bronze" é o nome do novo modelo de cor bronze que será vendido no Japão a partir do dia 24 de abril, por US$ 230, algo em torno de 400 reais. Os seguintes itens acompanham o aparelho: um Memory Stick de 32 MB, uma bolsa, uma correia, um lenço para limpar a tela e um cabo para conectar o PSP a uma televisão.

JOGÃO À VISTA

Hideo Kojima trabalha em novo game

Zone of Enders 3 pode ser o novo projeto do criador de MGS



ESTÁGIO AVANÇADO MGS4 está em fase de finalização, o que deve aliviar a agenda de Kojima

METAL GEAR SOLID 4: Guns of the Patriots nem chegou às lojas e Hideo Kojima já está trabalhando em outro título, de acordo com a informação divulgada pelo site japonês Nikkei BP.

Fumiaki Tanaka, presidente da Konami, revelou que Kojima está trabalhando no conceito de um jogo fora do universo Metal Gear. Quando questionado sobre qual seria o título, Fumiaki declarou que não poderia dizer nada no momento e que o anúncio oficial não seria feito este ano.

Em diversos sites e fóruns circulam rumores de que o criador de Metal Gear provavelmente esteja envolvido no desenvolvimento do tão aguardado Zone of the Enders 3, no remake de Policenauts ou na seqüência de Snatcher. Porém, são apenas especulações. | **DOUGLAS VIEIRA**

CHEGA DE ESPERA

FFXIII pode chegar aos EUA e Japão na mesma data

EM ENTREVISTA concedida ao jornal japonês *Nihon Keizai Shinbun*, Yoichi Wada, presidente da Square Enix, declarou que a nova regra da empresa é fazer com que os lançamentos de títulos no Japão sejam sincronizados com outras partes do mundo, reduzindo o tempo de espera dos jogadores ocidentais.

Segundo Wada, o principal motivo dessa ação é a expansão dos mercados fora do Japão, o que também está levando a empresa a pensar em montar estúdios de desenvolvimento no exterior, algo que nunca havia acontecido com a Square ou a Enix.

O título mais aguardado da empresa para PS3 é FF XIII (que chegará às lojas entre 2008 e 2009), mas não há informações sobre a nova medida ser aplicada a esse jogo. | **DOUGLAS VIEIRA**



JUNTO FFXIII pode ser um dos games que terão lançamento simultâneo

INCOMING

ABRIL 2008

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
Arcana Heart (8)		**1** • Há um ano o PS3 bateu a marca de 5,5 milhões de unidades vendidas mundialmente		**3** • Enchanted Arms foi lançado em 3 de abril de 2007	**4** • The Redstar era o game da vez para o PS2 em abril do ano passado	
		8 • Arcana Heart (PS2) • Baroque (PS2) • World Championship Cards (PSP)		*Gran Turismo 5 Prologue (17)*		
				17 • Gran Turismo 5 Prologue (PS3)		*Chaos Wars F.E.A.R. (24)*
20 • Há dois anos o preço do PS2 caiu para US$ 129	**21** • NBA Ballers: Chosen One (PS3)	**22** • Monster Madness: Grave Danger (PS3) • Persona 3: FES (PS2)		**24** • Chaos Wars (PS2) F.E.A.R. chegou ao PS3 há exatamente um ano		**26** • Em 26 de abril de 2007, Ken Kutaragi deixava a presidência da SCEI
		29 • GTAIV (PS3) • N+ (PSP)	*Grand Theft Auto IV (29)*			

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

XBOX 360

BETA exclusivo DE SFHD

NESTE SEGUNDO TRIMESTRE CHEGA à Xbox Live e à PSN o game Commando 3, seqüência direta dos clássicos Commando e Mercs, da Capcom. No Xbox 360 o jogo custa 800 MS Points (cerca de US$ 10) e virá com um bônus tão ou até mais atraente quanto o próprio título: um convite à fase beta de Super Street Fighter II Turbo HD Remix.

Serão oito semanas destinadas a testar os sistemas de jogatina online desenvolvidos pela Capcom especialmente para esse remake. A escolha de personagens está limitada a Ryu e Ken e haverá apenas um cenário.

O game completo sai no final do ano e será o terceiro a obter permissão especial da Microsoft para ultrapassar o limite de tamanho de jogos da Live - o primeiro foi Castlevania: Symphony of the Night e o segundo, Bionic Commando Rearmed. | **CLAUDIO PRANDONI**



HADOUKEN | Street Fighter HD é o game mais aguardado deste ano na Live

PC GAME

"OBJECTION!" no Japão

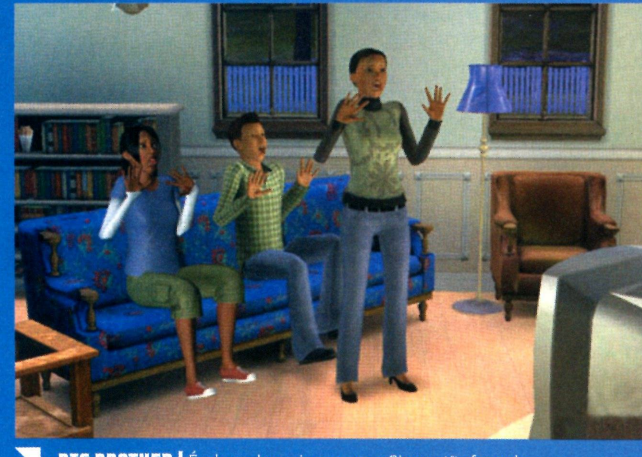
A TODOS OS JURISTAS que ainda não tiveram a oportunidade de solucionar os casos cabeludos encarnando Phoenix Wright, uma boa notícia. O braço japonês da Capcom, em parceria com a desenvolvedora Daletto, irá levar à Terra do Sol Nascente as três primeiras incursões da série, que tem como protagonista o advogado supracitado. No Oriente, a franquia é conhecida como Gyakuten Saiban.

O mais interessante aos jogadores é que o episódio inicial da versão original está disponível gratuitamente desde o dia 18 de março. Porém, os outros capítulos deverão ser adquiridos pela quantia de 120 ienes, aproximadamente US$ 1. Gyakuten Saiban 2 invadirá o tribunal do seu PC em 15 de abril, enquanto o terceiro chega quase um mês depois, em 13 de maio. Não há planos de lançamento por estas bandas. | **GUSTAVO HITZSCHKY**



É DE LEI | Phoenix Wright fez sucesso no Nintendo DS e agora está indo para o PC

THE SIMS 3 vem aí



BIG BROTHER | É a hora de espiar o que os Sims estão fazendo

DESDE QUE CHEGARAM ao mercado, no ano 2000, os jogos da série The Sims arrebataram 98 milhões de unidades vendidas, além de terem sido traduzidos para 22 idiomas. Mas isso não foi suficiente. A EA quer mais e revelou que The Sims 3 está em produção com exclusividade para PC e deve sair somente em 2009.

A característica que mais chama a atenção na seqüência é que agora será possível definir até cinco traços distintos de personalidade. Isso significa que serão criados seres únicos, cada qual com seus medos e carências. Assim, a variedade de tipos será evidente, indo de velhinhas fofoqueiras telespectadoras de Big Brother a roqueiros frustrados e acéfalos que não conseguem arranjar um encontro. De resto, é aquilo que se espera: múltiplas opções de customização de personagens e ambientes, exploração dos cenários e similares. | **GUSTAVO HITZSCHKY**

NINTENDO

GUITAR HERO para DS tem acessório exclusivo



GUITARRA? | Nem parece, mas esse é o acessório de Guitar Hero do DS

A VERSÃO DE GUITAR HERO para Nintendo DS foi apregoada há tanto tempo e finalmente veio a público o funcionamento da mecânica de jogo. GH: On Tour virá com um periférico que se encaixa na entrada do cartucho de Game Boy Advance. Segura-se então o aparelho na vertical para apertar os quatro botões correspondentes às notas - o laranja teve de ser suprimido- e você toca a tela com a stylus (ou palheta) de acordo com o ritmo. Sobre as faixas, haverá, por enquanto, canções das bandas No Doubt, Nirvana e OK Go.

A série musical surgiu e ganhou a fama no PlayStation 2, mas a edição portátil promete mostrar os seus méritos, como o prometido multiplayer, embora sem o controle em forma de guitarra. **| ALEXEI BARROS**

VALQUÍRIAS cavalgam no DS



LENNETH | Deuses nórdicos vão parar em duas telas em mais uma aventura

EM 2006, seis anos após o lançamento do primeiro episódio para PlayStation, a Square Enix decidiu dar continuidade a Valkyrie Profile, com a adaptação portátil VP: Lenneth (PSP) e a seqüência VP2: Silmeria (PS2). Agora a saga baseada na mitologia nórdica não ficará atrelada somente aos consoles da Sony.

Valkyrie Profile: Toga wo Seou Mono (The Accused One, na tradução livre) é um RPG de ação para Nintendo DS cuja relação cronológica com os outros da série ainda é incerta. O jogo irá renunciar à perspectiva bidimensional dos capítulos pregressos, e você verá os cenários por meio de visão isométrica (parecida com a de Final Fantasy Tactics). Está 50% pronto e por enquanto foi anunciado apenas no Japão. **| ALEXEI BARROS**

CELULAR

JOGO DO SPFC nos celulares

FÃS DE FUTEBOL (e torcedores do São Paulo) terão motivos para comemorar: a Tectoy Mobile fechou um acordo com a Warner Bros. Consumer Products para lançar o jogo "5-3-3", no qual você estará no controle dos jogadores tricolores para cobrar pênaltis e faltas no Campeonato Brasileiro, Libertadores e Mundial de Clubes. O título está em desenvolvimento e estará disponível para as operadoras em todo o Brasil. **| DOUGLAS VIEIRA**

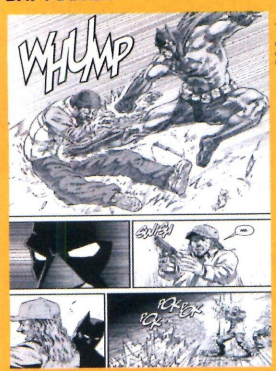


PIONEIRO | O São Paulo é o primeiro *clube do Brasil* a lançar um jogo para celular

CURTAS

Mangá

BAT-MANGÁ



DC Comics

Além de virar LEGO, Batman também terá uma história produzida em estilo mangá. Quem assina a minissérie em quatro capítulos (EUA, DC Comics, 48 páginas) é Yoshinori Natsume, autor de Togari, inédito no Brasil. Batman: Death Mask, em preto-e-branco, tem lançamento previsto para abril nos EUA. Na trama, um novo serial killer age em Gotham City. Porém, ele pode estar relacionado ao passado de Bruce Wayne: quando jovem, ele treinou no Japão antes de virar Batman. *www.dccomics.com.*

Anime

AKIRA, 20 ANOS

Considerado o mais cult dos animes, o DVD do longa-metragem de Akira chega ao Brasil, pela Focus Filmes, em comemoração dos 20 anos do lançamento original. Embora sensivelmente diferente do mangá, a história do filme se passa em Neo Tokyo, onde luzes da cidade convivem com escombros da guerra e territórios de gangues juvenis. Nesse cenário caótico, surgem conflitos existenciais e fenômenos paranormais. Haverá um pacote simples, apenas com o filme remasterizado; já a edição do colecionador trará também o filme original, um pôster e cards.

CINEMA

Refilmagem de *Espíritos* em cartaz



Yahoo! Brasil

FATAL FRAME Em *Espíritos*, os espectros ficam bonitos na foto e parecem até com o jogo para PS2

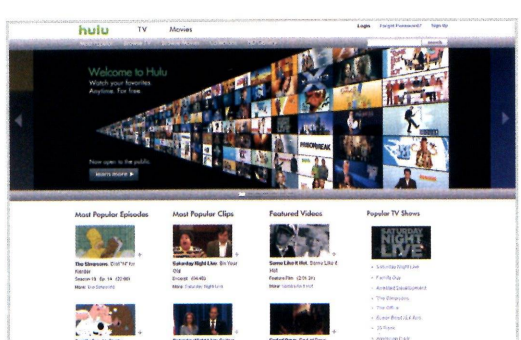
APESAR DE SER MENOS ELABORADO e muito mais previsível que a maioria dos filmes do gênero vindos do Japão, Coréia do Sul e China, o tailandês *Shutter* (*Espíritos*, no Brasil) fez um sucesso razoável no Ocidente - o suficiente para credenciá-lo a receber uma refilmagem americana.

O diretor Masayuki Ochiai (*Infecção, Parasite Eve*) vai contar com Joshua Jackson (*Dawson's Creek*), Rachel Taylor (*Transformers*), Megumi Okina (*Juno*) e James Kyson Lee (*Heroes*) para adaptar a história do casal, que, após atropelar uma jovem na estrada e não prestar socorro, passa a ser atormentado por fotos misteriosas nas quais aparecem fantasmas. Conforme os estranhos fatos continuam acontecendo, outras pessoas morrem e um antigo mistério vai sendo revelado.

Ochiai poderia muito bem fazer uma refilmagem de seu *Infecção* (*Kansen*), filme que mistura terror, doenças contagiosas e stress - a cara do Ocidente pós-11 de setembro. Shutter entrou em cartaz no Brasil em 11 de abril - ironicamente, dia do infectologista. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

VÍDEO ONLINE

YouTube ganha concorrente nos EUA



DE FORA No Brasil, não será possível assistir aos vídeos de seriados

O HULU (FORMADO PELA NBC E NEWS CORP.), tido como concorrente sério do *YouTube* no ramo de exibição e compartilhamento de vídeos, iniciou suas operações em 12 de março, quarta-feira. Por enquanto, o serviço conta com episódios completos de seriados e filmes de Fox, NBC, MGM, Sony Pictures Television, Warner e Lionsgate, entre outros. Já estão disponíveis *Os Simpsons, Super Máquina* e *Um Amor de Família*. Filmes também já podem ser vistos, como *Cara, cadê meu carro?* e *X-Men 3*. O novo site também servirá de experiência para um novo modelo de inserir propagandas nos vídeos online, no qual o usuário determinará qual deseja assistir.

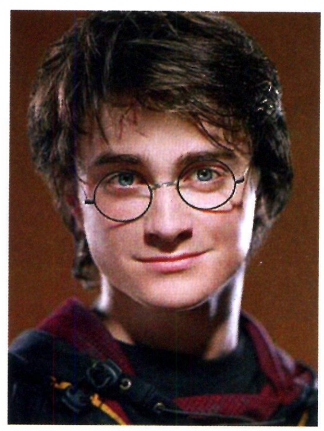
Não se empolgue muito, pois, por enquanto, o uso do site está liberado apenas nos EUA. Outro objetivo dos proprietários do site é avaliar a disposição do telespectador de migrar da TV para o computador para ver a mesma programação.

Enquanto não houver vídeos como da Ruth Lemos nem clipes indianos legendados em português, não poderá ser considerado um sucesso. Confira em *www.hulu.com.* | **HENRIQUE MINATOGAWA**

+CINEMA

Harry Potter ganha mais um filme

EM TIME QUE ESTÁ GANHANDO não se mexe, como dizem no futebol, nos games e no cinema. O livro *Harry Potter e as Relíquias da Morte* irá render dois filmes, em vez de um, como vinha sendo feito até então. Pensando na felicidade dos fãs, a Warner Bros. pretende lançar um dos filmes em novembro de 2010 e o outro em maio de 2011, sob direção de David Yates (o mesmo de *O Enigma do Príncipe*, previsto para 21 de novembro deste ano). Em declaração ao Los Angeles Times, o ator Daniel Radcliffe opinou pelo lado positivo, dizendo que, com dois filmes, a história será adaptada mais fielmente à original. Segundo os produtores, em entrevista ao *Times*, a escritora e criadora de Harry Potter J.K. Rowling inicialmente ficou surpresa com a notícia, mas depois entendeu o objetivo. O esquema de filmagem será o mesmo adotado pelos dois últimos *Matrix* e por *O Senhor dos Anéis*: filmar tudo de uma vez. Agora, a nova discussão é onde encerrar a primeira parte da adaptação de um livro de mais de 700 páginas. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



© Warner Bros.

HARRY Daniel Radcliffe voltará encenar Harry Potter no próximo filme

MÚSICA

Skol Beats praticamente confirmado

APESAR DE NO SITE OFICIAL (*www.skolbeats.com.br*) não haver definições, tudo indica que o festival de música eletrônica deve acontecer mais ou menos como em 2007, nos dias 9 e 10 de maio na Arena Skol Anhembi, zona norte de São Paulo. No site, (*www.anhembi.com.br*), o local e a data do evento estão ocupadas, ainda que não haja menção explícita. O evento acontece dividido em tendas, cada uma com atrações específicas. No ano passado, o Skol Beats atingiu o número de quase 40 mil pessoas em dois dias. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Skol Beats

BALADA Horas e horas de música sem parar são a premissa do Skol Beats todos os anos

+ CINEMA

Filme do Homem de Ferro estréia em maio

APESAR DE NÃO SER tão famoso quanto Homem-Aranha ou X-Men, o Homem de Ferro é um dos personagens mais cult, assim como Batman, pelo fato de ser um personagem sem superpoderes. No filme, o herói será Robert Downey Jr., muito apropriado para o papel de Tony Stark, um industrial do ramo de armas que passou por altos e baixos na vida. O filme contará desde as origens do Homem de Ferro (com variações da armadura) até os dias atuais, na luta contra o Mandarim (ou Monge de Ferro, interpretado por Jeff Bridges), um cientista que quer dominar o mundo. O Homem de Ferro também estará na campanha do Audi R8, utilizado no filme. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Divulgação

HOMEM-ROBÔ Junto com o filme do Homem-de-Ferro será lançado um game. Será que vai ser bom?



RETRÔ Alguns sistemas de Home Theater podem ter aparência mais antiga. O importante é se o som agrada.

© AFP/

SOM POR TODOS OS LADOS

Aprenda a montar seu sistema de som | **RODRIGO GUERRA**

DICAS

Verifique a potência do seu HT. Quanto maior for o valor em RMS, maior é o volume que o sistema pode alcançar.

Cuidado com as distorções. Procure sistemas e caixas de som que usem algum tipo de proteção contra chiados.

Os cabos que ligam seu aparelho também são importantes. Não use cabos vagabundos, principalmente os de fibra óptica, que quando de má qualidade podem receber interferência.

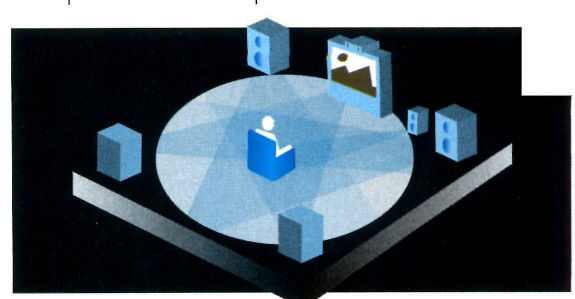
Na edição passada da *PS3W*, você entendeu o conceito de Home Theater e viu alguns aparelhos que recebem e distribuem sinal para as caixas acústicas. Agora que você está por dentro do assunto, veja como montar uma sala de cinema para se aprofundar cada vez mais no mundo do som digital.

Som em 360º

Ao adquirir seu sistema de Home Theater, você pesou os prós e os contras. Agora está na hora de montar a sala. O primeiro passo é definir a área em que as caixas de som serão instaladas. Elas devem cercar o espectador, como mostrado no infográfico ao lado. Fique atento: o aparelho de TV deve ficar bem em frente ao espectador, pois ali é o ponto de referência das caixas de som.

Outra coisa a que se deve prestar bastante atenção é a posição das caixas. Cada um dos emissores de som tem seu local devido, sendo dois nas laterais, atrás. A exceção é o subwoofer, que pode ficar em qualquer ponto, mas o recomendado é que ele fique próximo ao espectador, já que é responsável por passar o impacto de som (explosões, disparos, tremores etc.). Para fazer essa separação, você deve seguir as indicações das caixas - normalmente elas têm indicada a posição em que devem ser posicionadas.

Com as caixas instaladas, é a hora de configurar o volume de cada uma das caixas. Geralmente isso pode ser feito diretamente do controle remoto. A configuração vai do gosto da pessoa, mas o interessante é que todas as caixas sejam audíveis no mesmo volume para um ponto não chamar mais atenção do que outro. Para fazer o teste de som, você pode ligar o seu PS3. Ao iniciar, o som passa por todas as caixas, criando uma imersão desde o início. Alguns aparelhos já possuem sistemas de autoconfiguração, os quais você pode usar para economizar tempo.



CERCADO As caixas de som devem cercar o espectador como mostrado acima

OPÇÕES AVALIADAS



Divulgação

HT762TZ

Distribuição: LG
Preço médio: R$ 2.800
Surround: DTS, Dolby Digital, Dolby Prologic II, DSP, 2Ch Stereo (By-Pass), XTS Pro, VSM
Principais características: Uma entrada e uma saída HDMI, resolução máxima de vídeo de 1080p, simulação de 10.1 canais de som
Site: www.lge.com.br
NOTA

Além do excelente design, o HT762TZ tem uma série de recursos que o tornam uma grande experiência. Suas caixas foram planejadas para que você não precise comprar pedestais, assim organizá-las em uma sala de cinema não é tão complicado. O DVD player embutido é excelente e cheio de recursos. O problema é que ele tem uma aparência um tanto frágil. Se o sistema usasse as caixas de som sem fio, seria preciso dar uma nota maior do que a máxima.



Divulgação

Leadership 15.000

Distribuição: Leadership
Preço médio: R$ 980
Surround: DTS, Dolby Digital, Dolby Prologic II
Principais características: Receiver de som competente, um dos mais baratos do Brasil.
Site: www.leadership.com.br
NOTA

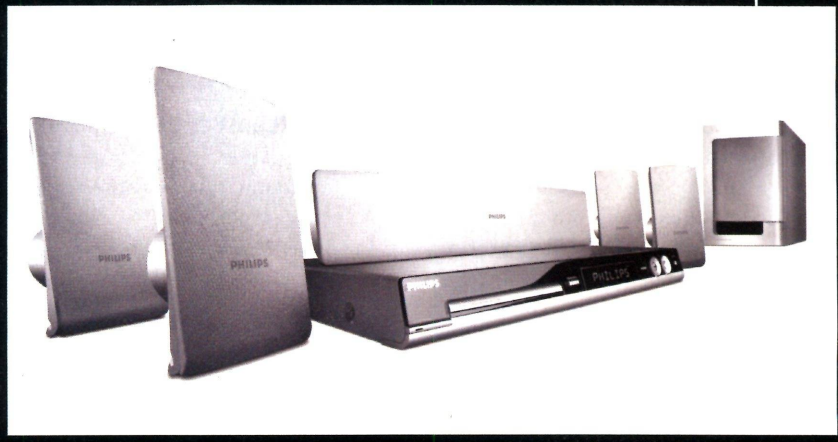
Este receiver da Leadership é justamente o que você estava procurando. Ele não possui DVD player, mas permite que você conecte todos os aparelhos de som nele. As sete caixas acústicas deixam que você faça de sua sala um território sagrado do som. Não se engane pelo preço: o aparelho é muito bom, mas tem alguns problemas - não é muito arrojado em design e usa fios, por exemplo. Além disso, apresenta pequenas distorções no som. É uma boa opção para aqueles que não querem gastar muito, mas ainda assim querem aproveitar o som dos games.

HTS3450

Distribuição: Philips
Preço médio: R$ 1.200
Surround: DTS, *Dolby Digital*, *Dolby* Prologic II
Principais características: Reproduz DivX e DVD
Site: www.philips.com.br

O Philips HTS3450 é um excelente DVD player com Home Theater, porém ele falha em alguns aspectos, como a falta de conexão óptica de áudio digital, assim você não conseguirá conectar o seu PS3 sem um conversor externo. O fato de reproduzir DivX faz com que ele seja uma opção alternativa para quando você não quer usar seu PlayStation 3.

NOTA



Divulgação

JOGOS EM DESTAQUE

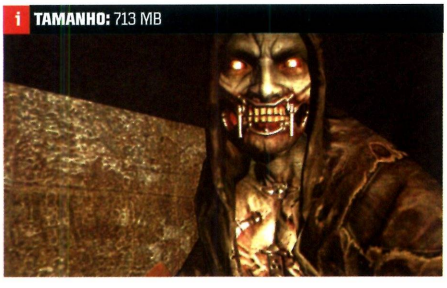


PREÇO: US$ 9,99 | **TAMANHO:** 124 MB | **DISTRIBUIÇÃO:** CAPCOM

Rocketmen: Axis of Evil

É hora de matar marcianos!

ROCKETMEN É UM JOGO de tiro visto de cima em que se atira para todo lado, como no clássico Robotron. Seus personagens avançam pelas ruas, desviando de tiros e acabam com todo mundo. Até quatro jogadores podem participar da destruição. A cada fase completada você pode subir os atributos dos seus heróis e modificar as armas deles para matar os marcianos com mais facilidade ainda. É para aqueles que querem uma sessão rápida de tiroteio para desestressar.



TAMANHO: 713 MB

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Sustos em 1ª pessoa

CONDEMNED 2 É UM jogo de terror e investigação da Sega. Você controla Ethan Thomas (o mesmo do primeiro Condemned, agora aposentado), um investigador especializado em crimes de serial killers. É um game de ação em primeira pessoa, cheio de combates sem armas e ótimos momentos de investigação forense. A ambientação é fantástica, mesmo sendo uma *demonstração*.



TAMANHO: 500 MB

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Mascotes tenistas

A SEGA RESOLVEU colocar todos seus mascotes, até mesmo os mais obscuros, em um grande campeonato de tênis. A demo vem com Sonic, Shadow, AiAi (de Super Monkey Ball) e Amigo (do jogo Samba de Amigo). Você pode fazer partidas simples sozinho ou com um amigo, ou jogar um minigame baseado em The House of the Dead, tendo de derrotar zumbis que tentam invadir seu lado da quadra.



TAMANHO: 102 MB

Hot Shots Golf: Open Tee

Tacadas certeiras

JUNTAR UM GAME de golfe com a mobilidade não é tão simples, mas bem que a Sony conseguiu um belo feito ao criar Hot Shots Golf: Open Tee para PSP. Personagens carismáticos, desafio na medida e diversão é o que está guardado nesses míseros 100 MB que podem ser baixados tanto na PSN do PS3 quanto na PSN PC (*store.playstation.com*). US$ 10,99 é uma pechincha por um game tão bom.



DEMO EM DESTAQUE

Major League Baseball 2K8

É difícil achar alguém que goste tanto de beisebol, aqui no Brasil, a ponto de comprar um game desse esporte. Se você não tem essa coragem ou mesmo se estiver a fim de conhecer melhor o esporte, pode pegar essa demo do vindouro MLB 2K8. A demonstração tem apenas dois times e um estádio, e o jogo não vai até o final - é apenas um "3 inning", que quem não entende do esporte não sabe o que é. Se quiser descobrir, vá até a PSN e baixe - é de graça.

Tamanho: 952 MB

Kung Fu Panda

VÍDEOS



O kung-fu tem vários estilos de luta com nomes de animais, e é estranho que ninguém houvesse pensado em fazer um filme com os bichos lutando. O panda em questão não tem talento para a luta e só quer ficar comendo. Assista!

Tamanho: 53 MB [HD]

Star Trek Teaser

VÍDEOS



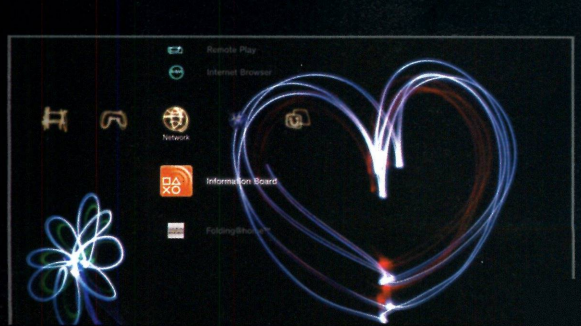
É a primeira olhada no novo filme da famosa série nerd, que vai apresentar um elenco totalmente novo a bordo da lendária S.S. Enterprise. O filme só aparecerá nos cinemas no meio do ano que vem, então o vídeo não mostra muita coisa.

Tamanho: 47 MB [HD]

FIRMWARE UPDATE

Versão 2.20

A nova firmware do PS3 é como óculos para quem tem miopia. Ela melhora a estabilidade do modo online de vários jogos do console e a compatibilidade com os novos filmes em Blu-ray.



ATUALIZAÇÕES DE MARÇO

Jogos completos

Rocketman: Axis of Evil (US$ 9,99)

Conteúdo Add-on

PAIN

PAIN Character: Pirate, Scurv Dogg (US$ 0.99)
PAIN Character: Nurse, Ginger (US$ 0.99)
PAIN Character: Cheerleader, Muffy (US$ 0.99)

MÚSICAS ROCK BAND

"March of the Pigs" - Nine Inch Nails (US$ 1.99)
"The Collector" - Nine Inch Nails (US$ 1.99)
"The Perfect Drug" - Nine Inch Nails (US$ 1.99)
Nine Inch Nails Track Pack 1 (US$ 5.49)
"Can't Stand Losing You"*
"Roxanne"*
"Synchronicity II"*
"Police Pack 01"*
"Brass in Pocket"*
"Limelight"*
"Casey Jones" -Grateful Dead (US$ 1.99)
"Sugar Magnolia" -Grateful Dead (US$ 1.99)
"Truckin'" - Grateful Dead (US$ 1.99)
"Franklin's Tower" - Grateful Dead (US$ 1.99)
"I Need A Miracle" - Grateful Dead (US$ 1.99)
"China Cat Sunflower" - Grateful Dead (US$ 1.99)
Grateful Dead Pack 1 (US$ 9.99)
"Shockwave" - Black Tide (US$ 0.99)
"Beethoven's C***" - Serj Tankian (US$ 0.99)
"CrushCrushCrush" - Paramore (US$ 0.99)
*Músicas já existentes. São as mesmas já lançadas antes, mas sem alguns pequenos bugs de performance. Quem já baixou as antigas pode fazer o novo download de graça.

MÚSICAS GUITAR HERO III

No Doubt Track Pack (US$ 6.25) ("Don't Speak", "Excuse Me Mr", "Sunday Morning") | Modern Metal Track Pack (US$ 6.25) ("Almost Easy", "The Arsonist", "Hole in the Earth") | Dropkick Murphy's Track Pack (grátis) ("Famous for Nothing", "Flannigans Ball", "Johnny, I Hardly Knew Ya")

PACOTE TOY HOME

Toy Home Expansion Pack (US$ 6.99)

DEMO

Major League Baseball 2K8

VÍDEOS DE JOGOS

MLB 08 The Show My MLB Music Video | MLB 08 The Show | Blog Video | NBA 08 Amare Stoudemire Bio | Condemned 2: Bloodshot Trailer 1 | Lost Planet Trailer 2 | NBA Ballers: The Chosen One Trailer | Hot Shots Golf: Out of Bounds - Characters & Courses | Hot Shots Golf: Out of Bounds - New Shot System | Viking: Battle for Asgard Teaser Trailer | Viking Episode 1 - Skarin's Calling Trailer | Viking Episode 2 - Siege of Caldburg Trailer

TEMAS E PAPÉIS DE PAREDE

PAIN: Scurv Dogg Theme | PAIN: Ginger Theme | PAIN: Muffy Theme | Rocketmen: Axis of Evil Wallpapers | Lost Planet Theme | God of War: Chains of Olympus Theme | Condemned 2: Bloodshot Wallpapers | Condemned 2: Bloodshot Theme 1 | Condemned 2: Bloodshot Theme 2

APRENDER INGLÊS?

VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS CURSOS NA LOJA DIGERATI.

DOMINAR O EXCEL?

NA LOJA DIGERATI TEM TUDO SOBRE EXCEL.



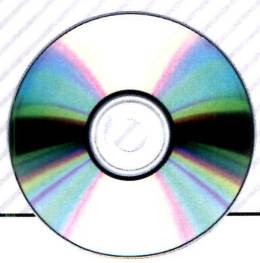
DETONAR GAMES?

NA LOJA DIGERATI, VOCÊ ENCONTRA DETONADOS DOS MELHORES JOGOS.

QUER SABER COMO FAZER?

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

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



USAR O PHOTOSHOP?

NA LOJA DIGERATI VOCÊ ENCONTRA REVISTAS COM VÍDEOS TUTORIAS.

GRAVAR DVDS?

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

DIGERATI



Gustavo Lanzetta
é jornalista de games e editor do site Audiogame.com.br *e está pensando em comprar um PS3 quando pequenos detalhes forem resolvidos.*



E NÓS?

Antes de tudo preciso admitir que não tenho um PlayStation 3. Há muitas razões para isso. Uma delas é o tema desta coluna: a indiferença da Sony com os usuários.

Mesmo não sendo dono de um PS3 decidi usar "nós" no título, porque fico indignado com as ações da Sony. Passo os dias lendo sobre a indústria de games e sempre que há artigos sobre o PlayStation 3 eu não consigo deixar de sentir que a Sony está dando tiros no próprio pé, intencionalmente ou não.

A PlayStation Store tende a ser o maior alvo das reclamações que ouço dos donos do console. Os jogos vendidos nela são muito bons em sua maioria e não têm limite de tamanho, mas não há uma pontualidade para o lançamento dos títulos; sabemos que, se algo for sair, será na quinta-feira, mas no início do ano houve semanas em que só apareciam músicas para Rock Band e trailers de filmes ruins.

Falta comunicação. Falta a Sony ouvir melhor seus consumidores, pronunciar-se rapidamente...

Outro problema quanto ao lançamento de jogos novos é a falta de divulgação. Muitas vezes a Sony só anuncia que título será lançado horas antes de ele estar disponível. Esse é um grande problema para os jogos inéditos, que o público não conhece. Não há tempo para a imprensa cobrir esses jogos, e o usuário fica sem saber do que se trata - ou você acha que todo mundo sabe o que é Echochrome? Uma solução para esse problema, além de divulgar a lista de lançamentos da PSN com um pouco mais de antecedência, seria ter versões de demonstração de todos os jogos lançados, assim como a concorrência faz. Isso ajuda e muito a divulgar os jogos entre os usuários do console, exatamente as pessoas que estão aptas a comprá-lo.

A interface da PlayStation Store também é alvo de críticas. Ela parece um site, tendo até um ponteiro de mouse na tela. Usá-la para encontrar algo que você já conhece não é muito difícil, mas não é tão amigável quanto poderia ser e, de novo, um tiro no pé, porque a interface não estimula o usuário a navegar por ela e encontrar conteúdos novos, que sejam interessantes para ele. Felizmente há rumores de que a PSN receberá um novo visual em breve, tomara que todas as falhas atuais sejam consertadas.

Outro desgosto dos donos do PS3 é a instalação de jogos. Um exemplo recente é Devil May Cry 4, que ocupa 5 GB do disco rígido do PlayStation 3 com uma instalação inicial que dura aproximadamente 20 minutos. "Para que isso?", perguntaram-se os jogadores, já que no Xbox 360 o jogo tem tempos de loading quase idênticos sem a instalação demorada e que ocupa um espaço bem grande. Não há explicações, não se sabe por que só alguns jogos requerem essas instalações, e a Sony não se pronuncia. O PlayStation Blog, que deveria servir de central de comunicação entre a empresa e seus consumidores, é um lugar no qual muitos funcionários postam informações, os usuários reclamam e nada acontece - a não ser quando um representante da Sony ofende um dos leitores, seu comentário é apagado e, novamente, ficamos sem explicação.

Falta comunicação. Falta a Sony ouvir melhor seus consumidores, pronunciar-se rapidamente quanto às suas dúvidas e reclamações e agir de modo coerente com essa comunicação.



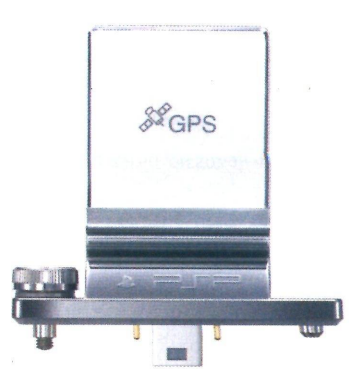
O TRIUNFO DO PSP

Excelentes games e uma série de outras novidades pavimentam o caminho para que 2008 seja o melhor ano do portátil | CLAUDIO PRANDONI

Ele não tem tela de toque, não é um dos reprodutores de música mais práticos ou ágeis do mercado e não acessa a Internet com a praticidade de um deslizar de dedos. Ainda assim, mesmo com quase quatro anos nas costas, o PSP tem um futuro brilhante e longevo, e 2008 desponta como a temporada de afirmação absoluta do portátil.

Sob o rastilho quente deixado pelos lançamentos sensacionais do final do ano passado e, principalmente, dos últimos três meses, o primeiro console portátil da Sony têm outros trunfos reservados.

Alguns já estão disponíveis, mesmo que timidamente, e evoluirão mais, com potencial para se tornarem referências no ramo do entretenimento eletrônico. Outras propostas visam a expandir as funções do pequenino, agregando diversas utilidades a ele. Acompanhe este guia e entenda por que o PSP é uma das grandes promessas de 2008.

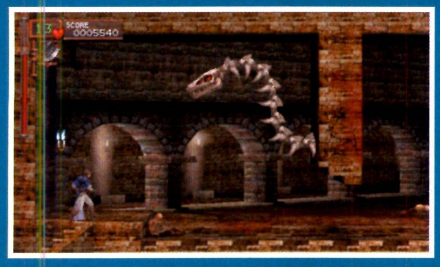


GPS Não é o detonado da *PS3W*, é um acessório para PSP

LANÇAMENTOS RECENTES

Uma das principais críticas contra o PSP em relação ao Nintendo DS, o principal concorrente, é em relação à quantidade de títulos de qualidade. Ainda que o videogame da Sony tenha um fluxo constante de novidades, muitas são descartáveis - ou ao menos eram.

Desde outubro de 2007 o diminuto aparelho tem recebido títulos de altíssimo nível e, o melhor, exclusivos. No início deste ano, então, já foi agraciado com alguns dos arrasa-quarteirões mais esperados desde que a existência do PSP foi cogitada. Confira a lista de games recentes que podem fazer qualquer um pensar seriamente em comprar o portátil.



Castlevania: The Dracula X Chronicles
Responda rápido: qual o melhor Castlevania de todos os tempos? A resposta geralmente recai sobre Symphony of the Night ou o Rondo of Blood. A escolha pouco importa, já que ambos estão nesta coletânea. Detalhe: além do RoB do PC Engine, o prato principal é um remake do game com visual 3D e trilha sonora remixada.



God of War: Chains of Olympus
Fãs da Sony conhecem bem Kratos e não estranharão nada a encarnação em miniatura. De fato, parece até que o novo GoW roda num PS2: os cenários são lindos e imensos, o ritmo é frenético e visceral e os controles funcionam maravilhosamente bem. Acredite, a Ready at Dawn fez milagre com o analógico do PSP.



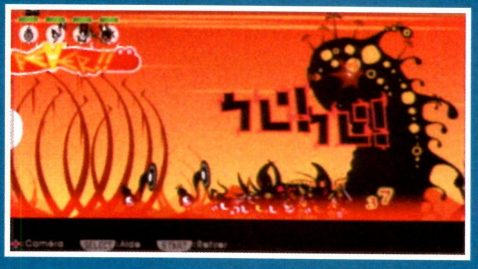
Wild Arms XF
A franquia não emplacou como um grande RPG exclusivo da Sony, mas não deixa de ser uma das séries mais bacanas do gênero. Ousadia no primeiro capítulo portátil: XF abandona as batalhas por turno e abraça a estratégia tática. O game também explora conectividade com o Wild Arms 5 do PS2, abrindo itens no portátil e chefes no console.



Crisis Core: Final Fantasy VII
Após quase quatro anos de espera, chega o principal game do revival de Final Fantasy VII. Valeu? Se for fã de Cloud e cia., nem precisa dizer. Quem não conhece o mundo de FFVII se deliciará com um excelente jogo.



Pro Evolution Soccer 2008
A edição em miniatura consegue a proeza de reproduzir com quase perfeição total o PES 2008 de PlayStation 2, o que já deve ser mais do que o bastante para os futebolistas virtuais - com o detalhe de ser portátil, claro.



Patapon
Você curte jogos de ritmo? E guerra? E estratégia? Simpatizou com LocoRoco? E se puder jogar tudo isso junto? O resultado é Patapon, um game cativante e que merece estar no seu portátil. Mas cuidado: vicia e você vai ficar cantando "Pata-Pata-Pata-Pon"...

GPS

O PSP não é mais unicamente uma máquina de entretenimento multimídia: pode ser convertido numa ferramenta com utilidades que transcendem apenas diversão. Com o GPS add-on, o aparelho se transforma num dos localizadores por satélite mais versáteis do mercado.

E não é só isso: funciona com games. Metal Gear Solid: Portable Ops, por exemplo, utiliza-o para localizar soldados a serem recrutados. Há também Minna no golf-jou, um spin-off da série Hot Shots Golf, que inclui campos de golfe verdadeiros do Japão. A lista de softwares compatíveis é variada e possui até um para observar estrelas, produzido pela Sega.

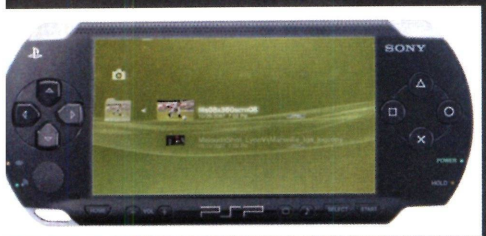
Disponível desde dezembro no Japão, o aparato chega à Europa e à América neste ano, sob o nome Go!Explore.



IN GAME Além de localização de ruas, o GPS do PSP poderá ser usado em jogos

ESPECIAL PSP

REMOTE PLAY



Dificilmente alguém lembrará de Lair por sua jogabilidade sensacional ou pela requintada polidez. Afinal, o jogo não tem nada disso. Contudo, trouxe consigo uma importante inovação tanto para o PlayStation 3 como para o PSP. Trata-se do Remote Play, uma função que permite acessar conteúdo do PS3 por meio do portátil e até mesmo transferir dados do console caseiro para o pequenino. Isso inclui não apenas vídeos, músicas e imagens mas inclusive jogos.

Lair, por exemplo, permite salvar a partida e continuar no PSP - inclusive, muitos citam essa como a única maneira decente de jogá-lo, visto que o sensor de movimentos do SIXAXIS é substituído pelo disco analógico.

Por ora, outros jogos que permitem o Remote Play são High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition, Aquatopia, PixelJunk Monsters e os japoneses Maininchi Isshyo e Imabikisou. Futuramente, entrarão na lista Bionic Commando Rearmed e Gran Turismo 5: Prologue.

Games de PSone também estão na jogada. Basta baixá-los pela PlayStation Store para o PS3 ou rodá-los a partir de um disco original para que eles fiquem disponíveis no Remote Play.

O melhor de tudo é que isso pode ser feito de qualquer lugar que tenha um ponto de acesso wi-fi. Uma vez que um PS3 conectado à Internet esteja configurado para o modo Remote Play e devidamente ligado a um PSP, ele funcionará como uma espécie de estação multimídia. Ou seja, não importa onde você se localize: caso tudo esteja funcionando corretamente com seu equipamento, será possível usufruir de boa parte do conteúdo e funções do aparelho de nova geração *por meio do pequeno prodígio.*

FUTUROS LANÇAMENTOS

Tudo bem. Há muitas opções bacanas na biblioteca recente do PSP, mas quem vive de passado é museu. Portanto, torna-se de extrema importância olhar para o horizonte e contemplar os próximos lançamentos do videogame.

Dissidia: Final Fantasy - Lembra de Ehrgeiz, um jogo de luta 3D da Square Enix para PSone? A proposta era interessante, a execução mediana e o grande atrativo eram os personagens de FF VII trocando sopapos. Imagine uma versão melhorada com figuras de vários episódios da série de RPGs - praticamente um novo Smash Bros., só que num console da Sony.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep - Junto com os games da série Metal Gear Solid, os títulos da Square Enix têm sido os principais pilares da supremacia da família PlayStation. No mundo miniatura não é diferente: ao lado de Dissidia e Crisis Core, KH: Birth by Sleep é uma das apostas mais certeiras do PSP em 2008. Assim como nos consoles caseiros, será um RPG de ação ambientado no rico universo criado pela amálgama da criatividade de Tetsuya Nomura e das séries da Disney. O roteiro antecederá todos os episódios, apresentando um novo trio de protagonistas - o mesmo visto no final secreto de KH II: Final Mix+.

R-Type Command - Portáteis parecem ser o novo paraíso dos RPGs de estratégia. O PSP já tem Disgaea, Final Fantasy, Wild Arms e agora... R-Type!? Sim, o clássico shooter espacial deu uma guinada fantástica e se converteu num curioso game tático. São duas campanhas distintas, multiplayer e um irresistível charme retrô na batalha contra (ou a favor) das forças dos aliens Bydo.

Secret Agent Clank - Não é apenas estratégia: o PSP é palco perfeito para novas versões de jogos de plataforma 3D de franquias da Sony. Daxter, God of War e agora mais uma incursão de Ratchet & Clank, que já debutaram no pequeno com Size Matters. Secret Agent Clank terá como herói apenas o robozinho que deve salvar Ratchet, preso injustamente por um crime que não cometeu. Como o nome sugere, sátiras de filmes de espião pipocarão aos montes. Quem tiver save de Size Matters ganhará bônus especiais.

Gran Turismo 4 Mobile - Anunciado antes mesmo do lançamento do PSP e adiado inúmeras vezes, GT4 Mobile tem chegada prevista para o segundo semestre. A promessa do produtor Kazunori Yamauchi é de um porte exato da versão para PS2. Seria ótimo, assim como algum tipo de conectividade com GT5, do PlayStation 3.



LUTANDO
Final Fantasy Dissidia será um jogo de luta com a maioria dos personagens da série

PSPHONE?

Parece que o fracasso do N-Gage não serviu de exemplo para a indústria. Há meses - antes mesmo do lançamento do Slim - se fala sobre um suposto telefone celular com funções de PSP.

Fato concreto até agora são apenas algumas patentes registradas - e nunca utilizadas, - pela Sony em 2006. As imagens exibem rascunhos de um telefone celular com a capacidade de rodar jogos. Num dos registros consta um videogame com tela de toque, ao passo que o outro foca num aparelho com tela rotatória.

Além disso, no ano passado, uma revista portuguesa chamada *MaxiConsolas* (é engraçado, mas em Portugal os videogames são chamados "consolas") jogou praticamente uma árvore inteira na fogueira ao reviver o rumor. Não só isso: eles publicaram uma página inteira com uma foto falsa, porém extremamente bem feita e crível, de um suposto celular - PSP Sony Ericsson. Era tão bonito que dá vontade de que seja verdade mesmo. Será que isso pode realmente acontecer?

SKYPE



O iPhone começa a ameaçar o mercado de games portáteis, e o PSP contra-ataca oferecendo novas formas de comunicação por meio do aparelho. Além de já contar nativamente com acesso à Internet, a partir do firmware 3.90, disponibilizado no final de janeiro, a versão Slim do console conta também com suporte oficial ao Skype, programa de mensagens instantâneas e telefone digital com tecnologia VoiP. Infelizmente, apenas a edição mais nova do PSP pode utilizar o Skype, uma vez que ela possui 64 MB de RAM em detrimento dos 32 MB da versão antiga.

Para utilizá-lo, basta instalar o firmware para que um ícone do programa apareça no grupo Opções Rede. Obviamente, se faz necessário um login registrado e, caso deseje utilizar também as funções de conversa por voz, um headset equipado com microfone. Não tem o charme do N-Gage, que precisava ser colocado de lado para funcionar direito como telefone, mas é uma bela adição ao PSP.

Na Europa as opções são em dobro: além do Skype, o Velho Continente possibilitará também que donos do aparelho usem o programa Go!Messenger para se comunicar das mesmas maneiras - seja por vídeo (usando a PSP câmera), por voz seja por texto.



NA TV Com o PSP Slim, é possível usar o portátil na tela da sua TV

LIGAÇÃO COM A TV

Parece fora do assunto, mas não é: lembra-se do Mega Drive portátil, lançado pela Tectoy no final do ano passado? Pois é, recorda-se que ele tinha a fantástica função de se ligar à TV por meio de um cabo de áudio e vídeo, transformando-se, dessa maneira, num controle?

Veja só: o PSP Slim também tem isso desde que foi lançado, em setembro do ano passado. E não se limita apenas a jogos - vídeos, música e imagens estão na jogada. Apesar de pouco alardeada, a opção está disponível desde o firmware 3.60 e exige um cabo específico e uma TV com suporte a scan progressivo.

Os jogos rodam numa resolução de 720x480 pixels e podem tanto ser reproduzidos em escala convencional (4:3) como widescreen (16:9). Infelizmente, só é possível transmitir em sinal NTSC, ou seja, por ora os PSPs europeus estão fora da brincadeira - o padrão por lá é PAL.

PLAYSTATION STORE

A Microsoft tem o Xbox Live Marketplace, a Nintendo, o Wii Shop Channel e a Sony, a PlayStation Store, todas lojas virtuais de conteúdo digital que se estendem unicamente aos aparelhos caseiros. Certo? Completamente errado. A mãe da caixa verde não tem para onde expandir e, de acordo com a Big N, o DS dificilmente contará um serviço desse tipo num futuro próximo. Já o PSP fica tranqüilo e folgado, pois possui uma versão própria da PS Store.

Acessando o site em um computador (*http://store.playstation.com*), pode-se efetuar download de demos, wallpapers, temas e até jogos completos e tesouros retrô do PSone. Boa parte do conteúdo é gratuito. Depois, basta conectar sua máquina ao portátil por meio de um cabo USB e transferir as bugigangas adquiridas.



PS STORE No futuro será possível acessar a PS Store do PSP diretamente da tela do portátil.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
29/04/2008
Produção
Rockstar North
Distribuição
Rockstar Games
Jogadores
1-6
Site
rockstargames.com
Online
Sim
Expectativa
Muito alta

+ Liberty City mais viva do que nunca | Novas possibilidades

− Controles parecem estar mais complexos

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



PEGA LADRÃO
Após fazer algumas "correrias", Niko terá de se mandar rapidinho, pois a polícia não vai dar mole para ele em GTA IV.

Grand Theft Auto IV

Candidato número 1 a jogo do ano

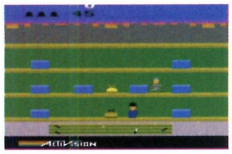
Mesmo quem não gosta da série Grand Theft Auto não pode negar que o game foi um marco na indústria. A Rockstar soube evoluir sua franquia de acordo com as novas tecnologias, o que permitiu que GTA III definisse um gênero: sandbox, mundo aberto ou simplesmente "estilo GTA", como dizem. A exploração de um ambiente tão vasto de maneira livre era privilégio dos RPGs. Trazer tudo isso ao mundo 3D e ainda recheado de muita ação é uma grande oportunidade que a empresa inglesa aproveita para emplacar um novo clássico do mundo dos games.

Controverso

Como sempre, houve as críticas. A principal delas é que o jogo era "feio", com personagens sem expressão, andar caricato e cenários pobres em detalhes. Polêmicas também foram uma constante, desde o conceito equivocado de "atropelar velhinhas" até a embrulhada de Hot Coffee em San Andreas, na qual CJ fazia sexo com suas namoradas.

Mas tudo isso parece ter ficado para trás em GTA IV. Em mais um salto tecnológico, a franquia aproveitará o que o PlayStation 3 começa a oferecer às produtoras. Os personagens e NPCs estão com feições mais detalhadas, e esta Liberty City foi recriada com muito mais vida. Os objetos ainda não estão tão bonitos em relação a outros games da plataforma, mas a maneira como eles se relacionam para compor o visual da cidade como um todo é espetacular. A polêmica permanece, mas finalmente é possível pensar que não é nada gratuito, mas algo que faz sentido dentro da proposta do game. Apesar dos poucos detalhes divulgados sobre o enredo, aparentemente GTA IV será

TIMELINE



Keystone Kapers | 1983
Em um shopping, você deve correr atrás de um bandido e prendê-lo.

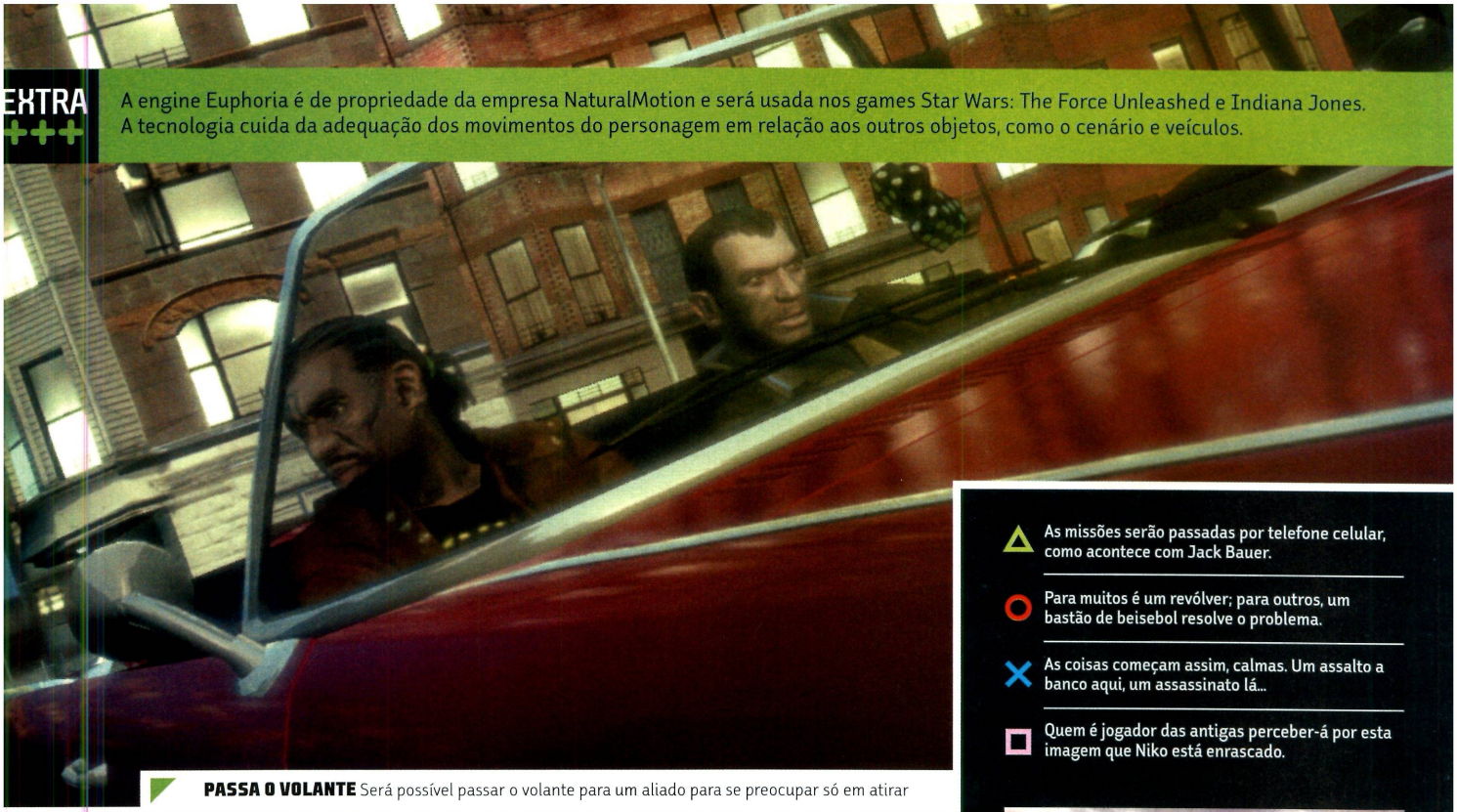


Dick Tracy | 1990
Persiga bandidos e atire de dentro do carro em uma cidade em 2D.



Grand Theft Auto III | 2002
Agora inverta tudo: você é o bandido *solto em uma cidade em 3D.*

EXTRA +++ A engine Euphoria é de propriedade da empresa NaturalMotion e será usada nos games Star Wars: The Force Unleashed e Indiana Jones. A tecnologia cuida da adequação dos movimentos do personagem em relação aos outros objetos, como o cenário e veículos.

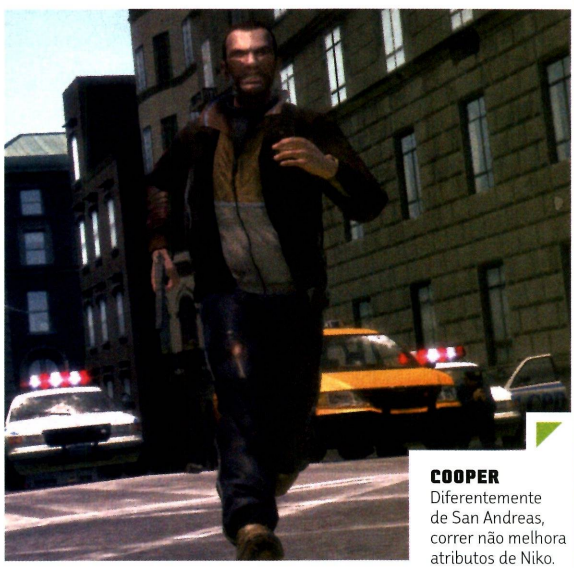


PASSA O VOLANTE Será possível passar o volante para um aliado para se preocupar só em atirar

HISTÓRIA

A máfia russa

A máfia russa, especula-se, teria sido originada após a fragmentação da União Soviética, por membros do Partido Comunista e da KGB, a polícia secreta. Ela, então, encontrou terreno fértil para prosperar, tendo herdado formas de organização e métodos dessas duas entidades, como o sigilo de suas ações. Atualmente, dizem que é a máfia que mais cresce no mundo, operando no tráfico de armas e na prostituição na Europa.



COOPER Diferentemente de San Andreas, correr não melhora atributos de Niko.

um jogo mais pesado que os anteriores, com um protagonista vindo do leste europeu - de onde geralmente vêm os vilões da maioria dos outros games.

Niko Bellic é um imigrante que veio para trabalhar com (ou salvar) seu primo Roman Bellic, que tem uma habilidade toda especial para arranjar confusão, especialmente as que envolvem pegar dinheiro emprestado de mafiosos e não pagar. Ao chegar a Liberty City, Niko recebe um celular, o que será muito útil, inclusive para dar trotes na polícia.

O sistema de combate foi melhorado, tanto a pé quanto dentro do carro. Agora, há um comando para se esconder e atirar, à la Gears of War ou Uncharted, que permitirá que ele dispare mesmo sem ver. Niko também é capaz de escalar prédios (para procurar uma posição de sniper, por exemplo) e pular cercas. Mesmo enquanto estiver dirigindo, será possível mirar livremente, inclusive para acertar os pneus do carro à sua frente. Também será possível deixar a direção para outro personagem e concentrar-se apenas nos tiros. Niko também será capaz de andar no exterior de veículos, como na carroceria de um caminhão.

Falando em veículos, é praticamente certo que haverá, no mínimo, a mesma variedade dos anteriores, inclusive helicópteros. A diferença é que agora a física será um elemento fundamental na dirigibilidade.

△ As missões serão passadas por telefone celular, como acontece com Jack Bauer.

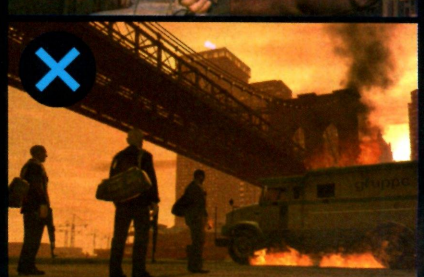
○ Para muitos é um revólver; para outros, um bastão de beisebol resolve o problema.

✕ As coisas começam assim, calmas. Um assalto a banco aqui, um assassinato lá...

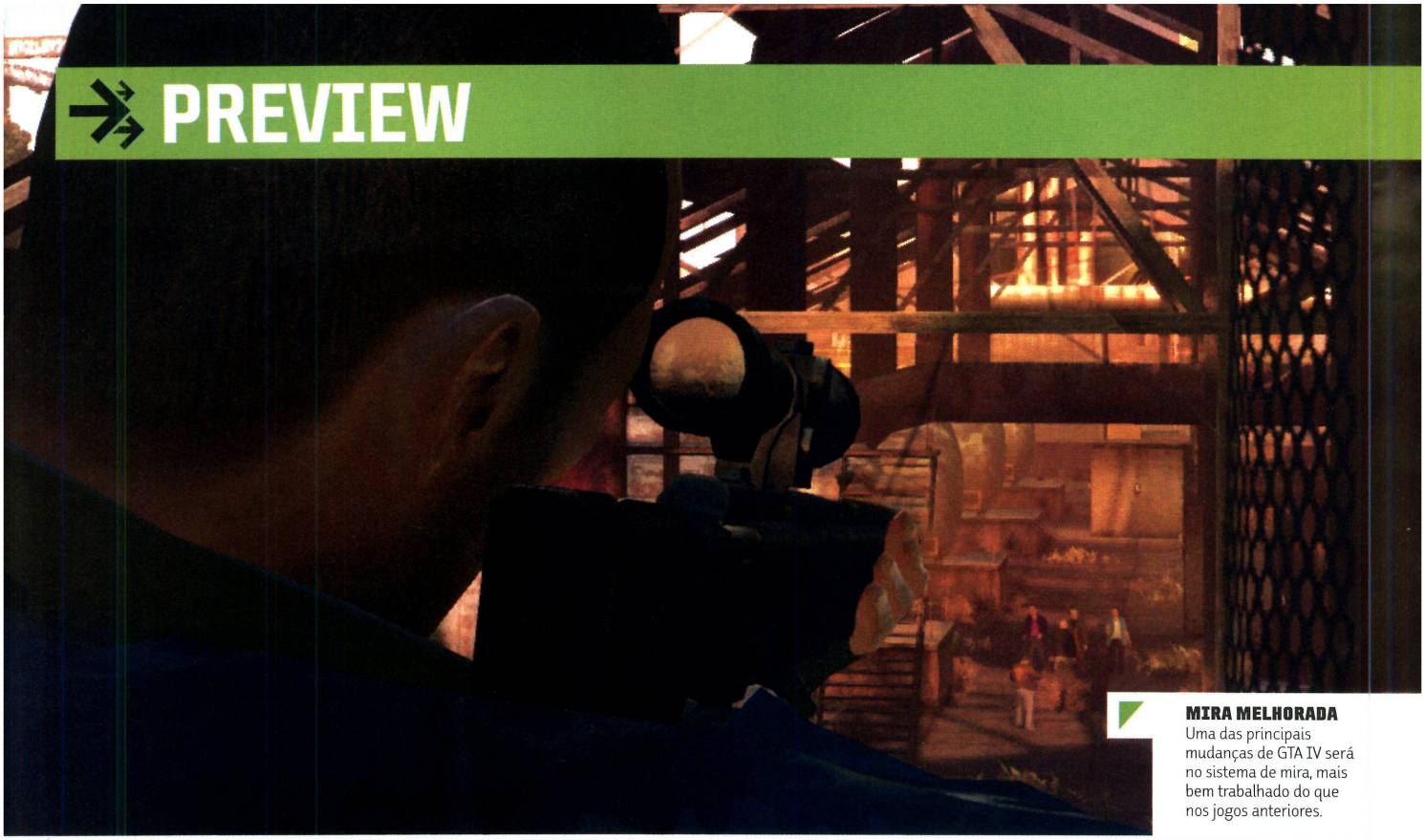
□ Quem é jogador das antigas perceber-á por esta imagem que Niko está enrascado.



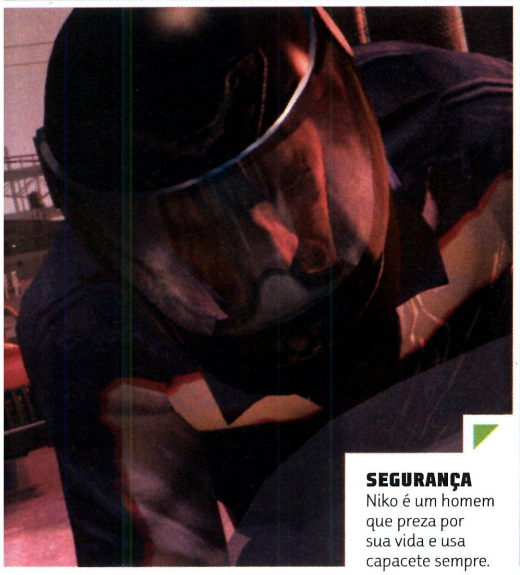




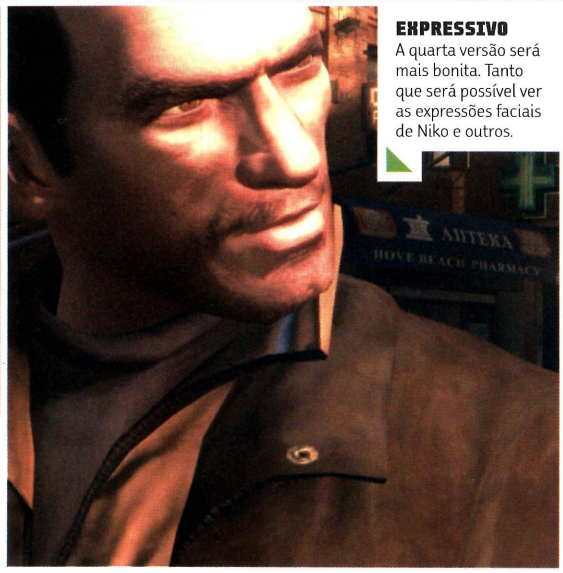




MIRA MELHORADA
Uma das principais mudanças de GTA IV será no sistema de mira, mais bem trabalhado do que nos jogos anteriores.



SEGURANÇA
Niko é um homem que preza por sua vida e usa capacete sempre.



EXPRESSIVO
A quarta versão será mais bonita. Tanto que será possível ver as expressões faciais de Niko e outros.

PARA MUITOS

O multiplayer de GTA IV

Informações sobre o multiplayer de GTA IV ainda são escassas, mas a PlayStation Magazine da Espanha afirmou ter tido acesso e revelou coisas interessantes: nada menos que 15 modos de jogo online para até 16 jogadores com personagens personalizados. Pelo divulgado, a maioria será, basicamente, disputas de gangues, perseguições e corridas de carro.

Sobre a engine Euphoria (usada também em Table Tennis), a Rockstar afirma que é capaz de proporcionar uma experiência única para cada jogador. A empresa imaginou o maior número possível de situações que os jogadores poderiam tentar experimentar e empregou a engine para reagir a cada uma dessas ações. Um desafio natural para o gamer hardcore é descobrir alguma situação que eles não previram, o que, pelas informações disponíveis até agora, com o jogo praticamente finalizado, será uma tarefa difícil. Um exemplo: um inimigo no andaime de um prédio leva um tiro na perna. Ele perde o equilíbrio e cai do alto, em cima de um carro estacionado. O telhado amassa no local do impacto e estilhaços dos vidros voam. Outro exemplo, mais próximo da realidade, é na situação em que Niko e seus amigos vão ao bar beber. Depois, como bons marginais que são, voltam para casa dirigindo. Chegar até o carro é quase uma submissão. Os personagens cambaleiam e caem no chão. Depois, dirigindo o carro, ele vai puxar para todos os lados, requisitando que o jogador saiba balancear os direcionais até que a bebedeira passe.

A cidade que nunca dorme

Como todo GTA que se preze, o maior destaque é o cenário, que neste caso é a Cidade da Liberdade, nossa velha conhecida. Ainda não há informações se o mapa será tão amplo quanto o de San Andreas, mas é mais provável que a Rockstar tenha optado por fazer uma cidade menor, mas que fosse muito mais atraente visualmente, rica em detalhes e em possibilidades. Basta conferir as imagens e os vídeos divulgados para ver uma cidade muito mais dinâmica, com pessoas fazendo coisas do cotidiano, sem parecerem zumbis andando por nada. A passagem do tempo será muito mais marcante e provavelmente exercerá papel fundamental na história. Muitas



DIREÇÃO PERIGOSA A física de GTA IV mudou muito, agora está mais real.

O BEM E O MAL

Os homens de GTA

A partir dos GTA em 3D, os protagonistas sempre foram bem diferentes uns dos outros. Claude, o calado; Tommy Vercetti, o clássico mafioso *bon vivant*; CJ, o mano; e Niko, possivelmente o mais frio e letal de todos. Entretanto, dificilmente você vê algum deles em listas de personagens mais queridos. Afinal, o personagem principal é a cidade em que eles moram. Será que algum dia GTA terá uma protagonista mulher?

das imagens divulgadas acontecem sob a luz do pôr-do-sol. Os rios que cortam a cidade também sofrerão a influência do tempo, subindo o nível durante a chuva, com águas agitadas durante tempestades, o que certamente dificultará o controle de veículos aquáticos. Mesmo em terra firme, os efeitos da chuva serão percebidos com uma iluminação diferente e, novamente, terão influência na condução de veículos. A Rockstar afirma que a chuva alterará a IA dos NPCs – cada vez mais próxima da realidade. As ruas agora são revestidas por diferentes tipos de piso, como asfalto e paralelepípedo, o que modifica o modo de dirigir. Como dito anteriormente, é possível atirar nos pneus do carro, o que torna a direção mais complicada, assim como as batidas. Imagine tudo isso combinado...

Depois de tantos atrasos, finalmente Grand Theft Auto IV está chegando. Assim como GTA III foi para o PS2, este é o primeiro da nova geração. Pelas informações conhecidas até o momento, a espera foi totalmente justificada. Provavelmente, daqui em diante, a série se aperfeiçoará cada vez mais, agora com ferramentas que possibilitam corrigir os defeitos das versões anteriores. GTA tem tudo para continuar sendo o melhor game no estilo que ele próprio definiu. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

Lugar comum

As melhores coisas a fazer em GTA IV



Converse comigo

Pare o carro, mire e atire. Assim mesmo, sem perguntas. Afinal, uma bela pistola vale muito mais que mil palavras.



Medo da chuva

Além de molhar seu personagem, a chuva atrapalhará bastante, seja fugindo a pé seja controlando um carro.



Voando alto

Em San Andreas havia aviões do exército. Agora pelo menos helicópteros o levarão aos céus de Liberty City.



Parkour

Para fugir da polícia vale de tudo, até se jogar no caminhão de lixo. Ainda bem que videogame não tem cheiro.

Ted Jefferson
Dan Makowski
Max Fisher

FICHA TÉCNICA

Lançamento
30/06/2008
Produção
Codemasters
Distribuição
Codemasters
Jogadores
1-2
Site
racedrivergrid.com
Online
Sim
Expectativa
Alta



REAL É POUCO
Race Driver: GRID promete ser realista. Já dá pra ver que o game vai ser bonito.

\+ Mundo virtual convincente | Variedade de provas

\- Os poucos carros parecem deslizar na pista

VERSÃO AMERICANA

CORRIDA

Race Driver: GRID

A nova cara da série Race Driver

A Codemasters é conhecida pelos seus grandes jogos de corrida, como o antigo TOCA Touring Car, Colin McRae Rally e TOCA Race Driver. Seus games sempre venderam bem na Europa, lugar do mundo em que os jogos de corrida são muito populares - especialmente os simuladores. No entanto, a Codemasters estava querendo variar um pouco seu currículo e ao mesmo tempo atingir um público maior com seus games, principalmente na América do Norte. Foi nesse encontro da oportunidade com a necessidade que nasceu Race Driver: GRID, que parece se o grande jogo de corrida do ano - isso se Gran Turismo 5 não chegar neste ano.

Voando baixo

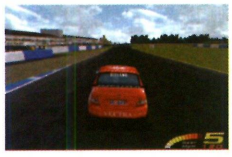
A primeira coisa que reparamos em um jogo são os gráficos, e os de GRID são dignos de menção. O game usa uma modificação do motor gráfico usado em DiRT (também da Codemasters), só que totalmente adaptado para ambientes urbanos. No material divulgado até agora, os efeitos de luz são incríveis, e as ruas sempre estão cheias de gente acompanhando as corridas. O sistema de dano obviamente está presente, e seu carro ainda pode ser totalmente destruído em apenas uma batida forte, com um nível de realismo bem impressionante.

O que GRID faz é ignorar a maioria das características que fizeram de TOCA um respeitado simulador do esporte automotivo. Ele apresenta três localidades - EUA, Europa e Japão - e coloca diferentes tipos de corrida em cada um. Nos Estados Unidos, as provas são as corridas de rua, em lugares conhecidos (e ótimos cenários para corridas ilegais), como San Francisco e Long Beach, usando carros de competição, usando uma mistura de carros de corrida tradicional com os de tuning.

Na Europa, as corridas são mais tradicionais, como eram nos outros Race Driver. Em circuitos reais, alguns bem conhecidos, como o Circuit de la Sarthe (palco da clássica Le Mans 24h) e Nürburgring (apenas a parte moderna, usada na F-1, não o percurso inteiro da versão Nordschleife). Os carros que correm aqui seguem o estilo Gran Turismo, apenas os melhores dos campeonatos europeus.

Já o Japão é o que parece ser mais interessante por trazer as provas mais diferentes. Lá serão feitos os

TIMELINE



TOCA Touring Car | 1997
Foi o primeiro jogo da Codemasters e já mostrou que a empresa tinha futuro.



Need for Speed Underground | 2003
Introduziu as corridas de rua e drift. Hoje todos os games copiam essa fórmula.



Burnout Revenge | 2004
Destruição de carros nos EUA, Europa e Japão. O melhor da série.

EXTRA +++ O modo online de GRID é bem robusto. Até 12 jogadores estarão na mesma corrida, e os produtores prometem pouco tempo nos lobbies e funcionalidades, como a troca de host quando ele se desconectar durante uma corrida, e métodos fáceis para achar corridas rapidamente.



REPLAY
Após fazer uma corrida perfeita, o jogador poderá enviar o resultado para o site de Race Driver: GRID

VOLTA NO TEMPO

SANDS OF TIME

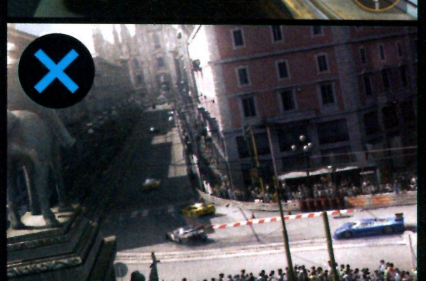
Por mais estranho que pareça, GRID tem uma opção de voltar no tempo no meio da corrida para evitar uma batida forte, por exemplo. Embora os produtores ainda não tenham decidido, é certo que haverá algum tipo de punição para quem usar isso, mas ainda assim será melhor que ser eliminado da competição.



- Os carros são muito detalhados e, além disso, todos são de escuderias e fabricantes verdadeiras
- Os oponentes do computador são agressivos e também podem cometer erros.
- Corridas de rua também acontecem na Europa, como esta em Milão.
- O drift é a grande inovação para a Codemasters, mas já mostraram que vai ser muito real









eventos de drift. N ão há nenhuma relação com o modo de Need For Speed, mas algo bem mais real, muito parecido com o campeonato japonês D1.

Dentro e fora das pistas

GRID terá também o modo Touge, onde ocorrem as famosas corridas em montanhas ou penhascos, com estradas estreitas e o medo de bater forte demais no muro e se dar muito mal. Legal mesmo é saber que essas provas não parecem eventos isolados. A principal preocupação da Codemasters foi fazer um mundo virtual convincente. Você começa sua carreira em qualquer um dos três continentes e vai subindo até contratar um companheiro de corrida e arrumar patrocínios, passando os desafios na ordem que quiser. Todos os pilotos do game têm um estilo próprio de corrida e sempre estarão competindo com você, por isso é bom prestar atenção e ver qual deles seria um bom aliado.

Falando nos adversários, a inteligência artificial é muito boa, com um toque de humanidade, por assim dizer. Ou seja: eles não são perfeitos e cometem erros.

Não conte com uma garagem muito grande: o game terá 50 carros e as opções de tuning serão bem limitadas, porém o que os produtores querem mesmo é que você tenha a sensação de estar numa corrida. O fato de haver 12 pilotos na maioria das provas ajuda muito.

Race Driver: GRID parece mais um concorrente de Project Gotham Racing do que de Gran Turismo. Como não há PGR para o PlayStation 3, GRID torna-se uma opção única no console.

| DOUGLAS PEREIRA

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008
Produção
High Moon Studios
Distribuição
Sierra
Jogadores
1
Site
bournethegame.com
Online
Não
Expectativa
Média



\+ Missões em flashback revelam mais do passado de Jason Bourne

\- Sistema de batalha parece genérico e pouco original

FUGITIVO
Você vai acompanhar as aventuras de Jason Bourne, o cara que se diz espião e perdeu a memória.

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

The Bourne Conspiracy

Jason Bourne de volta à ativa

EXTRA +

Se você estava pensando que Matt Damon iria fazer a dublagem de Bourne, pode ter certeza de que isso não vai acontecer. Em entrevista para a MTV no mês de fevereiro, Matt disse que até queria participar de um jogo, mas acha que interpretar Jason mais uma vez não seria uma boa idéia. Ele acha isso, já os fãs da trilogia...

Filmes de espionagem são presas fáceis para adaptações em games, mas a trilogia Bourne resistiu bravamente à tentação. Apenas agora, com a consolidação do PS3, é que teremos a chance de controlar o mortífero assassino de 30 milhões de dólares idealizado pelo escritor Robert Ludlum.

Furtividade expandida

A trama do game será original e usará o roteiro de *A Identidade Bourne* como base. O início é o mesmo, com o protagonista sendo encontrado quase afogado numa ilha do Mediterrâneo sem lembranças da própria vida. Conforme a história progredir, eventos familiares serão vividos, porém alterados para ficarem mais extensos e emocionantes - como a fuga da embaixada norte-americana. Além disso, o enredo será pontuado por flashbacks, elucidando melhor o passado do assassino profissional, mostrando-o em missões diversas na Lituânia, Paris e Zurique.

Contudo, o Jason Bourne digital terá visual renovado, visto que Matt Damon não cedeu sua imagem para o game. A câmera acompanhará por uma perspectiva em 3ª pessoa com toques de Uncharted: Drake's Fortune (ou Gears of War): trêmula em alguns segmentos, como se fosse operada manualmente, e sobre o ombro na hora de mirar. De acordo com os produtores, a idéia é passar ao máximo a impressão de estar ao lado do herói, no meio da ação.

O sistema de batalha privilegiará combates mano a mano com ampla variedade de golpes marciais filipinos. Ao mesmo tempo, a transição para sessões de tiroteio ou utilização de qualquer outro tipo de elemento dos cenários destrutíveis como arma deverá ser fluida e rápida. Como manda a atual cartilha de jogos de ação, haverá seqüências para apertar botões predefinidos em certos momentos.

É uma bela promessa, que, se preservar o espírito frenético dos filmes, pode fugir da maldição das adaptações cinematográficas. | **CLAUDIO PRANDONI**

TIMELINE



Goldeneye 007 | 1997
Clássico do N64 definiu padrões para jogos de tiro e espionagem em consoles.



Mission: Impossible | 1997
Boas intenções, como o sistema de disfarces, mas medíocre mesmo assim.



Metal Gear Solid | 1998
Ensinou a contar histórias cinematográficas nos videogames.



FÔLEGO
DBZ acabou há alguns anos, mas os fãs vão querer lutar as melhores batalhas no PS3.

EXTRA +
Além de voltar para o ringue à la Street Fighter, Burst Limit focará também os gráficos tentando levar ao jogador a impressão de estar jogando o anime.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
16/07/2008
Produção
Namco Bandai
Distribuição
Atari
Jogadores
1 - 2
Site
atari.com/dragonballz
Online
Sim
Expectativa
Média

A volta ao estilo de Budokai | A Namco Bandai no comando +

Diz se focar nos gráficos, porém não parece tão bonito −

Dragon Ball Z: Burst Limit

Voltando às origens



VERSÃO AMERICANA
Lu
LUTA

Goku e sua turma irão voltar aos games... De novo. Mais uma vez recontando a história de Dragon Ball Z, a Atari tem uma grande novidade: a produção do game deixou de ser responsabilidade da Spike para cair nas mãos da Namco Bandai, criadora de grandes sucessos do gênero de luta, como as séries Tekken e Soulcalibur. A mudança, bem-vinda especialmente para os fãs, que já estavam se sentindo saturados, parece que transformará o estilo de jogo.

Eram muitas vezes...

Burst Limit, como outros parentes da série, contará com um elenco enorme de lutadores, porém, até agora, não foi revelado nenhum inédito, apesar de promessas de melhoras nos já existentes. A grande mudança ficará no retorno ao estilo clássico da série Budokai (anterior a Tenkaichi), ou seja, voltaremos à visão lateral 2D durante a luta. De acordo com movimentos especiais ou ações de defesa, por exemplo, o game mudará para um esquema 3D mostrando animações e outros efeitos.

No geral, principalmente pela mudança de estilo, os personagens e cenários irão ganhar várias melhorias gráficas para se tornarem o mais realistas possível. A idéia é chegar o mais próximo da série, de acordo com a promessa da Atari. Para isso, as lutas contarão, inclusive, com personagens "ajudantes" e cenas especiais da história, que podem influenciar a luta. A equipe de produção também prestou atenção a um ponto de preocupação dos fãs: as transformações durante as lutas ainda existirão.

A história promete cobrir da saga dos saiyajins até a saga de Cell, o que não deixa de ser estranho para os fãs acostumados com Boo, mas de qualquer maneira é certo que será possível lutar online. | **RODRIGO ORTIZ**

TIMELINE



DBZ: Super Butôden | 1993
Os games de luta de DBZ datam de muitos anos atrás, lá da época do SNES



DBZ: Budokai | 2002
Entrando na era 3D para a série, Budokai sempre foi tido como favoritos dos fãs.



DBZ: Budokai Tenkaichi | 2005
A mudança de estilo, que deixarou alguns fãs insatisfeitos, mas já era bem desafiante.



FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Capcom

Plataforma
PS3

Jogadores
1-16

Site
lostplanet-thegame.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES

L1/R1: Vira 90°
L2: Granada
L3: Agacha
R2: Cooperação
R2: Atira
R3: Recarrega
Analógico esquerdo
Movimentação
Analógico direito
Câmera
△ Troca de arma
○ Ação
□ Gancho
✕ Pulo
↑,↓: Zoom
→,←: Luz

Lost Planet: Extreme Condition

O frio de Lost Planet presente também no PS3 | **RAFAELA CAETANO**

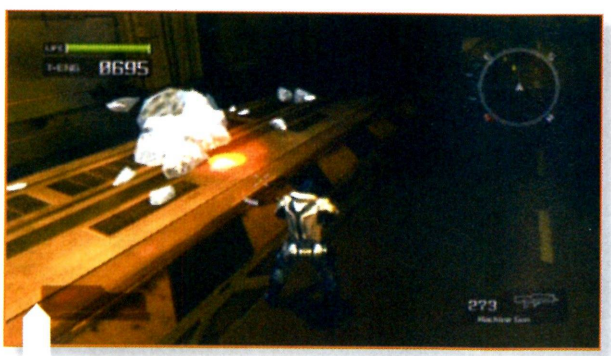
Após um grande hiato com relação a outras plataformas, o game Lost Planet finalmente tem sua versão para o PS3. A distribuidora Capcom, famosa pelos jogos de excelente qualidade e responsável pelo game, traz um jogo de aventuras em um planeta perdido e com condições extremas de sobrevivência. No comando de um jovem com amnésia, que apenas se lembra do assassinato do pai, você deve enfrentar criaturas gigantescas e VSs que testam suas habilidades e resistência. Cada fase possui VSs e mestres peculiares, que dificilmente tornam o game maçante. A qualidade realística das cenas, a quantidade enorme de inimigos e as freqüentes explosões tornam Lost Planet um jogo desafiante. O detonado que a *PS3W* preparou para você traz um guia completo das fases, além da localização de Target Marks. Preparado para mísseis, tiros e muito frio?

CONTROLES NO VS

L1/R1: Vira 90°
L2: Arma esquerda
R2: Arma direita
R3: Recarrega
Analógico esquerdo: Movimentação
Analógico direito Câmera

←,→ - Luz
△ Função especial
○ Sai do VS / Recolhe arma
□ Ataque especial
✕ Pulo

TUTORIAL



Siga em frente e acompanhe Gale. Use o Fire Archor (Arpão - botão ■) e suba na plataforma. Passe pela porta e avance com seus parceiros. Aproxime-se do alçapão e use novamente o botão s para descer. Quando a criatura aparecer, acerte o ponto amarelo em seu rabo. Tome cuidado com suas investidas. Após matá-la, recolha o Thermal Energy, que é vital para a sua sobrevivência. Siga pelo corredor e vá para a esquerda. Na área aberta, elimine as criaturas voadoras e recolha as energias. Do lado esquerdo, destrua a colméia para que os inimigos não apareçam mais. Há outro na parede oposta. No centro da área, acione o Data Post (aperte ● rapidamente). Ele dá Thermal Energy, atualiza seu mapa e dá a direção certa. Após o vídeo, siga para a esquerda e pegue a primeira à direita. Fuja e pegue a escada à direita. Suba e, no final do corredor, use o Fire Archor para subir mais ainda. Passe por uma plataforma e vá para a direita. No fim da plataforma, use o botão ● para usar a máquina de guerra (PTX - 140). Na posse da arma, avance para enfrentar o mestre. Desvie de seus ataques de gelo e atire usando os botões R2 e L2. Mire sempre na bola amarela no corpo do mestre. Após o vídeo, o tutorial estará completo.



MISSÃO 1

Destrua os tanques à esquerda para pegar energia. Há um VS à esquerda que você pode usar. Avance com ele até encontrar insetos à direita. Primeiramente destrua as duas colméias e avance para encontrar uma criatura mais forte. Atire em seu abdômen na parte amarelo para eliminá-la. Entre no prédio à esquerda sem usar o VS (saia dele apertando duas vezes ●). Antes de seguir, pegue a arma dele apertando ● (opcional).



Ao chegar ao estacionamento do prédio, atire nos barris para que eles explodam e destruam as seis colméias. Saia do local pelo lado oposto e vá para a direita. Quando as grades acabarem, você verá um pequeno monte de neve em destaque. Aproxime-se e aperte rapidamente ● para pegar uma Rocket Launcher. Prossiga e entre no galpão. Elimine a colméia à esquerda e enfrente outro inseto gigante. Use sua nova arma para eliminá-lo. Pegue o armamento no chão e atire no portão para sair. Encontre outros inimigos. Ignore-os e aproxime-se do grande paredão de neve do outro lado da área para usar o Fire Archor e escalar. Avance pela desfiladeiro sem parar e desvie do ataque das criaturas que rolam. Tome cuidado com as avalanches. Continue subindo até chegar a uma caverna. Entre nela e veja uma grande colméia. Siga para a direita e encontre uma metralhadora no chão. Passe pela ponte de pedra e tome cuidado com as criaturas voadoras. Destrua os ovos dos insetos para recolher energia. Desça pela direita e prossiga. Avance por mais uma plataforma de pedra e elimine duas colméias à frente. Vá para a esquerda em direção ao centro da colméia e passe por um pequeno orifício. Hora de enfrentar o mestre. A barra de energia na parte inferior da tela indica a energia do mestre. O ponto fraco do grande inseto é o seu rabo (parte amarela). Use as melhores armas disponíveis para atacar. Além das grandes Machines Guns espalhas pelo cenário circular, há três VSs que podem ser usados. Quando o mestre estiver parado, tome cuidado com suas garras. Quando o inseto se movimentar, desvie de suas investidas. Acompanhe a movimentação dele mesmo quando o mestre estiver nas paredes da arena. Após derrotá-lo será decretado o final da fase.

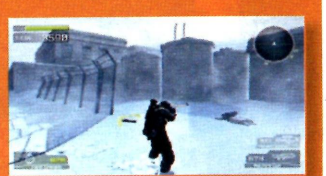


Target Maps: Earth

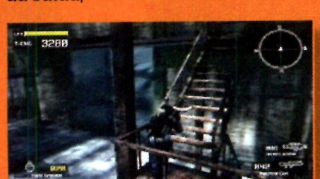
T - No início da fase, atrás dos dois tanques T-ENG perto dos Akrids e antes do estacionamento;



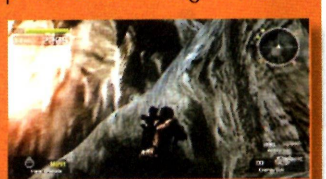
A - Após sair do estacionamento, atrás de um pequeno contêiner antes de chegar ao armazém com o Chryatis (à esquerda);



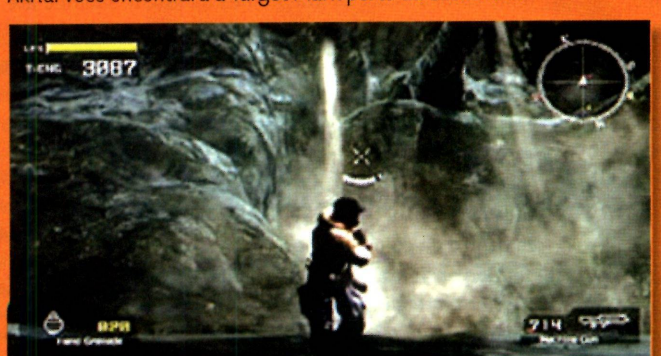
R - Dentro do armazém, subindo pela passarela à direita da saída;



H - Após descer da primeira passarela, vire-se para trás para encontrar a Target Mark.



E - Essa área fica localizada no fundo das primeiras colméias de Akrid. Você encontrará a Target Mark perto da cachoeira.



MISSÃO 2



Avance e encontre um Data Post. Siga para a esquerda e pegue uma arma. Passe pelos muros destruídos e enfrente alguns Dongos. Após matá-los, colete os itens e encontre outro Data Post à direita. Passe pelo grande arco de pedra e enfrente mais alguns Dongos. Prossiga pela área e mate o inseto gigante. Siga para a esquerda, enfrente mais um inseto gigante e veja uma caverna à direita. Atire na coisa que protege a entrada e entre. Abra uma nova passagem, encontre um Data Post e saia da caverna. Mate os insetos e avance para encontrar outro inseto gigante. Você também deverá enfrentar alguns homens. Procure sempre atirar em sua cabeça. Após matar todos, prossiga pela área e veja um VS à esquerda na bifurcação. Entre nele e siga pelo outro caminho passando pelos muros arruinados e matando o inseto gigante. Siga pelo caminho à esquerda e pegue granadas no prédio da esquina à direita. Mate mais homens e encontre mais um Data Post. Entre no prédio à direita e use o Fire Archor para subir nas plataformas. Colete os itens nas plataformas e, ao chegar ao topo do prédio, vá até onde está o vagão de trem tombado.

Encontre outro Data Post e siga em frente matando mais inimigos (incluindo um VS). Atravesse pela estreita plataforma e avance tomando cuidado com os inimigos que ficam em cima dos vagões. Antes de passar por outra plataforma estreita, vá para a direita para encontrar um Data Post. Avance e, ao chegar ao final da ponte, enfrente o grande VS. Primeiramente, elimine os guardas que defendem o VS inimigo. Com o caminho livre, use suas granadas para infligir grande dano ao inimigo. Quando terminar, escale o vagão de trem e entre pelo túnel à esquerda. Suba pela plataforma à esquerda ao lado dos trilhos e enfrente mais homens. Mais à frente você verá um Data Post à direita. Prossiga pelo corredor até encontrar a saída pela direita.

Na próxima área, você deve lutar para chegar ao grande castelo ao fundo. O caminho é guardado por um forte sistema de segurança. Pegue a sniper à frente e elimine três guardas. Vá em direção as

grades. Vá para a esquerda. Nas casas, siga até o fundo suba no telhado da última. Recolha a Rocket Launcher. Volte pelos telhados e encontre o primeiro data post do local. Olhe para a esquerda e veja um campo guardado por um VS. Olhe um pouco mais para a esquerda e veja dois lança-mísseis. Destrua-os. Desça e siga em direção do campo para eliminar o VS. Movimente-se para os lados enquanto atira nele. Siga para a esquerda e suba escada. Passe por mais um Data Post e avance. À esquerda da ponte elimine os guardas sobre as torres de observação. Atravesse a ponte para entrar no castelo.



O mestre é um VS com grande potência ofensiva e guarda-costas. Antes que ele apareça, vá para a esquerda e entre um VS para aumentar suas chances. Destrua rapidamente os dois primeiros VSs. O mestre aparecerá com vários guardas. Movimente-se pelo cenário e elimine os piratas. O mestre pulará muito e usará seus mísseis. Tente acertá-lo quando ele pular e desvie de seus ataques indo para os lados. Tome cuidado quando ele subir na torre principal. Derrote-o para fechar a fase.

Target Marks: Storm

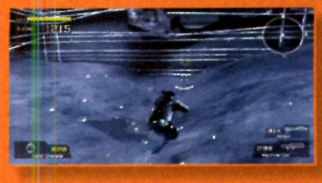
O - Após usar o Fire Archor para chegar ao topo da construção, você verá o Target Mark em uma das janelas;



R - O R estará na construção à direita na área final antes do mestre. Você o verá no andar de baixo ao lado de algumas caixas.



T - Ao chegar à ponte e ver sua primeira parte destruída, pule e vire-se para encontrar o Target Mark;



M - Após sair do túnel do trem, o M estará do lado esquerdo da passarela e no final da parede;



S - Perto do início da fase, após encontrar o segundo Data Post, passe pelo grande monumento e olhe para a esquerda. O Target Mark estará em uma janela do edifício;



MISSÃO 3

Essa missão é composta por dois mestres: uma lombriga gigante e um mestre em um VS. No início da fase antes de passar pela parede de placas de metal, há três VSs que se transformam em um veiculo de transporte, um data post no centro e três colméias de insetos. Passe pela parede de placas e visualize uma grande área aberta. O primeiro mestre, a lombriga gigante, aparece defendido por vários insetos. Seus dois ataques são a corrida (não fique no caminho ou será game over) e o lançamento de explosivos no cenário. Nos dois casos, circule o mestre usando movimentos para os lados. O mestre possui seis pontos amarelos, três em cada lado de seu corpo. São seus pontos fracos. Atire para destruí-los. A partir da parede, siga para a esquerda e acione mais um data post. Siga agora para a direita e acione outros dois data post. Ao fundo da área (indo sempre para direita) há uma construção com uma escada em sua entrada. Suba a escada e acione mais um data post. A partir daqui siga para a esquerda da escada (veja para onde o data post indica o caminho). Prossiga até encontrar uma espécie de ferro-velho e direita. Contorne o ferro-velho pela direita e encontre o segundo mestre da fase. O inimigo usa um lança-míssil para atacar. Desvie e tente acertá-lo quando ele pular. Tome cuidado com o laser inimigo, pulando quando ele disparar a rajada. Há três VSs no ferro-velho, que você pode usar ao seu favor.



Target Marks: Mirage

I - Ele estará no bunker à direita logo no início da fase;



M - O ítem estará à esquerda dos degraus do edifício ao leste, perto de um Data Post;



A - O "A" estará na costa ocidental, quase paralelo ao edifício do Target Mark anterior;



G - Você o encontrará no ferro-velho do mestre da fase. Ele estará flutuando no ar perto de algumas peças estranhas.



R - Ele estará em frente a um dos divisores de metal, próximo ao local do aparecimento da lombriga gigante.



E - Use o mapa e siga para sudoeste e suba alguns degraus. O "E" estará em uma planície próximo a um Data Post;



MISSÃO 4

Destrua as colméias à sua frente e depois mate os monstros restantes. Prossiga pela montanha coletando os itens e destruindo as colméias até encontrar um Data Post à direita. Continue avançando até o centro da área e siga pelo buraco no chão. Você ficará pendurado em um local em que há várias colméias e monstros. Após limpar a área, siga para o próximo local. Ligue sua lanterna e use o Fire Archor para subir na plataforma à direita. Pegue o plasma roxo e siga pelo corredor. Você encontrará vários inimigos, incluindo dois VSs. Para destruí-los, jogue neles o plasma roxo para que fiquem paralisados. Depois atire sem parar. Use o Fire Archor para subir na plataforma à direita e siga pelo corredor. Pule para chegar até a plataforma abaixo e aviste nas paredes da montanha algumas colméias, monstros e homens. Mate todos antes de pular até a plataforma à direita. Ao pular nela, ela irá se movimentar. Um inimigo jogará uma bomba no trilho da plataforma. Se você permanecer na plataforma, irá cair. Portanto, use o Fire Archor para subir até a montanha. Avance e entre nas instalações da caverna. Encontre um Data Post à esquerda e use o Fire Archor para alcançar a plataforma à esquerda. Use novamente o arpão para chegar até o andar acima e mate mais monstros. Use o arpão para alcançar a plataforma e suba pela rampa. Suba até a plataforma acima onde há alguns tonéis e atire neles para que explodam e matem os monstros. Avance subindo por mais plataformas (em alguns momentos, você terá de subir em caixas) até conseguir sair das instalações. Ao chegar numa área árida, avance para a direita e encontre um Data Post. Você verá um VS enterrado. Desenterre-o para usá-lo. Esse VS tem a habilidade de dar grandes saltos. Aperte e segure o botão t para poder saltar sobre a montanha. Ao chegar à área acima, você deverá enfrentar o mestre da fase.



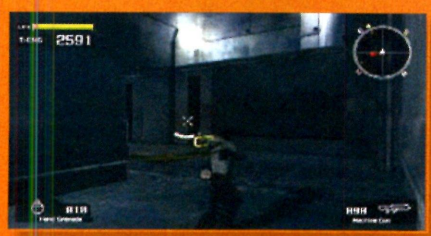
O mestre é um inseto gigante. Você deve acertá-lo na parte amarela. Para isso, use os botões R2 e L2 ao mesmo tempo. Quando ela jogar granadas contra você, esconda-se atrás do pequeno monte no centro da área. Quando o mestre vier rasante para cima de você, corra o máximo que puder. Atire sem parar enquanto se movimenta até derrotá-lo.



Arsenal Wayne é capaz de carregar duas armas, incluindo rifles sniper, metralhadoras, shotguns e lançadores de plasma. Mas o protagonista também pode recorre as grandes armas dos VSs. Basta que você aproxime-se de uma das armas de um VS parado e aperte c para removê-las.

Target Mark: Meteor

O - Após passar pelos Akrids, use o Fire Archor para alcançar o próximo andar. O item está em uma sala com a Machine Gun;



R - Esse R está na sala com os Snow Pirates. Você o verá à direita logo na entrada, entre a parede e uma caixa;



M - Está numa sala posterior ao Data Post e ao VS próximo a uma mina. O "M" estará em uma espécie de varanda;



E - Após passar pelo Data Post, você o verá num canto anterior ao quarto onde há Akrids;



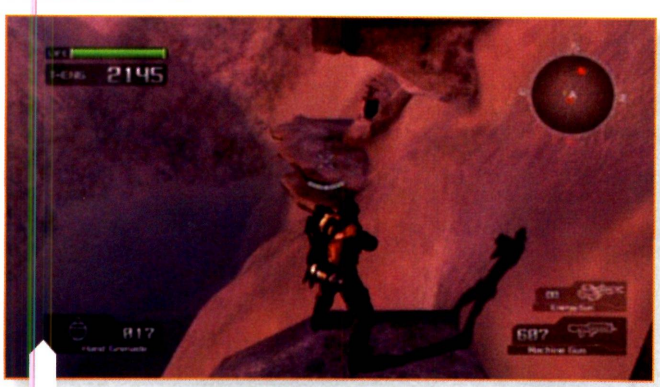
T - O ítem estará na borda mais baixa da mais alta plataforma a leste das plataformas;



E* - Ele estará perto do último Data Post e do VS Laser Rifle antes do chefe;



MISSÃO 5



Rume para esquerda, escalando os andares. Acione o primeiro data post e destrua uma colméia à esquerda. Suba mais uma plataforma.. Vá até o fim e suba mais um nível. Destrua uma colméia dentro do cômodo à direita. Percorra até o outro lado do patamar e destrua duas colméias. No fim, suba dois níveis. Avance e dobre à esquerda para entrar em uma caverna. Vá para a esquerda e pegue um VS. Comece a subir usando o caminho circular. Atire em ambos para destruí-los. No topo, acione um data post. Vá para esquerda e desça um nível. Avance pela pequena caverna e desça pelos buracos até uma área com uma pilastra branca no centro. Vá para o outro lado da sala e atire na "porta" para abrir espaço. Quando ele esboçar o ataque, vá para trás. Quando ele usar uma espécie de laser, desvie da rajada. O ponto fraco do mestre está sobre a cabeça. Para acertá-lo com maior facilidade, atire na parte amarela das grandes patas. Destrua as duas patas rapidamente e o mestre cairá. Aproveite esse momento para atacar o ponto fraco. As patas se regenerarão. Repita o processo até eliminar o chefe.

Target Marks: Aurora

R - Siga para o norte após passar pela última borda de concreto, verá o item atrás de uma parede destruída;



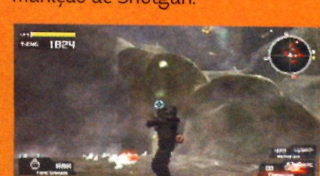
R* - Esse R estará dentro da pequena abertura de uma sala com uma colméia, no segundo patamar;



A - No parapeito do pequeno canto, após você chegar ao topo da montanha na primeira área.



A* - Está no andar da área de Akrid, abaixo da escada e próximo à munição de Shotgun.



U - Presente em um pequeno parapeito na sala onde aparece um grupo de Trilid e um Wasp.



O - Na sala anterior ao mestre. Veja no canto direito da sala em relação à porta por onde você entrou.



MISSÃO 6



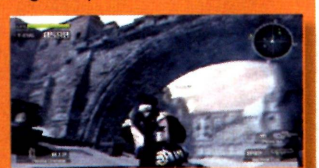
Encontre à direita um Data Post e siga em frente. Pegue um plasma roxo à esquerda e mate os inimigos adiante. Pegue a arma atrás do murro arruinado e use-a para matar o VS que está na varanda do prédio à esquerda. Suba na varanda e encontre outro Data Post. Prossiga pela área matando mais inimigos e você encontrará um grande VS. Use seu plasma roxo para imobilizá-lo e atire sem parar. Após destruí-lo, siga pela passagem escura à direita e use o Fire Archor para chegar ao andar de cima. Avance pelo corredor e chegue a uma nova área aberta. Após a animação, você assumirá o controle de um VS. Aperte o botão △ quando quiser avançar rapidamente. Siga até o fim do corredor e vá para a esquerda. Colete os itens e prossiga até ver outra animação. Hora de enfrentar o mestre da fase. Green Eye é um monstro gigante com bolas verdes espalhadas pelo corpo. Ele dará voltas na área e tentará atingi-lo com seu golpe de gelo. Voe sempre que puder. Para tirar energia do mestre, você deve atirar nas bolas verdes nas partes laterais de seu corpo. Para obter um resultado melhor, atire com duas armas ao mesmo tempo. Após destruir as bolas laterais, aparecerão outras na cabeça do monstro. Destrua-as também para que apareça a última bola na cabeça. O monstro se movimentará mais rapidamente. Mantenha-se sempre longe dele e atire na bola até conseguir derrotá-lo.

Target Marks: THUNDER

T - Em uma borda atrás do segundo data post.



H - No solo, à esquerda da segunda ponte.



N - Em uma pequena borda a oeste do primeiro Turret. Use o gancho para pegá-lo.



U - Próximo ao segundo data post, no lado oposto por onde você chegou a área.



D - Atrás de algumas caixas à direita da entrada do prédio.



R - Flutuando no último corredor antes do mestre.



E - Após você passar pela primeira porta com o VS. O item está na porta que for elevada.



MISSÃO 7

Encontre um Data Post logo à frente e avance sorrateiramente pela direita. Chegue até o final da área onde há alguns contêineres e encontre outro Data Post. Extermine alguns inimigos e siga para a esquerda. Procure não ficar no centro da área, pois assim você será um alvo fácil. Em cima de uma construção, perto do caminhão, há um inimigo lançando mísseis. Mate-o rapidamente. Você verá uma fila de VSs que segue para a esquerda. Siga-os, mas não chame a atenção deles. Prossiga e mate os homens da área. Use suas granadas ou plasma roxo para destruir os VSs e, após limpar a área, siga pela construção na caverna. Avance pela passarela e, ao chegar ao final, vá para a esquerda e veja uma animação.

Suba na pequena construção à direita para encontrar um Data Post. Colete os itens no chão e rume para a direita. Entre no VS e avance para encontrar um inseto gigante. Mate-o e prossiga. Outros insetos gigantes aparecerão. Você pode ignorar alguns enquanto avança. Siga em linha reta e você avistará uma construção à direita. Chegue até ela, saia do VS, suba as escadas e siga pela porta.



Avance pelo corredor e mate o inimigo do lado de fora da área. Siga pelo buraco no chão e mate mais inimigos. Desça por outro buraco à direita e chegue a uma área com raios laser. Quem emite os raios é uma máquina voadora. Destrua-a e encontre um Data Post à esquerda. Siga por mais um buraco e destrua outras máquinas lançadoras de lasers. Vá para a direita e avance pelo gelo. Pule toda vez que chegar perto de um laser e corra sempre que puder. Ao chegar ao fim da área, siga pela porta e enfrente dois homens. Prossiga pela passagem liberada e você verá um portão azul à direita. Ele estará em um andar acima. Use o Fire Archor para alcançá-lo e entre no local. Encontre um Data Post e siga em frente para encontrar um VS. Entre nele e o elevador o levará ao mestre da fase.



O mestre é uma máquina voadora que trará alguns "capangas" que lançam raios laser contra Wayne. Elimine os robôs menores de imediato e reserve o máximo de mísseis que puder para o inimigo principal. Ao enfrentar o mestre, use todos esses mísseis guardados e procure manter distância. Acerte-o principalmente no vôo, pois é o momento em que ele fica mais vulnerável aos seus ataques. Após derrotá-lo, a fase estará terminada.

Target Marks: TORNADO

T - Está ao lado da primeira unidade de armazenamento, à esquerda da primeira área da fase.



D - Em uma das bordas da água, na parte sudoeste da área. Use o gancho para descer a parede e pegar o item



A - Na área oeste, próximo ao data post e a um precipício.



N - No armazém, na parte norte da área.



O* - Na pequena sala antes do chefe. Procure no canto próximo a pequena porta do local.



O - Na borda logo após a entrada do túnel que fica no fim da primeira área da fase.



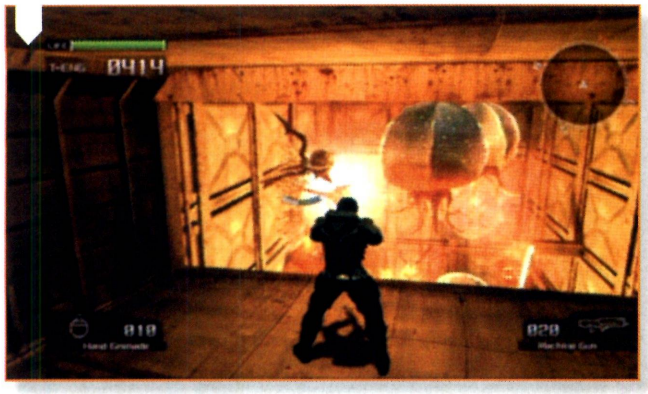
R - Entre a construção de concreto e as escadas ao norte da área.



MISSÃO 8

Destrua as colméias que estão na parede da montanha e mate as criaturas restantes. Use o Fire Archor para pular sobre os contêineres e veja um escorpião gigante. Atire na parte laranja em sua barriga para matá-lo. Siga para a próxima área onde há um caminhão e use o arpão para pular sobre os contêineres verdes. Destrua outra colméia, mate mais criaturas e siga para a área à esquerda. Encontre um Data Post e veja alguns inimigos parados. Aproveite essa vantagem e jogue granadas contra eles. Prossiga para encontrar mais alguns escorpiões gigantes. Utilize suas granadas para exterminá-los, e não se esqueça de destruir as colméias. Após limpar a área, siga para a direita e avance por um estreito corredor. Entre no VS e vá até o andar térreo. Mate algumas criaturas e siga em frente para encontrar uma estrada. Siga por ela e, ao chegar ao fim do caminho, siga pelo portão. Você entrará em uma área cheia de lava. Vá para a esquerda e encoste no portão para derrubá-lo. Ignore a maioria das criaturas voadoras e atravesse a plataforma. Avance pelo corredor e siga pela estrada destruída. Mate outros escorpiões gigantes e siga para a parte de trás da área. Você verá um portão azul. Destrua-o e entre no VS-cachorro. Essa máquina é capaz de dar grandes saltos. Avance e pule sobre o rio de lava para chegar ao outro lado. Seu objetivo será chegar até o viaduto à direita e seguir pelo portão no final do caminho. No controle do VS-cachorro, siga em frente até encontrar um pequeno relevo na montanha. Posicione-se em cima dele para usar seu supersalto e chegar até o viaduto. Se os inimigos destruírem seu VS, você pode subir pelas ruínas à direita até alcançar o viaduto. Após passar pelo portão, você verá uma animação. Avance pelo túnel e destrua as máquinas com lasers. Colete os itens e siga em frente para encontrar dois poderosos VSs inimigos. Atire neles enquanto avança pela estrada em direção aos caminhões. Mate alguns homens e encontre um VS. Entre nele e volte até onde os VSs inimigos estavam. Siga para a esquerda e pule até a área abaixo. Você terá de ir para o lado oposto da área onde há

um rio de lava no meio. Há duas formas de atravessar: usando o VS ou indo a pé. Se você usar o VS, terá de voar por cima da lava; se você for a pé, basta seguir pela ponte em que há caixas bloqueando quase toda a passagem. Após chegar ao outro lado, enfrente a máquina inimiga e avance até o fim do caminho. Siga pela abertura no chão e avance. Destrua as máquinas e use o Fire Archor para subir pelas plataformas e alcançar o andar acima. Encontre um Data Post à esquerda e prossiga até chegar a uma grande área. Entre no VS que está do lado oposto e destrua os dois VSs inimigos.



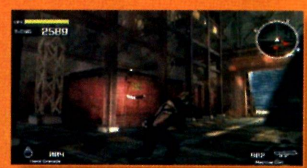
Siga pelo caminho à direita e encontre um Data Post no meio da área. Saia do VS e use o Fire Archor para subir pelas plataformas à esquerda. Chegue até a grande entrada e siga por ela. Desça até a plataforma à direita e encontre um VS mais à frente. Entre nele e pule até o andar térreo. Hora de enfrentar o mestre da fase. Antes de qualquer coisa, elimine as máquinas menores. Ataque o mestre somente quando ele estiver no formato de aranha, pois ele fica imune quando está no formato de tanque. Quando ele começar a mover as hélices, pule para se esquivar. Use a arma que lança granadas contra o chefe (ela está localizada no centro do cenário). Você também pode derrubar os grandes canos para que eles acertem o mestre. Se for preciso, você terá a disposição dois VSs na parte oriental do cenário. Após derrotar o chefe, a fase estará terminada.

Target Marks: VOLCANO

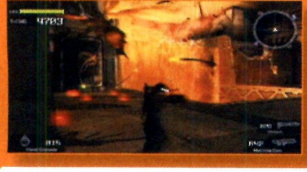
V - Na primeira área, siga para noroeste até encontrar o data post. O item está próximo a arma de VS, sobre um parapeito de pedra.



O - Na área com um GAB VS, siga para a esquerda e pegue a saída da sala. Encontre o item entre alguns contêineres vermelhos.



L - Próximo ao tanque T-ENG na parte mais ao sul (final da sala), próximo à lava.



N - Há um Target Mark no topo da ponte central de metal, no lado sul da área.



A - Há uma pequena ponte próxima a armas para VS na fase. Procure por um data post para encontrar o item próximo a ele.



C - A direita da saída do complexo na segunda área. Desça até o solo e encontre uma unidade de armazenamento.



O* - Dentro de um dos ventiladores, próximo à sala do mestre.

MISSÃO 9

Avance passando pelos caminhões e matando os inimigos. Encontre um Data Post mais à frente e prossiga pela estrada destruída até ver uma brecha à direita. Chegue até ela e olhe para baixo para ver vários inimigos no chão e em plataformas. Destrua-os usando a arma que lança granadas desça. Siga para a direita e você verá um contêiner com um portão azul. Destrua esse portão e você encontrará dois VSs. Pegue o da esquerda e siga para o lado oposto da área, em direção ao norte. Use o superpulo do VS para passar sobre o rio de lava. Suba pelo relevo à direita e siga pela grande entrada à esquerda. Você chegará a uma grande área com alguns inimigos que parecem águas-vivas. Atravesse pela plataforma e avance para o próximo local. Desça até o andar mais baixo na área alaranjada e avance pelo corredor. Na plataforma à frente você encontrará um Data Post. Pule até o andar térreo e encontre uma grande máquina. Entre nela e destrua o bloqueio de pedras. Siga pela passagem liberada, elimine as colméias, destrua outro bloqueio à direita e avance pelo túnel. Enfrente os inimigos que aparecerem e, ao encontrar mais um bloqueio de pedras, saia do VS e siga pela passagem à esquerda. Alcance o andar acima e destrua o portão verde para passar. Chegue a uma grande área cheia de criaturas. Mate-as e siga para o outro lado da área. Destrua os dois portões. Suba pela plataforma à direita e encontre um Data Post. Desça até a área abaixo e siga para a esquerda. Destrua a barreira em forma de teia e chegue a uma área circular. O mestre da fase aparecerá. Ele é uma criatura gigante em forma de aranha. Atire nas partes alaranjadas de suas patas para destruí-las. Após destruir três patas, ela cairá. Aproveite esse momento para lançar várias granadas em suas costas. Aproveite os dois VSs na área e economize as granadas para o momento em que o mestre cai. Após derrotar a criatura, a fase estará completa.



Target Marks: RAINBOW

R - No final da estrada destruída, próximo à lava.



O - Logo que você entra na fase, atrás de um tanque T-ENG.



I - Próxima à entrada uma caverna com vigas vermelhas. Siga para a esquerda para encontrar o item, subindo.



A - No andar abaixo da área principal, na primeira construção que você deve entrar.



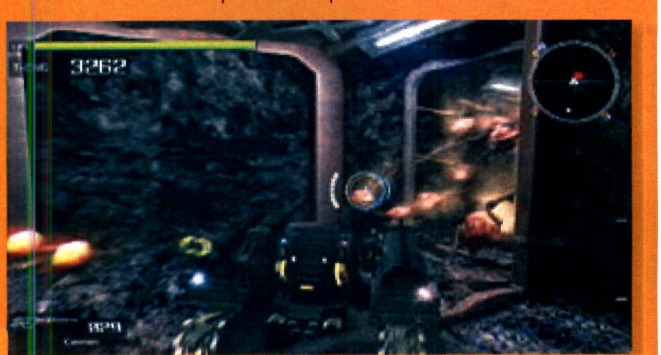
B - Há um túnel no final da área de perfuração, procure próximo à luz.



W - Na unidade de armazenamento, próxima ao local em que aparece o Dongo.



N - Há um extenso túnel que você deve entrar. Siga para a direita e você verá uma luz no topo do túnel para encontrar o item.



MISSÃO 10

Siga pelo caminho à frente e encontre um VS à direita. Entre nele e vá para a esquerda para ver alguns escorpiões gigantes na área abaixo. Mate-os de onde você está e depois desça. Encontre um Data Post e destrua o portão do túnel à direita. Destrua outro portão que bloqueia a passagem e, no final do túnel, você encontrará outro VS. Entre nele e saia do túnel. Pule com ele para alcançar a plataforma do lado oposto por onde você iniciou a fase. Chegue até a parte de cima do túnel e avance. Olhe para a direita e você verá uma brecha de luz e, abaixo dela, algumas plataformas da montanha. Escale-as usando o Fire Archor e chegue a uma área com várias criaturas. Vá para a direita e siga pelo buraco no chão. Ao chegar em outro túnel, siga em frente e vire à esquerda. Vá até o final do caminho e siga por outra abertura no chão. Você entrará em uma grande área com uma criatura gigante e alguns prédios. A partir do ponto por onde você chegou, siga em direção a noroeste e você verá uma construção amarelada no centro da área que está arruinada. Entre nela pelo buraco na parede e desça até o andar mais baixo onde há várias criaturas parecidas com águas-vivas. Ao chegar em uma grande área, siga em frente para encontrar um Data Post e use o Fire Archor para alcançar a plataforma. Desça pela abertura no chão à frente e encontre o primeiro mestre da fase.



Para derrotá-lo, você deverá seguir esta estratégia: ele possui dois tentáculos que você deve destruir antes de tudo. Entre em um dos VSs disponíveis e atire na parte alaranjada do tentáculo até que ele recue. Com isso, entre no buraco por onde o tentáculo sai e você ficará perto do corpo do perto. Atire na bola laranja até que o tentáculo reapareça. Repita o procedimento e o tentáculo será definitivamente destruído. Faça o mesmo esquema com o outro tentáculo da criatura. Após a perda dos tentáculos, ela irá atacar com algumas criaturas "águas-vivas" e projéteis. Mantenha-se sempre longe e atire apenas quando ela abrir a boca e mostrar a parte laranja. Nesse momento, é essencial que você use a arma que lança-granadas, pois ela tira muita energia desse mestre. Após derrotá-lo, passe por cima dele e siga pela passagem que se abriu. Após a animação, encontre um Data Post e siga pelo caminho à esquerda. Avance e vá para a direita para chegar a uma nova área com inimigos. Entre no VS que está no caminhão à direita e siga para a esquerda na área. Siga pela pequena passagem no canto da área e encontre um túnel. Passe sobre o caminhão para seguir por ele e chegue a uma nova área com mais inimigos. Pule até o andar abaixo e siga para a direita. Você verá um grande portão onde está escrito "Area 011". Rume em direção a ele e siga pela abertura no chão. Passe pelo portão azul e veja uma animação. Hora de enfrentar o segundo e principal chefe da fase. Não há nenhuma estratégia especial para ele. Apenas pegue um dos dois VSs disponíveis e atire com seus mísseis sem parar. Apesar de bastante veloz, quando o mestre é atingido por seus mísseis, ele perde muita energia. Movimente-se sempre e nunca pare de atirar. Lembre-se de nunca ficar muito perto dele, pois ele possui um laser que o paralisa. Após derrotá-lo, a fase estará terminada.

Target Marks: BLIZZARD

I - Este está no segundo túnel, no canto escondido próximo as rochas.



L - O Target Mark está dentro de um depósito de VS na segunda área da fase.



A - Na área com barras negras no chão. Procure próximo aos raios laser.



Z - Próximo a paredes com feixes vermelhos, próximo ao data post no lado oeste da segunda área.



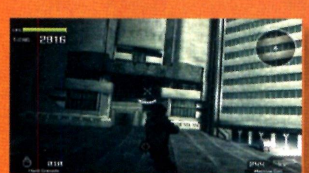
R - Na pequena abertura atrás do prédio. Indo a partir do data post e do VS, siga para oeste e destrua duas T-ENG para encontrá-lo.



Z* - Na borda antes de você descer para prosseguir a sala de VSs. Ele está à direita de um VS Gatling Gun.



D - Na direção oeste da cidade, você verá um prédio com uma pequena entrada. Procure pelo item em uma borda.



B - No túnel no início da fase, entre o bloco de concreto e uma parede.





MISSÃO 11

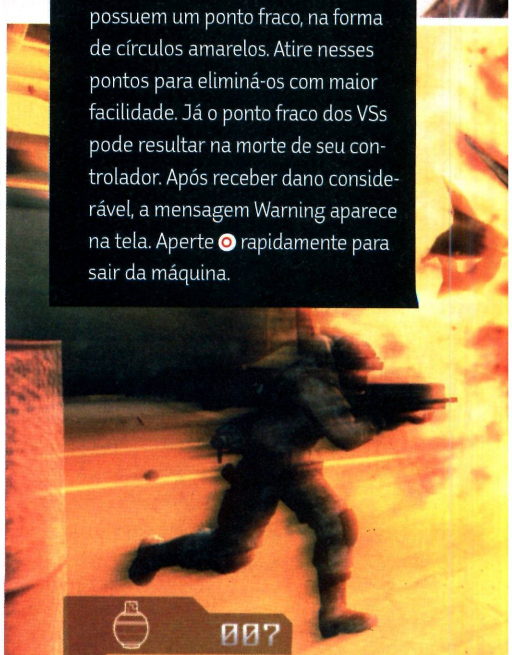
No controle do VS, desça até o térreo e destrua os inimigos para acumular energia e munição. Quando você estiver pronto, suba até chegar ao topo da área e saia. Após a animação, você deverá enfrentar o mestre final. A estratégia segue alguns passos que devem ser executados foram de ordem. Isso quer dizer que você deve agir de acordo com a movimentação do mestre. O mais importante atirar sem parar e nunca perder o mestre de vista. Comece pela torre que fica no centro da tela. Atire em seus pontos amarelos para deter a ação da torre. Hora do mestre.



A dica para tirar bastante energia do chefe é chegar perto dele e segurar um dos botões de tiro. Fazendo isso, você soltará uma espécie de golpe especial. Procure sempre se movimentar para escapar dos tiros e lasers. Se você der várias vezes esse golpe especial, liquidará o mestre rapidamente. Após derrotá-lo, você verá uma animação. Curta o final do jogo.

Ponto fraco

As criaturas de Lost Planet possuem poderosas armaduras. Mas todos possuem um ponto fraco, na forma de círculos amarelos. Atire nesses pontos para eliminá-os com maior facilidade. Já o ponto fraco dos VSs pode resultar na morte de seu controlador. Após receber dano considerável, a mensagem Warning aparece na tela. Aperte ⊙ rapidamente para sair da máquina.



Target Marks: BLIZZARD

S - No solo do estágio, próximo a uma parede verde.



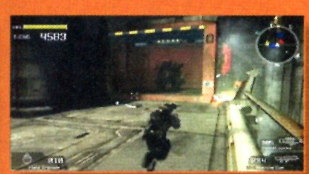
R - Na borda antes do primeiro anel, próximo a uma porta de ferro.



A - Dentro de um pequeno túnel próximo ao início do solo, com algumas caixas próximas a ele.



T - Abaixo de um parapeito próximo ao solo do estágio, flutuando.



D - Presente no andar do primeiro anel.



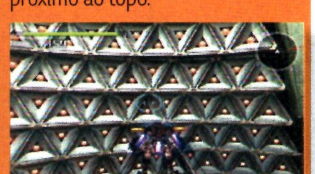
U - Em uma borda abaixo do segundo anel.



S* - No segundo anel, maior ou mesmo em sua metade.



T* - Na parede oeste do anel final, próximo ao topo.





EXTRAS

Personagens Bônus

Complete as tarefas indicadas para liberar os personagens correspondentes:

Luka: Recolha todos os Target Markers em todas as missões. Na tela de seleção de missões, no modo Campaign, segure R1 e selecione Luka. No modo Multiplayer, ela aparecerá entre as opções.

Joe: Complete o modo Campaign. Na tela de seleção de missões, no modo Campaign, segure ○ e selecione Joe. No modo Multiplayer, ele aparecerá entre as opções. Joe tem 90% da velocidade de Wayne, 1,500 pontos de energia e o movimento de câmera lento parecido com de Viewtiful Joe (pressione R1).

Frank: Alcance o level 90 no modo Online. Na tela de seleção de missões, no modo Campaign, segure △ para selecionar Frank. No modo Multiplayer, ele aparecerá entre as opções. Frank tem 80% da velocidade de Wayne, 2,000 pontos de energia e um lança-chamas como arma.

Megaman: Participe de 100 lutas no modo Online. Na tela de seleção de missões, no modo Campaign, segure □ + △ para selecionar Megaman. No modo Multiplayer, ele aparecerá entre as opções. Megaman tem a mesma velocidade que Wayne, mas não precisa do Thermal Energy para sobreviver. Ele possui ainda a arma Energy Gun (requer Thermal Energy para atirar).

Personagens Bônus

Alcance determinados níveis no modo Online para liberar os personagens correspondentes para o modo Multiplayer.

Gale: Level 45

Hero: Level 75

NEVEC: Level 55

Stranger: Level 30

Costumes

Alcance determinados níveis no modo Online para liberar os costumes de personagens correspondentes para o modo Multiplayer.

Basic costumes:	Level 1
Third pattern for basic costumes:	Level 10
Third pattern for Gale:	Level 50
Third pattern for Hero:	Level 80
Third pattern for NEVEC:	Level 65
Third pattern for Stranger:	Level 35
Fourth pattern for basic costumes:	Level 20
Fourth pattern for Gale:	Level 60
Fourth pattern for Hero:	Level 85
Fourth pattern for NEVEC:	Level 70
Fourth pattern for Stranger:	Level 40



Army of Two

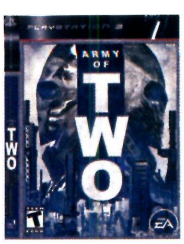
Uma dupla que vale por um exército | RAFAELA CAETANO

Você conhece a expressão "menos é mais"? Ela se encaixa muito bem em Army of Two. O terrorismo, vilão do game, assola várias partes do mundo. Governos de todo o globo gastam milhões com seus exércitos, usando táticas antigas em confrontos modernos. Como enfrentar um exército sem bandeira? Em Army of Two, o terrorismo é combatido de forma eficaz por soldados bem treinados (ainda que parcialmente ligados com o governo norte-americano), fortemente armados e com as melhores táticas existentes. Em vez de batalhões de homens que morrem feito moscas, duplas de soldados prontos para qualquer tipo de ação. Chegou a hora de você assumir uma dessas poderosas duplas. Viaje por inóspitos e perigosos países, da China ao Afeganistão, para eliminar as células terroristas que assolam a sociedade moderna. A estratégia a seguir dá todos os passos e missões para que você seja o soldado ideal: aquele que cumpre suas funções sem fazer perguntas. É hora de mostrar que a qualidade está acima da quantidade e que a missão pode ser cumprida com o mínimo de mão-de-obra qualificada.

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Montreal
Distribuição
Electronic Arts
Plataforma
PS3
Jogadores
1-8
Site
ea.com/armyoftwo
Online
Sim
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA
Aç
AÇÃO



CONTROLES

L1: Seleção de armas
L2: Mira
L3: Agacha
R1: Cooperação
R2: Atira
Analógico Direito: Andar
Analógico Esquerdo: Mover Câmera
Direcional: Comandos para parceiro
Select: Aciona GPS
Start Menu/Pause
△ Rola/Pula/Esconde
○ Volta/Sai
□ Recarrega
✕ Ação/Cumprimento/Salva amigo

SOMALIA



Avance e pule sobre o cano apertando ⊗. Aperte o analógico esquerdo para poder se abaixar, use a mira (L2) e atire (R2) para acertar os dois alvos à esquerda e os outros dois à direita. Um homem controlando uma máquina começará a atirar contra você. Aperte o botão direito do controle digital para que a luz do "Hold Position" fique vermelha e seu companheiro distraia o homem. Siga pela passagem liberada e mate o inimigo da máquina.



Esconda-se atrás da caixa e aperte L1 para ver seu menu de armas. Escolha as granadas, mire e atire uma contra a casa. Volte a usar sua arma primária, mire e mate os inimigos que aparecerão. Cumprimente seu companheiro apertando ⊗ e siga-o. Aperte R2 para agredí-lo e logo a seguir aperte R1 e escolha a opção "Swap Gun". Após trocar de arma com seu parceiro, um inimigo irá aparecer. Para matá-lo, acerte-o pelas costas e escolha a opção Regroup (esquerda no direcional digital). Avance até chegar aos canos amarelos e aperte o botão "Select", segure o L1 e coloque para esquerda. Atire em um dos alvos e vá até o centro da área onde há várias balas. Você estará em uma espécie de câmera lenta. Mate os inimigos que aparecerem e avance. Se você for derrubado, seu amigo irá tirá-lo da linha de fogo. Mate mais homens e prossiga para ver uma animação.

Suba pela escada e siga pelo buraco no chão. Pule sobre seu companheiro para chegar ao andar de cima e mate alguns inimigos. Aperte ⊗ para ajudar seu parceiro a subir. Siga para a parte de fora e esconda-se no muro destruído. Mate mais inimigos atrás dos carros e avance. No fim do caminho, siga à direita para ver um vídeo.

Vá até a porta do carro que está com um brilho verde e aperte A para usá-la como escudo. Avance enquanto seu parceiro mata os inimigos e siga pelo portão à esquerda. Após a animação, vários inimigos atacarão. Mais uma vez do Back to Back, mas por pouco tempo. Após matar todos os inimigos, mande seu amigo assumir a posição "advance", chegue perto dele e aperte ⊗ para puxar a corrente. Avance pela área matando os inimigos e você encontrará o chefe deles. Procure se esconder atrás dos móveis enquanto atira nele. Após matá-lo, siga pela viela e mate mais homens. Colete as munições e prossiga pela área para ver uma animação. Use seu companheiro para subir na construção e mate o sujeito. Ajude seu amigo a subir e use a metralhadora para exterminar os inimigos.

Overkill

Após eliminar muitos inimigos em um curto espaço de tempo, é oferecido a você entrar no modo Overkill. Basta apertar o botão ⊗ quando a opção surgir na tela. O modo Overkill funciona da mesma maneira que o Back to Back: a velocidade do jogo é diminuída e a facilidade para eliminar os inimigos aumenta. Caso o personagem fique com muito Aggro ele ganha a habilidade de agüentar o tiro dos adversários, caso o modo seja acionado e você esteja sem Aggro, seu personagem vai ganhar a habilidade de correr ainda mais rápido e com invisibilidade.

Mercado de armas

Entre as fases (e após alguns os checkpoints) é possível acessar o menu para o mercado de armas. Todas as opções de armas primárias, secundárias, especiais, equipamentos, upgrades e tuning podem ser feitos mediante o uso do dinheiro ganho durante as fases.

AFGHANISTAN

Você descerá de pára-quedas com seu companheiro e deverá atirar nos inimigos enquanto estiver no ar. Ao chegar na terra, mate mais inimigos. Uma nova estratégia lhe será ensinada. Ao aparecer na tela a opção "Feign Dead", aperte ⊗ para se fingir de morto e evitar por alguns momentos o ataque dos inimigos. Após matá-los, siga para a esquerda e avance pela caverna. Você encontrará um míssil. Nessa área aparecerão vários inimigos. Tome cuidado com a máquina que atira à sua direita, mas não tente destruí-la. Apenas se preocupe em enfrentar os inimigos à frente. Se o seu amigo se ferir, basta chegar perto dele e apertar ⊗ para curá-lo. Após matá-los, avance e chegue a uma bifurcação. Siga para a direita, suba pela rampa e encontre uma

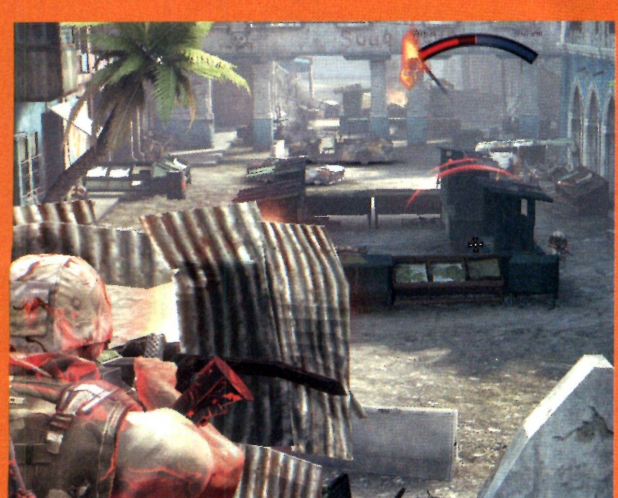




maleta branca. Volte e vá até o míssil. Chegue perto do quadrado com luz vermelha e aperte ⊗. Afaste-se e volte até a bifurcação. Siga pelo caminho à esquerda e entre em uma área escura. Siga pelo portão e encontre alguns inimigos. Suba em seu amigo para alcançar a próxima área e ajude-o a subir também. Avance e mate mais inimigos. Faça seu amigo distrair o cara com a metralhadora para acertá-lo. Após matar todos, siga para a esquerda passando pelas estantes de ferro e suba pela rampa. Saia da caverna e avance até ver uma animação.

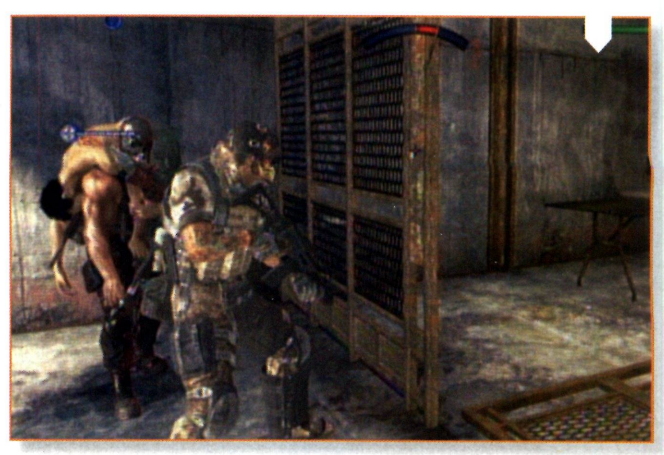
Chamando a atenção

Uma das principais características de Army of Two é chamar a atenção dos oponentes, ou seja, seus disparos também são uma ferramenta de estratégia. Atirar ou realizar qualquer tipo de ação que chame a atenção dos inimigos faz com que o personagem fique com uma tonalidade vermelha. Esse modo é conhecido como Aggro. Enquanto esse jogador torna-se o centro das atenções do inimigo, o outro soldado do seu time pode se movimentar pelo cenário sem chamar atenção para buscar algum ponto mais escondido ou executar alguma função importante. Outra característica importante relacionada à atenção dos inimigos é a morte falsa. Após levar alguns tiros, você pode fingir-se de morto. Caso esteja cercado, aperte ⊗ quando o aviso aparecer na tela. Os inimigos vão pensar que morreu e assim, focam-se em seu companheiro, perfeito para ganhar segundos preciosos e se recuperar.



Você estará novamente no pára-quedas com seu parceiro. Alguns inimigos irão atacá-los, mas você não poderá atirar. Sua tarefa aqui é esquivar-se dos tiros e evitar bater nas paredes da montanha. Passe por uma caverna de cor azulada e avance até chegar a uma base. Mate os inimigos da área e entre na grande construção. Será dada a você a chance de comprar novos armamentos. Quando estiver pronto, avance e enfrente alguns inimigos. Quando uma contagem regressiva aparecer na tela, pare imediatamente de matar os inimigos e dirija-se até a área onde há dois mísseis. Acione o míssil da direita para destruí-lo. Volte até a área onde estavam os inimigos e vá para esquerda. Avance matando mais inimigos e chegue perto do outro míssil para ver uma animação. Siga para a esquerda, suba as escadas e enfrente o líder dos inimigos (ele possui uma barra de energia verde). Após matá-lo, siga para a direita na plataforma e suba a escada. Pegue a maleta branca e siga para o outro lado da plataforma. Acione o botão do portão e entre na área. Aperte outro botão e encontre uma espécie de elevador. Aperte mais um botão para acessá-lo. Avance para a esquerda e enfrente alguns inimigos. Avance pela área e, ao chegar no fim do caminho, siga para a esquerda, onde há um portão, e aperte o botão do painel.

Mate os inimigos da área e siga para a esquerda. Pegue o escudo e prossiga enquanto seu parceiro mata os inimigos. Siga para a direita, desça as escadas até chegar ao térreo e avance. Suba mais escadas e mate os inimigos do local. Prossiga e você chegará a uma área com um prisioneiro. Aperte ⊗ para derrubar o portão e soltá-lo. Faça seu amigo carregar o prisioneiro.



Volte à área anterior e siga para a esquerda para pegar uma maleta branca. Faça o caminho de volta descendo as escadas e enfrentando mais inimigos. Suba um lance de escadas e siga pelo caminho à direita (certifique-se de que seu amigo ainda está carregando o homem). Acione o botão para entrar no elevador. Avance e chegue a uma área aberta. Vários inimigos aparecerão. A dica nessa área é usar as metralhadoras localizadas na parte coberta do local. Após matar todos, vá até o centro da área e encontre um notebook. Acesse-o e siga para a direita na parte coberta. Avance pelo corredor iluminado, suba a escada e chegue novamente a uma área aberta. Mate todos os inimigos e veja uma animação.

O chefe dos terroristas aparecerá (ele tem o ícone da caveira). Ele possui um guarda-costas principal e quatro guardas mais fracos. Primeiramente, cerque os guardas sem avançar até o fundo e use a sniper para matá-los. Ao enfrentar o guarda-costas, mire a sniper na altura da coxa. Quando ele cair, use algumas granadas. Na hora do mestre, encurrale-o no fundo da área e use as granadas. Após matá-lo, vá até a pequena área onde há uma porta e siga por ela. Acione o quadrado com luz laranja e afaste-se. Espere aparecer o vídeo de finalização da fase.

LOCALIZAÇÃO DAS MALETAS (INTEL)

1. Atrás do primeiro míssil M-11 há um pequeno caminho. Siga por ele até o fim para encontrar a maleta.
2. Após encontrar o primeiro inimigo com colete da missão, mate-o e vasculhe a área da plataforma. A maleta estará nos degraus da parte de trás dessa plataforma.
3. Do lado de fora da cela de Brian Hick, vá até a parte de trás para encontrar a maleta.

IRAQ

Suba pelas escadas e avance cautelosamente, pois alguns inimigos aparecerão. Mate os primeiros usando a sniper e depois faça seu amigo distrair o cara com a metralhadora para matá-lo. Após limpar a área, dê





Melee Attack

O Melee Attack é um golpe feito com qualquer arma sem utilizar munição. Ele deve ser feito quando o inimigo está muito próximo de seu personagem ou quando sua munição está exaurida. Para realizá-lo, aproxime-se do inimigo e aperte R2.

a volta no local e suba as escadas para chegar até a metralhadora. Olhe para a direita e você encontrará um prisioneiro. Nesse momento aparecerão mais inimigos para atacá-lo. Você deve proteger o prisioneiro e matá-los o mais rápido possível. Procure não sair da cela enquanto ataca. Após matar todos, você verá uma animação.

Avance pela área e siga para a direita. Use a Sniper para matar os primeiros inimigos e depois mate os restantes à moda antiga. Avance para a próxima área e tome cuidado com o cara da metralhadora. Para matá-lo, você deve chegar perto do muro e jogar uma granada. Após enfrentar todos, siga para o lado direito da fase e chegue no muro perto da guarita.

Suba em seu amigo para pular o muro. Ajude-o a subir também e pegue a porta do carro azul para que sirva de escudo. Mate o cara que está controlando a metralhadora e todos os inimigos restantes. Siga pelo caminho à esquerda e encontre uma construção. Vá para a parte de trás dela e suba pela escada. Entre no local e desça pelo buraco no chão.

Saia da construção pela passagem à esquerda e veja um portão. Aperte o botão para poder entrar e desça as escadas. Avance e encontre alguns inimigos. Mate-os e prossiga subindo pela escada de ferro. Quando seu amigo chegar, suba nele para chegar ao próximo andar. Suba por outra escada de ferro e veja a animação.

Recuperação

O sistema de dano de Army of Two utiliza o mesmo padrão dos jogos atuais. Quando o personagem é atingido, a tela passa a ter uma coloração vermelha. Se o dano for contínuo, o personagem morre. Caso o dano cesse, a vitalidade será restaurada gradualmente. Em determinados momentos, o dano não é capaz de eliminar o personagem, mas causa grande prejuízo. Nesse momento, o alvo acaba caindo no chão e fica sentado. É possível atirar nessa condição. O outro personagem deve vir ao socorro do ferido, já que esse estado leva à morte com o tempo. O personagem que vem socorrer deve executar um procedimento de recuperação do ferido para que ele possa voltar à ativa.

Sua tarefa é destruir o tanque de combustível do helicóptero. Use o Sniper Cooperation (pegue sua Sniper, aperte R1 e escolha a opção da esquerda) para atirar no tanque. Apos destruí-lo, passe pela ponte e desça pelas escadas até



Parceria total

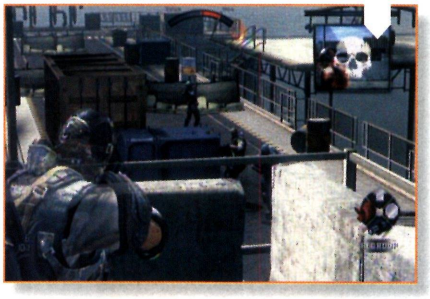
Em momentos como saltos de pára-quedas e no comando de veículos, a comunicação com um parceiro humano é vital para que ambos visem o mesmo objetivo. Enquanto um pilota, o outro atira nos inimigos.

o solo. Vá para a direita e entre em uma espécie de garagem. Aproxime-se da grade e abra o portão.

Avance e siga pela ponte. Use novamente o Sniper Cooperation para eliminar os dois guardas a frente. **Cuidado com os homens-bomba dessa área. Passe pela guarita e assuma o comando da metralhadora. Elimine** os guardas e os homens-bomba *para que seu companheiro ataque o bunker. Após o vídeo, mais um grupo de inimigos atacará. Faça com que seu amigo ataque do lado esquerdo enquanto você avança pelo lado direito. Uma metralhadora guarda a entrada. Após eliminar o controlador da metralhadora, assuma a arma e mate os inimigos restantes.*

Avance para a área ao lado direito da metralhadora e encontre alguns inimigos. Você verá à direita torres de observação (mate o homem que está na torre do meio). Elimine alguns guardas e avance. Passe pelas muretas amarelas e siga em direção à entrada. Aperte o botão ⊗ na porta da guarita e realize um Back to Back. Entre no túnel e passe por mais um portão.

Você estará agora numa refinaria de petróleo. *Passe por uma* guarita e alguns caminhões e elimine os inimigos. Após passar pela guarita, você verá dois caminhos. Faça seu amigo seguir pela estrada da direita enquanto você segue a da esquerda e sobe o barranco. Seu amigo distrairá os inimigos enquanto você os elimina por cima.



Avance, passe pela metralhadora e siga pelo portão à esquerda. No próximo estágio da fase, o avanço está dividido em dois caminhos. No da direita, você encontra um inimigo com colete e alguns soldados comuns. No da esquerda, tome cuidado com três atiradores de elite. Quando os caminhos se juntarem, o mestre da fase aparecerá. Guardado por vários soldados, o mestre possui uma metralhadora giratória.

À direita há um grande galpão. Mantenha-o como ponto de referência para as próximas manobras. Há quatro guardas ao lado direito do balcão (há minas também).

Entre no galpão e encontre mais quatro inimigos, incluindo um com colete. Passe pelo balcão e pela plataforma para ver o mestre e seu helicóptero. Antes de avançar, use o andar superior para ter uma visão geral da área. Desça pela rua enfrentando os inimigos e o mestre recuará em direção ao helicóptero. Para matá-lo, você deve fazer com que seu amigo o distraia enquanto você se posiciona atrás do mestre. Atire nas partes situadas abaixo dos seus braços para matá-lo.

Franco-Atirador

Sempre que puder – e o cenário colaborar –, use sua habilidades de sniper. Acertar os inimigos de distâncias seguras ajudar o progresso de sua equipe.



LOCALIZAÇÃO DAS MALETAS (INTEL)

1. Antes de sair do helicóptero de Ali Youseff's Lieutenant, olhe no fim da escada para encontrar a maleta.

2. Após o pedido de air-strike (ataque aéreo) no bunker, vá até a barraca mais próxima da grande parede que divide a área. A maleta estará ao lado da barraca.

3. Na área final da missão e antes de conhecer Ali Youseff, você verá algumas plataformas de metal com inimigos. Mate-os. Suba os degraus pequenos que levam ao segundo andar e use a escada para chegar ao terceiro e encontrar a maleta.

AIRCRAFT CARRIER



Você iniciará a fase em um pára-quedas. Procure matar o máximo de inimigos que puder enquanto estiver no ar, pois isso

facilitará sua missão no navio. Quando você pousar, será dado Back to Back. Após a animação, avance pelo navio matando os inimigos que se escondem atrás dos contêineres. Passe pelo trator à esquerda e por alguns jatos estacionados. Prossiga e uma plataforma se elevará. Use-a como escudo contra o helicóptero inimigo. Enfrente alguns homens fortificados. Siga para a direita e contorne a torre de comando. Outro helicóptero aparecerá. Elimine sua carga.

Avance para o outro lado da fragata até a ponta oposta, por onde você chegou, e aproxime-se das duas últimas aeronaves.

Em cada uma delas há um quadrado laranja. Acione ambos, volte até a plataforma que você usou como escudo e acione mais dois quadrados em duas aeronaves. Após finalizar as quatro sabotagens, dirija-se até a torre de comando. Mais um helicóptero aparecerá. Elimine os inimigos e volte até a torre de comando. Você verá que a porta de metal não está acessível. Volte até a área em que você iniciou a fase. Vire-se para a torre de comando. Em relação a ela, desça para a plataforma à esquerda e use uma porta de metal para entra



Use a Sniper para eliminar cinco inimigos. Passe pela plataforma e abra um portão de ferro verde à esquerda para entrar em um armazém. Desça um andar e suba pela escada do outro lado. Acesse o notebook no centro do balcão e suba pela escada de metal. Passe pela porta com o sinal da cruz azul, desça e suba em seu amigo para alcançar outra plataforma. Ajude seu amigo a subir também e entre pela porta à esquerda. Você verá uma animação. Após descer, entre em um novo depósito e enfrente mais alguns inimigos. Passe pelas aeronaves e obstáculos até chegar ao outro lado do depósito (certifique-se de que você está matando todos os inimigos). Uma abertura de comporta aparecerá e trará vários inimigos. Elimine-os e outra comporta se abrirá do outro lado. Mate os inimigos e use o notebook no fundo da sala. Em relação ao local por onde você entrou, siga em direção à comporta da esquerda e sabote mais uma aeronave.

Enfrente os inimigos que aparecerão, incluindo um inimigo com colete. Faça com que seu amigo o distraia para que você possa acertá-lo na altura das coxas. Siga pela passagem por onde o inimigo com colete entrou, saia do elevador e siga para a esquerda. Na sala de comando, avance até o fundo e encontre o capitão. Ele dirá que o porta-aviões está em rota de colisão com terra firme. O capitão lhe dará informações sobre como impedir esse desastre. Volte ao elevador e desça a escada para encontrar um novo hangar. Use o escudo para avançar e deixe seu amigo eliminar os inimigos. Vasculhe o hangar à procura de inimigos e, após matar todos, mais duas comportas serão abertas. Mate a onda de inimigos e avance até o fundo da sala. Suba em uma plataforma com a ajuda de seu amigo e veja uma animação. Siga até a parede à esquerda e aperte ⊗ para liberar o portão.

Elimine os inimigos posicionando-se atrás do portão e esperando eles aparecerem. Para matar o inimigo que está portando um lança-míssil, você deve contar com a ajuda de seu amigo e distraí-lo.

Atiradores de elite



É possível bancar o esquadrão de atiradores de elite da SWAT e eliminar dois alvos de uma só vez. Selecione ser rifle Sniper. Segure R1 e escolha a opção Sniper. A tela será dividida e, quando você atirar, o seu amigo fará o mesmo.



Peso extra

Após ser atingido por ataque inimigo, você ou seu parceiro deve recuperar seu amigo. Como há momentos em que o fogo inimigo é intenso, arraste o moribundo para algum local mais seguro.



Na próxima área, vá para a esquerda para encontrar vários mísseis enfileirados. Há dois afastados do grupo. Aperte ⊗ perto deles e suba em seu amigo para alcançar a plataforma superior. Passe pela plataforma e siga até a porta do fundo. Passe por um corredor e aperte ⊗ na grade. Na parte de fora, você terá dois minutos para atravessar todo o porta-aviões. Toda vez que houver uma explosão, você deve se esquivar dos detritos. Siga pela direita e corra sem parar. Vá para a direita e desça por uma plataforma para encontrar um barco de fuga.

LOCALIZAÇÃO DAS MALETAS (INTEL)

1. Após pousar na parte principal do navio, vá até a parte de trás da torre de controle. Siga para a direita e encontre a maleta na plataforma ao lado do navio.

2. Em um dos hangares, você terá de operar um dos aviões para explodir uma porta de ferro (um inimigo com colete aparecerá nessa hora). Procure ao redor da parede mais próxima à porta e você encontrará a maleta atrás de alguns projéteis.

3. No hangar final, após ativar os mísseis para afundar o navio, examine a parte de trás e à direita para ver uma quadra de basquete. A maleta estará atrás da cesta, perto da parede do hangar.

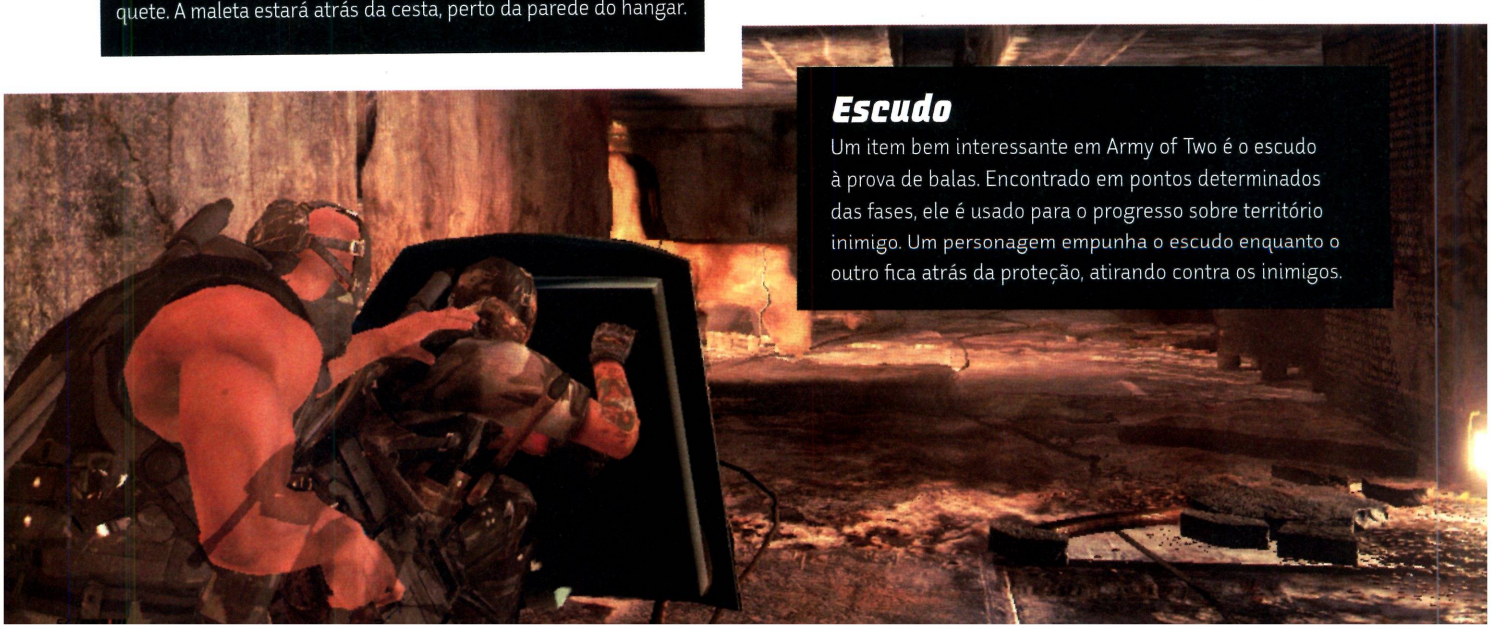
CHINA

Suba pelas escadas e aviste alguns inimigos. Use sua Sniper para acertá-los e prossiga. Você verá uma espécie de templo. Entre nele para ver uma animação. Sua tarefa será destruir a ponte. Mire com sua sniper no centro da ponte e você verá em sua estrutura uma parte de ferro mais grossa que as outras. Atire nela até que seja destruída e a ponte caia.



Volte até a área anterior e desça as escadas enfrentando inimigos. Ao voltar até o local onde você iniciou a fase, entre no barco anfíbio.

Para acelerá-lo aperte R2 e para dar ré aperte L2. Siga para a direita e veja uma animação. Avance pelo rio enquanto seu amigo atira nos inimigos. Passe por uma pequena rampa e enfrente um veículo com inimigos. Encoste-se no porto para que seu parceiro elimine os homens e prossiga pelo rio. Você verá um enorme portão. Pare o veículo na área à direita do portão e suba pelas escadas. Proteja-se das granadas que serão lançadas contra você e se esconda atrás dos obstáculos para eliminar os inimigos. Use sua Sniper para matar os atiradores do outro lado. Um inimigo com colete aparecerá. Para matá-lo, use o procedimento de distraí-lo com a ajuda de seu companheiro. Após matá-lo, suba pelas escadas à esquerda. Use o painel de controle para abrir o portão e volte até o veículo anfíbio.



Escudo

Um item bem interessante em Army of Two é o escudo à prova de balas. Encontrado em pontos determinados das fases, ele é usado para o progresso sobre território inimigo. Um personagem empunha o escudo enquanto o outro fica atrás da proteção, atirando contra os inimigos.



Protegidos ao extremo

Alguns inimigos possuem coletes à prova de balas muito resistentes. Para eliminá-los você pode atirar com uma arma potente para que eles caiam. O outro método é se esconder e, quando seu parceiro atrair a atenção do inimigo, atirar nas laterais do tórax ou na parte traseira das pernas.

Pilote-o até a próxima parada e suba pela escada de metal. Siga para a direita e mexa no painel de controle. Atravesse novamente para o outro lado e enfrente alguns inimigos. Suba pelas escadas à direita e mexa no painel de controle.

Volte novamente ao veículo e avance para ver uma animação. Vá para a esquerda e siga pelo rio. Pare o veículo na ponte de madeira à esquerda e avance pela plataforma. Ao encontrar uma falha na plataforma, suba em seu amigo para prosseguir. Chegue a uma área onde há um riacho e use o modo Sniper Cooperation para matar os dois inimigos que estão na plataforma à frente. Siga para a esquerda e entre nas casas para eliminar os inimigos. Mísseis serão lançados contra você, portanto procure sempre andar se esquivando. Após a animação com helicópteros, uma bomba será plantada em um determinado portão de uma construção laranja. Continue matando os inimigos até que esse portão seja destruído. Você deve chegar até ele. Para isso, aperte o botão select e tenha uma visão diferente da área. Você deve chegar ao local em que há uma linha laranja. Mate os inimigos que surgirem e, após entrar no local, siga pelo portão verde enferrujado.

Acesse o notebook e siga pelo portão verde à esquerda. Mate os inimigos atrás dos obstáculos e mande seu amigo distrair o homem com a metralhadora para que você possa matá-lo. Entre no prédio e dê conta do homem com a metralhadora que está na plataforma acima à esquerda. Siga por essa plataforma e conte com a ajuda de seu amigo para o outro lado da plataforma. Mate alguns inimigos e encontre um homem com colete. Faça seu amigo distraí-lo para que você possa matá-lo e, após limpar a área, continue subindo pelas escadas e encontre um escudo logo à esquerda. Elimine os inimigos e siga pelo portão verde no final da área.



De volta a uma área aberta, elimine os inimigos atrás dos obstáculos, tome cuidado com o homem de colete (use o mesmo procedimento de antes para matá-lo) e guie-se pelos trilhos para encontrar um portão verde. Abra-o e veja uma animação. Atire pelo Back to Back e entre na construção. Siga para a esquerda e suba pelas escadas. Siga pela direita na plataforma e desça. Enfrente alguns inimigos e siga pela escada à frente. Você verá mais adiante um painel de controle. Mexa nele e volte até a plataforma (guie-se apertando o botão back). Avance para a esquerda e chegue à parte de fora da área. Atire na bomba no meio do caminho para destruí-la (veja-a pelo botão back). Prossiga e entre em uma nova área. Desça pelas escadas e vá até a grande peça azul enferrujada. Mexa em sua alavanca e veja uma animação.

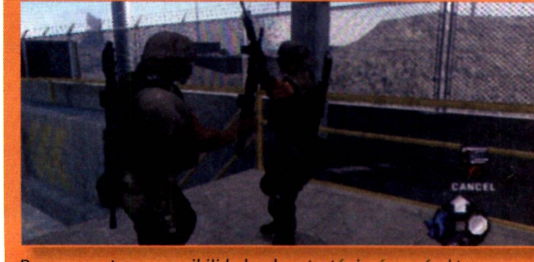
LOCALIZAÇÃO DAS MALETAS (INTEL)

1. Ao chegar à represa, suba a escada para chegar ao primeiro painel de controle. Olhe pela represa e você verá uma estrutura semelhante do outro lado. A maleta está lá.

2. Ao chegar à aldeia, mate dois guardas e pegue o caminho da direita. Na primeira casa, prossiga pela passagem, vá para o segundo andar e pegue a maleta.

3. Após fazer o Back to Back, não entre na fábrica. Vá até a parte de trás dela e encontre a maleta atrás de um entulho.

Troca de armas



Para aumentar as possibilidades de estratégia, é possível trocar as armas entre os personagens. Basta acessar o menu de ordens especiais para os personagens troquem suas armas entre si.

MIAMI



Avance com o veículo anfíbio e, no fim do caminho, suba com ele até o andar acima, à esquerda. Mate alguns inimigos mais à frente e encontre perto da escadaria um escudo. Suba e encontre alguns inimigos. Dê uma volta na área para matar todos e suba para o próximo andar. Siga pela porta dupla, atravesse o corredor e entre por outra porta. Desça pelas escadas à direita e esconda-se atrás dos armários para se defender do ataque inimigo. Dois inimigos com coletes aparecerão, e você deve derrotar um para que o outro apareça. A área é grande para movimentação, mas está infestada de inimigos. Para prosseguir, você deve derrotar os dois inimigos com coletes mais fortes, cinco inimigos com proteção média e pelo menos 20 inimigos mais simples. Ao contrário de outros momentos do game, tente eliminar os dois inimigos mais poderosos para combater o grande número de adversários que está no cenário. Você pode usar o andar superior, pelo qual você veio, como área de escape e fugir das balas inimigas. Vasculhe todo o cenário atrás de inimigos para que as portas que levam as esteiras rolantes sejam abertas e liberem o próximo estágio da fase. O próximo local é uma espécie de depósito de bagagens com várias esteiras rolantes. Para começar, elimine dois guardas que defendem as primeiras esteiras. Vá para a esquerda e encontre vários armários. Elimine três inimigos. Use seu rifle sniper para eliminar pelo menos cinco guardas na esteira central na próxima área. Vá para a direita, suba uma escada e encontre o posto de comando do local. À esquerda desse posto, você aciona um painel. A esteira se moverá, mas ficará emperrada. Desça e vá para o outro lado da sala para encontrar um corredor. Percorra-o até o fim. Empurre uma grade e desça. Agora, você pode empurrar a esteira central até o fim. Aproxime-se dela e aperte ⊗. Contorne a esteira e suba por ela. Elimine três guardas e resgate Alice.



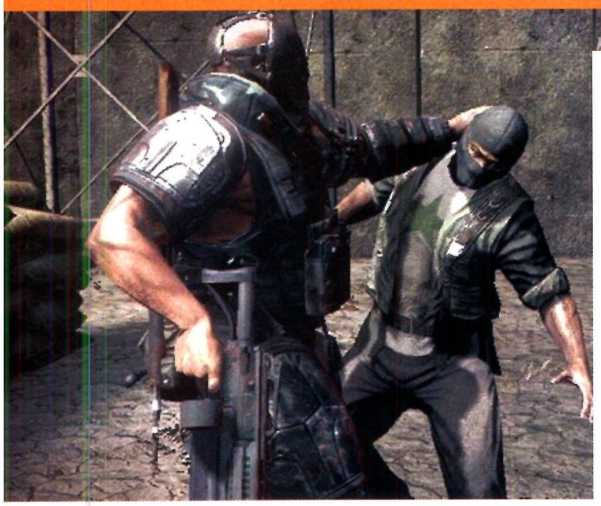
A partir de agora, seu amigo a carregará. Volte pela esteira e use sua Sniper para matar alguns inimigos a distância. Siga para a direita, suba pelos degraus e siga pela porta. Vá para a esquerda e avance pela área matando mais inimigos (inclusive um inimigo com colete). Ao chegar no fim do caminho, siga pela grade branca.

Entre no veículo e avance para chegar às ruas inundadas. Passe perto dos inimigos para que seu parceiro os destrua e siga em frente. Passe por um edifício chamado Security & Strategy Co. e siga para a direita. Vá para a esquerda e estacione o veículo na rampa do prédio em que está escrito "C2". Entre no local e elimine os inimigos. Siga para o local à direita e mexa no segundo painel

Back to Back

O modo Back to Back é iniciado automaticamente pelo game assim que os dois personagens ficam cercados pelos inimigos. No Back to Back os dois personagens ficam de *costas uns* para os outros. A velocidade do jogo é diminuída, no melhor estilo Matrix. Assim, os personagens devem eliminar os inimigos que aparecem nos 360º graus de visão antes que ocorra o contrário.





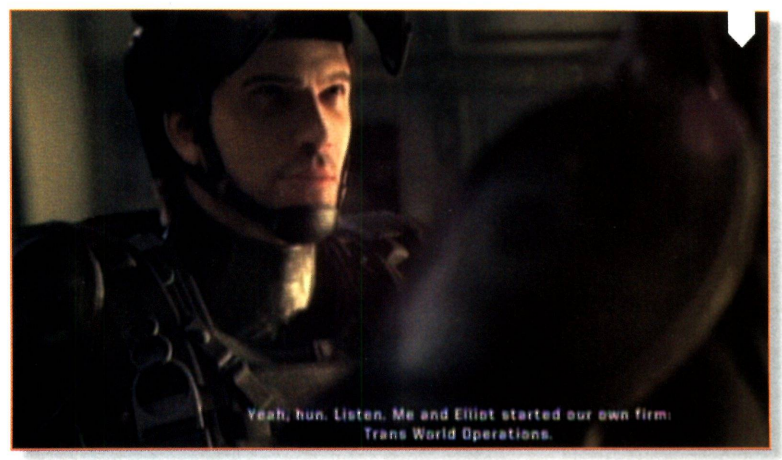
de controle. Passe para o outro lado da área usando as escadas e vá para a esquerda. Mexa no pequeno painel de controle perto da grade e entre no local. Vá até o corredor central e mexa em mais um painel de controle. Volte até o veículo anfíbio para ir ao Security & Strategy Co. (aperte o botão Select para saber a localização exata do edifício). Ao chegar, vá para a esquerda, suba as escadas e entre no segundo vagão. Mexa em um dos painéis de controle e veja uma animação. Mantenha-se sempre abaixado, pois um inimigo lançará mísseis contra você. Mate os inimigos que estiverem nos prédios até que você chegue a outro edifício. Avance e siga para a esquerda. Mate os dois primeiros inimigos usando o Sniper Cooperation e tome cuidado com os mísseis. Após limpar a área, suba a escadaria e entre no edifício. Enfrente vários inimigos, incluindo um homem com colete. Após matá-los, suba as escadas e vá até o elevador. Você verá que há um problema na eletricidade. Suba pela escada à direita e avance para a direita. Suba por outra escada e vá para a direita. Mate mais um inimigo com colete e siga pela porta à direita no fim do andar. Atravesse o corredor, passe por outra porta e fique preparado para o ataque surpresa de um inimigo. Mexa no painel de controle e volte até o saguão do edifício. Vá até a recepção e mexa no computador. Volte até o andar onde você estava anteriormente e suba por mais uma ecada. Avance e encontre o elevador. Posicione-se em cima dele e veja a animação.



Avance e suba em seu amigo para alcançar a próxima área. Será dado Back to Back. Após eliminar os inimigos, chegue ao lado oposto da área e entre na construção à esquerda. Desça pelas escadas e veja uma animação.



Desça pela escada e enfrente os inimigos, incluindo um homem com colete que lança míssil. Após matá-los, vá até o fundo da sala e mexa no painel de controle. Siga para a direita da sala e veja outros painéis. Aperte o botão Select e você verá que três deles brilharão. Mexa nesses três e suba pelas escadas. Avance pela área e elimine os inimigos (incluindo um com colete). Prossiga pela área, passe pela passarela e mate o cara da metralhadora. Suba as escadas e encontre novos inimigos no andar. Primeiramente mate os inimigos mais fracos para depois combater o atirador. Para matá-lo com mais rapidez, atire sempre em sua cabeça. Após a animação, o jogo estará completo.



LOCALIZAÇÃO DAS MALETAS (INTEL)

1. Após a abertura dos portões para a área de bagagem, você terá de ir ao segundo andar e mexer em um painel de controle. Há um escritório antes do painel de controle. Entre nele para encontrar a maleta.

2. No terceiro andar do prédio SSC, sua tarefa é pular em cima do elevador. Antes de fazer isso, avance e vá para a parte de trás do andar para encontrar a maleta (isso fica do outro lado das escadas por onde você chegou).

Unreal Tournament 3



Habilitar Alanna (Necris): na tela de personagens, aperte triângulo e escreva phayder.
Habilitar Ariel (Iron Clad): na tela de personagens, aperte triângulo e escreva jihan.

PERSONAGENS BÔNUS
Complete os seguintes objetivos para habilitar novos personagens:
Akasha: mate Akasha na missão final.
Damian: estará disponível depois do capítulo 4, no modo Campaign.
Kragoth: estará disponível depois do capítulo 4, no modo Campaign.
Lauren: sempre escolha a segunda opção para todas as missões. Destrua Lauren no Deathmatch (Chapter 2) do modo Campaign. Lauren estará disponível depois do próximo Deathmatch desse mesmo capítulo.
Loque: estará disponível depois da missão Capture The Flag (Chapter 5).
Malakai: estará disponível depois do capítulo 4, no modo Campaign.
Matrix: sempre escolha a segunda opção para todas as missões. Destrua Matrix no Deathmatch (Chapter 3) do modo Campaign. Matrix estará disponível depois do próximo Deathmatch desse mesmo capítulo.
Scythe: sempre escolha a segunda opção para todas as missões. Destrua Scythe no Deathmatch (Chapter 4) do modo Campaign. Scythe estará disponível depois do próximo Deathmatch desse mesmo capítulo.

Ratchet And Clank Future: Tools Of Destruction

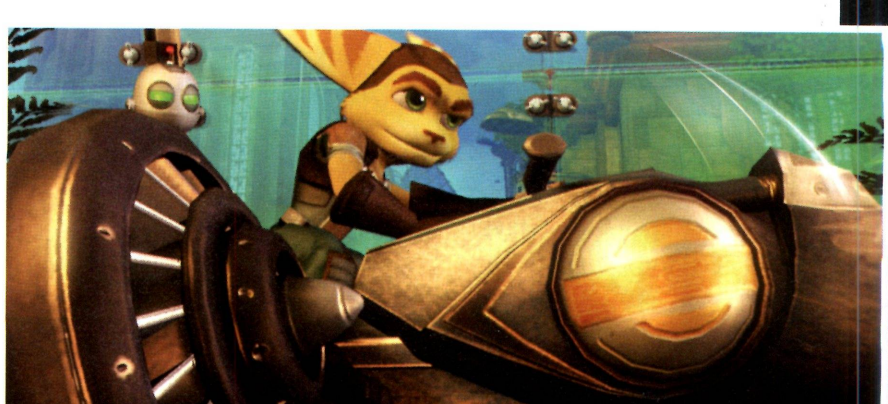
Modo Challenge:
Complete o jogo. Neste modo você joga com as armas no level 10 e enfrenta inimigos mais difíceis. É possível comprar um Golden Groovitron no modo Challenge por 2 milhões de Raritanium.

Habilitar RYNO 4Ever:
Faça todas as melhorias no RYNO IV no modo Challenge, e então compre o RYNO 4Ever em qualquer mercador por 50,000,000 Bolts.

Habilitar RYNO IV:
Consiga todos os Holo-Plans.

BÔNUS
Consiga o número indicado de Skill Points para habilitar os seguintes bônus:

Arte conceitual 1: 75
Arte conceitual 2: 250
Arte conceitual 3: 450
Fases espelhadas: 500
Inimigos cabeçudos: 100
James the Galactic Defender: 400
Ratchet cabeçudo: 50
Ratchet Drawing tutorial: 350
Tela script: 600
Trailer 2006 GDC: 150
Trailer 2007 E3: 25
Wrench: 300



Assassin's Creed

Bônus
Complete o jogo e inicie uma nova jornada usando o mesmo save para poder atacar qualquer pessoa no modo Story sem ser penalizado. Também será possível usar a Eagle Vision a qualquer momento.

Decifrando os e-mails no computador de Lucy
Um dos itens que você pode usar depois de habilitar o seu quarto é o password de Lucy. Com ele será possível investigar as mensagens no computador, e participar de uma pequena história secundária. Depois de completar o último "Memory Block", saia do seu quarto e vá até o computador de Lucy. Em "Deleted Items" há um e-mail em que ela comenta algo sobre um resgate, e as última resposta é:

WondEr Why It is everyone Laughs at you?
i'll Let you guess.
let's just say she's proBably gEtTing it bigger and better from someone else tHat isn't you.
how can you hope to compEte?
REst asSured there are sOme gOod ways.
click the liNk to see!

Se você separar apenas as letras maiúsculas, terá a seguinte mensagem:
WE WILL BE THERE SOON

Mensagens escondidas
Depois de matar Al Muaiam e retornar ao mundo real, escute a conversa que trata do seu assassinato. Acione o seu Eagle Vision e olhe para o chão. Há algumas letras nos dois lados. Você poderá ver ao lado da porta principal:

M O R Y M N O E S
E N C E O L C H T
H O N B T L O T C
T D E O S A T O A
P E D S N L S T F
L D D U O O E T E
E A I E I R I N T
H S H K T T K E R
T U A A A N S S A





Para decifrar esta mensagem, comece a ler de baixo para cima, pelo lado direito. Comece pela letra "A" e vá até a letra "S". Faça isso com todas as colunas e você terá a seguinte frase:

ARTEFACTS SENT TO THE SKIES TO CONTROL ALL NATIONS TO MAKE US OBEY A HIDDEN CRUSADE DO NOT HELP THEM

Faça o mesmo com as letras que estão do outro lado do Amnius:

A
D R H
O O D T M
W H B I T D O
E U S Y S I N S E
A R O O M R E A Y N R
I S E Y T N I D L M I D E
T W I H W Y I E A U D A Y H T

O resultado será:
THEY DRAINED MY SOUL AND MADE IT THEIRS I DRAINED MY BODY TO SHOW YOU WHERE I SAW IT

ASSASSINATOS
Assassinato barulhento: segure L1 + R1 e aperte ●. Funciona de *todos os ângulos*, mas causa pânico nas pessoas em volta e chama a atenção dos guardas.

Assassinato silencioso: segure L1 e aperte ●. Funciona com menos freqüência, e há mais chance quando o inimigo é pego por trás.

PS3

Veredicto 86

GRÁFICOS 22 SOM 20 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 23

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Toronto

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1-4

Site
ea.com/armyoftwo

Online
Sim

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

ST

SHOOTER

+

Modo de dois jogadores sensacional | IA eficiente |

Muito curto | impossível jogar online no Brasil

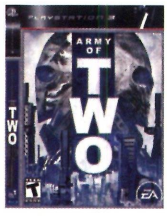




BACK TO BACK
Juntos, eles dão conta de acabar com o exército de um país inteiro.

Army of Two

Cuidado, terroristas



Ultimamente surgiu uma enxurrada de títulos de ação, principalmente em primeira pessoa, grande parte deles utilizando a engine da Epic Games, a Unreal 3. É inegável que o poderoso motor gráfico de Unreal Tournament 3 proporciona um visual estonteante, bonito de ver, mas, como seus recursos estão sendo utilizados à exaustão, é comum notar uma infinidade de soldados genéricos (anabolizados e chupinhados de Gears of War) nos jogos de tiro, casos de Turok e Blacksite: Area 51. Além disso, trocam-se os protagonistas e inimigos, mas a jogabilidade é a mesma.

Army of Two chega em boa hora, pois oferece uma opção à mesmice de tantos jogos do tipo. Aqui, a ação é realizada por dois homens. Um deles é você, claro. O outro é controlado pela IA, mas caso tenha um amigo disponível para a jogatina não pense duas vezes e monte sua dupla dinâmica. Desse modo, Army of Two garante a sua diversão.

Qualquer semelhança é mera coincidência

A trama de Army of Two é realmente interessante. Tyson Rios e Elliot Salem são soldados do exército americano e, logo no início do jogo, são enviados para uma missão na Somália, em 1993. Os dois precisavam ajudar um mercenário contratado pela empresa SSC e, após o êxito, foram contratados pela empresa para realizar perigosas missões pelo mundo.

Após os minutos iniciais, o roteiro fica ainda mais interessante e narra acontecimentos dos dias atuais, misturando fatos reais com ficção e assuntos polêmicos, como a privatização de todo o exército norte-americano e a organização terrorista Al Qaeda.

Ao contrário de outros protagonistas de jogos de ação, Rios e Salem são extremamente carismáticos e contribuem para o desenrolar empolgante do enredo, mas apesar da história render boas surpresas acaba sofrendo em um ponto fundamental: o jogo é muito curto para um roteiro com tanto potencial.

Dupla de dois

A visão em terceira pessoa e o visual caprichado dos cenários remetem instantaneamente a Gears of War, mas a jogabilidade é muito mais complexa que a do jogo da Epic, para Xbox 360. Se em Gears a jogabilidade descomplicada chamava a atenção de todos os públicos, em Army of Two o jogador terá dificuldades para entender o sistema de menus via controle e utilizá-lo com agilidade no início.

Amigo da onça

A IA funciona bem, mas não está totalmente livre de falhas. Quando você estiver à beira da morte, seu parceiro virtual o leva para algum lugar seguro para medicá-lo. Às vezes, porém, o danado perde a noção do perigo e resolve curá-lo no meio do tiroteio, ignorando lugares obviamente mais seguros que o esconderijo inimigo.

EXTRA +++ Apesar de os jogos serem tecnicamente idênticos, a versão de PS3 conta com um recurso inexistente na versão de X360: o sensor de movimentos do SIXAXIS é utilizado em algumas cenas específicas e para recarregar a arma.



ESCONDA-SE Em Army of Two você pode se esconder enquanto seu aliado chama a atenção dos inimigos



OBJETIVOS SECUNDÁRIOS
Alguns estágios possuem objetivos secundários, como derrubar helicópteros

PROTEJA-ME!

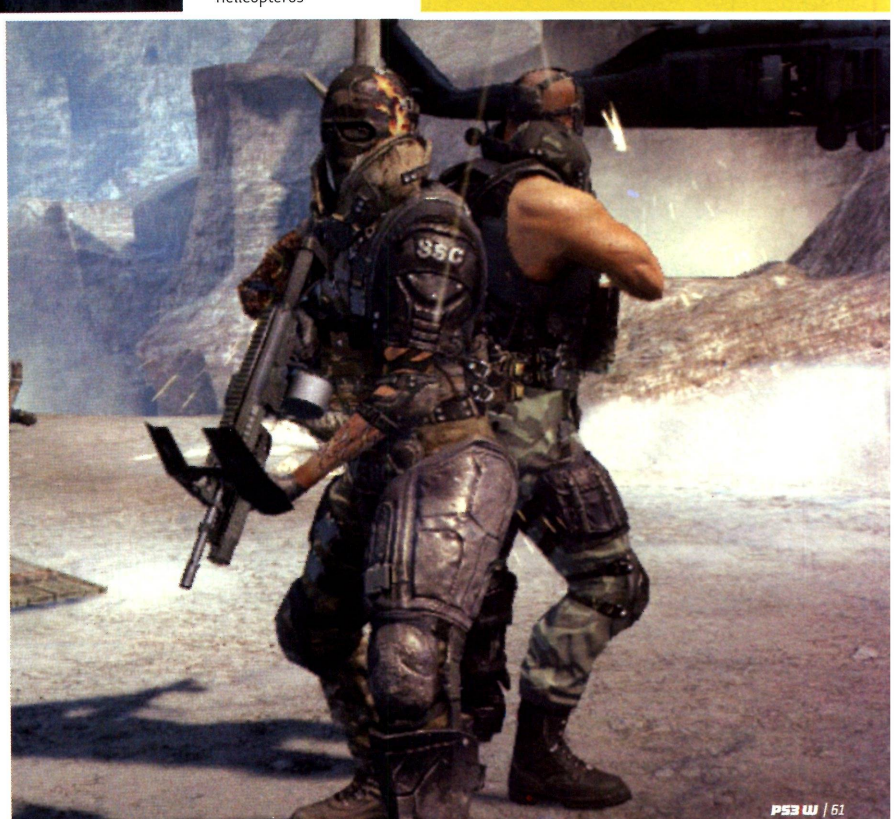
Nem pense em atacar sozinho

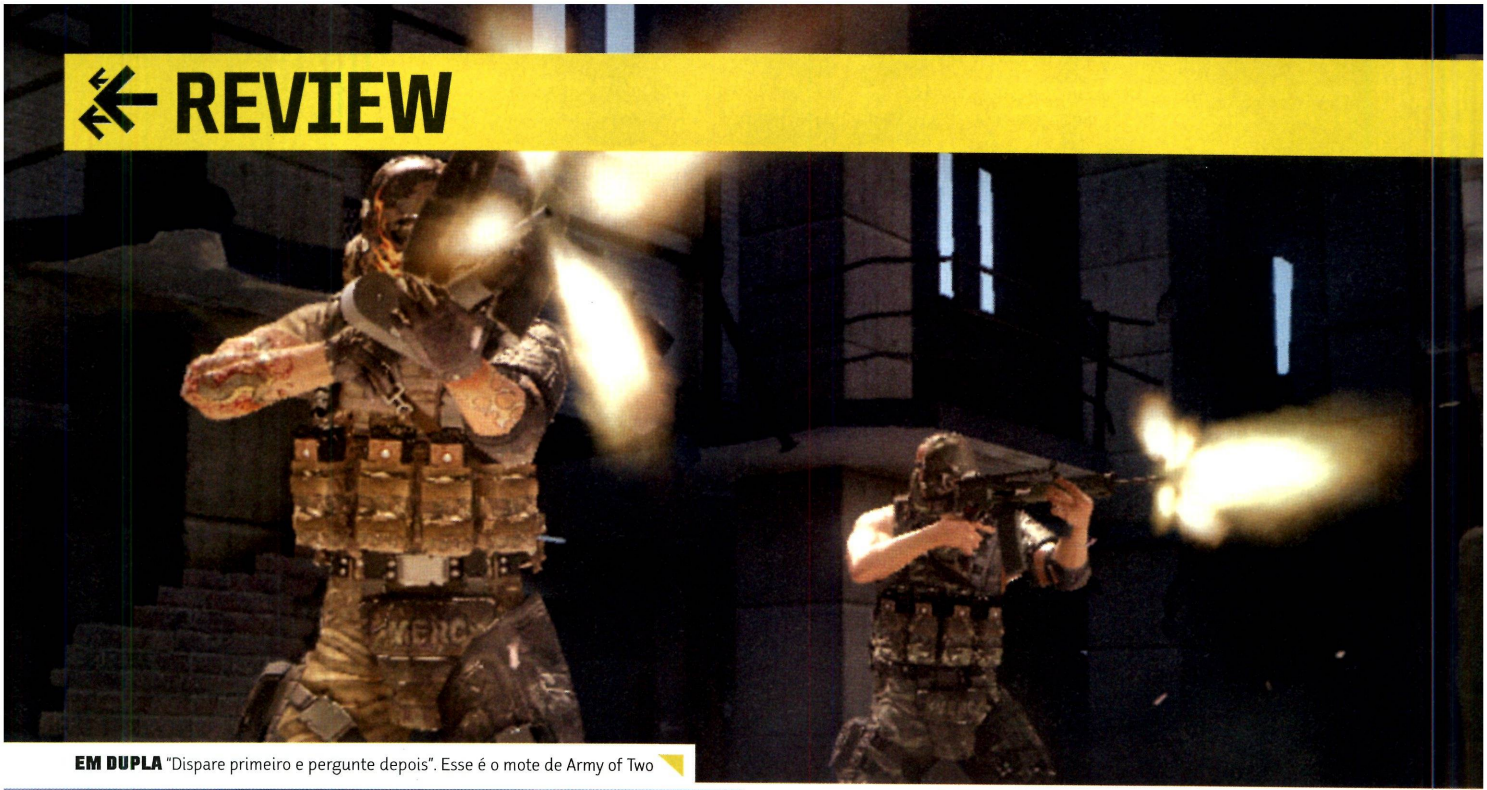
Army of Two é totalmente pensado em ataques em dupla. Sendo assim, não perca seu tempo com ataques individuais, pois eles causarão a morte prematura. Para atacar, pense no melhor local para se esconder a atrair as atenções dos inimigos e prefira ataques em dupla. Lembre-se: sozinho, você é fraco.

O controle oferece opções variadas para liderar o soldado controlado pela IA, como mandá-lo ao ataque, se esconder e ficar na defensiva, trocar e ceder armas e até cumprimentar ou xingar. O sistema de menus funciona bem, mas a disposição dos botões criada pela EA confunde um pouco no início e exige um bom tempo de treino até o jogador dominá-la. Após uma longa jornada para domar os controles, tudo vai bem, pois felizmente os comandos saem com exatidão.

Como o próprio nome diz, seu exército será formado por você e seu parceiro. É aí que Army of Two mostra seu ponto forte. A IA do soldado virtual colabora e, melhor, quase não atrapalha. Ao contrário de jogos do estilo, como Kane & Lynch, o seu parceiro não é bobo, muito menos suicida. Dificilmente você o verá empacado na frente de alguma parede ou terá de buscá-lo no meio do tiroteio. Essa inteligência artificial aprimorada responde bem aos comandos do controle e ajudará bastante na conclusão das missões táticas e furtivas.

Outro recurso interessante de Army of Two é uma barra de Aggro (veja o box), que fica no canto superior da tela. Toda a ação é realizada pelos dois soldados, mas essa barra representa quanto eles





EM DUPLA "Dispare primeiro e pergunte depois". Esse é o mote de Army of Two





MAL-ENCARADOS Os inimigos de Army of Two são muito diferentes uns dos outros. Diga adeus à fabrica de clones.

estão entrosados durante a batalha. O intuito desse recurso é fazer com que um dos soldados chame a atenção de todos os inimigos, dando liberde para o seu parceiro aparecer de surpresa nas costas dos oponentes desatentos. Quanto mais se atrai a atenção dos inimigos, mais a barra fica cheia, e nesse momento o seu parceiro fica praticamente invisível e com tiros mais poderosos. É um curioso elemento de MMORPG para um jogo de ação realista.

A barra de furtividade funciona muito bem no modo de um jogador, mas é inegável que é muito mais divertida com dois jogadores. Nesse modo, os jogadores podem criar táticas de furtividade na base do improviso para confundir ainda mais os inimigos, o que aumenta as possibilidades e instiga a criatividade da dupla. Esse improviso infelizmente fica de fora do modo solo, pois a IA não é esperta o suficiente para criar opções diferentes de ataque e defesa, cumprindo apenas o feijão com arroz comandado pelos botões do controle.

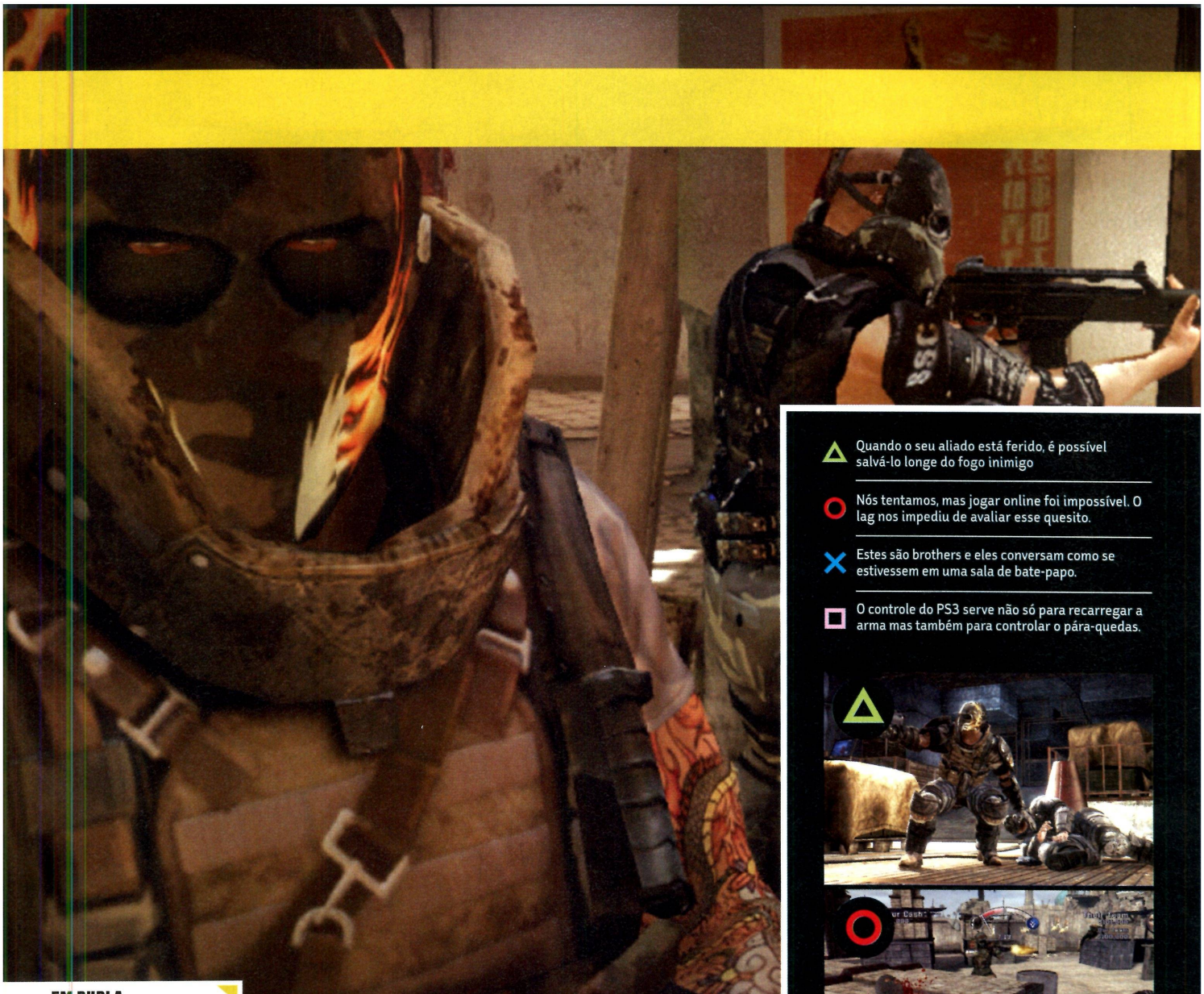
Nem só de táticas e tiroteio em conjunto vive a dupla explosiva. Vira e mexe você e seu parceiro terão de se ajudar em tarefas mais simples, como escalar muros e levantar-se em caso de ferimento.

A troca de armas é útil para melhorar o seu arsenal, já que o jogo oferece diferentes itens para esse fim.

Interagindo com seu parceiro

Inútil, porém engraçada, é a opção de xingamento. É claro que, no meio do jogo solo, não tem a mínima graça, mas pode divertir se utilizada repentinamente em jogo multiplayer. Além de xingar (R2 perto do companheiro), você pode cumprimentar o seu aliado após uma missão bem-sucedida e estreitar ainda mais os laços de companheirismo com seu colega de equipe (com o botão ⊗).

O modo cooperativo funciona de diversas formas de utilização, que vai de rede local, via Internet ou pelo próprio console pelo bom (e bem velho) quebra-galho da tela dividida. Há também modos competitivos, testando as habilidades de várias duplas pelo mundo. As missões deles são as mais variadas, mas nada de muito inovador. É importante citar que as missões via Internet não funcionam tão bem para o público brasileiro. Em testes realizados em uma conexão de 4 MB, foi detectada uma tempestade de lags, que impossibilitou desfrutar do modo online. É uma notícia triste para um jogo com grande potencial de divertimento na Rede.



EM DUPLA
Durante o jogo, você pode comprar melhorias para sua armadura e para suas armas para aumentar o Aggro.

Bonito por dentro e por fora

Muito foi comentado sobre a jogabilidade, mas Army of Two também é primoroso no quesito artístico. A EA fez um trabalho de primeira grandeza e conseguiu dar ao jogo um visual ímpar e diferenciado dos jogos de ação tradicionais. Pode-se dizer que tudo aqui tem alma, com cenários criativos e bonitos. O jogo conta com representações convincentes de países, como a Somália, e os efeitos de luz e sombra funcionam maravilhosamente, assim como a fluidez da animação dos protagonistas e inimigos misturados aos efeitos de explosões e tiros por todos os lados.

Outro ponto muito interessante é o nível de detalhes das armaduras dos heróis, com partes enferrujadas e esfoladas. Os inimigos também possuem um bom nível de detalhes e surpreendem pela diversidade e quantidade. A parte sonora é decente e, se não surpreende, ao menos não faz feio. | **ANDRÉ FORTE**

AGRESSIVO

O que é Aggro?

O sistema de Aggro é representado pela barra torta localizada no canto superior da tela e faz com que aumente o poder de fogo de seus ataques em conjunto. Esse sistema é muito conhecido em RPGs, como World of Warcraft. Basicamente, mensura a raiva de seus inimigos, ou seja, no bom português, o quanto eles querem vê-lo morto.

△ Quando o seu aliado está ferido, é possível salvá-lo longe do fogo inimigo

○ Nós tentamos, mas jogar online foi impossível. O lag nos impediu de avaliar esse quesito.

✕ Estes são brothers e eles conversam como se estivessem em uma sala de bate-papo.

□ O controle do PS3 serve não só para recarregar a arma mas também para controlar o pára-quedas.







PS3

Veredicto 74

GRÁFICOS 18 SOM 20 JOGABILIDADE 18 DIVERSÃO 18

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
16

Site
rainbowsixgame.com

Online
Sim

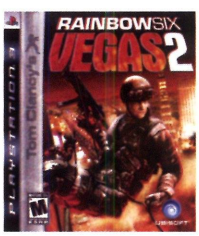
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

Sistema de jogo sólido | Boa mistura de ação e atratégia | Multiplayer

Poderia ser outra cidade | IA dos inimigos | Pouco ganho nos gráficos





AÇÃO NA DOSE CERTA
Comparado ao primeiro game da série, Vegas 2 possui um ritmo de ação muito mais intenso.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

A segunda rodada na cidade do jogo

Não tem jeito. Apesar de todas as medidas tomadas pelo governo dos EUA, seu território continua a ser assolado por ataques terroristas. Os extremistas ainda transformam seus ideais em atitudes práticas usando explosivos e homens para destruir e apavorar o povo daquele país. Um dos principais palcos de ação é nada menos que a cidade do jogo, Las Vegas - o cenário para mais o vez o jogador encarnar um agente especial de combate ao terrorismo internacional. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 dá continuidade ao game original, com melhorias, avanços, defeitos, conteúdo para as lacunas deixadas pelo game original, além de muita ação e estratégia. Mas será que vale a aposta?

Bishop e seus comandados

Rainbow Six Vegas 2 possui uma estrutura de jogo sólida e bem elaborada. Em comparação ao primeiro game, apresenta uma melhor combinação de estratégia e ação. Você vê muito mais tiroteios, explosões e movimentação frenética (incluindo a inédita possibilidade de correr), com muitas opções de estratégia e planejamento. Por meio da colaboração de outros dois agentes especiais, você deve invadir, escalar, eliminar e destruir os alvos inimigos de maneira rápida e inteligente. Apesar de alguns problemas apresentados pela IA inimiga, seus parceiros funcionam como extensores de seu personagem. Sem contrariar qualquer tipo de ordem, seus companheiros invadem salas, praticam rapel e eliminam todo e qualquer alvo que você determine.

No comando da equipe, Logan Keller, líder no primeiro Vegas, dá lugar a Bishop. O novo comandante pode ser tanto homem como mulher, graças às decisões e à personalização feita pelo jogador antes do início da campanha principal. Bishop e seus comandados contam com um diversificado arsenal, além de aparelhagem de alta tecnologia. Destaque para o sistema de radar, disponível em certos momentos do game, para que o jogador tenha noção da presença de inimigos em locais que

Invasão total

Há quatro sistemas de invasão em Vegas 2: com explosivos, com a granada estilo Smoke (uso de fumaça), com flash (uma luz que cega quem olha diretamente para o feixe e a entrada simples (os personagens invadem e atira no inimigos).

EXTRA +++

Por que se fala tantas vezes o termo "tango" em Rainbow Six Vegas 2? Não tem nada a ver com a dança argentina - a palavra é usada principalmente pelo exército e pelas forças especiais dos Estados Unidos para designar soldados e alvos inimigos.



NÃO É EM VEGAS? Cenários em construção, depósitos e outros lugares comuns também estarão infestados de terroristas.

Unissex

Prometeram um sistema de personalização interessante, mas a verdade é que, ao escolher o gênero de seu personagem, o que muda é o rosto e algumas curvas do corpo. Nada excepcional



QUASE TUDO O sistema de destruição de cenário em Vegas 2 é interessante

ainda não foram acessados. Vegas 2 possui ainda o ACES (Advanced Combat Enhancement and Specialization), sistema de acúmulo de pontos de experiência. Determinadas ações, como eliminar alvos atirando na cabeça ou usando granadas, rendem ao jogador uma pontuação que define a evolução de seu personagem. São 20 níveis, que, ao serem alcançados, rendem recompensas de diversos tipos, como armas e itens para todos os modos do jogo.

A jogatina é para mais de um participante

O modo multiplayer se sobrepõe à campanha single player. Em 12 mapas disponíveis, muitos deles inspirados em Raven Shield, os cenários, bem estruturados e com direito a diversos caminhos alternativos, aumentam a diversão no diversos modos do game. O jogador pode escolher as opções Team Leader, Total Conquest e Semolition, além de modos mais clássicos. Destaque para o Team Leader, no qual dois times se concentram no personagem chamado VIP. Enquanto um time deve protegê-lo, outro deve eliminá-lo de qualquer maneira.

Entre terroristas mortos e feridos...

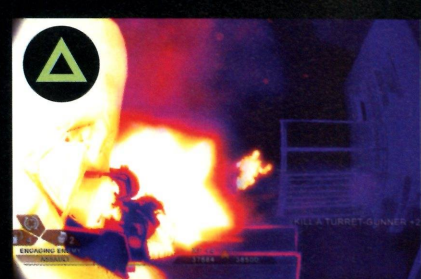
O game usa de maneira mediana a engine Unreal Engine 3 e não possui muita evolução se comparado ao primeiro. A interatividade e a destruição do cenário interessante, mas nada grandioso. O som está um degrau acima, cumprindo bem seu papel ao dar contexto aos tiroteios. Os controles, bem calibrados, não comprometem. Ficaa sugestão: foi legal combater em Vegas, mas viajar um pouco pelo mundo e enfrentar o terrorismo em outros locais da Terra seria melhor ainda. Londres, Rio de Janeiro, Tóquio... | **RICARDO CAETANO**

△ Use a visão térmica quando o local for mal-iluminado ou quando você usar Smoke.

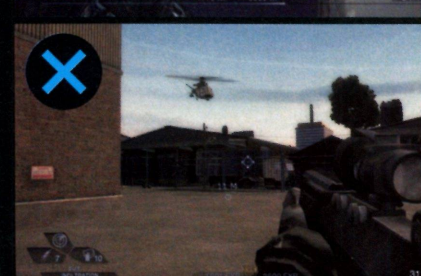
○ Bishop e seu time contam com um movimento de invasão de ambientes muito eficiente.

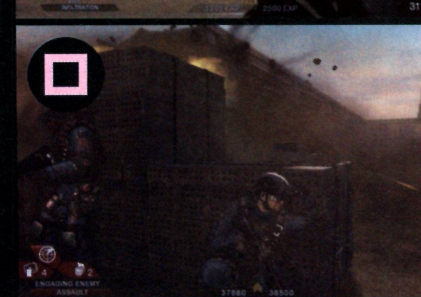
✕ O transporte entre fases é feito por helicópteros. É possível alterar seu arsenal enquanto viaja.

□ Além de se proteger usando coberturas, você ganha tempo para dar ordens aos seus parceiros.









PS2 PSP PS3

Veredicto 86

GRÁFICOS 18 SOM 19 JOGABILIDADE 24 DIVERSÃO 25

FICHA TÉCNICA

Produção
Konami

Distribuição
Konami

Jogadores
1-6

Site
konami.com/usa/

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Es

ESPORTE

\+ A aparência dos jogadores é bem realista

– O jogo não apresenta grandes novidades



TIME DOS SONHOS A Inglaterra é a seleção que conta com o maior número de estrelas na equipe



COLETIVA Os jogadores darão entrevistas para a imprensa durante a temporada na Master League.

PES: Winning Eleven 2008

Em processo de estagnação

A nova versão de Pro Evolution Soccer não mostra nenhuma novidade notável. O game apresenta melhoras na jogabilidade, o que o deixou mais agradável, mas, no geral, a falta de inovações o torna totalmente desnecessário para quem esperava grandes melhorias devido ao fato de ter sido desenvolvido para o PS3.

O game apresenta níveis inaceitáveis de slowdown, tanto no modo online quanto no offline. Nas partidas online, mostra um sistema ineficiente, com muitas falhas de conexão. A Konami está ciente de todos os problemas que Pro Evolution Soccer 2008 apresenta e já emitiu uma notificação na qual a empresa se compromete a resolver todas as falhas, porém ainda não definiu um prazo para isso.

Apesar da alta capacidade técnica do PS3, os gráficos não sofreram grandes alterações, o que acabou decepcionando alguns jogadores. A única melhora visível na parte visual está na aparência física dos atletas, que estão bastante parecidos com os jogadores reais.

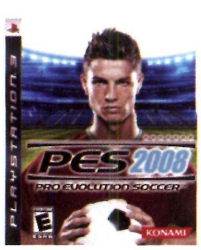
A grande novidade fica por conta do novo sistema de inteligência artificial, o Teamvision, que é capaz de se adaptar ao estilo individual do jogador e fazê-lo aprender alternativas de ataque e defesa, sempre explorando os erros do adversário.

A física do jogo está mais real, por isso a bola parece um pouco mais pesada. Os atletas lutam mais entre si, utilizando mais a força e o corpo para proteger a bola dos adversários. Os goleiros estão bem melhores tecnicamente e mais inteligentes do que nas versões anteriores do jogo, e a movimentação dos árbitros também está mais natural.

Outra novidade é a capacidade que os jogadores têm agora de "mergulharem" para simular lances de falta ou pênalti. É algo que acontece nas partidas reais. Com certeza, o novo recurso apimentará muito mais as disputas, principalmente as partidas online.

Nada de novo

A Master League continua sendo o principal atrativo do modo single player. O torneio manteve as funções de treino e transferências de atletas, mas, na nova versão, o jogador tem mais opções para administrar a equipe. Após as partidas, seus



VELHO PROBLEMA

Grande parte das equipes da Liga Inglesa continua sem a licença que garante o uso dos nomes e dos uniformes oficiais dos clubes. Newcastle, clube do astro Michael Owen, e Tottehan são as exceções.

EXTRA +++

Shingo Takatsuka, principal responsável pelo desenvolvimento da série Winning Eleven, disse que a próxima versão do jogo será feita praticamente do zero e que as falhas de Pro Evolution Soccer 2008 não incomodarão os jogadores novamente.



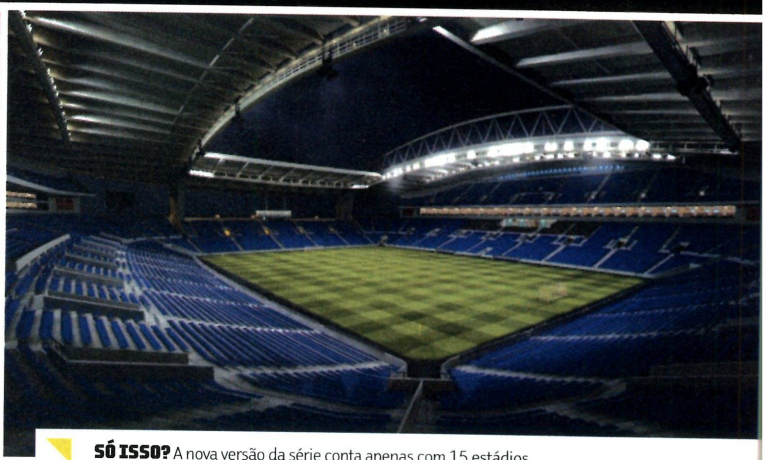
REALISMO A aparência dos jogadores está muito mais real em Pro Evolution Soccer 2008.

Tem para todo mundo

Ao contrário de muitos títulos que são exclusivamente feitos para determinadas plataformas, como God of War e Gran Turismo são para o PlayStation e Halo e Gears of War são para o Xbox, Pro Evolution Soccer 2008 poderá ser jogado por jogadores de praticamente todos os consoles. Além do PS3, o game mais popular de futebol também está disponível para as plataformas PC, Nintendo Wii, Xbox 360, PS2 e PSP.



ÁREA TÉCNICA o treinador aparece para dar orientações à sua equipe.



SÓ ISSO? A nova versão da série conta apenas com 15 estádios.

jogadores serão entrevistados pela imprensa, e as respostas podem surtir efeitos positivos ou negativos sobre seu time.

Algumas equipes continuam sem a licença que garante o direito de usar os nomes e os uniformes oficiais dos clubes. Newcastle e Totteham foram incluídos na lista de clubes que estão licenciados para o uso dos nomes e uniformes oficiais; em contrapartida, o Manchester United, de Cristiano Ronaldo (que aparece na embalagem do jogo), e o Liverpool continuam usando nomes fictícios, como Man Red e Merseyside Red.

Pro Evolution Soccer traz apenas 15 estádios. Agora, as transmissões ganham a presença de Mark Lawrenson, mas os comentários continuam genéricos. Os replays possibilitam que o jogador possa ver de perto a real aparência dos jogadores, mas os problemas de slowdown prejudicam bastante o que poderia ser um dos pontos fortes do jogo.

Assim como nas versões anteriores de Pro Evolution Soccer, os árbitros sempre estão em cima das jogadas, mas em alguns lances eles demoram alguns segundos para apitar.

Pro Evolution Soccer roda em 720p. O jogo não suporta 1080 linhas progressivas, como Gran Turismo 5 Prologue e Uncharted: Drake's Fortune.

É possível afirmar com segurança que PES continua sendo o melhor simulador de futebol da atualidade, apesar da grande evolução que FIFA Soccer apresentou nos últimos dois anos. Porém, se as coisas continuarem no mesmo ritmo, não demorará muito tempo para que o rival comece a conquistar mais jogadores. Por outro lado, o time responsável pela produção de Pro Evolution Soccer promete uma reformulação geral para o próximo game da série, o que não aconteceu nesta versão devido aos curtos prazos de entrega do título, que é multiplataforma.

Apesar de ainda poder melhorar em inúmeros aspectos, Winning Eleven continua sendo o melhor simulador de futebol da atualidade. | **RONIE ANDERSON**

PS3

Veredicto 76

GRÁFICOS 19 SOM 21 JOGABILIDADE 18 DIVERSÃO 18

FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom
Distribuição
Capcom
Jogadores
1-8
Site
capcom.com
Online
Sim
SIXAXIS
Não

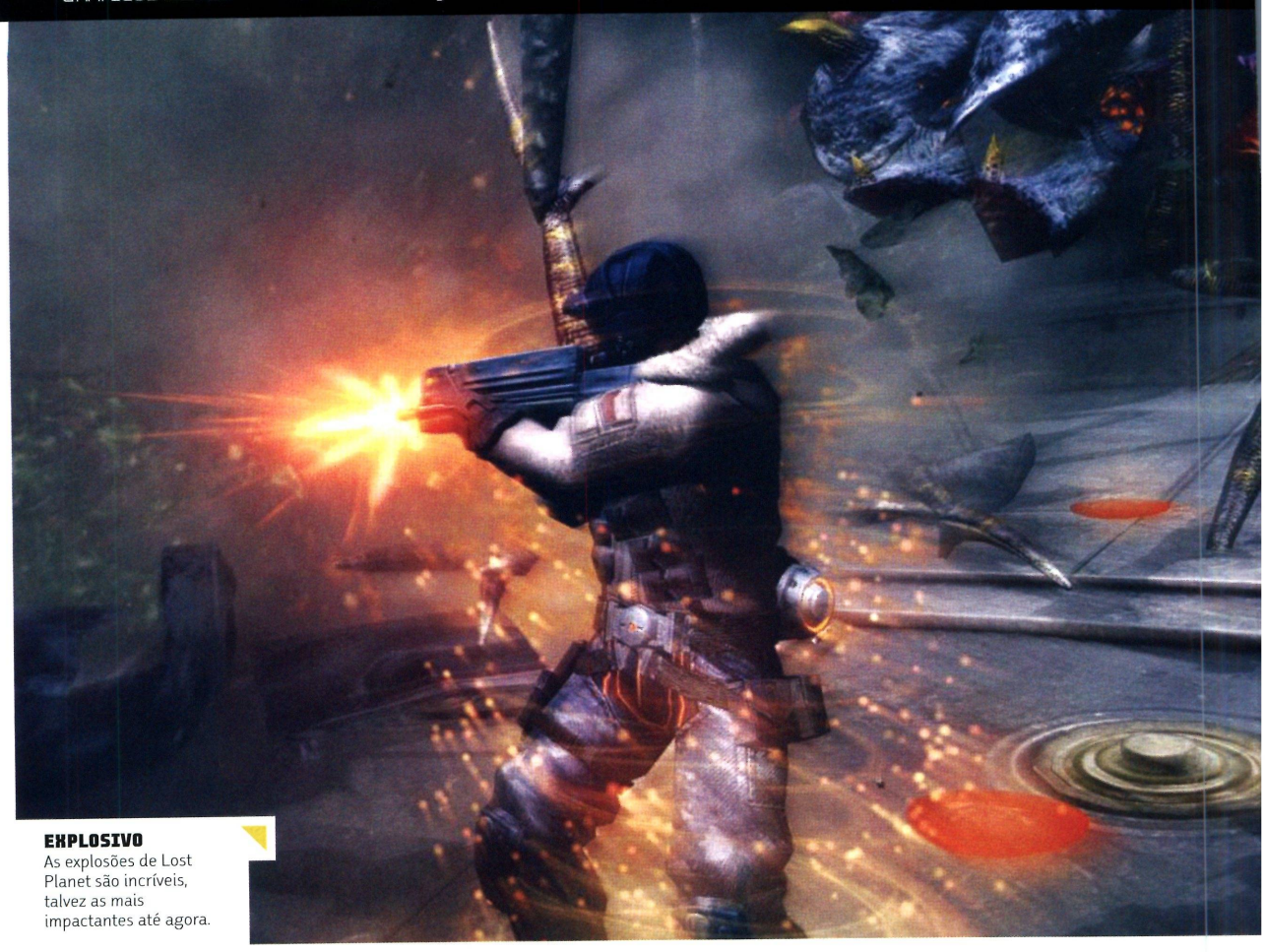
VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

—

Mais um título de respeito | Grande opção de conteúdo online

Gráficos inferiores às outras versões | Poderia ter mais extras



EXPLOSIVO
As explosões de Lost Planet são incríveis, talvez as mais impactantes até agora.



Lost Planet: Extreme Condition

Antes tarde do que nunca

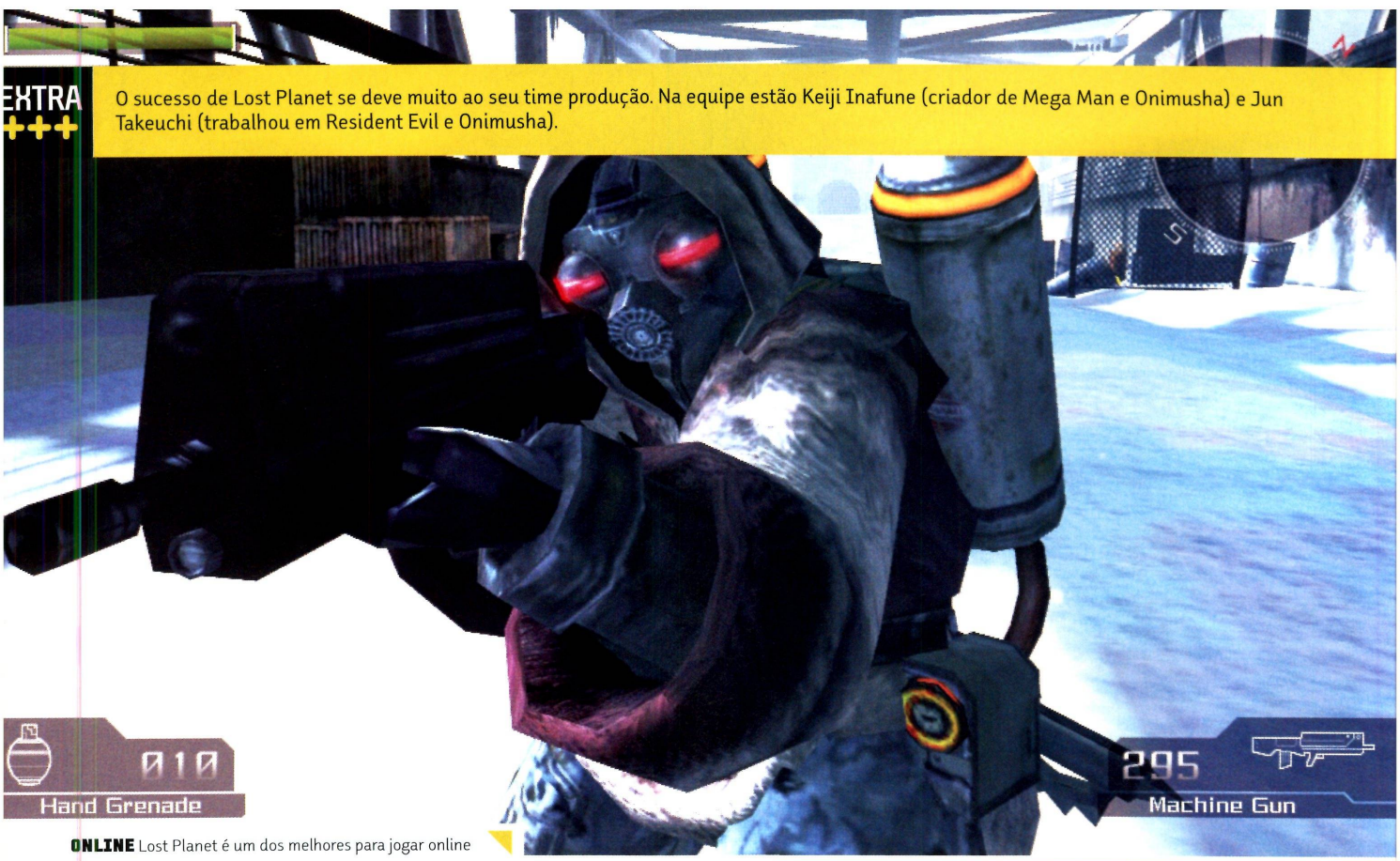
Lost Planet é um dos jogos de maior sucesso do Xbox 360 e oferece gráficos estonteantes, monstros enormes (e nojentos) que tomam a tela, ação frenética e mechs equipados para pilotar. A história narra as aventuras de Wayne Holden, um destemido soldado que vive em um planeta congelado e habitado por monstros hostis, chamados de Akrids. O problema é que os alienígenas possuem uma substância vital para a sobrevivência humana, as "T-Eng" (Thermal Energy). Sendo assim, Wayne não tem muita opção - matar os monstros faz parte de sua rotina para permanecer vivo.

Quando a Capcom anunciou que o PS3 ganharia uma versão de Lost Planet, muito se especulou sobre suas melhorias gráficas e extras de jogo, já que o lançamento no console da Sony aconteceria um ano depois da estréia no Xbox 360. Infelizmente, essas especulações não aconteceram, principalmente na parte gráfica, mas não tiraram o brilho de Lost Planet, que se manteve como um bom jogo e uma das melhores opções para o console.

O que mudou?
O modo de campanha solo permanece o mesmo, sem nenhuma novidade, mas a versão de PS3 conta com algumas adições no modo multiplayer, que era, de longe, o ponto fraco no lançamento do jogo para X360. A versão do PlayStation 3 oferece todos os mapas extras das versões rivais desde o início, inclusive as fases presentes na Xbox Live, além de outros exclusivos. Os donos de

Instalação
Além de chegar um ano depois do Xbox 360, Lost Planet necessita ser instalado no disco rígido do PlayStation 3, ocupando cerca de 5 GB de espaço. Quem se lembra de Devil May Cry, vai querer chorar, pois o tempo que leva para copiar os arquivos para o HD é o mesmo: 25 minutos. Faça outro sanduíche.

EXTRA +++ O sucesso de Lost Planet se deve muito ao seu time produção. Na equipe estão Keiji Inafune (criador de Mega Man e Onimusha) e Jun Takeuchi (trabalhou em Resident Evil e Onimusha).



ONLINE Lost Planet é um dos melhores para jogar online



MONSTRUOSO Inimigos gigantes é o que não vai faltar em Lost Planet. A dica é atirar nas partes amarelas para acabar com eles

PS3 poderão também jogar com novos personagens, nas campanhas solo e multiplayer, dando folga ao protagonista, Wayne. Mas o que mais preocupa é ser obrigado a instalar o jogo no disco rígido do PS3, uma tarefa que pode chegar durar 25 minutos e que consome 5 GB de espaço em disco. Tudo isso sem uma melhora significativa em relação aos load times...

Vale a pena?

Apesar das texturas mais borradas e de alguns efeitos de luz esquisitos, é inegável que Lost Planet de PS3 é bonito. A trilha sonora continua impecável e emocionante, com sensacionais passagens dramáticas. Além disso, o ponto forte do jogo é sua ação ininterrupta e as emocionantes batalhas contra os gigantescos Akrids. Pode até não ser a melhor conversão já feita para o console, mas tem muito a oferecer, principalmente para quem ainda não jogou as outras versões. | **ANDRÉ FORTE**

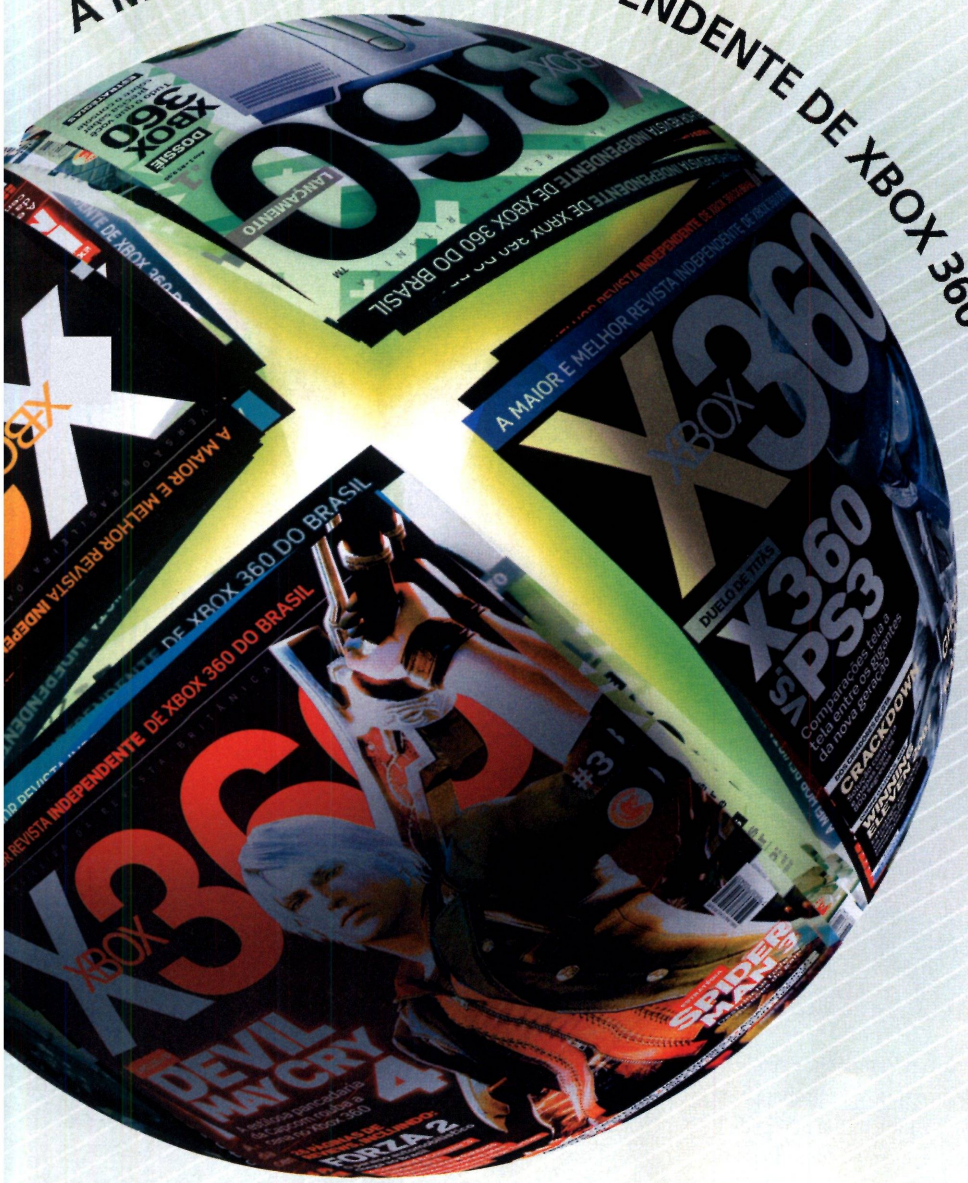
NOVIDADES

O que o PS3 tem?

Tem muitos personagens novos para o modo multiplayer, sendo que um deles é exclusivo. O tempo de carregamento é menor por causa da instalação (veja no box da página ao lado). Porém a nova expansão da série, Colonies (para PC e Xbox 360), vai trazer tudo o que tem no PS3 e mais uma série de novos mapas. A Capcom afirmou diz que ainda não existem planos de lançar estes conteúdos para o PS3.



A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



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

XBOX X360

A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

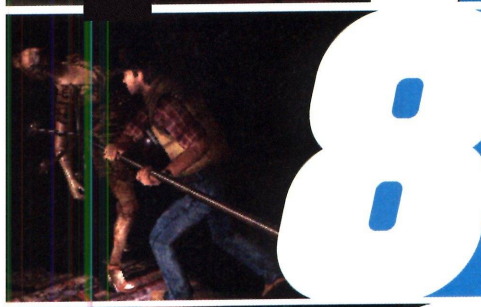
DIGERATI

ALIVE

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



76 **Detonado**
God of War: Chains of Olympus: Todos os segredos e extras da mais nova aventura do poderoso guerreiro espartano Kratos



84 **GPS**
Silent Hill Origins: Guia completo e detalhado com a localização de todos os itens do mais novo survival horror do PS2



90 **Review**
Análises dos últimos lançamentos: Silent Hill Origins, God of War: Chains of Olympus, Ratchet & Clank: Size Matters e muito mais

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
High Impact Games

Distribuição
Sony CEA

Jogadores
1

Site
us.playstation.com
ratchetandclank/

Online
Não

Expectativa
Média



CLANK, O ESPIÃO
Com Ratchet seqüestrado, é a hora de Clank colocar a mão na massa.

EXTRA
A promessa é de que o game inclua também minigames envolvendo desafios de ritmo e outros com veículos.

\+ Uma nova perspectiva para a ação habitual

\- A mudança de estilo pode ser estranha aos fãs da série



QUARK, O BOBÃO
É claro que Capitão Quark continuará engraçado neste novo episódio



VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

TIMELINE



Metal Gear Solid | 1998
Clank terá de se esconder de guardas à la Solid Snake para sobreviver.



007: Tomorrow Never Dies | 1999
O novo terno de Clank parece familiar... De onde será que veio?



Ratchet & Clank | 2002
Já na primeira aventura, o robô estava *presente como ajudante de Ratchet.*

Secret Agent Clank

Humor e espionagem

Passando-se no mesmo ambiente futurista que os fãs conhecem dos games da série Ratchet & Clank, esta é uma nova aventura com o companheiro de batalhas do Lombax favorito das multidões. Sim - o robozinho Clank ganhou seu próprio game.

Clank de fraque

Secret Agent Clank se passa entre Size Matters e Tools of Destruction, num momento em que Ratchet é preso, acusado injustamente de roubo. Seu fiel companheiro, Clank, como era de se esperar, decide investigar para livrar a cara do amigo. Para isso, assume um alter-ego de agente especial, completo com todo tipo de arma e parafernália, sem falar no seu exclusivo estilo de luta, o Clank-Fu.

A fantasia de agente secreto não é por acaso: para investigar os detalhes do suposto roubo, Clank terá de se infiltrar no local do crime - um museu -, e a série, antes voltada para a ação, agora ganhará elementos táticos, que envolvem, na maior parte do tempo, o herói se esgueirando por corredores, fugindo de luzes e lanternas e utilizando o ambiente para arranjar disfarces e fugir de guardas robóticos mal-encarados. Não por isso o game perderá o ritmo acelerado e divertido. O time de desenvolvimento fez questão de acelerar os movimentos de Clank (que era lento em outros games da série) para que ninguém tenha do que reclamar. Invenções, como bumerangues, bombas e botas a jato, garantirão que ninguém fique no marasmo. Além disso, novos ataques stealth entrarão no jogo, baseando-se em minigames de seqüências de botões.

No geral, mesmo com a mudança de estilo, alguns aspectos continuarão, afinal o game é baseado na engine do anterior, para PSP, incluindo a possibilidade de compra de melhorias com parafusos coletados de inimigos e caixas. | **RODRIGO ORTIZ**



PS2 PSP

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
Traveller's Tales

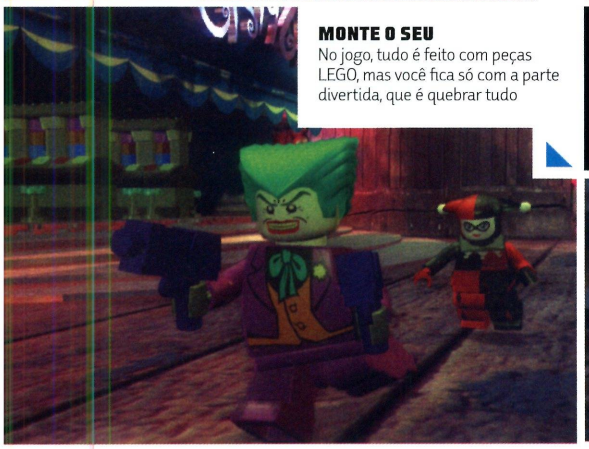
Distribuição
Warner Bros. Interactive

Online
Sim

Jogadores
1-2

Site
batman.lego.com

Expectativa
Muito Alta



MONTE O SEU
No jogo, tudo é feito com peças LEGO, mas você fica só com a parte divertida, que é quebrar tudo

EXTRA +
No PS3 e no Xbox 360, o jogo terá multiplayer cooperativo online, com dois jogadores se ajudando para passar tanto as fases dos heróis como as dos vilões.

Parece que qualquer jogo com LEGO fica divertido +

Parece faltar variedade na jogabilidade −



VERSÃO AMERICANA
AÇÃO

LEGO Batman: The Videogame

Batman de montar

Que jogos licenciados não costumam ser grande coisa, todo mundo já está cansado de afirmar. O que poderia ser pior que isso? Oras, um jogo baseado em duas franquias ao mesmo tempo! Deve ficar horrível ao quadrado, certo? Errado! Quem mostrou esse engano foram os dois LEGO Star Wars: jogos terrivelmente simples, com gráficos e personagens bobos (afinal, é tudo feito de LEGO), mas que proporcionam uma diversão que apenas os grandes jogos conseguem alcançar. Agora que o estúdio Traveller's Tales já explorou todo o universo Star Wars, eles estão aprontando jogos de outras duas franquias muito famosas, ambas situadas em um mundo cheio de peças coloridas: LEGO Indiana Jones e LEGO Batman: The Videogame.

Santos encaixes!

O game do Batman não conta a história de nenhum dos filmes, o que já é algo muito bom. O time de produção decidiu fazer uma história própria, na qual os maiores vilões de Gotham estão à solta. Cabe a Batman, Robin e outros cuidarem de manter a paz na cidade. São mais de 20 personagens para controlar, cada um com habilidades específicas. Esse número é entre heróis e vilões, pois também poderemos jogar na pele de Pingüim, Coringa, Harley Quinn e vários outros maus que você se lembre.

Outra novidade é que agora os personagens possuem quatro roupas, que lhes concedem poderes especiais. A jogabilidade é basicamente a mesma dos jogos de Star Wars, uma ação simples com alguns quebra-cabeças bem básicos e cenas de história interessantes de ver (tudo fica cômico com aquele formato).

Mesmo que a base seja igual à dos jogos anteriores, a versão Batman da série LEGO tem tudo para ser tão divertida quanto as outras e melhor que todos os jogos do Batman. Aguarde até setembro para ver mais e mais quadrados de encaixes em ação. | **DOUGLAS PEREIRA**

TIMELINE



Spider-Man: The Movie | 2002
Um super-herói e seu jogo, que deve estar em sua coleção.



Batman: Dark Tomorrow | 2003
O exemplo de como fazer um lixo completo. Batman merecia um jogo melhor



LEGO Star Wars | 2005
O exemplo de como fazer um jogo muito bom. É o melhor com o título Star Wars.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
06/2008
Produção
SNK Playmore
Distribuição
SNK Playmore
Jogadores
1-2
Site:
game.snkplaymore.co.jp
Online
Não
Expectativa
Alta



MAIS PERSONAGENS
Kyo terá a companhia do Boss Team e ainda de mais personagens, como Eiji.

EXTRA
The King of Fighters pode ser a série de luta mais adorada do Brasil. O país tem o maior número de máquinas de KOF no mundo inteiro, segundo a SNK Playmore.





\+ É a melhor versão de KOF, com mais personagens

– Os gráficos ainda são aqueles de dez anos atrás

VERSÃO JAPONESA

LU
LUTA

The King Of Fighters '98: Ultimate Match

O rei dos jogos de luta

Na época de ouro dos fliperamas, a SNK fazia um enorme sucesso no Brasil. Jogos, como Samurai Shodown e Art of Fighting 2, elevaram o nome da empresa por aqui. O auge chegou com a série The King of Fighters, que pegava tudo de bom que os outros jogos da SNK tinham e misturava com alguns elementos inovadores.

De todos os KOF, a versão 98 é uma das mais cultuadas e jogadas da série. A história foi deixada de lado, pois seu ponto forte é o excelente sistema de luta, que o torna uma versão melhorada do competente sistema de KOF 97. Além disso, os produtores adicionaram uma grande variedade de personagens. O resultado já era fantástico. Agora a SNK lança uma versão melhorada para comemorar 10 anos desse fantástico game.

Novos lutadores

As novidades começam pelo número de lutadores, que cresceu consideravelmente. O Boss Team de KOF 96, composto por Geese Howard, Wolfgang Krauser e Mr. Big, foi ressuscitado, e outro combatente, o ninja Eiji Kisaragi, de KOF 95, também está de volta, assim como Kasumi Todoh. Todos os lutadores que retornaram de outras versões têm algo em comum: golpes novos. Além deles, vários outros personagens vão ganhar versões EX (com golpes e estilos diferentes), da mesma forma que acontece com Kyo. Entre os nomes revelados estão King e Blue Mary, que terão uma segunda opção para os jogadores escolherem.

O sistema de luta, que era dividido somente entre Extra e Advanced, agora conta com o modo Ultimate. Com ele, você pode personalizar seu estilo de luta escolhendo as características dos dois outros modos, como o tipo de esquiva, a forma de carregamento da barra de energia e a maneira de correr. Também haverá novos cenários, balanceamento melhor entre os personagens, novas animações e até mesmo finais especiais.

Parecia impossível, mas Ultimate Match melhora a versão de KOF 98 em todos os aspectos e os gráficos ganham melhor definição. Quem é fã da série tem de jogar! | **DOUGLAS PEREIRA**

TIMELINE



Street Fighter II | 1991
É o jogo que revolucionou a forma de jogar games de luta.



Marvel vs. Capcom | 1998
Reúne personagens de vários jogos com os astros da Marvel.



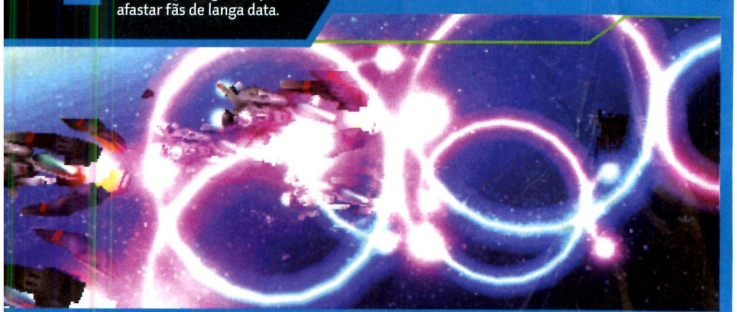
Guilty Gear | 1998
Ajuda a manter os jogos de luta 2D vivos, *só que em alta definição.*



+ Um clássico dos jogos de nave retornando.

– A mudança do gênero pode afastar fãs de langa data.

O jogo já foi lançado no Japão e por lá – recebeu boas críticas. Isso não ajudou as vendas do jogo que foram pífias.



R-Type Command

Naves estratégicas

FICHA TÉCNICA

Lançamento
06/05/2008
Produção
Irem Software
Distribuição
Atlus
Plataforma
PS2
Jogadores
1-2
Site:
atlus.com/r-type
Online
Não
Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Et

ESTRATÉGIA

Em uma guerra desesperada contra uma misteriosa raça alienígena, a humanidade faz o que pode para se manter dominadora da colônia espacial de Bydo. A premissa é boa, clássico da literatura de ficção científica. Mas R-Type Command vai além da imaginação dos fãs da ficção científica.

Ligue o motor

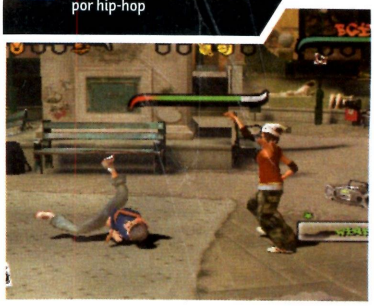
No lugar de um jogo de tiro lateral, em R-Type Command será dado ao jogador um jogo de estratégia em que será possível organizar um exército para derrotar o lado inimigo. Será possível jogar tanto com os terráqueos quanto com os bydos. São mais de 100 opções de tipos de unidades para controlar e destruir os seus inimigos. Realmente, os fãs podem até torcer o nariz para este jogo, mas R-Type dará aquela revitalizada que a série tanto precisa. | **RODRIGO GUERRA**



+ Game musical focado na dança de rua

– Você talvez não se interesse por hip-hop

A Sony CEE vem apoiando a cultura B-boy no Reino Unido há 10 anos com campeonatos de dança e eventos relacionados ao movimento.





B-Boy

Rap e hip-hop juntos em um jogo

FICHA TÉCNICA

Lançamento
17/06/2008
Produção
FreeStyleGames
Distribuição
Sony CEA
Plataformas
PS2, PSP
Jogadores
1-2
Site
bboythegame.com
Online
Não
Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Mu

MUSICAL

B-boys (e B-girls) é o nome que se dá aos apreciadores da cultura hip-hop, em especial da sua forma de dança, muitas vezes chamada de street dance ou break. Agora que games musicais estão em evidência, B-Boy chama a atenção por se concentrar na dança, não em instrumentos. Também estarão presentes outros aspectos do movimento, como a própria música hip-hop, os cenários urbanos, o DJ, o grafite, as roupas largas etc.

Ganhando o respeito

Haverá um modo carreira, no qual o jogador constrói seu próprio personagem e deve começar dançando em praças e parques da cidade. Pelo caminho, você encontrará B-Boys de verdade, inclusive Crazy Legs, espécie de Tony Hawk da dança. Conforme vai vencendo os duelos, acumula pontos para adquirir cerca de 800 movimentos de dança reproduzidos com a técnica do motion capture, até chegar ao título de campeão mundial. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

FICHA TÉCNICA

Produção
Ready At Dawn Studios

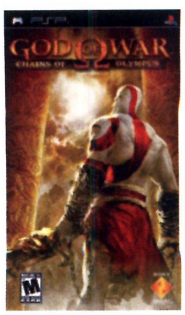
Distribuição
Sony CEA

Plataformas
PS2

Jogadores
1

Site
us.playstation.com

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO



CONTROLES

L
Defender/Magia

R
Magia

Select
Menu/Pause

Start
Menu de armas

Golpe forte

Ação

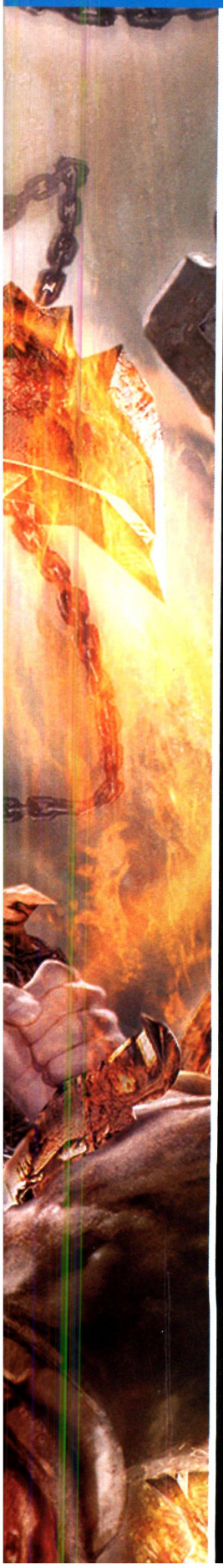
Pula

Pular

God of War: Chains of Olympus

A guerra que decidirá o destino do universo | **RONALDO CARLINI TESTA**

Se você acompanha a série God of War, sabe que ambos os capítulos lançados para o PS2 oferecem uma intensidade de acontecimentos empolgantes freqüente, que se apóiam em um roteiro de qualidade e contam com uma direção de arte deslumbrante. Graças ao trabalho competente do estúdio Ready At Dawn, a jornada portátil de Kratos nada deve para seus predecessores. A obrigatoriedade de lidar com seu destino serve de combustível para Kratos exterminar qualquer criatura mítica que estiver em seu caminho - seja um ciclope, minotauro, besta voadora seja um lagarto gigante metido a Godzilla -, e tudo acaba se transformando em uma obra-prima regada a agradáveis efeitos de luz, trilha sonora magistral e trama admirável. Para que você aproveite ao máximo a nova aventura de Kratos, localizamos todos os Gorgon Eye e Phoenix Feather (itens primordiais na aventura), além de detalhar todos os desafios de Hades. Que os deuses do Olimpo não sejam tão impiedosos com você!



ARMAS

The Blades of Chaos

Icarus Lift (ar): ✕
Hyperion Ascension: segure △
Orion's Harpoon (ar): ○
Plume of Prometheus: □, □, △
Cyclone of Chaos: L + □
Cyclone of Chaos (ar): L + □
Spirit of Hercules: △, △, △
Valor of Hercules: △, △, □
Hyperion Might: segure □
Rampage of the Furies: L + ○
Rampage of the Furies (ar): L + ○
Hermes Rush (evasão): R + L + direcional, segure □
Hermes Rise (evasão): R + L + direcional, segure △
Tartarus Rage: L + △
Tartarus Rage (ar): L + △

The Gauntlet of Zeus

Strength of Zeus: segure □ ou △
Olympic Strike: L + □
Olympic Strike (ar): L + □
Hermes Cross (evasão): R + L + direcional, segure □
Hermes Revenge (evasão): R + L + directional, segure △
Lightning Run: L + ○
Lightning Thrash (correr): L + ○ + □
Lightning Surge (correr): L + ○ + △
Lightning Thrash (ar): L + ○
Olympic Thunder: L + △
Olympic Thunder (ar): L + △

The Efreet

Demon Fury: R + △
Demon Fury (ar): R + △
Demon Inferno: R + △, aperte ○

Light of Dawn

Solar Flare: R + □
Solar Flare (ar): R + □
Radiant Sun: R + segure □

Charon's Wrath

Charon's Wrath: R + ○
Charon's Wrath (ar) : R + ○

Sun Shield

Helios Reverse: aperte L
Helios Flash (neutralizar ataque): □ depois do reverse
Helios Offensive (neutralizar ataque): △ depois do reverse
Helios Reflect: aperte L

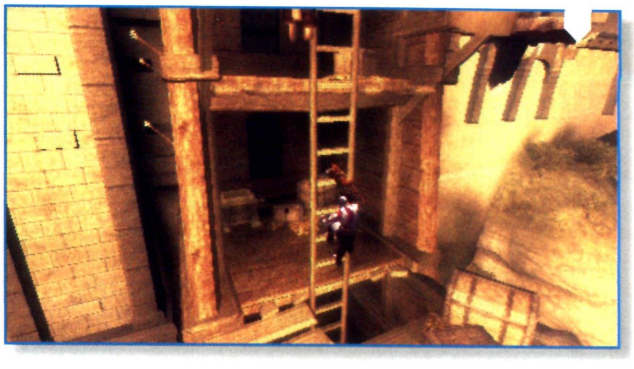
THE SHORES OF ATTICA

Gorgon Eye: 4
Phoenix Feather: 3

A jornada de Kratos começa em Attica, durante a invasão dos soldados da Persia. Destrua todos eles e aproxime-se da besta gigante para retornar o fogo inimigo. Desça pelo buraco que se abriu e vá até a porta para tentar abri-la. Quando o Golem aparecer, aperte ● rapidamente para não ser esmagado e prepare-se para enfrentar Basilisk. Apesar de grande, o monstrengo não oferece muito perigo. Use os botões L + R + direcional para escapar das mordidas e das chamas e continue batendo nele até o botão ● aparecer na cabeça dele - quando isso acontecer, vá até ele, imite a seqüência de botões mostrada na tela e use o bastão para afugentar a criatura.



Siga pela praia desviando dos disparos até o portão. Antes de destruí-lo, pegue o primeiro **Gorgon Eye** no baú à esquerda, e algumas Red Orbs na direita. Basilisk - que você viu invadindo a cidade - deixou um rastro de destruição para você seguir. Detone mais alguns soldados e, no próximo portão, gire a alavanca, corra, e use o L + R + direcional para chegar a tempo na passagem. Ao encontrar as duas torres de batalha, siga direto para a que está mais longe e quebre a parte de baixo para pegar algumas Red Orbs. Volte para a primeira torre e suba. Na metade da torre há um baú com o segundo **Gorgon Eye**, mas você terá de subir até o topo e depois pular para o andar onde está o baú.

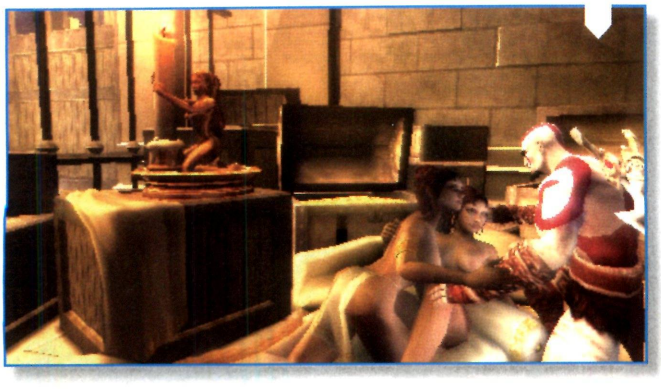


Logo à frente você encontrará um inimigo mais poderoso, que usará a magia The Efreet para tentar detê-lo. Ele tem



Ciclope
Uma fera com apenas um olho e uma maça. É um ser furioso e mortal, mas Kratos gosta de desafios em suas desventuras.

apenas três ataques, fáceis de desviar com o L + R + direcional. Bata nele até o botão círculo aparecer e inicie o minigame de botões. O prêmio pela vitória é a magia The Efreet (para usar, segure R e aperte △). Depois de enfrentar alguns soldados, dois caminhos se abrirão. O certo é o caminho da esquerda - mas se você quiser se divertir com duas damas loucas para sentir o poder do careca, vá pela direita primeiro.



A segunda porta, da esquerda, leva para mais uma batalha contra o lagartão Basilisk. Vá até as duas escadas e aperte círculo para derrubá-las, para que os soldados parem de importunar, e então vire a balista na direção de Basilisk e dispare. No celeiro, ignore a alavanca giratória e suba na escada para conseguir mais algumas Red Orbs e a sua primeira **Phoenix Feather**. Agora, sim, rotacione a alavanca para descer e lutar contra o ciclope. Destrua-o para abrir o caminho até 4 arqueiros fracotes e o terceiro Gorgon Eye.

Suba pela parede até o teto de algumas casas da cidade e conseguir a segunda **Phoenix Feather**, ao lado do baú com as Red Orbs - no primeiro pavimento há um baú com mais um **Gorgon Eye**, que misteriosamente está selado e trancafiado por paredes sólidas. Destrua a parede de madeira e acione a alavanca para descer. No mercado, pegue as Red Orbs no baú e recarregue sua energia ou magia e siga para o portão que guarda o poderoso Basilisk. Depois de lutar com os soldados só sobrará você, um corpo que outrora estava sendo degustado pelo lagartão e uma caixa e mais à frente dois pontos que acionam portas. Adivinha só o que você deve fazer? Isso mesmo, arraste a caixa até o primeiro botão no chão e carregue o corpo até o segundo. No corredor, pegue os Red Orbs e a terceira **Phoenix Feather** antes de entrar na arena de batalha. Basilisk começa seus ataques no chão. Bata até que ele fuja. Se você for preso contra a parede, aperte R e L diversas vezes de maneira moderada para escapar. Nas chamas, use L + R + direcional e não pare de bater. Quando ele subir na parede, desvie dos ataques de fogo, aperte ● e gire o analógico rapidamente para derrubá-lo. Repita esse procedimento 2 vezes e na terceira você poderá destruir Basilisk no minigame dos botões.



THE CITY OF MARATHON

Gorgon Eye: 1
Phoenix Feather: 2

Pegue a **Phoenix Feather** e siga pela direta até o sopé da colina. Dentro do prédio você encontrará o primeiro soldado fantasma. Melhore as suas Blades of Chaos e acabe com ele usando o golpe L + □. Continue pela cidade vasculhando os prédios para conseguir Red Orbs e arraste a caixa pegando fogo para não ser pego pela neblina. Na próxima área, pegue um **Gorgon Eye** no baú à direita, acabe com a medusa e siga em frente, ignore os portões por enquanto. Destrua os arqueiros e volte para pegar a tocha. Se precisar, enfrente mais uma medusa antes de voltar até a carroça. Coloque fogo e siga empurrando-a para escapar da neblina.



No meio do caminho há arqueiros e junto com eles você encontrará dois baús com Red Orbs e um com **Phoenix Feather**, vale parar e pegar. Na luta contra o dente-de-sabre, use o Efreet (R + △) e bata com o quadrado. Se você der trégua, ele o agarrará. Nesse caso basta apertar L + R para escapar.



THE TEMPLE OF HELIOS

Gorgon Eye: 2
Phoenix Feather: 3

Destruindo as rochas e seguindo em frente você chegará ao templo. Siga e escale até chegar à parte de cima do templo. Athena dará a letra do seu próximo objetivo: encontrar Helios. Salve o jogo e acione a alavanca, você está em uma área repleta de grande portões. Puxe a alavanca para subir, e pegue a **Phoenix Feather** no lado direito e destrua os inimigos. Siga para a esquerda e acione outra alavanca - essa abre uma porta que fica lá no início onde você falou com Athena, seguindo pela esquerda. Lá você encontrará outra alavanca. Siga pelo portão, examine a porta e rotacione o analógico para abrir. Na sala em que você enfrentou as Harpias, puxe as duas estátuas para descobrir duas alavancas. Acione as duas, mas entre na porta da direita primeiro. Acabe com os novos inimigos, puxe a alavanca e siga para a porta da esquerda. Descendo as escadas você encontrará mais uma **Phoenix Feather**. Vá até a plataforma central, quebre as amarras e prepare-se para a luta. A melhor maneira de acabar com os soldados do fogo é usar o Efreet, mas se você não tiver, basta usar ○, e L + R + direcional para escapar dos ataques. Após a luta com os pequenos soldados, é a vez e um inimigo mais forte. Use o combo quadrado, ○, △ para quebrar a armadura e acabe com ele no minigame dos botões.



Suba, pegue mais algumas Red Orbs e aperte círculo no pilar para chegar ao centro. Procure no chão por um ponto brilhante e derrube outra pilastra. Siga pelo novo caminho e pegue um **Gorgon Eye** no final. Volte, destrua o trono e pegue o escudo. Com ele, se você apertar L no momento em que for atingido, vai tontear o inimigo. Suba a longa escadaria e depois de enfrentar alguns inimigos, acione o ponto luminoso no centro. Desça e abra a porta.

EUROS THE EAST WIND

Quando entrar na próxima área, você verá duas estátuas. Empurre as duas para a frente e puxe a parte central com o desenho de um rosto. Em vez de subir, siga pela passagem no lado esquerdo. Dentro da nova área, puxe as duas estátuas para fazer com que o raio fique centralizado. Suba, segure L e fique apertando ○ para acionar a luz. Nessa mesma sala há uma **Phoenix Feather**. Volte, suba até o cavalo



Sangue
O fluido da vida. Utilizado em cerimônias para louvar os deuses da fertilidade. Kratos poderia ser um bom fazendeiro.

e use o círculo para ativá-lo. Uma parte do chão se transformará em escada. Siga por lá para conseguir mais um **Gorgon Eye**.

THE CAVES OF OLYMPUS

Gorgon Eye: 2
Phoenix Feather: 2

Salve o jogo e pule na água seguindo para a direita para encontrar três baús; dois com Red Orbs e um com **Gorgon Eye**. Volte e escale até encontrar a lança de Triton, que permite a você mergulhar. Volte para a água, mergulhe (R3) e nade para a esquerda para pegar alguns baús. Siga para a direita até encontrar um portão quebrado. Segure R para conseguir impulso e detone o outro portão. No caminho até a alavanca você encontra uma **Phoenix Feather**.



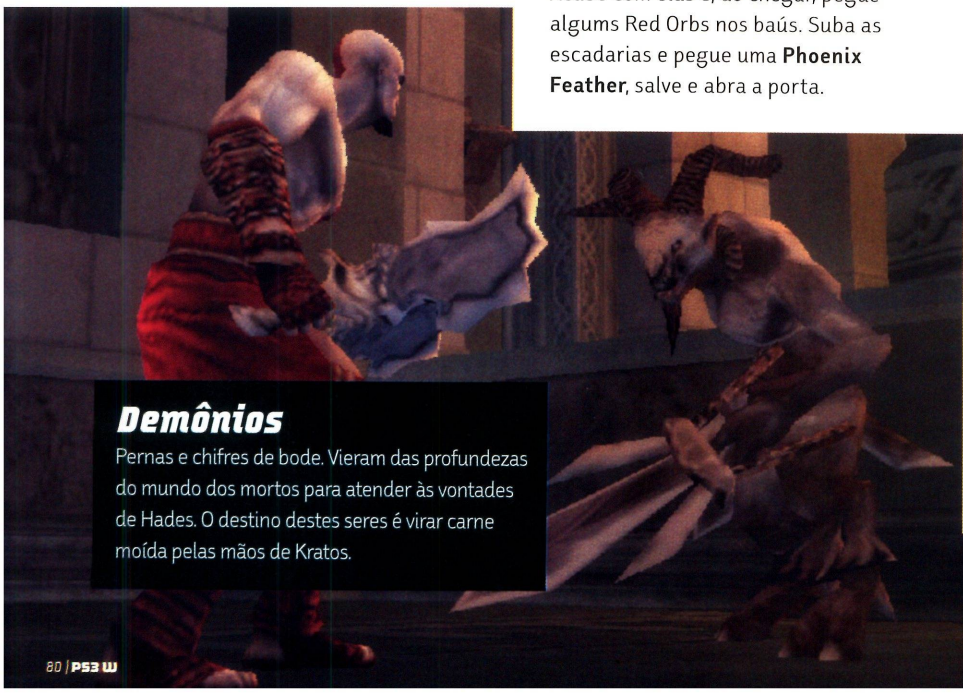
Volte e escale pela esquerda. Para derrotar o minotauro, use Efreet, e depois rotacione a alavanca. Depois da conversa com Eos, siga água abaixo para encontrar um **Gorgon Eye**. Siga em frente até encontrar o The Primordial Fire. Com ele é possível revidar ataques de flechas e outras coisas que são atiradas em você e pode ser usado para derrotar as estátuas que ganham vida. Depois disso você ganhará uma nova magia, a Light of Dawn (R + R3). Siga pela esquerda para conseguir uma **Phoenix Feather**, e na direita há dois baús com Red Orbs. No centro, derrote mais alguns inimigos e volte para fora do templo.



THE TEMPLE OF HELIOS (PARTE 2)

Gorgon Eye: 2
Phoenix Feather: 2

Aperte R3 no centro do objeto brilhante para ativar o elevador. Durante a subida, uma porção de Harpias aparecerão. Acabe com elas e, ao chegar, pegue algums Red Orbs nos baús. Suba as escadarias e pegue uma **Phoenix Feather**, salve e abra a porta.



Demônios
Pernas e chifres de bode. Vieram das profundezas do mundo dos mortos para atender às vontades de Hades. O destino destes seres é virar carne moída pelas mãos de Kratos.

NOTOS THE SOUTH WIND

Siga para a direita para conseguir mais um **Gorgon Eye** e prepare-se para mais um puzzle. Na grande área com a estátua do cavalo, acione o ponto brilhante e mova a alavanca para a esquerda. No local há quatro marcações redondas, traga a estátua para a marcação da esquerda, mais abaixo. Agora ilumine a porta que guarda a estátua da direita. Tire a estátua de lá e ilumine a que está no lado esquerdo para liberar mais uma estátua. Para completar a formação, coloque as duas estátuas que estão viradas para o norte, nas duas marcações de baixo. Para as duas marcações de cima, coloque as estátuas uma virada para a outra e acione a luz. Suba no círculo que se formou e segure L. Vá até o cavalo e aperte R3.



Volte e ative o ponto brilhante para descer. Siga para a frente para conseguir mais uma **Phoenix Feather** e depois siga pela direita.

ZEPHYROS, THE WEST WIND

Assim que entrar, siga para a direita para conseguir outro **Gorgon Eye**. Empurre a estátua para a frente e quebre a parte de cima dela para subir. Segure L e aperte R3 para acionar a luz no cavalo. Vá até ele e aperte R3. Já no lado de fora do templo, volte todo o caminho percorrido até as estátuas dos três cavalos e faça com que eles retornem à vida.

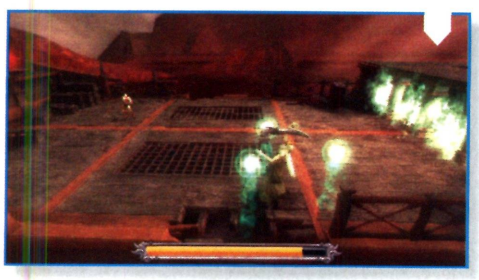
THE DEPTHS OF HADES

Gorgon Eye: 2
Phoenix Feather: 3

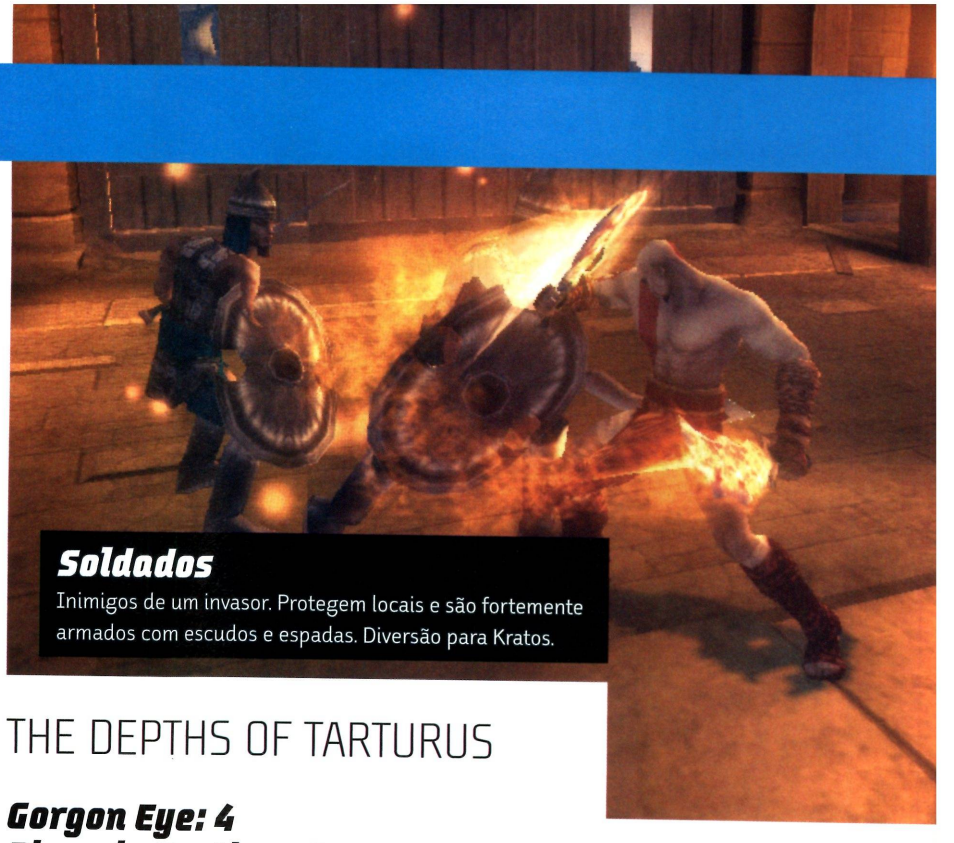
Siga escalando até encontrar as medusas, no alto. Se for pego pelo raio, aperte L + R para se livrar da petrificação. Ao terminar, siga pela porta, mas não suba pela escada ainda. Na parte de baixo há uma **Phoenix Feather**. Derrote os três ciclopes - use a sequência △, △, △ nos soldados menores e Efreet nos maiores - e pule para o ponto mais alto. A parede no lado esquerdo esconde baús com Red Orbs e um **Gorgon Eye**. No centro dessa área há uma pedra, que você pode usar para chegar até o baú mais no alto. Quebre a parede pelo lado direito e siga para cima. Passe por trás das cachoeiras e derrube o pilar. Suba e destrua a parede da esquerda para encontrar um baú com mais uma **Phoenix Feather** e escale para o próximo desafio. Ignore a primeira porta e destrua os dois grandalhões. Volte, entre na porta que se abriu e suba pela escadaria para conseguir mais um **Gorgon Eye**. Na arena mais à frente, há dois golens do inferno e harpias sanguinolentas. Depois de acabar com eles, toque o sino e ignore as pequenas portas brilhantes por enquanto.

CHEFE: CHARON

Apesar de toda a banca, esse chefe é muito fácil. Defenda seus golpes de foice com o escudo (L) e, quando ele usar as bolas de energia, use seu escudo para mandar de volta. Quando você tirar a metade da energia dele, será atacado por um poder que o tirará de cena.



No calabouço, aperte L e R para quebrar as correntes e siga para baixo para pegar uma **Phoenix Feather** e salvar o jogo. As correntes gigantes podem ser destruídas. Na bifurcação, escolha direita para lutar com mais alguns soldados ou esquerda para continuar.



Soldados
Inimigos de um invasor. Protegem locais e são fortemente armados com escudos e espadas. Diversão para Kratos.

THE DEPTHS OF TARTURUS

Gorgon Eye: 4
Phoenix Feather: 0

Derrube as criaturas voadoras usando L + ○ - um outro modo fácil de acabar com elas é pulando e apertando o △. Entre pela porta e salve o jogo. Escale até o ponto mais alto e pegue o baú com Red Orbs no lado direito e esquerdo. Puxe as duas estátuas dos cantos e rotacione a alavanca do centro para abrir caminho. Na arena, destrua mais dois minotauros e uma dezena de arqueiros, antes de seguir pela esquerda e subir as escadas. Quebre a parede no lado esquerdo e siga até encontrar uma parede com rachaduras. Quebre-a, acione a alavanca e continue pelo caminho que irá surgir.



Acione outra alavanca e, na sala do rei, pegue um **Gorgon Eye**. Examine o trono e depois pegue a Cryptkeeper's Key. Siga pelo caminho que você abriu, coloque o corpo no ponto redondo da sala, e use a chave no painel. Vá pela ponte até o próximo save. Pegue mais um **Gorgon Eye** e entre na sala onde está a Gauntlet of Zeus. Derrote os soldados do inferno e derrube a estátua de Zeus para pegar o item. Para acioná-lo, basta apertar para ↓ no direcional. Para quebrar escudos e paredes, basta segurar ○ quando estiver usando a nova arma. Volte pela ponte e destrua a parede brilhante. Corra para não ser atingido pela barra de ferro pontuda e, ao chegar na sala das três estátuas, destrua todas elas. Atrás de uma delas está mais um **Gorgon Eye**. Destrua a outra para continuar em seu caminho.



Escale a parede, derrote os inimigos e rode a alavanca para recolher a corrente. Volte pelo mesmo caminho, até a corrente. Derrote o ciclope e rotacione as duas alavancas para formar um novo caminho. Suba pelas plataformas e abra a porta no final do caminho. Escale as rochas e siga para o lado esquerdo primeiro. Lá você encontrará uma boa quantia de Red Orbs e o último **Gorgon Eye**. Volte todo o caminho, destrua os arqueiros e rotacione a alavanca para esticar mais uma corrente. Volte pelo caminho e escale em direção ao save. Use as engrenagens nas correntes para chegar até o outro lado.



Escale e use a corrente gigante como ponte para chegar até as docas de Charon. Use a Gauntlet of Zeus para destruir os inimigos e vá até o sino novamente. Salve o jogo e destrua o portão.



CHEFE: CHARON (PARTE 2)

A batalha contra Charon continua fácil, mas está dividida em três partes desta vez. Na primeira, ele ataca somente com a foice, defenda com o escudo e contra-ataque com ●; na segunda, ele atira bolas de energia, use seu escudo para mandá-las de volta e na terceira, charon sobe no alto do navio para recuperar a energia. Destrua as colunas abaixo dele para evitar que a recuperação dele. Vencendo-o, você fica com a Charon's Wrath.



THE TEMPLE OF PERSEPHONE

Gorgon Eye: 0
Phoenix Feather: 0

Entre no templo e, quando chegar à sala com as estátuas das medusas, destrua quantas puder com a Gauntlet antes de os inimigos aparecerem - se você for petrificado, é morte na certa.



Salve e continue atrás da criança (suposta filha de Kratos). Ande até chegar em uma sala pequena com uma alavanca giratória e use-a para chegar até o portal. Crave as espadas na árvore e repita os comandos pedidos antes de entrar pelo portal. Você estará sem poder, então, depois da cena, destrua todos os fantasmas para recuperar suas armas e siga para escadaria mais à frente. Recupere suas energias e salve o jogo.

CHEFE: PERSEPHONE

A batalha contra o chefe final se divide em duas partes. Na primeira, ele ficará o atacando no chão, e você pode usar o escudo para se esquivar e atacar rápido. Pode usar Efreet e também suas garras. Quando você tirar um pouco mais da metade da energia dela, começará a segunda parte de luta. Primeiro você deve impedir que Atlas entre na briga. Aperte os botões mostrados na tela para prender Atlas e acertar as contas com Persephone. Ela voará e atacará do alto. Devolva a bola de energia usando o L e quando ela cair corra para bater. Para se livrar do raio, basta correr para um dos lados - você se desvencilha facilmente dos pontos que surgem no chão andando ou correndo para longe. Quando a energia de Persephone estiver no final e ela cair, vá até o ponto luminoso, segure L para refletir os raios e então aperte os botões indicados na tela. Parabéns, você terminou o jogo no modo principal. É hora de enfrentar os desafios de Hades!



EXTRAS

Completando o jogo você terá acesso aos desafios de Hades, acessados pelo menu Treasures. Fique de olho nas dicas a seguir para passar sem dificuldade pelos desafios.

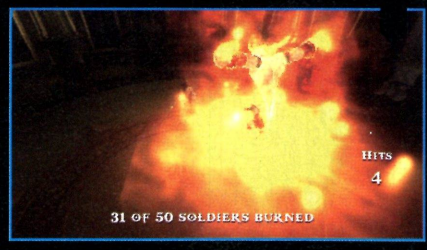
Desafio de Hades 1: Fiery Fate

No primeiro desafio de Hades você terá de queimar 50 soldados usando a magia Efreet. Se um dos soldados morrer de qualquer outra forma, você perde o desafio. Para dificultar um pouco as coisas, surgem ciclopes, que também querem matar os soldados. Sempre que os grandalhões aparecerem, use Efrret perto deles, de maneira que os golpes deles não atinjam os soldados.



Desafio de Hades 2: Perfection

O objetivo agora é destruir 20 soldados do fogo sem levar nenhum dano. Como você não pode levar nenhum dano, o jeito é usar o rolamento e só atacar quando você estiver em posição favorável. Tente acertar mais de um soldado de cada vez e não deixe que eles fiquem atrás de você. O desafio é irritante, mas com um certo tempo você se acostuma e consegue vencer.



Desafio de Hades 3: Life is Short

Achou que o segundo desafio era irritante? Este é mais! Sua missão aqui é acabar com todos os inimigos que surgirem antes de a sua barra de energia - que está diminuindo gradualmente - acabar. Você verá prisioneiros na parede e, mesmo sendo uma tentação acabar com eles para tirar um pouquinho de energia, espere para fazer isso depois de detonar o Minotauro. É importante que você não tome nenhum dano, pois o tempo é contado e depende da quantidade da sua energia. Detone o grandão usando o soco carregado (segure L + ●) e prepare-se para detonar 40 Harpias. Deixe sua energia ficar no mínimo antes de sacrificar os pobres humanos. Ao terminar com os demônios voadores, é hora de enfrentar os três últimos soldados de fogo.



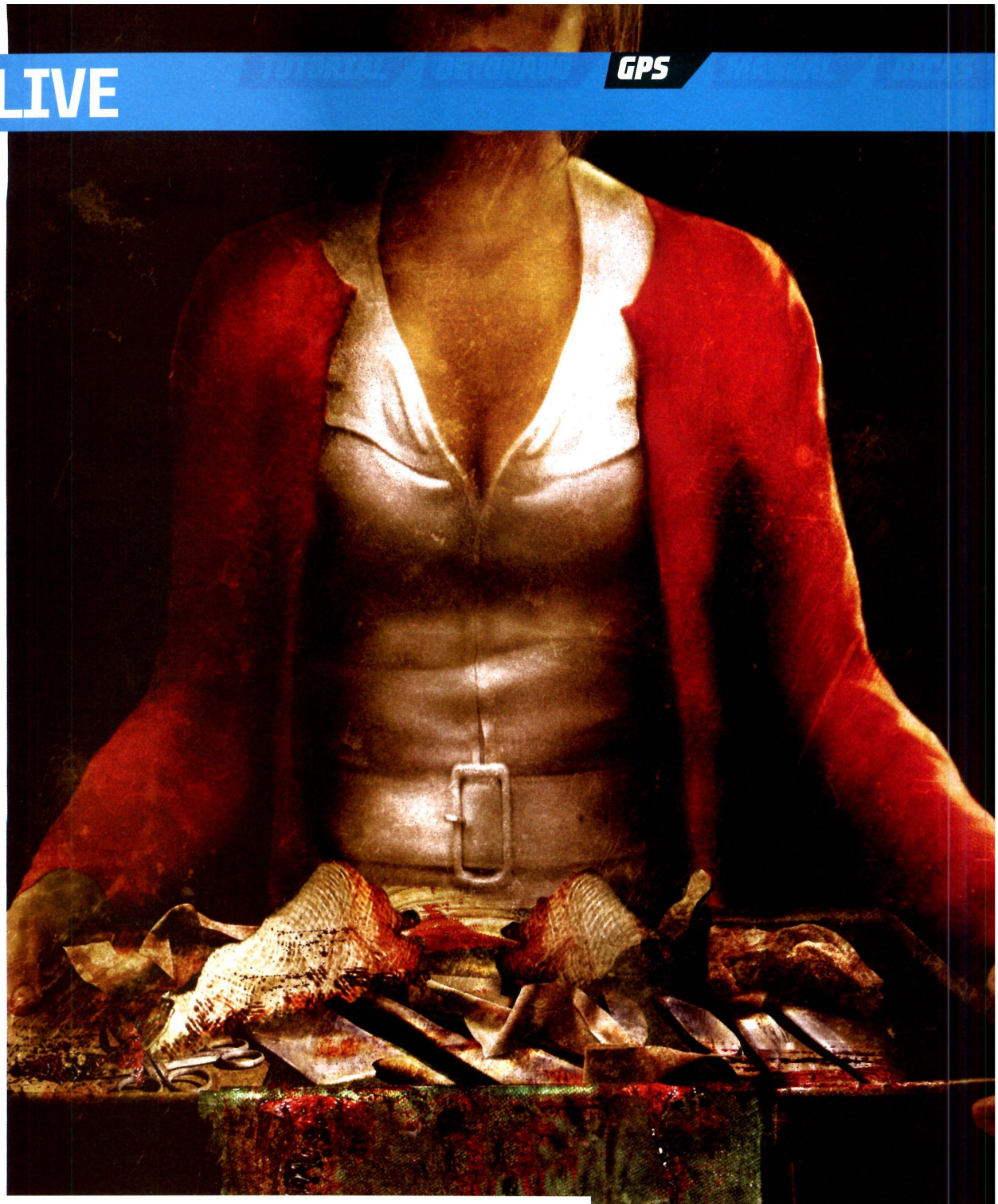
Desafio de Hades 4: Crunch Time

Neste desafio você deve quebrar todos os objetos das alas antes que o tempo acabe - são apenas 60 segundos para detonar 40 objetos. Assim que o desafio começar, use Efreet (R + △) para detonar os objetos que estão à sua volta. Agora, com a Gauntlet of Zeus, siga destruindo os pequenos objetos e as seis estátuas.



Desafio de Hades 5: Epic Brawl

Esse é um dos desafios mais fáceis, já que há um baú para recuperar sua energia e mágica. Consiste apenas em detonar uma porção de inimigos, como você achar melhor. Para os demônios voadores, pule e use △ e para o ciclope e soldados do fogo basta usar sua Gauntlet of Zeus.



Silent Hill Origins

Localização dos itens | RAFAELA CAETANO

Após sua passagem pelo PSP, os fãs de Silent Hill receberam mais um presente: a versão de Origins para o PlayStation 2, que traz os acontecimentos anteriores ao Silent Hill original, além de personagens já conhecidos pelos fãs da série. No guia a seguir você descobre a localização dos *itens do game*, incluindo os essenciais e armas. São os elementos primordiais para você sobreviver aos inimigos, resolver os puzzles e terminar o game. Há ainda os extras e como liberá-los.

Lembre-se: o detonado completo do game, que serve tanto para o PSP quanto para o PS2, foi publicado na edição 04 da *PS3W*. Acesse o site *www.lojadigerati.com.br* para adquirir essa edição em especial.

FICHA TÉCNICA

Produção
Clímax Studios

Distribuição
Konami

Plataformas
PS2, PSP

Jogadores
1

Site
silenthillorigins.com

VERSÃO AMERICANA

SH
SURVIVAL HORROR



CONTROLES

L2
Centraliza câmera

R2
Combate

Analógico
Movimentação

Select
Inventário

Start
Pause

△
Mapa

○
Lanterna

✕
Interação

□
Corrida

ATENÇÃO

As seções a seguir contêm a localização dos itens de Silent Hill Origins. Os itens estão listados pelas salas ou locais onde estão. O termo OW refere-se ao mundo alternativo. Observação: a localização de alguns itens não essenciais pode variar de jogo para jogo.

STREETS OF SILENT HILL I

■ **Itens**
Mapa de Silent Hill - Travis recebe o mapa no início da cidade, logo após o vídeo da Crichton St. | Health Drink - Embaixo do poste de luz na área noroeste, próximo a um banco com a frase "To Central Silent Hill" | Health Drink - No lixo, a leste do Post Office | Room 502 Key - Suba a escada a leste do Post Office e o item estará à direita, próximo a segunda porta do Post Office.



ALCHEMILLA HOSPITAL

■ **Front Lobby**
Public Notice file | Hospital Map

■ **Segundo andar, corredor a partir do Intensive Care**
Hammer

■ **Room 205**
Doctor's Diagnosis file

■ **Room 205 (MP)**
Scalpel | Health Drink | Plastic Lungs

■ **Segundo andar, corredor a partir do West Staircase**
Portable TV

■ **Room 202 (MP)**
Golden Egg | Hurried Note file

■ **Room 204 (MP)**
Drip Stand | Bloody Note file

■ **Escadaria sudoeste (MP)**
Hammer | Energy Drink

■ **Primeiro andar, corredor oeste (MP)**
Alcohol Bottle

■ **First Floor Women's Restroom (MP)**
Student's Mnemonic file | Plastic Liver

■ **Primeiro andar, banheiro feminino Women's Restroom**
Energy Drink | Staff Lounge Key

■ **Staff Lounge**
Energy Drink | Toaster | Exam Room Key | Staff Notice file

■ **Exam Room**
Alcohol Bottle | Typewriter | Plastic Stomach | Plastic Intestine | Staff Memo file

■ **Room 204 (MP)**
Plastic Heart

■ **Exam Room**
Glass Eyes

■ **Lobby (MP)**
Portable TV | Energy Drink | Health Drink

■ **Exam Room (MP)**
Scalpel

■ **Doctor's Office**
Future Piece

STREETS OF SILENT HILL II

Jagged Wood - Pegue a Take Canyon Street e siga para o norte o máximo que puder. Encontre o item próximo ao fim da rua | Energy Drink - Após passar por toda a rua a partir do hospital, siga para o sul pela Canyon Street. O item está a oeste da caixa de papelão | Health Drink - Próximo a viatura policial | Health Drink - Encontre o Lumber Yard no mapa e siga a rua próxima a esse local. O item está a nordeste da área | Jagged Wood - Sudoeste do cruzamento entre Cielo e Borden, próximo a uma árvore | Energy Drink - A leste da Cielo Ave. Cheque próximo à parede sul, próximo à grade | Hammer - Nordeste do cruzamento entre Cielo e Borden | Meat Hook - A partir da Cielo Ave, mova-se para o sul para encontrar o item próximo a um carro.



■ **Butcher Shop (Primeira Sala)**
Health Drink | Meat Hook | Energy Drink

■ **Butcher Shop (Segunda Sala)**
First Aid Kit | Energy Drink | Meat Cleaver

STREETS OF SILENT HILL III

Energy Drink - Encontre o item logo após terminar o caminho a partir do Butcher Shop | Target Pistol Ammo - No próximo caminho a leste, encontre o item sobre uma caçamba de lixo | Parking Ticket file - Logo após o cruzamento da Toluca com a Borden, examine o porta-mala do carro | Crate - Nordeste do cruzamento da Toluca com a Borden, atrás da caçamba de lixo | Jagged Wood - Examine o lixo a leste do veículo de entregas. | Wrench - No capô de um veículo | Health Drink - Na grade do Sanitarium, em Acadia Rd | Target Pistol Ammo - Próximo a uma árvore, na porção norte da entrada de Sanitarium | Alcohol Bottle - Na borda de uma janela para a parte norte do prédio do Sanitarium.

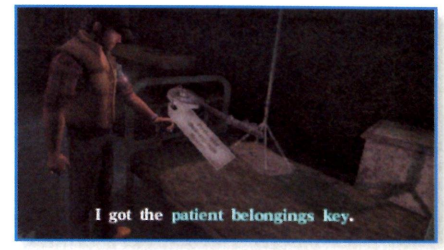
CEDAR GROVE SANITARIUM

■ **Primeiro andar, Middle Lobby**
'Magpie' Note file



■ **West Solarium**
Target Pistol | Target Pistol Ammo | Target Pistol Ammo | Filing Cabinet | Health Drink

■ **East Solarium**
Sanitarium Map | Health Drink | Status Report, 3/12/1960 file



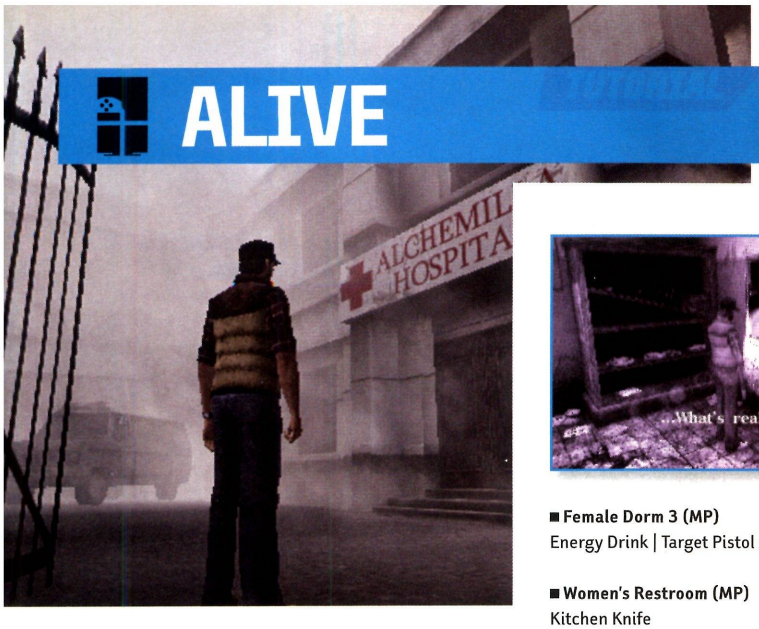
■ **Primeiro andar, Corredor Leste (Escadarias Leste)**
Drip Stand



Enfermeiras

Inimigas clássicas, métodos clássicos. Não ligue a lanterna na frente da enfermeiras para não chamar a atenção. Acerte-as pelas costas e tome cuidado com seus agarrões (inéditos)

ALIVE



■ **Storage**
Tire Iron | Screwdriver | Target Pistol Ammo | Target Pistol Ammo, | Energy Drink

■ **East Staircase**
Target Pistol Ammo | Wrench

■ **Segundo andar, Corredor Leste (Escadaria Oeste)**
Energy Drink

■ **Segundo Andar, Storage**
Alcohol Bottle | Alcohol Bottle | Shotgun Ammo | Shotgun Ammo, | First Aid Kit



■ **TB Ward**
Iron Lung Warning file | Basement Key

■ **Basement Middle Corridor**
Jagged Wood | Target Pistol Ammo

■ **Basement Middle Storage**
Drip Stand | Target Pistol Ammo

■ **Basement Corridor (Escadaria Nordeste)**
Meat Hook

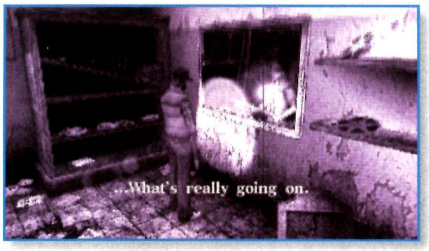
■ **Escadaria nordeste**
Razor

■ **Female Treatment Room (MP)**
Target Pistol Ammo

■ **Segundo andar, corredor junto a escadaria nordeste**
Alcohol Bottle

■ **Escadaria nordeste (MP)**
Target Pistol Ammo

■ **Basement Corridor (Escadaria nordeste) (MP)**
Meat Hook | Target Pistol Ammo | Target Pistol Ammo | Shotgun Ammo



■ **Female Dorm 3 (MP)**
Energy Drink | Target Pistol Ammo

■ **Women's Restroom (MP)**
Kitchen Knife

■ **Primeiro andar, corredor junto à escadaria nordeste**
Tire Iron | Typewriter

■ **Female Dorm 5**
Baton | Duty Log file | Female Seclusion file | Target Pistol Ammo | Table Lamp | Patient Belongings Key



■ **Patient Belongings**
Shotgun Ammo | Shotgun Ammo | Status Report, 2/7/1961 file, | Typewriter

■ **Patient Belongings (MP)**
Shotgun Ammo | Shotgun

■ **Day Room (MP)**
Poker | Shotgun Ammo | First Aid Kit

■ **East Solarium (MP)**
Filing Cabinet | Shotgun Ammo

■ **Laundry (MP)**
Shotgun Ammo | Police Report file | Health Drink

■ **Escadaria leste (MP)**
Target Pistol Ammo

■ **East Pipe Room (MP)**
Interview Archives Key

■ **Basement Corridor Outside Northeast Staircase (MP)**
Energy Drink

■ **East Basement Storage Room (MP)**
Hammer | Ampoule

■ **Archives**
Portable TV | Shotgun Ammo

■ **Archives (MP)**
Katana

■ **Segundo andar, escadaria oeste (MP)**
Toolbox

■ **Escadadaria leste (MP)**
Hammer

■ **Male Seclusion (MP)**
Baton | Clipboard file

■ **Room 1 (MP)**
Razor

■ **Infirmary (MP)**
Scalpel | Dr. Harris' Key

■ **West Basement Storage Room**
Amber Basement Report file



■ **Escadaria leste**
Wrench

■ **Dr.'s Office**
Drip Stand | Jocasta Artifact | Patient Notes file

■ **Primeiro andar, Middle Lobby**
Child's Drawing file

■ **Female Seclusion**
Baton

■ **Female Patient Room #5**
Past Piece

■ **Primeiro andar, Middle Lobby**
Theater Ticket

STREETS OF SILENT HILL IV

Lumber Yard Key - Dentro do carro em frente ao Sanitarium.

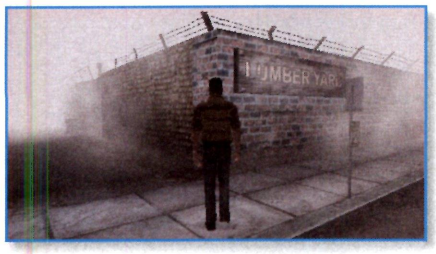
■ **Butcher Shop (Primeira sala)**
Bloody Cap file

■ **Lumber Yard**
Hammer | Newspaper file | Hammer

STREETS OF SILENT HILL V

Meat Hook - Na Ash Rd, entre no quintal da primeira casa a leste e encontre-o próximo a cerca viva | Energy Drink - Siga a cerca viva a leste e encontre o item no fim do caminho | Target Pistol Ammo - Encontre o beco ao sul da primeira casa da Ash Rd | Health Drink - Próximo à segunda porta da primeira casa em Midway Ave | Health Drink - Em frente à terceira porta no lado

leste da Acadia Rd | Target Pistol Ammo - No beco a norte da curva em Industry Ave | Target Pistol Ammo - Nordeste da industry Ave, olhe atrás da caçamba de lixo, próximo ao prédio | Target Pistol Ammo - No beco a leste da Tavern em Industry Ave | Hammer - No lado leste do Greenfield Apartments.



■ **Greenfield Apartments**
Toaster | Screwdriver | Target Pistol Ammo | Target Pistol Ammo, | Table Lamp | Napkin file | Razor | First Aid Kit

STREETS OF SILENT HILL VI

Service Pistol Ammo - Ande pela parte de trás do lado oeste do Greenfield Apartments | Service Pistol Ammo - No beco a leste do Artaud Theater | Meat Hook | Health Drink - No pequeno beco a oeste de Artaud Theater | Shotgun Ammo



ARTAUD THEATER

■ **Lobby**
Theater Map | Wrench | Health Drink | Theater Program Page file

■ **Auditorium**
Health Drink

■ **Storage**
Typewriter

■ **Stage**
Jagged Wood

■ **Curtain Control**
Iron Weights | Kitchen Knife | Service Pistol Ammo, | Technician's Warning file

■ **Corredor junto ao Curtain Control**
Hammer

■ **Corredor junto ao Dressing Rooms**
Health Drink | Portable TV | Shotgun Ammo

■ **Director's Office**
Sun Totem | Service Pistol | Service Pistol Ammo | Health Drink | Handwritten Diary Page file

■ **Men's Dressing Room**
Katana | Production Notes file

■ **Director's Office (MP)**
Service Pistol Ammo | Balcony Corridor Key

■ **Segundo Andar, Corredor Oeste**
Target Pistol Ammo

■ **Lighting Box**
125W Light Bulb | 250W Light Bulb | 500W Light Bulb | 750W Light Bulb | First Aid Kit | Shotgun Ammo | Screwdriver | Wiring Notes file



■ **Escadaria Leste**
Health Drink

■ **Corredor leste junto ao Lobby**
Moon Totem

■ **Terceiro andar, corredor junto ao Costume Storage (MP)**
Kitchen Knife | Rifle Ammo | Hunting Rifle

■ **Costume Storage**
Katana | Health Drink | Sketches file

■ **Terceiro andar, corredor junto ao Costume Storage**
Ampoule

■ **Orchestra Storage**
Iron Weights

■ **Terceiro andar, corredor junto ao Catwalks**
Rifle Ammo

■ **Stage**
Shotgun Ammo

■ **Forest Stage**
Stage Office Key

■ **Library Stage**
Repression and Coercion file | An Id Torn Into file, | Astral Projection: The Perfect Assassin? file | Manifestations and Delusions file | Ampoule | Rifle Ammo | Rifle Ammo





Improvisando

Travis Grady é um simples motorista de caminhão, que acaba enfrentando as misteriosas criaturas de Silent Hill. Além de armas, ele usa objetos comuns para atacar seus adversários. Fique atento aos objetos.

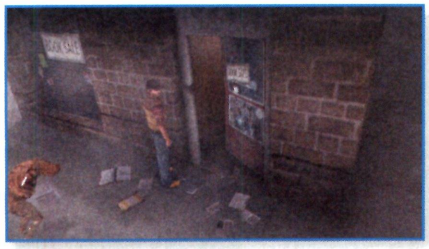
■ **Stage Office**
Prop Control Lever

■ **Cave Stage**
Falsehood Piece

■ **Front Lobby**
Motel Key

STREETS OF SILENT HILL VII

■ **Public Records Office**
Filing Cabinet | Rifle Ammo | Rifle Ammo | Closed Case file | Typewriter | Altered Police Report file | Service Pistol Ammo | Service Pistol Ammo



STREETS OF SILENT HILL VIII

Energy Drink - No assoalho no lado do motorista no carro de polícia | Hammer - No lado leste da Canyon St, próximo a um carro de polícia | Shotgun Ammo - Em um beco no lado leste do Green Pharmacy | Service Pistol Ammo - Na área norte da Green Pharmacy, próximo a um beco | Health Drink - Em uma mesa no lado sul do Cafe Sun | Service Pistol Ammo - No lado norte do Cafe Sun, próximo às mesas | Service Pistol Ammo - Siga pela Wilson St. até o fim e examine o lado leste.



■ **Andy's Books**
Assault Rifle | Assault Rifle Ammo | Assault Rifle Ammo | Shop Note file | Bookstore Key

STREETS OF SILENT HILL IX

Toolbox - Próximo à entrada do Alchemilla Hospital | Shotgun Ammo - Na caçamba dentro do hospital | Health Drink - No fim do beco no lado leste do Post Office | Assault Rifle Ammo - No banco da rua em frente ao Post Office | Kitchen Knife - Lado leste de Crichton St. | Rifle Ammo - Próximo ao General Store, no lixo.

■ **General Store**
Ampoule | Service Pistol Ammo | Service Pistol Ammo | Assault Rifle Ammo | Toolbox | Screwdriver | Health Drink | Till Receipt file | Broken Pole

STREETS OF SILENT HILL X

Energy Drink - No caixote no lado sul da General Store | Health Drink - Entre os logradouros Midway e Cielo | Assault Rifle Ammo - No lado nordeste do Allen Storage | Tire Iron - No caixote próximo ao beco no lado oeste de Allen Storage | Rifle Ammo | Health Drink | Shovel - All in the Scrapyard | Assault Rifle Ammo | Energy Drink | Target Pistol Ammo | Rifle Ammo - Próximo às caçambas, no lado oeste de Scrapyard | Shotgun Ammo - Examine o beco entre as ruas Scrapyard e Blue | Shotgun Ammo - No Catfish Diner | Energy Drink - Na parte sudoeste do prédio, junto ao Allen Storage | Crate - Ao sul de Riverside Dr.



RIVERSIDE MOTEL

■ **Reception**
Motel Map | Guest Register File | Room 306 Key

■ **Área em frente ao Rooms 300 - 304 e 206 - 209**
Crate

■ **Room 209**
Rifle Ammo

■ **Room 302**
Light Stand

■ **Segundo andar, área em frente ao 310 - 314 e 315 - 319**
Health Drink

■ **Room 312**
Shotgun Ammo | Shotgun Ammo

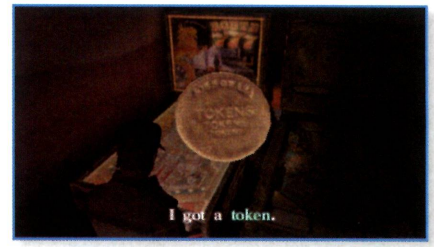
■ **Room 316**
Light Stand

■ **Room 308**
Shotgun Ammo

■ **Room 306 (MP)**
"To my beloved wife" file

■ **Room 309 (MP)**
Spear | Health Drink

■ **Área em frente à Reception (MP)**
Shotgun Ammo | Shotgun Ammo



■ **Área em frente a Rooms 300 - 305 e 206 - 209 (MP)**
Pitchfork

■ **Room 301 (MP)**
First Aid Kit

■ **Room 209 (MP)**
Spear

■ **Room 503**
Note on the Ritual file

■ **Área em frente a Rooms 500 - 504**
Shovel

■ **Maintenance Room**
Toolbox | Redeemer Ammo | Health Drink | Janitor's Note file

O som do silêncio

Como saber se a criatura morreu após tantos golpes de Travis? O som ambiente termina e a imagem fica clara quando o inimigo não tem mais forças para se levantar.



■ **Maintenance Corridor**
Broken Pole | Manager's Office Key | "Shotgun" photo file

■ **Manager's Office**
Filing Cabinet | Assault Rifle Ammo | Duty Log file

■ **Área em frente a Rooms 105 - 108**
Tire Iron | Jagged Wood

■ **Room 108**
Redeemer Ammo | Redeemer | Assault Rifle Ammo | Health Drink | Crate



■ **Room 106**
Kitchen Knife | Rifle Ammo | Rifle Ammo

■ **Kitchen**
Meat Gaff | Meat Cleaver

■ **Diner**
"To my absent wife" file

■ **Game Room**
Pool Cue | Pool Cue | Pool Cue | Pool Cue | Pool Cue | Token

■ **Room 102**
Rifle Ammo | Rifle Ammo | Light Stand



■ **Laundry**
Health Drink | Washing Machine Guide file | Cleopatra Key

■ **Cleopatra Room**
Portable TV | Rifle Ammo | "Snakebite" photo file

■ **Rose Suite**
Shotgun Ammo | Telegram file | Typewriter

■ **Rose Suite (MP)**
"Overdose" photo file

■ **Área próxima à piscina (MP)**
Jeweled Heart | Rifle Ammo | Rifle Ammo

■ **Diner (MP)**
Ornamental Dagger

■ **Nero Room (MP)**
Shotgun Ammo | "Stabbing" photo file | Meat Cleaver

■ **King Suite (MP)**
First Aid Kit

■ **Maintenance Corridor (MP)**
Spear | "Broken Heart" photo file

■ **Maintenance Room (MP)**
"To a ghost" file

■ **Reception**
Room 500 Key

■ **Room 500 (MP)**
Truth Piece

■ **Storage Room**
Redeemer Ammo | First Aid Kit

■ **Storage Box Room**
Ampoule | Assault Rifle Ammo | Wrench | Present Piece

STREETS OF SILENT HILL (MP)

Ampoule - A partir do ponto inicial, vire à direita e siga até o final do caminho | Child's Map - Continue pelo caminho principal até encontrar um parede que o induza a usar o caminho da esquerda | Pitchfork - Próximo à árvore, no lado esquerdo do caminho principal | Assault Rifle Ammo - Próximo à árvore no lado oeste de Sagan | Broken Pole - No carrinho de bebê próximo ao lado oeste de Sagan.

■ **Room with Hole in Wall**
Yellowed Page file

EXTRAS

Finais

Final Good
Termine o jogo normalmente pela primeira vez.

Final Bad
Termine o jogo pela segunda vez (a partir do save criado na primeira vez que você terminou o game), derrotando mais de 200 inimigos.

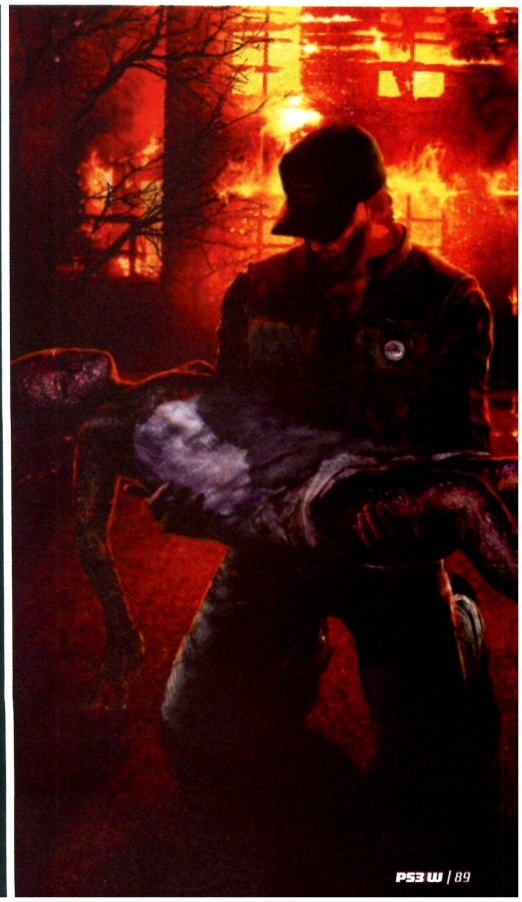
UFO Ending
Termine o jogo pela segunda vez (a partir do save criado na primeira vez que você terminou o game). Vá até o prédio em frente ao portão lateral do Hospital. Suba para encontrar o Room 502 Key. Quando chegar ao motel, use a chave no Room 502 e veja o final alternativo.

Roupas extras

Para liberar as roupas extras, jogue a partir do save criado após você fechar o game uma vez e realizar as tarefas a seguir.
Ambassador - Libere o final UFO.
Brawler - Mate 50% dos inimigos usando apenas socos.
Butcher - Libere o final Bad.
Cartographer - Examine o mapa menos de 25 vezes.
Collector - Colete mais de 300 itens.
Daredevil - Termine o game sem gravar seu progresso.
Explorer - Percorra a distância de pelo mesmo 22.5 km durante o game.
Fireman - Salve Alessa da casa em chamas em menos de 80 segundos.
Savior - Termine o game.
Sharpshooter - Elimine 75% dos inimigos usando armas de fogo.
Sprinter - Termine o game em menos de 2 horas.
Stalker - O tempo de uso da lanterna deve ser menos de 3 horas.
Weaponsmith - Mate 75% dos seus inimigos usando armas brancas e objetos comuns.

Opções extras

Termine o game uma vez para liberar a opção "Extra Options" no menu principal. Veja o que cada opção faz com o game:
Run/Walk - Define o movimento-padrão de Travis em correr ou andar.
More Blood - As criaturas vão soltar mais sangue quando forem atacadas.
Noise Filter - Liga ou desliga o efeito na tela causado pela neblina.
Bloody Footprints - Travis deixa passos com sangue.
Flashlight Filter - Muda a marca deixa pela luz da lanterna, mostrando sombras de um rosto feliz, uma bola de futebol ou a marca de Samael.



Grand Theft Auto: Vice City Stories



Aviso!

Recomendamos que você não salve o jogo depois que usar um dos códigos a seguir. Alguns deles podem afetar as estatísticas, outros deles não podem ser desligados.

Armadura no máximo: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R.
Aumentar nível de procurado: ↑, →, ●, ●, ↓, ←, ●, ●.
Baixar nível de procurado: ↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✕, ✕.
Conjunto de armas 1: ←, →, ✕, ↑, ↓, ●, ←, →.
Conjunto de armas 2: ←, →, ●, ↑, ↓, ▲, ←, →.
Conjunto de armas 3: ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
Destruir todos os veículos: L, R, R, ←, →, ●, ↓, R.
Dia chuvoso: ←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ▲.
Dia com nevoeiro: ←, ↓, ▲, ✕, →, ↑, ←, L.
Dia ensolarado: ←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ●.
Dia limpo: ←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ✕.
Dia nublado: ←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ●.
Dinheiro extra ($250,000): ↑, ↓, ←, →, ✕, ✕, L, R.
Energia no máximo: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R.
Habilitar 100% do conteúdo multiplayer: ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L, R.
Habilitar 25% do conteúdo multiplayer: ↑, ↑, ↑, ●, ●, ▲, R, L.
Habilitar 50% do conteúdo multiplayer: ↑, ↑, ↑, ●, ●, ✕, L, R.
Habilitar 75% do conteúdo multiplayer: ↑, ↑, ↑, ✕, ✕, ●, R, L.
Habilitar Rhino: ↑, L, ↓, R, ←, L, →, R.
Habilitar Trashmaster: ↓, ↑, →, ▲, L, ▲, L, ▲.
Jogo mais lento: ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✕.
Jogo mais rápido: ←, ←, R, R, ↑, ▲, ↓, ✕.
Veículos saltitantes: ↓, ←, ↑, L, R, ▲, ●, ✕. Aperte para ↓ para fazer o seu veículo pular.
Pedestres armados: ↑, L, ↓, R, ←, ●, →, ▲.
Pedestres o atacam: ↓, ▲, ↑, ✕, L, R, L, R.
Pedestres entram no seu veículo: ↓, ↑, →, L, L, ●, ↑, L.
Pedestres revoltados: R, L, L, ↓, ←, ●, ↓, L.
Pedestres o seguem: →, L, ↓, L, ●, ↑, L, ●.
Suicídio: →, →, ●, ●, L, R, ↓, ✕.
Tempo mais rápido: R, L, L, ↓, ↑, ✕, ↓, L.
Tráfego cromado: →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L, R.
Tráfego escuro: L, R, L, R, ←, ●, ↑, ✕.
Veículos desviam de você: ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ●.

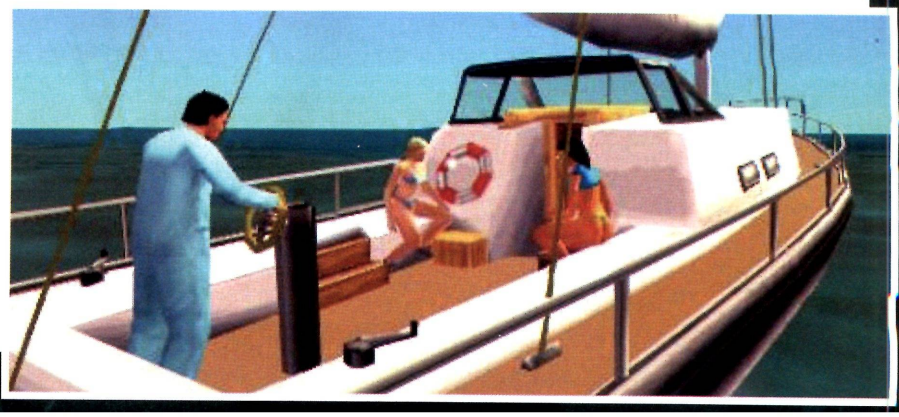
Habilitar Pay N' Spray gratuito: entregue os 32 veículos procurados ao The Civil Asset Forfeiture.
Personagem à prova de fogo: complete as 15 fases das missões Fire Fighter.
Personagem com fôlego infinito: complete as 15 fases das missões Paramedic.
Descontos na Ammu-Nation: complete os desafios de tiro de Phil's, na Vice City Docks.
Personagem com com armadura reforçada: complete as 15 fases das missões Vigilante.

Recompensas por balões encontrados

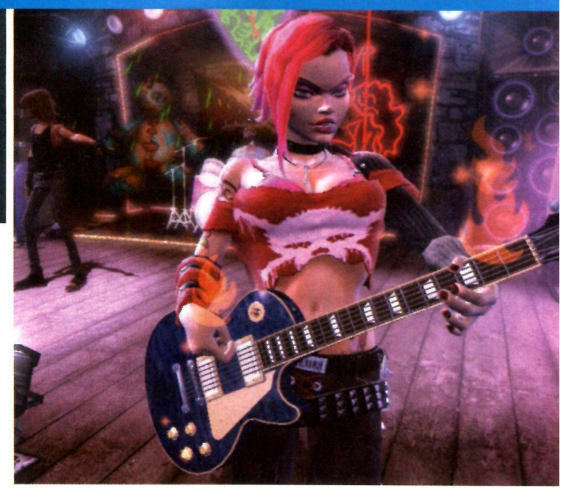
Encontre a quantidade de balões indicada para habilitar as seguintes armas no esconderijo:
Pistol: 10 balões
Scorpion (SMG): 20 balões
Stubby Shotgun: 30 balões
Molotov Cocktails: 40 balões
AK-47: 50 balões
Armor: 60 balões
Flamethrower: 70 balões
Equalizer: 80 balões
Sniper Rifle: 90 balões
M249: balões

Roupas alternativas

Complete as seguintes missões para habilitar novas roupas no esconderijo:
Army Fatigues: complete a missão Last Stand.
Casual: complete a missão Conduct Unbecoming.
Cuban style: complete a missão Strand.
Hired muscle: compre um prédio High Roller Protection Racket.
Hood: compre um prédio High Roller Robbery.
Leisure: compre um prédio High Roller Prostitution.
Mr. Repo: compre um prédio High Roller Loan Shark.
Pastel suit: compre um prédio High Roller Drug Dealing.
Smart suit: complete todas as missões dos seis tipos de império.
Smuggler: compre um prédio High Roller Smuggling.
Track suit: compre um prédio High Roller Drug Dealing.
Trailer trash: complete a missão D.I.V.O.R.C.E.
Wetsuit: vença todas as corridas de Jetski no estúdio de filmagem.
Winner's Outfit: complete a missão Last Stand.



Guitar Hero III: Legends of Rock



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

Modo Expert mais fácil: Aperte verde + vermelho, verde + amarelo, amarelo + azul, vermelho + azul, azul + laranja, amarelo + laranja, vermelho + amarelo, vermelho + azul.

Modo performance: Aperte vermelho + amarelo, vermelho + azul, vermelho + laranja, vermelho + azul, vermelho + amarelo, verde + azul, vermelho + amarelo, vermelho + azul.

Modo precisão: Aperte verde + vermelho, verde + vermelho, verde + vermelho, vermelho + amarelo, vermelho + amarelo, vermelho + azul, vermelho + azul, amarelo + azul, amarelo + laranja, amarelo + laranja, verde + vermelho, verde + vermelho, verde + vermelho, vermelho + amarelo, vermelho + amarelo, vermelho + azul, vermelho + azul, amarelo + azul, amarelo + laranja, amarelo + laranja.

Modo supervelocidade: Aperte laranja, azul, laranja, amarelo, laranja, azul, laranja, amarelo.

Sem falhas: Aperte verde + vermelho, azul, verde + vermelho, verde + amarelo, azul, verde + amarelo, vermelho + amarelo, laranja, vermelho + amarelo, verde + amarelo, amarelo, verde + amarelo, verde + vermelho.

Sem guitarra: Aperte azul + amarelo, verde + amarelo, verde + amarelo, vermelho + azul, vermelho + azul, vermelho + amarelo, vermelho + amarelo, azul + amarelo, verde + amarelo, verde + amarelo, vermelho + azul, vermelho + azul, vermelho + amarelo, vermelho + amarelo, verde + amarelo, verde + amarelo, vermelho + amarelo, vermelho + amarelo.

Todas as músicas no modo Quick Play: Aperte amarelo + laranja, vermelho + azul, vermelho + laranja, verde + azul, vermelho + amarelo, amarelo + laranja, vermelho + amarelo, vermelho + azul, verde + amarelo, verde + amarelo, amarelo + azul, amarelo + laranja, amarelo + laranja, amarelo + azul, amarelo, vermelho, vermelho + amarelo, vermelho, amarelo, laranja. Obs.: este código não pode ser desligado.

Todos os itens: Aperte verde + vermelho + azul + laranja, verde + vermelho + amarelo + azul, verde + vermelho + amarelo + laranja, verde + azul + amarelo + laranja, verde + vermelho + amarelo + azul, vermelho + amarelo + azul + laranja, verde + vermelho + amarelo + azul, verde + amarelo + azul + laranja, verde + vermelho + amarelo + azul, verde + vermelho + amarelo + laranja, verde + vermelho + amarelo + laranja, verde + vermelho + amarelo + azul, verde + vermelho + amarelo + laranja.

Personagens bônus

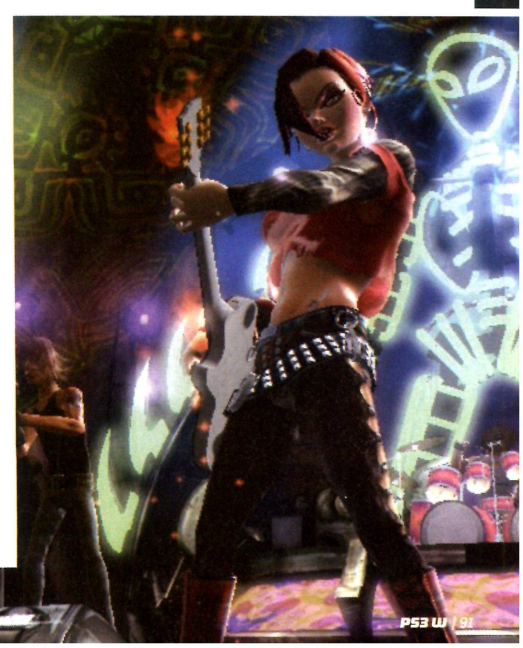
Lou: complete o modo Career para habilitar Lou na loja por $15,000.
Slash: derrote Slash na Boss battle do modo Career para que ele fique disponível na loja por $10,000.
Tom Morello: derrote Tom Morello na Boss battle do modo Career para que ele fique disponível na loja por $10,000.

Baixos bônus

Beach Life: complete o modo Co-op na dificuldade Hard.
Neversoft Skateboard: complete o modo Co-Op na dificuldade Expert recebendo cinco estrelas em todas as músicas.
PendulAxe: complete o modo Co-op na dificuldade Expert.
The Disposed: complete o modo Co-op na dificuldade Medium recebendo cinco estrelas em todas as músicas.
Tiki Fortune 4: complete o modo Co-op na dificuldade Easy.

Guitarras bônus

Bat: consiga cinco estrelas em todas as músicas, jogando na dificuldade Easy do modo Career.
Distant Visitor: complete o modo Career na dificuldade Expert.
El Jefe: consiga cinco estrelas em todas as músicas, jogando na dificuldade Expert do modo Career.
Jolly Roger: consiga cinco estrelas em todas as músicas, jogando na dificuldade Medium do modo Career.
Moon Shot: complete o modo Career na dificuldade Easy.
Nemesis 13: complete o modo Co-op Career na dificuldade Medium.
Radioactive: complete o modo Co-op Career na dificuldade Hard.
Risk Assessment: complete o modo Career na dificuldade Expert.
Rojimbo: complete o modo Career na dificuldade Hard.
Saint George: complete o modo Career na dificuldade Medium.
Tiki Face: consiga cinco estrelas em todas as músicas, jogando na dificuldade Hard do modo Career.
Unfortunator: compre o personagem Metalhead por $10,000.



FICHA TÉCNICA

Produção
Ready at Dawn

Distribuição
Sony CEA

Jogadores
1

Site
us.playstation.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç
AÇÃO

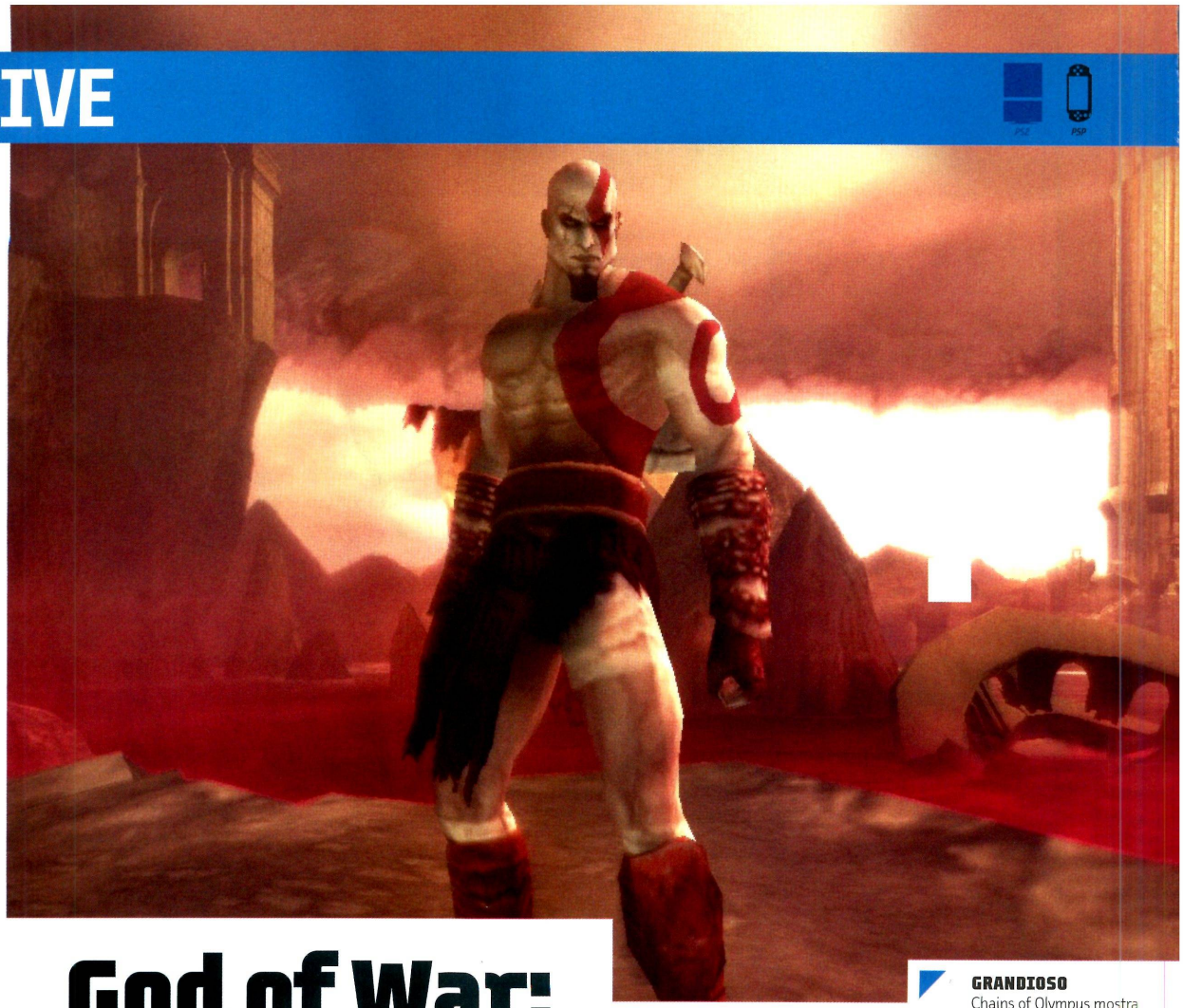
\+
Belas seqüências cinematográficas | Músicas do Olimpo

\-
É possível terminá-lo em poucas horas



God of War no PS3

Chains of Olympus traz uma boa notícia para os fãs da série: o PlayStation 3 ganhará uma versão de GoW, de acordo com a imagem estampada no verso do manual do título para PSP, na qual aparecem o símbolo Omega *com um "PS3"* dentro e a mensagem "Coming Soon". Só faltou mesmo a data de lançamento.



GRANDIOSO
Chains of Olympus mostra o poder que estava adormecido no PSP.

God of War: Chains of Olympus

O fantasma de Esparta está de volta

Um ano. Foi em março do ano passado, com God of War II, que descobrimos que uma versão das aventuras de Kratos estava "na forma" e, tão logo ficasse pronta, já ocuparia o compartimento de UMD de diversos PSPs. Entre o anúncio e o lançamento, muitos correram para obter o seu portátil e ter a chance de conferir mais uma jornada ao lado de Kratos em God of War: Chains of Olympus - os que tomaram essa atitude não se arrependeram.

Deu a louca no Olimpo

Quem já conferiu algum dos títulos anteriores (ou leu um pouco sobre o jogo) sabe que a história de God of War é um prato cheio para os amantes de mitologia. Figuras, como Zeus, Atena, Hades e Morfeu, já marcaram presença, de alguma forma, em GoW. Porém, para aqueles que nem sequer ouviram falar desses seres, o jogo é generoso e apresenta um pouco da história de alguns dos habitantes do Olimpo durante a jornada.

Chains of Olympus conta a história de Kratos na época em que ele servia aos deuses do Olimpo. Tudo começa em Ática, onde o protagonista enfrenta diversos inimigos do império persa em combates, que servem tanto para ambientalizar aqueles que nunca jogaram os outros dois títulos quanto para aquecer os fãs da série.

Após esse acontecimento, Hélios (deus associado ao Sol) é seqüestrado, fazendo com que o mundo entre num período de escuridão. Claro que essa é a oportunidade perfeita para que Morfeu, o deus dos sonhos, faça humanos e deuses dormirem utilizando o tempo para espalhar diversas criaturas pela Grécia. Não é preciso pensar muito para deduzir que essa é uma missão para Kratos.

Kratos "porradeiro"

Kratos não é conhecido como Deus da Guerra à toa. Em seu arsenal, encontram-se as inseparáveis Blades of Chaos, excelentes para ataques mais rápidos feitos a uma distância segura do inimigo. Aliada a elas, há a Gauntlet of Zeus, que proporciona ataques mais poderosos, porém lentos. Com ambas é possível realizar



DESVANTAGEM Kratos não liga de estar em menor número

DESAPARECIDO

Cadê o Santa Monica Studios?

Os que costumam atentar às fichas técnicas de jogos perceberão que, desta vez, o desenvolvimento de God of War não foi feito pelo Santa Monica Studios, mas sim pela Ready at Dawn. Para quem não se lembra, a empresa tem em seu currículo os jogos Okami (versão para Wii, ainda não lançada) e Daxter (PSP).



ANTIGOS GOLPES
Aqui descobrimos onde foi que Kratos aprendeu a usar as Blades of Chaos.

combos surpreendentes, capazes de atingir diversos adversários numa única investida. As opções ofensivas aumentam com a presença das magias The Efreet, Light of Dawn e Chariot's Wrath.

A ação desta versão ocorre de maneira rápida e sem grandes problemas. Ao contrário do que muitos imaginavam, a quantidade menor de botões do PSP em comparação ao controle do PlayStation 2 não se transformou num grande problema. Na verdade, é até mais confortável jogar no portátil, em que um rolamento é realizado ao apertar L+R e a direção desejada; as armas são trocadas ao apertar o direcional para baixo e alguns golpes (físicos e magias) são acionados quando o botão L ou R permanece pressionado. Como em todos esses casos os seus dedos estarão próximos o suficiente de tais botões, as ações serão feitas de maneira rápida e com respostas imediatas.

God of War: Chains of Olympus apresenta diversas características que o credenciam a se tornar um clássico: belas seqüências cinematográficas, gráficos incríveis e uma trilha sonora impecável, que acompanha muito bem cada momento do jogo. Porém, um dos grandes problemas do jogo é a sua duração: a aventura acaba exatamente quando as coisas começam a ficar interessantes, e isso não leva mais do que cinco horas. Apesar disso, há missões paralelas que destravam alguns extras interessantes, como filmes, imagens e vestimentas para o protagonista, aumentando um pouco mais o tempo de vida de Chains of Olympus e tornando-o uma excelente pedida para os donos de PSP. | **DOUGLAS VIEIRA**

Espartano
Lições de um assassino mitológico



Mitologia

Criaturas, como minotauro, medusa e harpia, marcam presença em Chains of Olympus.



Mar de sangue

A violência continua presente, com muito sangue voando do inimigo a cada ataque.



Agarrem-no!

Não se espante com a quantidade de inimigos: eles farão de tudo para matá-lo.



Pronto para matar

hefes são muito ignorantes, mas Kratos não m medo e encara todos sem pestanejar.

ALIVE

Veredicto 63

GRÁFICOS 10 SOM 18 JOGABILIDADE 20 DIVERSÃO 15

FICHA TÉCNICA

Produção
High Impact Games

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Jogadores
1-2

Site
us.playstation.com/ratchetandclank

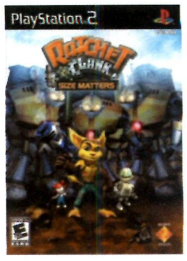
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Av AVENTURA

\+ Muitas opções de armas e armaduras

− História fraca | Gráficos sofríveis







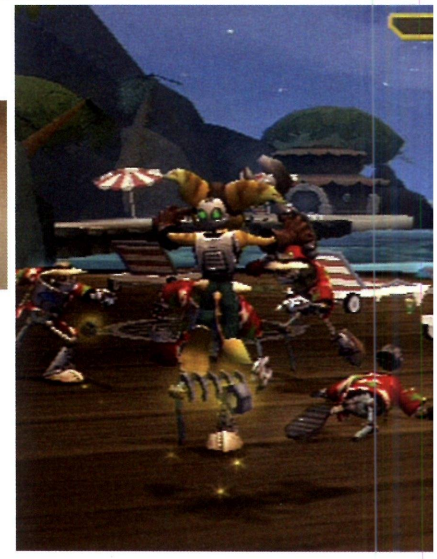
TAMANHO
O que era incrível no PSP ficou mediano no PS2



IMPORTA
A quantidade de inimigos não representa um grande desafio.

+ HUMOR ESPACIAL

A história de Size Matters não é lá aquelas coisas, mas pelo menos o humor característico da série está lá, reforçado pela presença constante de Captain Qwark, mala-sem-alça espacial da série.



Ratchet & Clank: Size Matters

Do PSP diretamente para o PS2

Size Matters foi inicialmente um lançamento para o PSP, e pouco mais de um ano se passou até a versão para o PS2 dar as caras. Nesta aventura, o lombax Ratchet e seu companheiro robótico Clank curtiam férias do papel de salvadores do universo quando surge uma garotinha chamada Luna, que é raptada por robôs misteriosos. Logo, para salvá-la, a dupla se vê envolvida em uma trama com uma raça de inventores alienígenas conhecidos como os Technomites. Interessante? Pode até ser à primeira vista, mas logo surge uma valiosa lição: não basta fazer um porte, é preciso fazê-lo direito.

Escrevendo torto por linhas retas

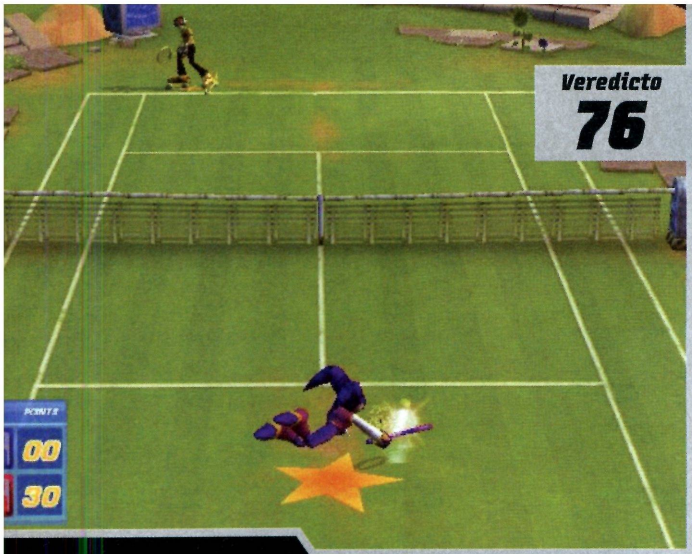
O que no PSP era um jogo até interessante no PS2 se torna um pesadelo para os fãs da série. Para começar, a história logo se mostra superficial. Além disso, o ritmo do game não está lá muito acertado, o que irrita, junto de bugs sonoros que cortam a música ou as vozes nas animações.

No geral, a jogabilidade não possui grandes novidades. É claro, o game conta com um sistema de armaduras único, que permite diferentes combinações e até efeitos especiais, como danos elementais extras em seus ataques. O arsenal, como sempre, é imenso, incluindo algumas novidades, mas nada impressionante. A ação herdada do PSP continua a mesma, mas na época não era exatamente diferente do já visto.

Os piores pontos, provavelmente, são as partes que deviam ter sido mudadas na transição. Para começar, os gráficos do game são fraquíssimos. O PS2 já viu coisas muito melhores. Para piorar, problemas de câmera são freqüentes e o farão atirar para o lado errado muitas e muitas vezes. Passou-se muito tempo desde o original, tempo mais que suficiente para fazer várias melhorias, pelo menos no aspecto gráfico. | **RODRIGO ORTIZ**

Linha do tempo

Na cronologia da série, Size Matters se passa depois e Deadlocked e antes de Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. A nova aventura, Secret Agent Clank, também irá preceder Tools of Destruction. Por isso presenciamos a mudança de uniforme do nosso querido Lombax.



Veredicto 76

+ Jogabilidade arcade de Virtua Tennis

− Personagens toscos | Falta de heróis clássicos da empresa

Os minigames são a melhor parte, com cenários e tarefas que incorporam o estilo do game que os inspiraram, como Puyo Pyuo e House of the Dead.





GRÁFICOS **18** SOM **17** JOGABILIDADE **23** DIVERSÃO **18**

Sega Superstar Tennis

Match Set Point no PS3

FICHA TÉCNICA

Produção
Sumo Digital
Distribuição
Sega
Plataforma
PS3
Jogadores
1-4
Site
sega.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

ES

ESPORTE

A Sumo Digital é responsável por Virtua Tennis: World Tour para PSP e VT3 para PS3 e PSP, logo, a opção de deixar SST sem o mesmo realismo deve ter sido proposital, visando ao jogador casual ou ao fanático por personagens da Sega. Mas a história de Sega Super Star Tennis não é bem assim.

Sem realismo

Apesar de divididos em categorias, como Power, Speed e Control, os ataques não apresentam tantas diferenças entre si. Há um ataque especial, em que a bola faz uma trajetória maluca, junto com pequenas variações, como policiais de Jet Set Radio derrubando o adversário.

SST tem a cara do Dreamcast e deveria ter sido lançado para ele. Afinal, Space Channel 5, JSR e Samba de Amigo não são games de expressão atualmente. Alex Kidd e Golden Axe não têm jogos faz tempo. Serve para você se divertir jogando em dupla, e só. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Veredicto 65

+ Diversidade de classes | Possibilidade de criar itens

− Sistema de batalha não acrescenta muito ao gênero

A versão americana de WAXF oferece alguns extras inéditos. Entre eles, encontra-se o Music Library que dá acesso a algumas músicas do jogo.





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

Wild ARMs XF

Bem-vindo ao Velho Oeste

FICHA TÉCNICA

Produção
XSeed Games
Distribuição
Media Vision
Plataforma
PSP
Jogadores
1
Site
wildarmsxf.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Quando foi lançado para PSone, em 1997 (nos EUA), Wild Arms conquistou diversos fãs e abriu caminho para outras séries, como Final Fantasy e Breath of Fire. Com o passar do tempo, era mais do que certo que Media Vision procurasse outros rumos para a série. Tais mudanças vieram, onze anos depois, em WA XF.

Dos turnos à tática

A história de XF não varia muito daquilo que é apresentado em outros RPGs: a protagonista Clarissa sai em busca do responsável pela morte de sua mãe e acaba envolvida numa missão maior: salvar o mundo (Alguma novidade?).

Quanto às batalhas, diferentemente daquilo que foi apresentado na década de 90, elas desenvolvem-se em turnos. Porém, não há nada excepcionalmente novo nos combates; é provável que você fique mais interessado em outras coisas, como o sistema de classes e os métodos de criação de armas utilizando itens obtidos *em batalha*.

Wild ARMs XF não é um jogo ruim, mas tende a ficar à sombra de outros títulos que exploram melhor o estilo tático, como Jeanne D'Arc e Disgaea 3. | **DOUGLAS VIEIRA**

ALIVE

GRÁFICOS 15 SOM 25 JOGABILIDADE 17 DIVERSÃO 15

Veredicto 72

FICHA TÉCNICA

Produção
Climax Studios

Distribuição
Konami

Jogadores
1

Site
silenthillorigins.com

Online
Não

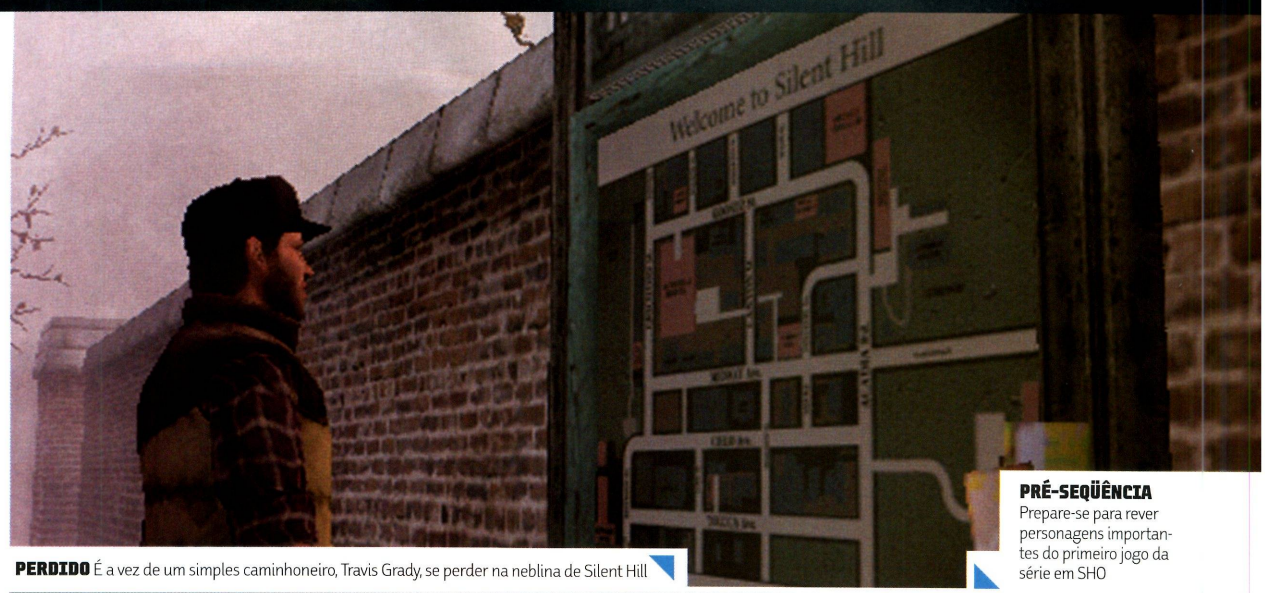
VERSÃO AMERICANA

SURVIVAL HORROR

O segundo analógico colabora com a câmera | Trilha sonora

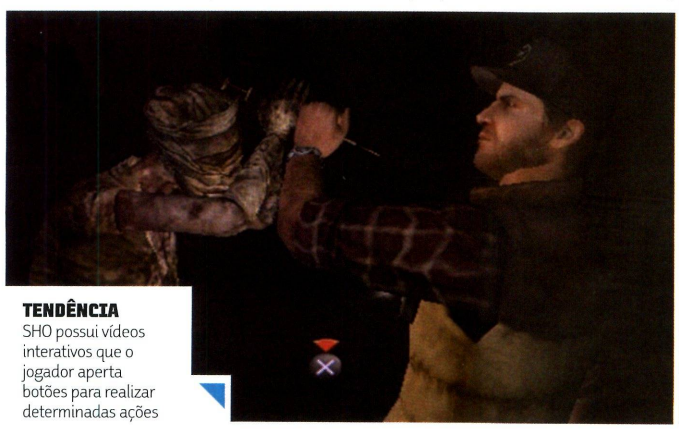
Sem novidades com relação ao PSP | Gráficos perdem potência na TV



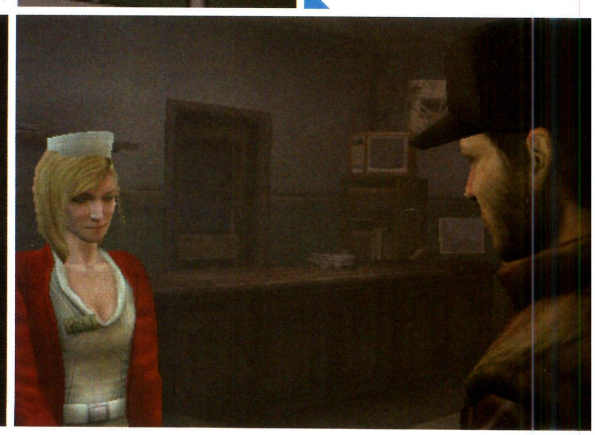


PERDIDO É a vez de um simples caminhoneiro, Travis Grady, se perder na neblina de Silent Hill

PRÉ-SEQÜÊNCIA
Prepare-se para rever personagens importantes do primeiro jogo da série em SHO



TENDÊNCIA
SHO possui vídeos interativos que o jogador aperta botões para realizar determinadas ações



Silent Hill Origins

Perdoado por ser um Silent Hill

Começou no PSP e foi parar no PS2. Silent Hill Origins, pensado e feito originalmente para o portátil, foi lançado para o PlayStation 2. O objetivo claramente comercial tem seus benefícios, já que se trata de um autêntico Silent Hill. O game não é ruim, mas apresenta alguns estranhos detalhes, que deixam uma certeza: os produtores esqueceram que a versão de PS2 não seria mais jogada na tela de 4,3 polegadas do PSP.

Mostrando os primeiros acontecimentos

Silent Hill Origins é a pré-seqüência do primeiro game da série. Seu desenrolar por cinco fases e as diversas ruas trazem algumas das respostas aos diversos enigmas do Silent Hill original. Tudo começa com passagem de um simples caminhoneiro, Travis Grady, pela cidade de Silent Hill. Seria apenas a passagem por mais uma cidade interiorana dos EUA, mas Travis acaba entrando para um seleto time de personagens que tem de sobreviver aos mistérioa de Silent Hill. Após salvar uma menina, Travis vai parar no centro da cidade atormentada por uma sombria neblina e acaba se envolvendo em uma trama recheada de fanatismo, magia, monstros e muito mistério.

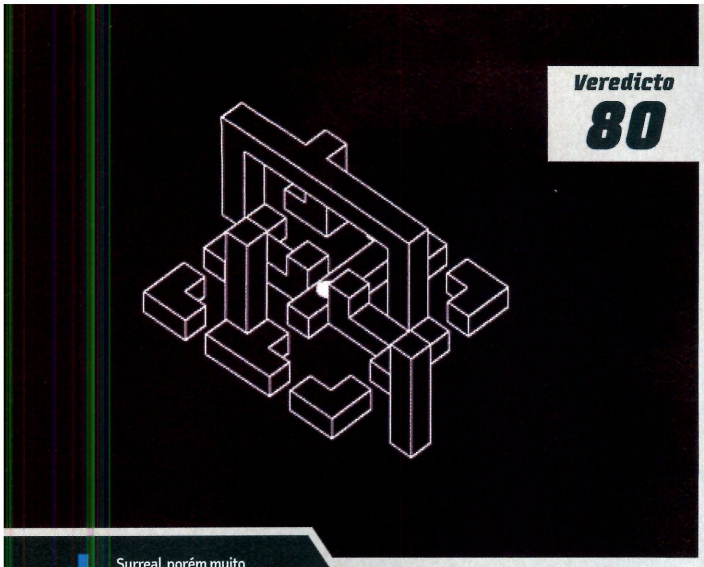
Salvou-se por pouco

A passagem do PSP para o PS2 foi simples e genérica. É o mesmo jogo, sem extras ou fases a mais. Se por um lado o controle é melhor e o som continua soberbo (tanto na trilha sonora quanto no som ambiente), os gráficos foram deixados em segundo plano. Mesmo com a opção para jogar em widescreen, os gráficos perdem a qualidade no PS2. Nada de alarmante, mas poderia ter sido evitado.

Nada de novo? Sim. A qualidade Silent Hill? Sim. Vale jogar? Com certeza, apesar dos pesares. | **RICARDO CAETANO**

Nada de novo

Lançar jogos de PSP que fizeram determinado sucesso no mercado para PlayStation 2 não é nova. Esse cenário foi visto na série GTA e seus Stories, além de um game da série Ratchet & Clank. Todos eles desembarcaram no console, que está no fim de sua vida útil.

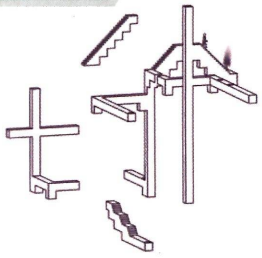


Veredicto 80

+ Surreal, porém muito viciante | Muito difícil

− Poucos trajetos | Difícil até demais

Echochrome é um jogo que nasceu nos PCs. O problema é que ele não tem nenhum puzzle - tudo deve ser criado pelo usuário.



GRÁFICOS **20** SOM **15** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **25**

Echochrome

Mudando a forma de encarar os puzzles

FICHA TÉCNICA

Produção
Studio Japan
Distribuição
Sony CEA
Plataforma
PSP
Jogadores
1
Site
us.playstation.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

PUZZLE

Echochrome é aquele caso em que menos é mais. Não é necessário gráficos incrivelmente refinados e detalhados. É um game que se diferencia pelos pequenos detalhes, que o tornam único e incrivelmente recomendado.

Questão de perspectiva

Echochrome mexe com a teoria da não-existência temporária e da perspectiva. Os primeiros cinco puzzles são introdutórios e servem para iniciar o jogador em um mundo do jogo. Ali você vê um buraco em uma plataforma simples. É possível fazer que tudo mude, bastando olhá-la por outra perspectiva. Tudo é feito apenas girando a câmera. Falando assim, parece que o jogo é besta, mas na verdade é um desafio incrível, principalmente nos cenários intermediários.

Caso você não goste dos cenários, você pode criar outros e enviá-los para seus amigos, estejam eles usando PSP ou PS3. Faça o teste do jogo para PC (gratuito) e tente ficar um único dia sem jogá-lo. | **RODRIGO GUERRA**



Veredicto 60

+ Desafios interessantes no modo para um jogador

− Poucas mudanças para o avatar | Música quase nula

Sua data de nascimento determina cinco indicadores: carreira, dinheiro, amor e geral. As estatísticas vão de 1 a 5 e mudam diariamente.



GRÁFICOS **12** SOM **10** JOGABILIDADE **18** DIVERSÃO **20**

Puzzle Guzzle

Destruir blocos é legal

FICHA TÉCNICA

Produção
Agetec Inc.
Distribuição
Agetec Inc.
Plataforma
PSP
Jogadores
1-8
Site
agetec.com
Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

PUZZLE

Desde o seu surgimento, durante a Guerra Fria, Tetris se tornou o passatempo preferido tanto de jogadores hardcore quanto dos considerados casuais. Com o passar do tempo, diversas variações do jogo foram surgindo, algumas seguindo fielmente a fórmula inicial, outras nem tanto. Puzzle Guzzle se enquadra nesse segundo grupo.

Jogo das formas

Ao começar o jogo, você deve indicar o seu nome, sexo, personalidade e signo (saiba por que lendo o box). Na seqüência, você ganha um avatar que o representará durante as partidas, nas quais o objetivo é girar as peças que caem do alto da tela para formar figuras como losangos e setas e eliminá-las. Tudo isso é feito facilmente, e não demora muito para se acostumar com o jogo.

PG apresenta tanto modos individuais quanto para mais oponentes (locais e online). Nos desafios contra o computador, é possível adquirir algumas características da peça desafiante ao derrotá-la, modificando certos aspectos do seu avatar.

Se você buscava um puzzle decente para PSP, eis uma boa opção. | **DOUGLAS VIEIRA**

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Preview detalhado do jogo que marcará o desfecho da surpreendente história protagonizada por Snake



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Confira todas as novidades do próximo grande título de corrida da Sony em um superguia de pilotagem



DARK SECTOR

Finalmente chega à mão dos jogadores o primeiro game anunciado para esta geração, e a PS3W desvenda todos os segredos do aguardado título

PS3W

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

REDAÇÃO
Editor: Allan André
Editor-assistente: Ricardo Caetano
Assistentes editoriais: Milena Wiek e Rodrigo Guerra
Repórter: 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, Francisco Ferrari, Gustavo Hitzschky, Henrique Minatogawa, Rafaela Caetano, Rodrigo Ortiz e Ronaldo Testa

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

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

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

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

DIGERATI GAMES

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

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO

GRUPO DOMO

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

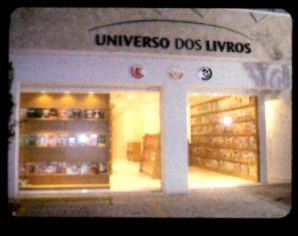
MPA Magazine Publishers of America
ANER www.aner.org.br
FIPP
IVC

Loja Universo dos Livros

UM UNIVERSO DE CONHECIMENTO, AO ALCANCE DE SUAS MÃOS

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

As portas desse universo estão abertas. Venha nos visitar!







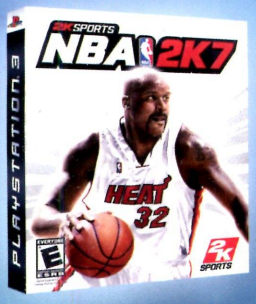


Rua Tito, nº 1.609 - Vila Romana - São Paulo - SP
Funcionamento: Segunda a sexta das 10h às 18h - Sábado das 9h as 14h

UNIVERSO DOS LIVROS
www.universodoslivros.com.br

shoptime

CONFIRA NO SHOPTIME OS MELHORES GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS!



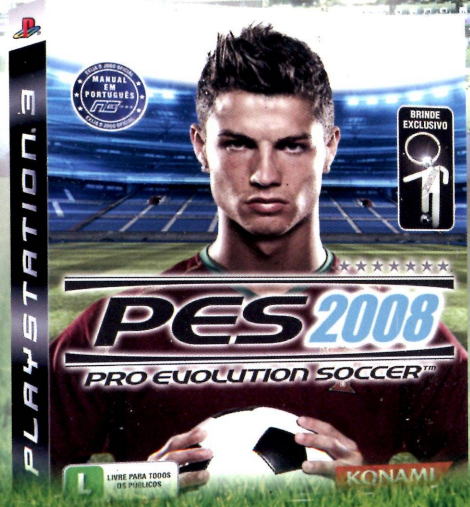
GAME NBA 2K7 - PS3
Cód.: 193918
DE: 189,90 | **POR: 169,90**
12X **R$ 14,16**



MEMORY CARD 8MB SONY - PS2
Cód.: 185025
POR: 79,90
6X **R$ 13,32**



CONTROLE SONY DUAL SHOCK PRETO COM VIBRAÇÃO - PS2
Cód.: 167729
DE: 89,90 | **POR: 79,90**
6X **R$ 13,32**



GAME PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PS2 | Cód.: 204461
PS3 | Cód.: 204456

PS2: 119,90 9X **R$ 13,32**
PS3: 179,90 12X **R$ 14,99**

*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 15/05/08 ou enquanto durarem nossos estoques.